

**Universidad Nacional Autónoma de México**  
Programa de Postgrado en Ciencias Políticas y Sociales



**MITOLOGÍAS PARA EL CONSUMO GLOBAL DE**  
**VIDEOJUEGOS. ANÁLISIS DE ZELDA, HALO**  
**Y METAL GEAR.**

**T E S I S:**  
Para obtener el grado de:  
**Maestro en Comunicación**

**P R E S E N T A :**  
**José Ángel Garfias Frías**



*Tutor:*  
**Dr. Julio Amador Bech**

**Ciudad Universitaria 2006**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Dedicado a:

El héroe más grande de todos los tiempos.

Mi papá, Raymundo Garfias Tapia.

## **Agradecimientos:**

Al CONACYT por el apoyo recibido durante estos dos años. Que dio fruto en este trabajo.

A la UNAM por ser mi segunda casa.

A mi papá y a mi mamá por el apoyo.

A mi hermano Raymundo por ser el coautor de este trabajo.

A mi hermana Alicia por superarse en su carrera de Turismo.

Al tío Tomás que ya está algo viejo.

A Daniel Peña Serret, mi amigo y profesor que me motivó a seguir en la escuela en este grado de maestría.

A los profesores: Francisca Robles por su asesoría en licenciatura, Elvira Hernández y Paty Arroyo por su voto de confianza.

A mi cuate Carlos León por ser mi ejemplo en la docencia.

A los profesores de posgrado: Florence Toussaint, Raúl Trejo y Eva Salgado.

A la profesora Carola García Calderón por darme la oportunidad de participar más en la universidad.

A la profesora Silvia Molina por su confianza y apoyo en investigación; seguiremos trabajando.

A mi tutor y amigo Julio Amador por su excelente asesoría y por sus sabios consejos. Ojala podamos jugar muchos videojuegos más.

A mis sinodales: Margarita Yépez por su amplio interés; Alejandro Byrd por ser tan atento, Delia Covi por su interés en las nuevas tecnologías y a Ignacio Pérez Barragán quien habla el mismo idioma que yo.

Los brillantes compañeros de generación en este viaje. En especial a Erika Trejo, Marisol Chan, Jorge Sadi gran camarada y a mi gran cuate Paquito Esqueda.

La banda de siempre: Memo, Mata, BLK, Manu, H. Mono.

Y los que se me olvidaron, pero que aprecio en demasía.

## ÍNDICE

	Página
<b>INTRODUCCIÓN.</b>	<b>I</b>
<b>CAPÍTULO 1.</b>	
<b>Los bits que formaron una industria que creó una cultura global.</b>	<b>1</b>
1.1. BITS.	2
1.2. ¿QUÉ SON LOS VIDEOJUEGOS?	8
1.3. INDUSTRIA.	20
1.4. GLOBALIZACIÓN.	34
1.5. CULTURA.	40
<b>CAPÍTULO 2.</b>	
<b>Mito: Un relato necesario.</b>	<b>49</b>
2.1. HERMENÉUTICA	50
2.2. MITO.	60
2.2.1. EL RELATO	64
2.2.2. SÍMBOLOS EN EL MITO.	73
2.2.3. DIFERENTES TEMÁTICAS DEL MITO.	80
2.2.3.1. MITO COSMOGÓNICO.	81
2.2.3.2. MITO DEL HÉROE.	85
2.2.3.3. MITO ESCATOLÓGICO.	97
2.2.4. FUNCIONES DEL MITO.	103
2.3. EL RITUAL.	108
2.3.1. EL JUEGO	113

## **CAPÍTULO 3.**

<b>Videojuegos: Un elfo, un jefe maestro y una serpiente.</b>	120
3.1. ¿POR QUÉ ESTOS TRES VIDEOJUEGOS?	121
3.2. LA <i>LEYENDA DE ZELDA</i> .	125
3.2.1. Personajes y elementos presentes en la leyenda.	125
3.2.2. La versión para el análisis. <i>The legend of Zelda: Ocarina of time</i> .	130
3.2.3. Versión multijugador. <i>The legend of Zelda: Four Swords Adv</i> .	144
3.3. <i>HALO</i> .	146
3.3.1. Personajes y elementos presentes en la galaxia.	146
3.3.2. Las versiones para el análisis. <i>Halo</i> y <i>Halo 2</i> .	152
3.3.3. <i>Halo 2</i> y su modo en línea .	168
3.4. <i>METAL GEAR</i> .	170
3.4.1. Personajes y elementos presentes en esta guerra.	170
3.4.2. Línea del tiempo y misiones previas de <i>Metal Gear</i> .	178
3.4.3. La versión para el análisis. <i>Metal Gear Solid</i> .	181
3.4.4. <i>Metal Gear Solid 3 Subsistence</i> = <i>Metal Gear Online</i> .	195

## **CAPÍTULO 4.**

<b>Mitologías para el consumo global de videojuegos.</b>	197
4.1. ANALISIS.	198
4.1.1. ANÁLISIS MITOLÓGICO DE <i>THE LEGEND OF ZELDA</i> .	199
4.1.2. ANÁLISIS MITOLÓGICO DE <i>HALO</i> .	223
4.1.3. ANÁLISIS MITOLÓGICO DE <i>METAL GEAR</i> .	240
4.2. INTERPRETACIÓN.	257

4.2.1. LA <i>LEYENDA DE ZELDA</i> : MITOLOGÍA ARQUETÍPICA.	258
4.2.2. <i>HALO</i> : MESIANISMO Y RED.	265
4.2.3. <i>METAL GEAR</i> : EL HÉROE Y SU LUCHA INTERIOR.	271
<b>CONCLUSIONES.</b>	277
BIBLIOGRAFÍA.	288

## INTRODUCCIÓN.

Esta tesis trata sobre un niño que debe tomar su espada y escudo, salir de su casa, convertirse en héroe tras pasar varias pruebas, enfrentar el mal que acecha una tierra mítica y rescatar a una princesa. También habla sobre una guerra futurista en el espacio exterior, en donde dos razas de seres vivos combaten por defender sus creencias religiosas; en medio del conflicto, un leal soldado creado solamente para la batalla trata de evitar la destrucción del universo. Y además presenta la lucha interna de un militar contemporáneo que combate en las guerras de principio de siglo, él en su corazón guarda un instinto para la pelea; pero duda de la fidelidad a la nación que debe proteger. Traición y poder lo hacen cambiar de bando y buscar la redención a manos de su descendencia que habrá de derramar su sangre. Los nombres de estas tres historias son: *La leyenda de Zelda*, *Halo* y *Metal Gear*. Y las tres son videojuegos.

En dos décadas, la industria del videojuego ha cambiado de manera drástica y repentina y muchos de los fenómenos al interior de ella han pasado desapercibidos ante la velocidad de sus transformaciones. Hace veinte años, cuando se vivían los últimos momentos de *Atari*, la gran empresa estadounidense del videojuego que muchos recuerdan por juegos de naves y carros con sonidos peculiares y gráficos sencillos; llevaban a cabo sus producciones con grupos de no más de tres personas. Hoy en día, la ya no tan despreciada industria del videojuego se conforma de grandes empresas transnacionales que reúnen a cientos de personas, incluso más de las que trabajan en una superproducción de Hollywood, para poder sacar a la venta la nueva versión de un videojuego.

Las temáticas de los videojuegos pueden ser variadas dependiendo del género; ya sea deportivos, simuladores, basados en licencias de películas de moda, de series de televisión o personajes de comics. O simplemente como los videojuegos antes mencionados, los cuales nacen dentro de la propia industria con sus temáticas. La peculiaridad de las tres historias y personajes que se manejan en *Zelda*, *Halo* y *Metal Gear* es que cada una es significativa y exclusiva para cada una de las empresas de consolas de videojuegos que son líderes hoy



en día: *Nintendo*, *Microsoft* y *Sony* respectivamente. Las tres empresas son dueñas de grandes capitales y disponibilidad de recursos tecnológicos.

La tecnología es un aspecto tomado en cuenta en este trabajo, pues se busca señalar con ello las peculiaridades de la industria del videojuego en relación a la participación de las tres grandes empresas desarrolladoras de videojuegos para consola con recursos, prestigio y experiencia a fin de señalar las peculiaridades de un mercado global de videojuegos controlado por estas transnacionales; sin embargo, el interés fundamental de este trabajo es analizar los recursos simbólicos disponibles, teniendo en cuenta que se vuelven un capital simbólico cuando desembocan en el desarrollo de propiedades intelectuales, que como ejemplo se tienen en las sagas de videojuegos citadas.

Esto parte del hecho de que los videojuegos aunque en esencia son juegos y basan su funcionamiento en las peculiaridades de las prácticas lúdicas, como las acciones repetidas; los videojuegos contemporáneos distan más de los tradicionales juegos de video de hacer puntos, para volverse juegos de hacer historias. Así se desarrolla de manera más profunda y acentuada la cualidad de los personajes, escenarios y acciones que acontecen, por lo que estas producciones se cargan de gran contenido simbólico. El camino para analizar este contenido es encontrar valores y símbolos comunes en dichos videojuegos para después ver cómo se utilizan en todas las sagas; y un atajo para llegar a este objetivo son los mitos.

Los mitos, entendidos como relatos arquetípicos de gran valor y con contenido ejemplar incluyen todos estos elementos que interesa buscar en los videojuegos, por lo que si se buscan mitos tras un análisis se podrá llegar a entender su estructura en cuanto a este contenido ejemplar y el papel que desempeñan para su consumo.

Ahora bien, la industria del videojuego entendida desde la perspectiva de estas tres grandes empresas transnacionales implica el reconocimiento de un mercado global, es decir, que las tres empresas buscan posicionarse en las preferencias mundiales con productos acordes para poder ofrecerse a un público universal. Para esto sirve también manejar mitos arquetípicos dentro de las

temáticas de los videojuegos. Pues de ésta manera se construye una saga que puede ser seguida y entendida en todo el mundo. Por ejemplo, dentro del trabajo se retomó el esquema del mito del héroe, para buscar su equivalente en las tres sagas y el resultado encontró grandes similitudes.

El objetivo principal que se persigue en el trabajo viene por contestar una pregunta ¿Cuánto vale *Zelda*? ¿Cuánto vale *Halo*? y ¿Cuánto vale *Metal Gear*? Quizá en primera instancia habría que definir qué se entiende por valor, y en este caso la palabra valor sirve para dar nombre a distintos conceptos.

Por ejemplo se puede entender el valor como aquel acto heroico que un personaje, comúnmente llamado héroe, realiza para defender a una princesa un territorio o un ideal, como es el caso de los protagonistas de los videojuegos que se analizan. Por otro lado existe el valor que sirve para algo, que tiene utilidad, que proporciona una enseñanza y que por tal motivo se vuelve entrañable y valioso como la amistad, el amor o algún otro de los llamados valores humanos que también están presentes en los videojuegos que se analizan. Y otro de esos valores es el valor económico, el cual es la cantidad monetaria que se paga por un producto o servicio, éste pareciera ser dentro del mundo moderno de hoy en día el valor más importante. Estos diferentes valores hacen posible que se consuman los videojuegos por su aceptación que se da en distintas partes del mundo. Las sagas de videojuegos seleccionados se vuelven así productos de gran valor para la industria del videojuego.

También vale la pena hacer la aclaración cuando se habla de consumo que no se hace referencia solamente al aspecto económico, pues el consumo puede tener aristas como lo simbólico, lo cual quiere decir que los usuarios consumen y están de acuerdo con los personajes y situaciones que se crean en el mundo de los videojuegos más allá de comprar los productos, encuentran un grado de identificación con las historias y personajes.

Antes de entrar en materia, cabe señalar que la selección de los videojuegos se dio en el rubro de los videojuegos de consola porque es el medio que más ha crecido en los últimos tiempos para explotar el entretenimiento electrónico. Ahora bien, al ser tres empresas líderes en este rubro se buscó escoger la saga o

producto clave (como gustan llamar los mercadólogos), más representativo de cada una de ellas con diferentes criterios como la exclusividad, expectativa, ser de los más vendidos, etc. Y el resultado fue *Zelda*, *Halo* y *Metal Gear*, que quizá para quien no esté familiarizado con los videojuegos no signifiquen gran cosa, pero dentro de la industria del videojuego son equiparables a las grandes sagas del cine como *Star Wars* o *El señor de los anillos*.

De manera general este trabajo busca hacer un análisis de las mitologías que intervienen en la creación de las sagas de videojuegos, para mediante estas temáticas poder posicionarse dentro del mercado global. Aunque toma elementos de otras ciencias, este estudio se justifica en el área de comunicación porque los videojuegos son una industria cultural de gran peso que difunde mensajes a través de sus medios; la forma de analizar estos mensajes a través del discurso de los juegos lo hace una tarea propia del comunicólogo quien con diferentes herramientas metodológicas busca interpretaciones. El camino para llegar a esto es a través de cuatro capítulos.

El primer capítulo presenta un panorama general de la industria del videojuego y puede entenderse como el contexto del trabajo. Comienza con una parte técnica titulada *bits* que trata de hacer hincapié en que los videojuegos son productos de la informática; posteriormente y ya entrados en materia viene una explicación de qué son los videojuegos, tanto de su parte técnica como de su parte lúdica y los medios donde se pueden jugar, resaltando la importancia de las consolas de videojuegos. Posteriormente viene la sección dedicada a la industria que es un recuento de la historia del videojuego pero bajo el perfil de las tres grandes empresas que son de interés, es decir, *Nintendo*, *Sony* y *Microsoft*. Sigue una parte que habla sobre globalización y aquí se explica parte de las estrategias de los videojuegos ante la venta de productos globales e Internet. Termina este capítulo con cultura, un apartado que habla sobre usos de los videojuegos y cómo han ganado espacios en los hogares, aquí se empieza a señalar el interés de analizar los videojuegos por ser un fenómeno cultural pues tienen contenido simbólico pero sin perder de vista la relación con lo tecnológico y el mercado.

El segundo capítulo habla sobre los mitos. Comienza con una parte sobre hermenéutica que trata de explicar el método utilizado en el análisis. La hermenéutica como ciencia de la interpretación permite entender los fenómenos culturales de manera particular y detallada, y por ende ofrece una mejor manera de explicar el uso de los mitos en los videojuegos. Posteriormente y dentro de éste mismo capítulo viene la explicación del mito como relato ejemplar y arquetípico. El mito se explica a detalle en cuatro puntos que son: relato, símbolos, función y diferentes temáticas del mito, con esto se empieza a configurar el esquema de análisis de los videojuegos basado en símbolos y mitos. Sobresale de entre las diferentes temáticas del mito, el mito del héroe, pues es la figura fundamental de todo relato mítico y en los videojuegos es el papel que el usuario toma dentro de su estructura narrativa. Termina este capítulo con una parte dedicada al rito y al juego, en donde se busca señalar la característica de práctica viva y actualización que el mito tiene en el ritual. Aquí el videojuego en línea se vuelve parte importante para mantener vigente al juego durante el lapso de la salida de diferentes versiones.

Con esto se llega al tercer capítulo donde se habla de los videojuegos para el análisis, es decir: *Zelda*, *Halo* y *Metal Gear*. Antes de entrar en materia se ofrece una explicación para justificar el criterio de selección de estas tres sagas de videojuegos y el por qué son tan significativas dentro de la industria. Después se habla a detalle de cada uno de estos videojuegos en tres apartados, describiendo los elementos y versiones que habrán de tomarse en cuenta para el análisis. Por lo que se busca dar al lector los elementos necesarios para familiarizarse con *Zelda*, *Halo* y *Metal Gear*, para hablar de estas sagas con más confianza.

El último capítulo es el análisis mitológico de los videojuegos el cual se divide en dos partes: análisis e interpretación. En análisis se identifican los símbolos y mitos particulares para cada una de las sagas de videojuegos, para entender cómo se utilizan y representan en cada una de ellas. Y en interpretación se busca explicar la manera en que de forma contextualizada los mitos tienen razón de ser en la industria del videojuego, lo que implica utilizar la conexión en redes y los

avances tecnológicos para seguir manteniendo con vida las sagas de videojuegos y a su vez a las compañías que representan, dentro del mercado global.

Resta la conclusión general del trabajo donde se dan los últimos señalamientos y resultados obtenidos.

Finalmente basta hacer un señalamiento del porqué se escogió el orden de las sagas, es decir: primero *Zelda*, en segundo lugar *Halo* y en tercero *Metal Gear*. El criterio fue en relación al grado de complejidad de su historia y de acuerdo a los elementos que se fueron presentando a lo largo del análisis. El criterio original había sido presentar las sagas de acuerdo a la fecha de aparición, lo que hubiera dado: *Zelda*, *Metal Gear* y *Halo*; sin embargo, el cambio fue recomendable para atender a otra cuestión que surgió durante el análisis y que se señala en las conclusiones del trabajo, la ideología, sobre la cual valdría la pena estudiar en otra ocasión. Sin mas, queda abierta la invitación para leer a detalle y conocer más sobre los videojuegos y sus fascinantes historias.

José Ángel Garfias Frías.

## **CAPÍTULO 1.**

### **LOS *BITS* QUE FORMARON UNA INDUSTRIA QUE CREÓ UNA CULTURA GLOBAL.**

Este capítulo es el marco histórico y se divide en cinco partes. En la primera se trata el asunto de los *bits* como materia prima de los videojuegos, los cuales evolucionan a la par que los avances en informática. Los juegos de video basan su composición en *bits* que crean los espectaculares gráficos y sonidos que presentan en la actualidad. Aquí, se trata de explicar la parte tecnológica del medio.

La segunda parte responde a la pregunta ¿qué son los videojuegos? Para llegar a una definición; y además trata de explicar los distintos medios que hay para jugarlos, así como el interés centrado en este trabajo por las consolas de videojuegos.

La tercera parte es un breve recuento histórico de la industria del videojuego, habla de sus inicios, sus crisis y la constitución de las empresas que actualmente tienen el control del mercado.

Globalización es el tema de la cuarta parte y trata de explicar cómo es que la interconexión de los medios a escala planetaria ha creado un mercado que rebasa las localidades y se centra más bien en la venta y consumo global de productos mediáticos. Busca explicar la lógica de mercado de los videojuegos.

Sobre la cultura, en la quinta parte, se explica cómo los juegos de video han ganado un espacio en el tiempo de ocio de la sociedad, por lo cual su uso se vuelve una práctica cotidiana y se describe su papel en la industria cultural. Y en conjunto con lo anterior pretende contextualizar este trabajo.

## 1.1. BITS.

Los *bits* son la manera más económica en que se puede representar la información, ya que estos al ser impulsos eléctricos que las computadoras reconocen en sistema binario como unos y ceros pueden ser interpretados de varias formas, y son por tanto información numérica. Decía Nicholas Negroponte “Los bits son el ADN de la información”<sup>1</sup>.

Utilizando unos y ceros se pueden construir cadenas de números infinitas: 1, 10, 11, 100, 101, etc. Estas pueden representar, por ejemplo, la numeración decimal: 1, 2, 3, 4, etc. Otro ejemplo claro de la representación binaria es el código *ASCII (American Standard Code for Information Interchange)* ya que en la representación numérica de los primeros 256 números binarios se hace una tabla de equivalencias en donde cada número representa un comando del teclado, una letra o algún símbolo. En este caso, la arroba @ ocupa el lugar 64 de la tabla, lo que en binario se representaría con el número 1000000. Podría parecer que es más fácil escribir un 64 que un 1000000 para que la computadora lo entienda, sin embargo, debido a su velocidad de procesamiento a una computadora le es más fácil reconocer una cadena larga pero de pocos caracteres (como 1 y 0) que una corta pero de más caracteres (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 0). La velocidad en su procesamiento de datos hace ver de manera instantánea que cuando se teclea la combinación Alt + 64 (que la computadora entiende como 1000000) en un programa de texto (como *Word*), aparece el símbolo @ en la pantalla.

### DIGITALIZACIÓN

Con el avance de las tecnologías en informática se han sabido aprovechar e interpretar de diversas formas estos *bits* como componente base de la computación, por tal razón se puede digitalizar información muy variada: “digitalizar una señal significa tomar muestras de la misma que, estrechamente espaciadas (en composición cerrada), pueden ser usadas para reproducir una réplica en apariencia exacta”<sup>2</sup>. Por ejemplo, las ondas de audio se representan en

---

<sup>1</sup> Nicholas Negroponte. *Ser Digital*. p. 33.

<sup>2</sup> Negroponte, *op. cit*; p. 34.

forma binaria que después se interpretan, o mejor dicho, se reproducen en aparatos de sonido para así obtener obras auditivas con una gran calidad sonora. Para el caso de una imagen pasa algo similar, ya que las pantallas de televisión o el monitor de la computadora están compuestos por *píxeles* que son los pequeños puntos en que se divide la pantalla, los cuales cambian de color a determinada frecuencia dependiendo de la información recibida. En este caso la información binaria fijada de acuerdo a una gama de colores predeterminada que va del blanco al negro y pasando por las demás tonalidades le indica a cada *píxel* de la pantalla qué color representar y en qué momento.

Aquí vale la pena hacer un paréntesis para mencionar que un monitor de televisión convencional tiene un estándar de 525 líneas, este sistema recibe el nombre de *NTSC (Nacional Televisión System Comite)* que opera en casi toda América y Japón<sup>3</sup>. Los europeos (salvo Francia) tienen un sistema de 625 líneas que recibe el nombre de *PAL (Phase Alternation Line)* el cual opera en la mayor parte de Europa, Asia, y el sur de África<sup>4</sup>. Y Francia con su sistema *SECAM (Sequential Couleour a Memoire)* con 819 líneas que opera además en Oriente Medio y África del Norte<sup>5</sup>. Estos datos son importantes tomarlos en cuenta porque el televisor es el principal medio de salida donde se conectan las consolas de videojuegos y es el donde se aprecia su calidad gráfica. No olvidando que el monitor de la computadora puede cumplir también esta función. Aunque el uso de televisores de alta definición (*HDTV*) mejora de manera notable la calidad, y será sin duda la apuesta a futuro.

Regresando al tema de la digitalización, es sorprendente la cantidad de cosas que se pueden digitalizar y la forma en que han cambiado los productos mediáticos, ya que ahora las películas caseras se venden en formato digital como es el caso de los *DVD's*, lo que también permite darse cuenta que los *bits* pueden ser usados para representar mas de una cosa, en el caso de una película los *bits* representan un contenido audiovisual. Además se cuenta con el valor agregado de las funciones extras como selección de escenas, diferentes idiomas y subtítulaje.

---

<sup>3</sup> Jorge González Treviño. *Televisión y comunicación*. p. 25.

<sup>4</sup> *Idem*.

<sup>5</sup> *Ibid*; p. 26.



A esta característica se le conoce como multimedia y es parte fundamental de los videojuegos ya que hoy en día se puede encontrar en ellos audio, video y texto al servicio del entretenimiento.

## ALMACENAMIENTO

Hay que tomar en cuenta las limitantes, ya que entre más elaborada sea la forma en que se debe representar la información más *bits* requerirá para hacerlo. Un archivo es la forma en que la computadora almacena cierto tipo de información, este archivo tiene indicaciones de cómo ejecutarse llamando al programa de computación adecuado. Cuando se *abre* se reproduce una música, aparece un texto, comienza una película, inicia el videojuego o cualquier otro tipo de programa. No es la misma cantidad de *bits* utilizados para un texto en *Word*, una imagen, un audio o un fragmento de video. El archivo se vuelve más *pesado* de acuerdo al tipo de información, ya que mientras un texto se realiza con una cantidad ínfima de *bits*, un audiovisual requiere grandes cantidades.

Para entender mejor esto es preciso comprender la forma en que se miden los *bits*. Un *byte* es una agrupación ordenada y consecutiva de 8 *bits*, de tal manera que para fines prácticos la unidad base es el *byte*. Luego, como en cualquier sistema de medición, se hacen equivalencias de los *bytes*, teniendo la siguiente tabla:

- 1 Kilobyte (Kb) = 1024 Bytes
- 1 Megabyte (Mb) = 1024 Kilobytes
- 1 Gigabyte (Gb) = 1024 Megabytes
- 1 Terabyte (Tb) = 1024 Gigabytes

Es importante conocer esto porque los *bits* deben tener sistemas de almacenamiento para poder transportarse, los más recurrentes son los siguientes:

- Disco flexible de 3 ½ pulgadas (*diskette*) con capacidad de 1.44 Mb.
- *CD (Compact Disc)* con capacidad aproximada de 700 Mb.
- *DVD (Disco Video Digital)* con capacidad entre 4.5 Gb hasta 17 Gb.

Existen otros dispositivos como las tarjetas de memoria que varían en su capacidad de almacenamiento, o unidades fijas como los discos duros de las computadoras con capacidad de almacenar varios *Gigabytes*. Pero estos

dispositivos no son la única manera de transportar los *bits*, ya que a través de Internet también es posible hacerlo, con el entendido de que su capacidad de transmitir información es limitada: en promedio de 56 *Kb* por segundo (*Kbps*) con conexiones de marcación (usando el teléfono, también conocida como *dial up*), aunque con conexiones de banda ancha la velocidad aumenta al transportar a velocidades de 256 *Kbps* en adelante.

La capacidad de las conexiones en red para transportar *bits* ha hecho una sinergia muy importante con los videojuegos, ya que la interconexión entre usuarios ha formado una comunidad muy importante de personas que a través de la red interactúan, y como se verá más adelante, es una de las características más importantes que las empresas tienen en cuenta en sus estrategias de mercado. En relación al almacenamiento, los videojuegos han pasado de usar cartuchos en sus inicios como medio para almacenar datos, al uso de *DVD* como base de los juegos contemporáneos, lo cual obviamente se refleja en las capacidades audiovisuales que esto permite, y por otro lado, el Internet de banda ancha ha dado la posibilidad de competir o cooperar contra otros videojugadores en el resto del mundo.

## PROGRAMACIÓN

Pero una vez que se han almacenado datos en un dispositivo, el verdadero arte comienza en ejecutar un programa para que la información trabaje de acuerdo a una cierta lógica preestablecida. Un programa da instrucciones que indican a la computadora qué hacer; estas instrucciones se ordenan como algoritmos (operaciones matemáticas que se resuelven a sí mismas) que se ejemplifican fácilmente si se entiende que a la computadora se le dice algo así como: “cuando llegues a “A” haz “B” y cuando llegues a “B” haz “C” y así sucesivamente”: “El arte de la programación consiste en imaginar cómo construir la secuencia de instrucciones más eficiente, la secuencia que obtenga más con el código menor y con la menor probabilidad de colapso”<sup>6</sup>.

El término programación en videojuegos se refiere a: “el diseño y la escritura de un programa informático (...) se trata de un motor de juego donde el programador debe decidir qué juego necesita elaborar, desarrollar la lógica para

---

<sup>6</sup> Steven Johnson. *Sistemas emergentes*. p. 53.

hacerlo y escribir las instrucciones para la computadora en un lenguaje que la máquina pueda traducir al suyo y ejecutarlo”<sup>7</sup>. Y es que las computadoras al trabajar en sistema binario requieren llegar a un punto común entre su sistema de comunicación y el humano para poder ejecutar los programas, este punto en común es el *lenguaje de programación* que a través de comandos estructurados se logran todas las aplicaciones que las máquinas tienen. Los lenguajes más comunes son C, C++, JAVA, Visual Basic entre otros<sup>8</sup>.

Los programadores de videojuegos utilizan estos lenguajes para hacer que en la pantalla cobre vida todo un ambiente virtual donde el videojugador interactúa con toda libertad. Estos lenguajes estructuran los polígonos, imágenes, sonidos, músicas, voces e instrucciones para que vibren los motores del control de mando de los videojuegos para constituir un programa interactivo. Así, cuando el videojugador realiza una acción en pantalla, el programa sabe como responder (Cuando “A” haz “B”) y esto crea la sensación de inteligencia artificial: “La inteligencia artificial, o IA, podría describirse como un intento informático de imitar los rasgos del pensamiento humano y/o su comportamiento. En los juegos para computadora y consolas se reduce al intento de procurar a los jugadores la sensación de enfrentarse a oponentes reales e inteligentes”<sup>9</sup>. Así el videojugador tiene que echar mano de las acciones con que cuenta en el juego para enfrentar los problemas que la IA o algún otro usuario le presentan. Para esto hay que hablar de un último concepto, y éste es el de interfaz.

## INTERFAZ

En palabras de Negroponte la interfaz es: “Donde el hombre y los *bits* se encuentran”<sup>10</sup>. Es pues, el dispositivo que facilita la interacción entre el usuario y la máquina, el cual debe ser lo suficientemente accesible y comprensible para el usuario común, quien no tiene conocimientos de informática que los programadores sí. De tal manera que se pueden distinguir dos tipos de interfaces: la del *software* y la del *hardware*.

---

<sup>7</sup> Marc Saltzman. *Cómo diseñar videojuegos, los secretos de los expertos*. p. 161.

<sup>8</sup> Greg Perry. *C con ejemplos*. p. 4.

<sup>9</sup> Saltzman, *op. cit*; p. 197.

<sup>10</sup> Negroponte, *op. cit*; p. 107.

La interfaz del *software* se refiere al entorno que se presenta en pantalla a través de menús, comandos y gráficos que facilitan las operaciones que se quieran realizar. Un ejemplo claro es el sistema operativo *Windows* que basa su interfaz en gráficos, principalmente iconos en pantalla, para manipular a la computadora de esa manera. Los videojuegos tienen esta interfaz en los menús y en algunos tutoriales que explican para qué sirven los elementos que aparecen en la pantalla y las acciones del personaje.

En cuanto a la interfaz del *hardware* se refiere a los dispositivos físicos para transmitir información a las máquinas, siendo en una computadora los más comunes el ratón y el teclado. En los videojuegos, por excelencia siempre se ha contado con un control especial o *joystick* que principalmente cuenta con una palanca o una cruz direccional (también llamada *pad*) para mover al personaje con el pulgar, así como botones para acciones especiales. Los avances tecnológicos han aumentado tanto las capacidades del *joystick* como la cantidad de botones (hasta 12 en el *Playstation 2*), palancas análogas y la capacidad de vibrar, aunque recientemente han cobrado importancia otros dispositivos como pistolas, micrófonos, cámaras o tapetes de baile para participar del juego de diferente manera con estas interfaces que obligan al videojugador a usar tres de sus cinco sentidos en el juego: vista, oído y tacto. Aunque quizá en un futuro se utilicen los demás sentidos al jugar.

Así, estos datos sobre los *bits* tratan de explicar el funcionamiento técnico de los videojuegos. Y reflexionar cómo es que a través de simples unos y ceros bien estructurados se ha cimentado una gran industria cultural, que además hoy es pilar de la economía mundial.

## 1.2. ¿QUÉ SON LOS VIDEOJUEGOS?

En una primera definición de videojuego se puede decir a grandes rasgos que es *un programa de cómputo interactivo destinado principalmente para el juego*. Los videojuegos son *bits*, que se programan de manera conveniente, se almacenan en dispositivos específicos, para después reproducirse en algún aparato (consola, PC, celular, etc.) para interactuar y jugar con ellos a través del dispositivo físico que sirve de interfase. Para que el usuario disfrute de un videojuego necesita dos cosas: el *software* y el *hardware*.

Los videojuegos tienen en primera instancia un contenido digital que es el contenido intelectual (música, gráficos, polígonos, video, etc.), que indistintamente se almacena en algún dispositivo utilizado para su comercialización y distribución, que a grandes rasgos es el *software*. Y por otro lado, se cuenta con un dispositivo físico, el *hardware*, que tiene la característica de ofrecer los requerimientos técnicos adecuados como *chips* que contienen algunas computadoras, para que toda la información digital del programa se *procese*, es decir, que el contenido digital (unos y ceros) se traduzca en el tipo de información requerida, que en el caso de un videojuego es principalmente un contenido audiovisual. Esta información requerida se presenta en diversos dispositivos de salida, que por excelencia es una pantalla (monitor de computadora, televisor, pantalla de cristal líquido, etc.) y bocinas. Y finalmente se cuenta con la interfaz para interactuar (*joystick*, teclado, etc). Esta interfaz trata en lo posible de ser *amistosa* para poder controlar las acciones del juego de manera fácil. La interfaz es importante en el videojuego por su carácter interactivo, siendo esta última cualidad la que lo diferencia de otros medios, pues en los videojuegos se puede incidir y participar en el contenido que aparece en pantalla.

Sobre la interactividad, Diego Levis cita una tabla de análisis de Jean Paul Lafrance para distinguir en cinco niveles el grado de interactividad<sup>11</sup>:

- Grado cero: el desarrollo de la acción es lineal. El usuario no puede actuar sobre el desarrollo de lo que sucede en pantalla. Televisión, cine.

---

<sup>11</sup> Diego Levis. *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. p. 37 – 38.

- Grado 1: El usuario puede ejercer una acción sobre la máquina; (parada, pausa, etc.) Videocasetera, *DVD*.
- Grado 2: La pantalla de video está conectada a una computadora. El usuario no interviene sobre el programa, pues la acción está dirigida por el procesador que reacciona según datos previstos. Es el caso de los videojuegos tradicionales.
- Grado 3: La computadora administra el diálogo entre el usuario y las imágenes y sonidos que genera. El programa está concebido y desarrollado como un todo indisociable. Por ejemplo un simulador de vuelo o conducción.
- Grado 4: Las interfaces hombre-máquina permiten al usuario sentirse en situación real y reaccionar como si se encontrara personalmente en el lugar de la acción. La realidad virtual responde a este tipo de interactividad.

Sin poner a discusión el carácter interactivo de los videojuegos, sí se puede señalar que hoy en día, los videojuegos evitan caer en el tradicional grado 2 según la lista para llegar al grado 3, pues los juegos lineales en donde el usuario avanza superando obstáculos hasta llegar al final cada vez son menos frecuentes, y son reemplazados por simuladores, mundos en línea y entornos tridimensionales que invitan al usuario a hacer lo que le plazca a voluntad siguiendo el orden deseado para llegar de distintas maneras al final o a una amplia variedad de finales. Sobre el grado 4, realidad virtual, hasta ahora resulta costoso llevar a los hogares los dispositivos que la permiten, sin embargo, en locales de *maquinitas* hay videojuegos tratando de emular estas características, sin duda se buscará a futuro llevar a los juegos a este terreno; pero hablar más de éste tema desviaría el interés central del trabajo. Baste con resaltar este carácter interactivo.

Por otro lado, la diferencia entre los videojuegos y cualquier otro tipo de programa de computadora es su carácter lúdico, lo que quiere decir que el objetivo principal será tratar de superar retos en relación a reglas establecidas, ya sea contra el propio sistema (inteligencia artificial) o contra otros usuarios. Conviene hacer un paréntesis para hablar del juego.

Una amplia definición en el libro clásico *Homo Ludens* de Huizinga servirá de partida para después explicar cada punto:

“El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada <como sí> y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que halla en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”<sup>12</sup>.

Por principio de cuentas, el juego como *acción libre* habla de una actividad desinteresada que se realiza sin presión pues a nadie se obliga a jugar un videojuego, el cual ocupa el tiempo libre del usuario que decide entre las muchas opciones para matar tiempo recurrir al videojuego para ese fin. Ahora bien, en cuanto *absorber por completo al jugador*, es cierto que se habla mucho de la adicción que los videojuegos producen, hecho muy polémico y discutido, pero aquí sólo se señala que los videojuegos cumplen esta característica al cien por ciento, pues a diferencia de otros medios no interactivos, el videojuego no permite hacer otra cosa más que enfocarse en él mismo; pues mientras la radio o la televisión se pueden oír y ver mientras se realizan otras actividades, el videojuego requiere por completo la atención, lo que desconecta en gran parte al usuario del mundo que le rodea. Sobre el *provecho* que se obtiene de jugar videojuegos, a pesar de que existe una gran cantidad de títulos educativos, lo cierto es al ser juego como tal, la mayor parte de los videojuegos son para entretenimiento, pues su función, en general, no va más allá de entretener y hacer pasar el momento. El *tiempo y espacio determinado* está claramente delimitado por una pantalla, que es por excelencia el terreno de juego donde se desarrollan las acciones del videojuego y donde el usuario a través del control que sirve de interfaz participa.

La cuestión de las reglas es muy importante, pues es lo que le otorga reto y sabor a cada videojuego en particular, aquí vale la pena hacer un amplio paréntesis para definir como se usan las reglas en un videojuego. Éstas se llevan a cabo en dos niveles:

1. *¿Qué es lo que se puede hacer?* Se refiere a las acciones configuradas en el control, ya sean palancas o botones y que son del tipo

---

<sup>12</sup> Huizinga, Johan. *Homo ludens*. p. 27.

saltar, disparar, caminar, dar ordenes, etc. Este tipo de acciones dependen de la habilidad manual y de reacción del usuario para hacer lo correcto en el momento adecuado. Por lo general se controla a un personaje, pero también se pueden controlar a varios como un equipo de futbol o a un ejército a través de comandos y órdenes.

2. *¿Qué es lo que se debe de hacer?* Una vez dominadas las acciones que se pueden realizar, el objetivo primario es hacerlas en relación a las reglas del propio entorno. Esto quiere decir que de acuerdo al tipo de situación que se la plantee al usuario debe resolverla. En un juego de futbol se deberán hacer goles y defender; en un juego de peleas se debe golpear y evitar ser golpeado. Aunque en los videojuegos contemporáneos se han planteado diversas situaciones en donde el usuario debe asumir un rol que va desde el policía, delincuente, espía, militar, civil, entre otros, a fin de ser actor y resolver las situaciones de acuerdo a su papel dentro del juego.

De esta manera, una vez que se sabe qué hacer y cómo; es el camino para que el usuario quede listo para participar en los videojuegos, pues ya conoce las reglas y deberá, si es que no quiere perder, tratar de jugar en relación a ellas.

El punto referente a las *asociaciones* se refiere al hecho de que la actividad lúdica se realiza en compañía; en el caso de los videojuegos existen diferentes géneros en los que se puede o no estar acompañado, por lo general esto depende del videojuego en cuestión, pues si se trata de una historia donde el protagonista avanza superando diversas situaciones que atañen problemas personales, lo jugará un individuo en solitario; pero cuando la situación lo justifique, como por ejemplo un juego de futbol, diferentes usuarios podrán interactuar en un mismo juego; y con el uso de tecnologías de interconexión vía juego en línea, lo podrán hacer en mayor cantidad y a grandes distancias.

Finalmente *disfrazarse para destacarse del mundo habitual*, es un hecho muy importante, pues el videojuego busca ofrecer al usuario ponerse en el papel de otro personaje y tratar de superar los retos a los que se enfrenta. Para entender



más claramente esta idea conviene ver el ejemplo del comercial para televisión de *Playstation* para México que se hizo para difundirse a finales del año 2005<sup>13</sup>.

En este spot de treinta segundos aparece un hombre adulto de barba y con ropa casual viajando en el Metro y calles de la Ciudad de México mientras dice en voz en *off*: “Nadie sabe que tengo una vida diferente a la que aparento, una vida donde soy más de lo que otros ven, una vida donde descargo mi furia”. Luego el hombre entra en su casa donde se despoja de la camisa y chamarra para ponerse una máscara de luchador y decir de igual manera lo siguiente: “Donde puedo ser despreciable o respetado”. Acto seguido sale de casa y se dirige ya enmascarado a un cuadrilátero donde enfrenta a otro adversario y complementa: “Hoy, aunque miles griten mi nombre, mi verdadera lucha no está en un *ring* sino en esa otra vida, en donde puedo ser todo lo que quise ser, porque para mí, *UNA VIDA NO BASTA*”. El comercial finaliza con el logotipo de *Playstation* y su *slogan*: “Vive en tu mundo. Juega en el nuestro”. Con este *spot* se pueden ver un aspecto interesante en los videojuegos; que el jugar con este medio da la posibilidad de “*ir a otro mundo*”.



Ese *otro mundo* se refiere al imaginario donde el usuario común, principalmente el que vive en las grandes urbes, tiene un lugar para escapar de lo cotidiano de su vida. El videojuego al ser un producto interactivo, característica propia que no tienen otros medios como el cine o la televisión, tiene un efecto catártico mas evidente que en realidad han creado un mundo alterno en donde los usuarios concurren después de clases, del trabajo, mientras están esperando el transporte, en fin, siempre serán una alternativa para tratar de vivir otras vidas y aliviar en algo las frustraciones y desencanto de la vida cotidiana.

---

<sup>13</sup> El spot puede verse buscándolo como: *comercial Playstation México* en la siguiente dirección electrónica: <http://www.atomix.vg/download/> consultada en noviembre de 2005.

Hasta aquí lo referente al juego. Se ahondará más en el siguiente capítulo en la parte del ritual, pero con esta breve explicación se busca entender al videojuego como un producto nacido de la informática, pero destacando que está destinado principalmente al juego y entretenimiento.

## MEDIOS PARA JUGAR VIDEOJUEGOS

El universo de la industria del videojuego es muy amplio, pues cada día crecen más las formas y medios por donde se buscan explotar, por lo que en este apartado se pretende hacer un esquema de los medios para jugar videojuegos, para así hacer una delimitación del pedazo de ese gran universo a estudiar. De acuerdo con las características de *hardware* y *software* se pueden distinguir a grandes rasgos cinco medios principales por donde se distribuyen y pueden jugar los videojuegos:

- Máquinas tragamonedas
- Computadoras personales (PC)
- Consolas de videojuegos (Portátiles y caseras)
- Teléfonos celulares
- Otros

A continuación una breve explicación sobre cada uno de estos medios.

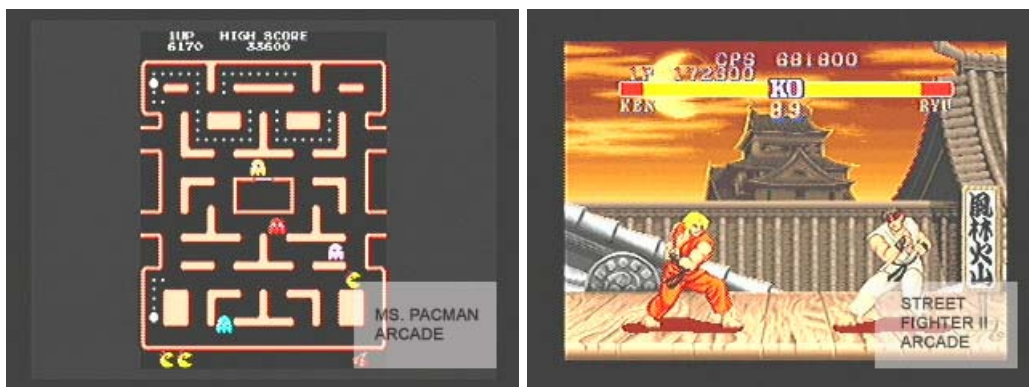
**Máquinas tragamonedas:** Funcionan cuando el usuario introduce una moneda a una máquina ubicada en algún lugar público a cambio de una oportunidad para jugar un videojuego de acuerdo a las reglas de cada programa. El antecedente de la máquina tragamonedas en videojuegos viene de una larga tradición de juegos interactivos, que a través de componentes mecánicos y electrónicos funcionaban con una moneda que al ser recibida realizaban una acción, las más conocidas son las mesas de *Pinball* en donde tras insertar una moneda, una pelota recorre toda la mesa para impactar con diferentes objetivos de diversa puntuación, y con la ayuda de *flippers* (las palanquitas en la parte inferior que suben y bajan) se busca rebotar la pelota y evitar que salga de la mesa. Las máquinas de *Pinball* datan desde la segunda mitad del siglo XIX<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> Rusel Demaría. *High Score*. p. 4.

Por trabajar con monedas, se les dio el nombre de máquinas tragamonedas (en inglés *coin op*), que también se conocen como *arcades*, el cual es de hecho el término más usado para referirse a este tipo de videojuegos. Las *arcades* son un medio que encontró la manera de establecerse en diferentes puntos de venta como farmacias, tiendas, papelerías y otros locales, así como en lugares llenos exclusivamente con este tipo de máquinas que todavía son comunes encontrar en centros comerciales. El objetivo de las *arcades* es ofrecer juegos rápidos y de fácil entendimiento, pues están expuestos a todo público, por lo que: “La rentabilidad de este tipo de máquinas depende directamente del número de jugadores potenciales dispuestos a echar una moneda. Esto hace que los juegos suelen ser sencillos y de corta duración para facilitar la rotación del público”<sup>15</sup>.

En los juegos de *arcade* vieron la luz en la década de los ochenta grandes personajes icónicos como *Pac-Man*, *Donkey Kong* y juegos como *Galaga* y *Defender*, en donde el objetivo era conseguir la mejor puntuación. Para la década de los noventa los juegos de pelea serían la temática general de las *arcades* con títulos como *Street Fighter*, *Mortal Kombat* y *King of Fighters* que obtenían su verdadero potencial al hacer competir a dos usuarios entre sí. Recientemente la novedad en esta industria son los juegos de baile, en donde en un tapete con flechas se debe pisar la combinación adecuada de acuerdo a lo que se presenta en pantalla y que va acorde a la música que se escucha. Los más populares son *Dance Dance Revolution* y *Pump It Up*.



<sup>15</sup> Levis. *op. cit*; p. 49.



Las máquinas tragamonedas son el medio más popular y abierto a quien disponga de una moneda para jugar, y aunque el interés de las compañías de videojuegos ha bajado en la producción de *software* para este soporte, todavía se desarrollan varios juegos donde se busca explotar principalmente los espacios físicos disponibles para estos locales con el uso de periféricos como tapetes, motos, pistolas, guantes, patinetas, y máquinas de realidad virtual que sería difícil llevar a los hogares.

**Computadoras personales:** se puede decir que todos los juegos de video se programan en computadoras personales; pero no todas las computadoras personales pueden reproducir todos los videojuegos. Se empezaron a introducir en los hogares a principios de la década de los ochenta. Máquinas clásicas como la *Commodore PET* (1977), *VIC 20* (1980), *Commodore 64* (1983) y las primeras computadoras personales de *Apple* e *IBM* entraban a los hogares ofreciendo programas como *VisiCalc* para *Apple II* y *Lotus 1-2-3* para la *PC* de *IBM*<sup>16</sup>, que son antecedentes de los procesadores de texto actuales; aunque también incluían videojuegos. Así a la par del nacimiento de las computadoras personales se empezó a explotar el negocio de los juegos de video con programas interactivos almacenados en disquetes que tardaban mucho en cargarse y que ofrecían opciones de juego limitadas pero que poco a poco fueron creciendo hasta volverse un pilar en la industria del entretenimiento electrónico.

Programar juegos para computadora ofrece ventajas y desventajas. Por el lado de las ventajas está el hecho de que se tiene una arquitectura libre de programación, de tal manera que cualquiera que tenga los conocimientos

---

<sup>16</sup> Rusel Demaría. *op. cit.*; p. 108.

adecuados en este rubro puede crear un videojuego para jugarse en la computadora; esto claro, también dependiendo de los recursos económicos, tecnológicos y artísticos disponibles para hacer un juego de más calidad. La desventaja viene en el rubro de los requerimientos para correr el juego, ya que para poder comercializar un juego para *PC*, se debe tener en cuenta el tipo de computadora que posee el usuario a fin de ofrecer un producto que tenga calidad, pero que a la vez no exija muchos componentes. Entre los requerimientos de los videojuegos de computadora se tiene: el sistema operativo, memoria *RAM*, espacio en disco duro, y tarjetas de audio y de video, siendo éstas últimas de muy alto costo.

Así mismo, muchos usuarios se quejan de la incomodidad de jugar con un teclado, aunque existe la posibilidad de comprar periféricos como controles y volantes, aunque por otro lado, muchos juegos se controlan mejor si se utiliza el *mouse*. Todo este gasto en dispositivos y componentes para actualizar la computadora hacen que las empresas no tengan un mercado estándar para diseñar y programar sus juegos. Y a la vez eleva el costo en *hardware* para el usuario al jugar en ellas, sin embargo, es a raíz del mercado de los juegos para *PC* que se tiene la evolución de juegos en otros medios, principalmente consolas. Algunos juegos para *PC* que han hecho historia son: *Age of empires*, *Doom*, *Diablo*, *The Sims*, *Half Life*, entre otros.

**Consolas de videojuegos:** Una consola de videojuegos es una computadora que está diseñada y optimizada en sus componentes internos y externos para correr programas de videojuegos exclusivamente. Los experimentos hechos con las consolas de videojuegos en poco más de treinta años y las innovaciones tecnológicas adicionadas a cada una de ellas han creado una sólida industria del entretenimiento electrónico que ve en el medio de las consolas, el ideal para distribuir sus productos.

Una consola de videojuegos de última generación consta de tres cosas básicamente: un medio de almacenamiento o transporte de *software*, el *CPU* (*hardware*) y controles de mando. Adicionalmente puede incluir *MODEM* para

conexión a Internet, o pantallas y batería recargable en caso de ser portátil; pero básicamente los primeros tres puntos son la base.

Ahora bien, a diferencia del mercado de los juegos para *PC*, en donde el principal problema es programar pensando en que los usuarios cubran los requerimientos básicos para poder correr el juego; el mercado de las consolas, al ofrecer productos en serie y estandarizados, tiene una plataforma de desarrollo particular para que los programadores de videojuegos lo hagan pensando sólo en un tipo de computadora en especial: la consola de videojuegos en cuestión. De esta manera, las grandes empresas que diseñan las consolas de videojuegos tienen controlado el mercado y obtienen ganancias tanto por la creación de juegos, como por dar licencia a otras compañías para desarrollar en su plataforma. Así en la industria de las consolas de videojuegos se distinguen dos tipos de empresas: los propietarios y los licenciarios.

Los propietarios son el tipo de empresa que diseña una consola de videojuegos a fin de introducirla en el mercado como la mejor opción entre sus competidoras. Estas empresas obtienen ganancias por la venta de consolas, videojuegos y pago de derechos de las empresas licenciarias. Por el lado de los licenciarios, se refiere al tipo de empresa que únicamente se dedica al desarrollo de *software* para distintas plataformas, que pueden tener o no exclusividad con alguna empresa propietaria y que paga una cuota de sus ganancias en juegos a la empresa dueña de la consola para la cual desarrolla. En este sentido hay un sinnúmero de empresas desarrolladoras en todo el mundo, aunque la gran mayoría se ubican en Estados Unidos y Japón.

Aunque las consolas de videojuegos se alejan del problema de tener un estándar para el diseño de los juegos, enfrentan otro que es inevitable: la obsolescencia. Así como los componentes internos de una computadora se deben actualizar periódicamente, principalmente en tarjetas de video, para poder correr los juegos de última generación. Las consolas de videojuegos también sufren del problema de quedar obsoletas con el paso del tiempo; y al no poder sustituir componentes, se opta por sustituir todo el aparato. Además de que la competencia entre empresas hace que se vuelva una lucha para que a cierto tiempo se lancen

nuevas consolas con capacidades superiores a las de generación anterior. El fenómeno del cambio de consolas es un punto que varios analistas, entre ellos William, mencionan que se da cada cinco años aproximadamente<sup>17</sup>; de igual manera este cambio de *hardware* ha permitido que distintas empresas produzcan consolas de videojuegos a lo largo de toda la historia.

**Teléfonos celulares:** Los teléfonos celulares son un medio de comunicación que ha crecido de manera exponencial en los últimos años, tanto en número de usuarios, como en componentes tecnológicos. Un teléfono celular se ha vuelto multimedia y ha permitido además de su función primaria como teléfono, la de reproducción de música, video, navegar por Internet y por supuesto, jugar videojuegos. Las capacidades multimedia de los teléfonos celulares lo han hecho posible y los videojuegos se pueden obtener mediante descargas en los aparatos para almacenarse en las memorias.

En este sentido, muchas compañías desarrolladoras de videojuegos han decidido llevar sus productos a los teléfonos celulares en versiones optimizadas para los equipos móviles, principalmente por tratar de adecuar los controles de los juegos a los teclados de teléfonos, situación que ha prosperado a tal manera, que han visto en este medio otro canal ideal para distribuir videojuegos. De acuerdo a la cantidad de funciones que se van agregando a los teléfonos celulares, la complejidad de los videojuegos para teléfonos móviles también aumenta.

**Otros:** Y por último en esta categoría entran otro tipo de juegos electrónicos que no encajen en las categorías anteriores; como los portátiles que ya traen precargados distintos programas, como los *juegos de reloj*. Otro ejemplo es el denominado *shareware* que son programas que se descargan vía Internet y que son un buen medio para que los programadores novatos den a conocer sus obras, y cobrar por versiones más completas de las mismas.

En resumen, de entre todos estos medios para jugar videojuegos, los dos más importantes en la actualidad son los juegos de computadoras personales y los de consolas caseras, sin embargo entre estos hay una diferencia significativa,

---

<sup>17</sup> Jean Francois William. *William's almanac*. p. 37.

pues las ventas arrojan que el 82% de los videojuegos que se venden son de consola de videojuegos y el 18% son para computadora<sup>18</sup>.

Los hechos apuntan que las consolas de videojuegos se convierten en el medio ideal para que los usuarios disfruten la experiencia de los juegos de video, por eso, de entre todos estos medios presentados para jugar cabe hacer la aclaración que el interés para este trabajo se centra principalmente en las consolas de videojuegos por ser el medio que más ha crecido en los últimos años, lo que de ninguna manera quiere decir que se menosprecien los demás medios que también crecerán.

A continuación, en el siguiente apartado, se presenta un breve resumen de la historia de la industria del videojuego bajo la directriz de las consolas de videojuegos.

---

<sup>18</sup> Según datos de la *ESA (Entertainment Software Association)* en 2004 se vendieron 45 millones de juegos para *PC*, mientras que de consola se vendieron 203 millones de unidades en el mismo periodo.



### 1.3. INDUSTRIA.

Por tratarse de *bits*, es innegable la relación de los juegos de video con la con la informática, un antecedente de la industria de los videojuegos fue la computadora *ENIAC (Electronic Numerical Integrator Analyzer and Computer)*, surgida en 1945 para calcular trayectorias e impactos de misiles, sentó las bases para el desarrollo de todo tipo de programas y aplicaciones para otras computadoras entre ellas videojuegos. Para finales de la década de los cincuenta en el *Laboratorio Nacional de Brookhaven*, en octubre de 1958, surgió el primer videojuego interactivo de la historia. William Higinbotham, académico de esa institución, ideó para una muestra tecnológica el prototipo de un juego de tenis de mesa electrónico con la ayuda de un osciloscopio como pantalla, y de controles rudimentarios<sup>19</sup>.

#### LOS PIONEROS

La década de los sesenta fue un periodo de estudio y prácticas de los primeros programadores de videojuegos apoyados de recursos tecnológicos básicos.

En 1962, Steve Rusell un estudiante del *MIT (Instituto de Tecnología de Massachussets)* programó un juego interactivo en el que tardó más de seis meses en elaborarlo y lo llamó *Spacewar*<sup>20</sup>. Consistía en dos naves en el espacio exterior que trataban mutuamente de eliminarse. Un visionario; Nolan Bushnell, contribuyó con la idea de hacer que los videojuegos se consideraran una mercancía. Bushnell trabajó arduamente para lograr la comercialización del *Spacewar* de Rusell; preparó una versión que salió al mercado en 1971 bajo al nombre de *Computer Wars* que operaba en máquinas tragamonedas en convenio con la compañía *Nutting Associates*. El intento fracasó debido a que al usuario le era difícil controlar el juego<sup>21</sup>.

Al año siguiente Bushnell decidido a realizar el negocio por su cuenta, creó su propia empresa que llamó *Atari* donde desarrollaron un juego que emulaba al ping pong, quizá inspirado en el de Higinbotham. Lo llamaron *Pong*, y consistía en una línea vertical al centro de la pantalla de un monitor que la dividía en un terreno

---

<sup>19</sup> William, *op. cit*; p. 25.

<sup>20</sup> William, *op. cit*; p. 25.

<sup>21</sup> Rusell DeMaría. *op. cit*; p. 16.

donde cada extremo tenía líneas más delgadas, que simulaban ser los jugadores; el objetivo era evitar que un pequeño cuadrado, que rebotaba por toda la pantalla y fungía como pelota, saliera por los extremos. Fue un éxito rotundo y *Atari* comenzó a crecer económicamente desarrollando más juegos con distintas temáticas. La industria que empezó a generar ganancias en las máquinas tragamonedas tendría su verdadero potencial en las consolas de videojuegos caseras, las cuales empezaron a salir al mercado tiempo después.

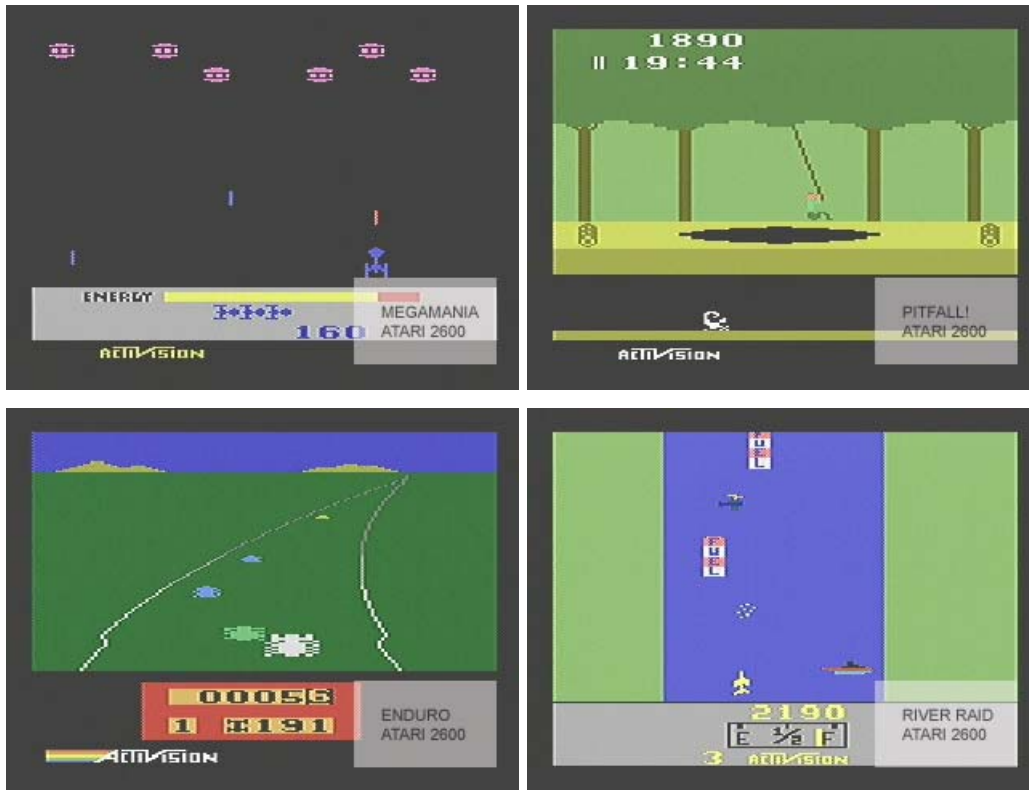
Ralph Baer, ingeniero en audio y video, tuvo la idea de que la televisión podía usarse para más que sólo mirar. En 1969 obtuvo un prototipo de muestra de una consola de videojuegos que llamó *Brown Box* con la que logró impresionar a Hill Enders, un empleado de *RCA* que estuvo presente en la demostración. Enders renunció para fundar *Magnavox* en 1972, con el objeto de ser el primero en obtener ganancias en la industria de juegos electrónicos. Tras negociar con Baer, empezó el diseño de una consola para conectarse en la televisión y jugar en casa. A finales del 72, en las tiendas se podía adquirir la consola de nombre *Odissey*, en la cual se podía jugar *Pong*, en diferentes versiones de acuerdo a un dispositivo de entrada que cambiaba las funciones de la pelota mediante tarjetas perforadas. Esa navidad se vendió una remesa de más de 100,000 aparatos; la industria mostró síntomas de ser un gran negocio.

Por otro lado Nolan Bushnell siguió invirtiendo en el desarrollo de más juegos para establecimientos de máquinas tragamonedas, pero por el precedente del *Odissey*, pensaba que el verdadero éxito estaría en las consolas caseras. Bushnell decidió contactar al creador de dicha consola para que trabajara en *Atari* en el desarrollo de una consola casera que recibió el nombre de *Stella*, y tras recibir apoyo económico de *Warner* se logró vender en la navidad de 1977<sup>22</sup>. Finalmente este aparato salió al mercado con el nombre de *Atari Video Computer System (VCS)*, con nueve cartuchos. Una innovación adicional fue el uso de un control de mando denominado *joystick* con una palanca y botón desprendibles de la consola, así en caso de sufrir daño no requería llevar todo el aparato completo a reparación.

---

<sup>22</sup> Edgar Goeyens Vargas. *Entretenimiento electrónico*. p. 112.

El *Atari 2600*, nombre que recibió la consola en definitiva, vendió más de treinta millones de aparatos en todo el mundo en un periodo de diez años<sup>23</sup>. Durante ese lapso se pudieron ver juegos como: *Pitfall!*, *River Raid*, *Enduro*, *Pac-Man*, *Space Invaders*, *Megamania*, entre otros, los cuales han sido símbolos de toda una generación.



Por otro lado, la gran compañía juguetera *Mattel Toys Inc.* en su división de *Mattel Electronics* lanzó a finales de 1979 la consola *Intellivision* competidora directa del *Atari 2600*. Aunque superior en tecnología, puesto que desplegaba mejores gráficos en pantalla, su debilidad fue el precio más elevado al de su competidor. Para 1983, la industria de los videojuegos en Estados Unidos sufrió una severa crisis debido a la baja calidad en la producción de juegos, además de que a la larga convenía más hacer un gasto mayor y comprar una computadora casera que por la diversidad de usos sería más útil para toda la familia. La industria entró en franca decadencia en América.

<sup>23</sup> Goeyens, *op. cit.* p.115.

## JAPÓN TOMA LAS RIENDAS

*Nintendo* una compañía japonesa que fabricaba barajas desde el siglo XIX, decidió en la década de los setenta experimentar con juegos electrónicos impulsados por la moda de las máquinas tragamonedas, lo que marcó su ingreso en el desarrollo de videojuegos. La consolidación vendría en los ochenta, en cuyo inicio lanzó los *Game and Watch*, juegos sencillos con pantallas de cristal líquido que simulaban movimientos de personajes en secuencias prediseñadas los cuales fueron bien recibidos. En 1983 *Nintendo* sacó a la venta su consola *Family Computer* en Japón, que resultó muy superior tecnológicamente a cualquier otra vendida con anterioridad.

Ante la posibilidad de ingresar al mercado norteamericano, justo cuando éste pasaba por la gran crisis, *Nintendo* anunció que llevaría la consola a ese país y al resto de continente americano. Luego de modificar y ajustar la estructura externa, la consola se vendió bajo al nombre de *Nintendo Entertainment System (NES)*, en octubre de 1985 para probar el mercado que venía de la crisis del 83.<sup>24</sup> El *NES* fue bien recibido y su demanda creció en todo el continente cuyos consumidores esperaban las innovaciones tecnológicas de la consola que se podían ver en el juego *Super Mario Bros* que venía incluido. A partir de ahí aparecieron grandes sagas que siguen vendiendo juegos, como el ya mencionado *Super Mario Bros*, *The legend of Zelda*, *Ninja Gaiden*, *Final Fantasy*, *Metal Gear* y *Castlevania*, entre otras.

La empresa japonesa *Sega*, competidora directa de *Nintendo* a finales de los ochenta, sacó una consola más poderosa que el *NES* a fin de colocarse en el gusto de los consumidores, la consola recibió el nombre de *Sega Genesis*. *Génesis* se vendió en Japón desde 1989 y llegó a América en 1990 con una publicidad dirigida a jóvenes, similar en calidad a *Nintendo* pero con el atractivo de una imagen rebelde y auténtica. Al año de su lanzamiento, *Sega* adoptaría una mascota de nombre *Sonic the Hedgehog*<sup>25</sup> en un juego homólogo, con el que la compañía aumentó sus ventas. Así, durante un periodo de casi dos años, *Sega* tuvo ventaja sobre *Nintendo*, que se preparaba a lanzar su nueva consola. Con la

---

<sup>24</sup> Goeyens, *op. cit*; p. 142.

<sup>25</sup> [www.sega.com/sonic/content](http://www.sega.com/sonic/content) Consultada en septiembre de 2006.

consola *Génesis* se volvieron clásicos juegos tales como: *Sonic the Hedgehog*, *Phantasy Star*, *Altered Beast* y *Streets of Rage*.

Con la gente acostumbrada a las mejoras tecnológicas del *Génesis*, *Nintendo* desarrolló una consola con características similares, pero superiores a las de su competencia, como agregar seis botones al control, a diferencia de tres que tenía el control del producto de *Sega*. La consola en cuestión fue el *Super Nintendo Entertainment System (SNES)* que salió al mercado en Estados Unidos a finales de 1991 y logró vender más de un millón y medio de unidades<sup>26</sup>. En el *SNES* aparecieron continuaciones de las sagas que comenzaron en el *NES*, tales como: *The legend of Zelda a link to the past*, *Super Mario World*, *Super Metroid*, *Super Castlevania IV*, entre otras. Se crearon también otras nuevas como *F-Zero* y *Star Fox*. Por esa desventaja competitiva *Sega* inició proyectos para trabajar bajo el formato de *CD ROM*.



### EL CD ROM ES EL FUTURO

Steve Race, dueño de *Sony Computer Entertainment* mencionó antes de la salida de su primer consola que: “El *CD ROM* representa el porvenir de esta industria; un

<sup>26</sup> Goeyens, *op. cit*; p. 157.

disco compacto es cuatro veces más barato de producir que un cartucho, se fabrica en la décima parte de tiempo y contiene hasta cien veces más datos. Con semejante salto tecnológico, el porvenir se convierte en una página en blanco”<sup>27</sup>. En anuncio se dio en relación a que en 1994 ya no era posible seguir comercializando los juegos en cartucho, ya que las nuevas tecnologías permitían hacerlo por medio del disco compacto. Hacer videojuegos en *CD ROM* permite gráficos más reales, voces y música digitalizada en los juegos. No obstante, este medio es extremadamente vulnerable a la elaboración de copias ilegales de los videojuegos.

De ahí que la industria se fragmentó: por un lado, fabricantes que apoyaban la utilización del disco compacto como *Sega* que basó siempre sus estrategias en el apoyo de nuevas tecnologías y *Sony* que ingresó a la industria a partir de obtener el mayor provecho de estas. Por otro lado, *Nintendo* temeroso a dar pie a la extensión de la piratería (producción ilegal de copias), no adoptó la tecnología del *CD ROM*, decisión que a la larga limitó su participación en el mercado.

*Sony* había planeado la consola *Playstation* desde la salida al mercado del *Super Nintendo*. Consistía en un principio en una extensión de *CD ROM* parecida a la que *Sega* hizo en el *Génesis* con el *Sega CD*. Se trataba de un intercambio de conocimientos entre dos grandes compañías; por un lado *Sony* aportaría lo necesario en cuanto a tecnologías de disco compacto y rayo láser y por otro lado *Nintendo* aportaría su amplio conocimiento en videojuegos a fin de crear un producto avasallador. Existían diferencias, ya que *Sony* en lugar de crear un adaptador para el *Super Nintendo* quería hacer una consola totalmente nueva, mientras que *Nintendo* antes de apoyar dicho proyecto quería convertirse en dueño total del proyecto; en consecuencia la alianza se desvaneció<sup>28</sup>.

En 1993, *Nintendo* anunció que trabajaba en una nueva consola de nombre *Project Reality*, mientras que *Sony* creó la división *Computer Entertainment Company*, que se pondría a trabajar en otra consola misma que lanzó para Japón en diciembre de 1994 y un año después en Norteamérica. El nombre del sistema

---

<sup>27</sup> Citado por Dominique Nora en, *La conquista del ciberespacio*. p. 175, en relación al uso de tecnología de *CD ROM* para videojuegos.

<sup>28</sup> Goeyens, *op. cit*; p. 180.

fue *Playstation*. En cuanto a capacidades tecnológicas, ésta consola permitió mejores gráficos y manipulación de imágenes tridimensionales, pero, la tecnología de lectura de *CD ROM* fue de baja calidad y ocasionaba tiempos de carga para iniciar los juegos; jugar en *Playstation* significaba acostumbrarse a ver la leyenda *Now Loading...* (Cargando...).

A pesar de no contar con una experiencia en el mercado como *Nintendo*, *Sony* se ubicó como líder en ventas desde 1998, año en que salió uno de los mejores juegos de todos los tiempos: *Metal Gear Solid*, el cual sentó nuevas bases en lo que se debía ofrecer de ahí en adelante tanto en gráficos como en trama del juego, pues generaba la experiencia de jugar un largometraje. En esta consola vieron la luz diversos juegos que hoy siguen vigentes tales como: *Final Fantasy VII*, *Gran Turismo*, *Resident Evil*, *Tomb Raider*, además del ya mencionado *Metal Gear Solid*.

*Nintendo* siempre privilegiada al ganar el mercado tanto en Japón como en Estados Unidos. Decidió hacer frente al *Playstation* sin utilizar tecnología de *CD ROM*. Su consola *Nintendo 64* a pesar de tener el doble de capacidad que el *Playstation* utilizaba como medio el cartucho para almacenar los juegos. Eso hacía la diferencia competitiva, pues si bien los cartuchos no tenían problemas con tiempos de carga que sí enfrentaba la competencia, la capacidad de almacenamiento de datos se reducía drásticamente. Según la empresa, esta estrategia servía para defenderse de los productores ilegales de copias y ofrecer un producto sin tiempos de carga.

Al principio el *Nintendo 64* fue bien recibido en Japón cuando salió a la venta en junio de 1996, agotando más de 700 mil consolas en una semana, caso similar en los Estados Unidos cuando salió a la venta en septiembre de ese mismo año agotando medio millón de unidades en un día<sup>29</sup>. Su gran problema fue el desarrollo de *software*, ya que en un principio la consola sólo tenía en venta dos títulos: *Pilotwings 64* y *Super Mario 64*. La situación no cambió con el paso del tiempo, pues las compañías desarrolladoras ajenas a *Nintendo* no querían trabajar de más en programar para la consola, cuando en ese entonces resultaba más fácil

---

<sup>29</sup> Goeyens, *op. cit.*; p.184.

hacerlo en otra que trabajara con *CD ROM*, poco a poco se perdió el interés de trabajar en ella y *Sony* se consolidó como líder de la industria del videojuego. Aún así quedan como memorables muchos juegos que plantearon estándares de calidad en el desarrollo y que serían importantes tales como: *The legend of Zelda: the ocarina of time*; *The legend of Zelda: Majora's Mask*, *Super Smash Bros* y *Mario Kart 64* entre otros. Con el *Nintendo 64* se cerró la etapa en que se usaron los cartuchos como medio de almacenamiento de los juegos. La única consola que hasta la fecha los sigue utilizando es el *Game Boy*.

### CONSOLAS PORTÁTILES

A pesar de haber quedado desplazado como la mayor productora de videojuegos en consolas caseras, nadie ha podido todavía ganarle a *Nintendo* en el ramo de consolas de videojuegos portátiles. Desde que salió a la venta en 1989 el *Game Boy* se ha mantenido vigente y al tanto de los nuevos cambios tecnológicos aunque sigue trabajando con cartuchos como medio de almacenamiento de datos. En este lapso se han hecho mejoras a la consola base: primero se vendieron versiones con plástico de diferentes colores, luego se redujo su tamaño y consumo de baterías, y posteriormente se ofreció una pantalla a color en 1998 con el lanzamiento del *Game Boy Color*. Otra característica distintiva del *Game Boy* es la posibilidad de interactuar con otras personas en el juego mediante el *Cable Link* que se vende por separado y que sirve para interconectar dos consolas para participar en el mismo juego. En el *Game Boy* aparecieron versiones miniaturizadas de juegos de *Mario*, *Zelda*, *Castlevania* y *Metal Gear*.

El lanzamiento de una nueva versión del *Game Boy* con características similares al *Playstation* se dio en junio del 2001, cuando salió a la venta en el mercado americano bajo el nombre de *Game Boy Advance (GBA)*, e inmediatamente se posicionó como uno de los sistemas mejor vendidos. Sus cualidades son las de trabajar con dos baterías AA que proporcionan larga duración, compatibilidad con los juegos de *Game Boy* de las anteriores versiones, colores en pantalla y gráficos de buena calidad. Las última mejoras en el *Game Boy Advance* fueron la nueva versión *Game Boy Advance SP* que es aún más pequeña, plegable, con luz en pantalla y funciona con una batería recargable; y



también el *Game Boy Micro* con las mismas características pero tan pequeña como un teléfono celular.

Con el afán de innovar, *Nintendo* sacó a la venta a finales de 2004 una consola portátil de nombre *Nintendo DS* que trabaja con dos pantallas, una de ellas de tipo *touch screen* similar a las de algunas agendas portátiles que permite interactuar con los juegos en una interfaz basada en tocar la pantalla con una pluma (*Stylus*); el medio de almacenamiento de los juegos es a base de tarjetas que tienen más capacidad de información por lo que reproduce mejores gráficos y sonidos. El *Nintendo DS* es compatible con los juegos de *Game Boy Advance* y cuenta con el apoyo de muchas compañías desarrolladoras de *software* dispuestas a explotar sus capacidades táctiles para jugar de distinta manera.

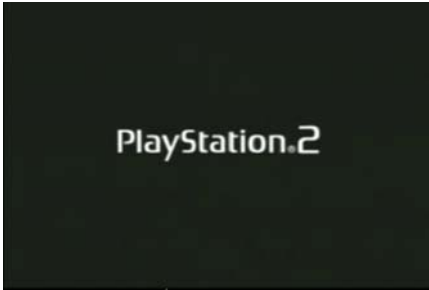
*Sony* al ver el gran potencial de los juegos portátiles sacó al mercado americano en marzo del 2005 su consola portátil *PSP (Playstation Portable)* la cual en capacidades técnicas es la mejor opción pues es similar a las de las consolas caseras de última generación. El medio de almacenamiento es por medio de los *UMD (Universal Media Disc)* que son discos pequeños con capacidad de 1.8 Gb. que además de almacenar videojuegos también almacenan películas completas, por lo que el sistema cumple además otros fines además de jugar. En tarjetas de memoria (*Memory Stick*) también se pueden guardar archivos de imágenes, música en formato *MP3*, video, entre otros. *El PSP* fue planeado como la competencia directa del *Nintendo DS*, aunque por su apuesta a las innovaciones tecnológicas se perfila para un público más adulto mientras que el *Nintendo DS* con sus innovaciones en torno al juego tiene aceptación en el público más joven y en general ha tenido más éxito que el *PSP*.

#### LAS CONSOLAS DE ÚLTIMA GENERACIÓN Y EL JUEGO EN LÍNEA

Así como alguna vez el *CD ROM* se convirtió en el medio más viable de trabajar con videojuegos, cedió su lugar en adelante al *DVD* como formato estándar para trabajar. El desarrollo de Internet permitiría, así mismo, empezar a programar en consolas con la capacidad de conectarse a la red y poner a competir a los videojugadores en todo el mundo.

Con muchas innovaciones internas, la consola *SEGA Dreamcast* salió a la venta en 1998, impactó visualmente a todo el mundo, sus gráficos eran excelentes, su control permitía una buena interacción en el juego y dispuso de accesorios como una tarjeta de memoria para guardar avances que contaba con una pantalla de cristal líquido para visualizar datos del juego. Estos elementos representaron mejoras que inauguraron la generación de consolas que distingue el desarrollo actual de la industria del videojuego. El mejor atributo del *Dreamcast* fue la capacidad de conectarse en línea en su portal *SegaNet*, para competir o cooperar en juegos, esto debido a que disponía de un *MODEM* para conectarse a Internet. No obstante después de los intentos en sus demás consolas *Sega* nunca había ocupado primeros lugares y en 2001 enfrentó serios problemas financieros, con lo cual cesó el apoyo al *Dreamcast*. Desde entonces *Sega* ya no produce consolas, se dedica a la elaboración de *software* para las demás compañías. Pese a esto, sus juegos son de muy buena calidad, tanto en locales de maquinitas como en sistemas caseros. En *Dreamcast* aparecieron juegos de gran aceptación como: *Sonic Adventure*, *Soul Calibur*, *Shenmue*, y *Jet Grind Radio* entre otros. A partir de ese momento, la competencia entre consolas sería protagonizada por *Sony*, *Nintendo* y como “nuevo competidor” a *Microsoft*.

Tras el éxito de su anterior sistema, y con el interés de continuar su posición de líder, *Sony* sacó al mercado en el 2000 su consola *Playstation 2 (PS2)*, la cual dispone de capacidad para trabajar con discos de su anterior consola, reproducir discos de música y películas en *DVD*, así como conectarlo en la red para competir a nivel mundial. *Playstation 2* heredó las franquicias de su antecesor y aseguró títulos exclusivos como es el caso de *Devil May Cry* y *Final Fantasy X*. Resultó ser la primera opción en el mercado para los juegos en *DVD*, y también ser la heredera de varios consumidores cautivos con el *Playstation*. Los juegos que hasta el momento han sido memorables para esta consola son: *Jack and Daxter*, *Ratchet & Clank*, *Sly Cooper*, *Metal Gear Solid 2*



*sons of Liberty, Metal Gear Solid 3 Snake Eater, Devil May Cry, God of war, Katamari Damacy y Grand Theft Auto*, este último en tres versiones.

La respuesta ante esta nueva ola de videojuegos por parte de *Nintendo* fue usar definitivamente la tecnología de los *DVD* en una versión compacta, con el afán de hacer que sus juegos no se puedan falsificar y producir de manera ilegal. La consola que lanzó al mercado de nombre *Game Cube* en el otoño del 2001 tiene el aspecto de un cubo y cuenta con la desventaja de que al trabajar con un formato especial de discos no sirve para otras funciones tales como reproducir música ni películas en *DVD*. En cambio cuenta con características únicas tales como la interacción de ésta consola con el *Game Boy Advance* para experimentar nuevas formas de juego enfocadas más a la creatividad, que al juego en línea. Por otro lado, padece dos debilidades: una imagen muy infantil ocasionada principalmente por el desarrollo de juegos con personajes tiernos y sin grandes dosis de violencia, la cual ha tratado de combatir desarrollando juegos con temáticas más adultas; y la otra es que no ha pensado seriamente en trabajar para conectarse a Internet para jugar en línea, de hecho sólo cuenta con uno o dos juegos con esas características en su existencia. No



obstante la calidad de sus productos es excelente y se refleja en títulos como: *Super Mario Sunshine, Metroid Prime, Soul Calibur II, The Legend of Zelda the Wind Waker*, y *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*.

Después de los años ochenta en que *Atari* era la dueña absoluta de la industria del videojuego, ninguna otra compañía norteamericana había logrado figurar en el negocio; ese beneficio estaría reservado a los japoneses. Pero gracias al crecimiento como desarrolladora de *software* de computadoras, *Microsoft* dispuso de las herramientas necesarias, la infraestructura y el presupuesto para aventurarse a participar en el negocio. Bill Gates presidente de la empresa hizo el anuncio de que a partir del 2001 lanzarían al mercado la

consola *Xbox*, haciendo hincapié que no se trataba de una computadora personal sino de un avanzado sistema de videojuegos<sup>30</sup>.

El *Xbox* es la consola con mejores capacidades tecnológicas, por lo que sus juegos tienen los mejores gráficos y sonido. Así mismo, la experiencia de *Microsoft* en el diseño y producción de videojuegos para computadoras personales le ha permitido realizar juegos de alta calidad en su propia consola, la cual además reproduce *CD* de música, películas en *DVD* y cuenta con disco duro de memoria fija que permite almacenar información de gran tamaño. Por otro lado esa empresa ha sabido vender y adaptarse mejor al concepto del juego en línea con su *kit* de instalación *Xbox Live!*, que opera con tecnología de banda ancha. Con todas estas ventajas, su participación en el mercado crece notablemente sobretodo en México. No obstante su mayor reto



es penetrar en el mercado japonés, ya que este público nunca ha aceptado de buen grado otra consola que no provenga de su propio país, por lo que la empresa de Bill Gates ha hecho una gran campaña de publicidad y mercadotecnia a fin de lograr dicho objetivo aunque no solamente en Japón sino también en el resto del globo. *Xbox* tiene licencias exclusivas para los juegos de *Dead or Alive* y *Ninja Gaiden*; otros juegos de calidad son: *Project Gotham Racing*, *Fable*; sin olvidar el gran pilar que representan *HALO* y *HALO 2* en la empresa, el primero por salir casi con el lanzamiento de la consola y el segundo por explotar las características de *Xbox Live!*

#### LAS CONSOLAS DE LA SIGUIENTE GENERACIÓN

Finalmente, dentro de poco vendrán las consolas sucesoras de estas compañías. *Microsoft* sacó a la venta el *Xbox 360* a finales del 2005. Esta consola tiene capacidades superiores a la anterior y se perfilan las secuelas de sus juegos presentados en el primer *Xbox*. La apuesta principal con el *Xbox 360* es utilizar el juego en línea de *Xbox Live!* e incorporar otros usos en el mismo aparato como reproducir música, video, imágenes, así como crear un mercado para vender

---

<sup>30</sup> Goeyens, *op.cit*; p. 191.

productos al estilo de *E-bay*. *Microsoft* antes del *Xbox* ya era líder mundial de sistemas operativos y software para computadoras, con *Windows* como producto clave<sup>31</sup>. Su *slogan* es “*It’s good to play together*” (es bueno jugar juntos)<sup>32</sup> y al parecer será la estrategia de esta empresa que busca introducirse en Japón y apostar al juego en línea para crear una sólida comunidad.

*Sony* sacará a la venta a finales de 2006 el *Playstation 3* y como líder de la industria tiene la oportunidad para defender su posición. Esta vez la apuesta del *Playstation 3* es la espectacularidad, por lo que la nueva consola parece utilizar los recursos más avanzados como estar habilitada para televisores de alta definición y quizá una tecnología propia de discos compactos de alta capacidad de almacenamiento. La desventaja con el uso de esta tecnología serán costos elevados. *Sony*, antes del *Playstation*, su principal actividad era la fabricación de componentes electrónicos e informáticos, producción de películas (*Columbia* y *Tristar*) y de discos de música (*Sony Music*). Su *slogan* es “*Live in your world. Play in ours*” (Vive en tu mundo. Juega en el nuestro)<sup>33</sup> el cual hace referencia a todos los usuarios que regularmente juegan y pueden asumir diferentes papeles en diferentes ambientes.

*Nintendo* se dispone a hacer frente a la nueva generación con el *Wii*, se trata de una consola que trabajará con tecnología de *DVD*, por lo que será compatible con la reproducción de diversos formatos; además se podrá usar en línea. El punto fuerte del *Wii* es su control el cual en primera instancia parece un control remoto para televisor, pero tiene la peculiaridad especial de trabajar con reconocedores que detectan la posición en que el usuario lo mueve al agitarlo en el aire, por lo que su apuesta es hacia nuevas formas de jugar que tratan de dar una apariencia de virtualidad. El control del *Wii* se puede usar entonces como espada, bat, palo de golf o cualquier otro uso que los programadores puedan aprovechar. *Nintendo* trabaja bajo el *slogan* “*Who are you*” (¿Quién eres?)<sup>34</sup>, con lo que busca en su amplia gama de personajes exclusivos como *Mario* o *Link*

---

<sup>31</sup> Nora, *op. cit.*; p. 359.

<sup>32</sup> <http://www.microsoft.com/games/default.aspx> consultada en septiembre de 2006.

<sup>33</sup> <http://www.us.playstation.com/games.aspx> consultada en septiembre de 2006.

<sup>34</sup> [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com) consultada en septiembre de 2006.

tratar de que los usuarios se identifiquen con alguno de ellos, sobretodo porque el videojugador ha crecido con *Nintendo*.

Como se puede ver es un hecho que las consolas contemporáneas dedican todos sus esfuerzos a explotar características propias a fin de ser competitivas en el panorama económico mundial. Las consolas del mañana tratarán de satisfacer distintas necesidades a un público que se hace más numeroso. Esta es la manera en que se ha desarrollado la industria del videojuego y cómo se organiza en la actualidad. Tres compañías globales buscan apoderarse de la mayor parte de consumidores que siguen creciendo en todo el mundo.

## 1.4. GLOBALIZACIÓN.

Anthony Giddens experto en el tema señala: “Puede que globalización no sea una palabra particularmente atractiva o elegante. Pero absolutamente nadie que quiera entender nuestras perspectivas en este fin de siglo puede ignorarla”<sup>35</sup>. Globalización es un término que se utiliza en los discursos en diversos sentidos, en relación a los videojuegos se habla de una industria global controlada por algunas empresas que manejan distintas estrategias para sacar adelante a sus productos. Por tanto es conveniente empezar con la definición de globalización y después retomar el tema de los videojuegos y relacionarlos.

Ulrich Beck define globalización como: “un proceso que crea vínculos y espacios sociales transnacionales, revaloriza culturas locales y trae a un primer plano terceras culturas”<sup>36</sup>. Nótese que en este término se da una importancia e impacto a las cuestiones socioculturales, de tal manera que la clave en la globalización será esta interacción mundial que se da tanto en el plano cultural como económico. Sobre la aparición de la globalización, hay que tomar en cuenta que esta interacción mundial data para muchos autores desde siglos atrás con los viajes de intercambio y comercio que hacían las potencias de la época, de continente a continente en donde se intercambiaban mercancías, personas y conocimientos, lo que Wallerstein denomina: “sistema mundial capitalista”<sup>37</sup>.

Pero hay que distinguir al respecto la singularidad fundamental del proceso de globalización actual el cual es:

“La ramificación, densidad y estabilidad de sus recíprocas redes de relaciones regionales-globales empíricamente comprobables y de su autodefinition de los medios de comunicación, así como de los espacios sociales y de las citadas corrientes icónicas en los planos cultural, político, económico y militar”<sup>38</sup>.

Por tanto, el fenómeno de globalización es empíricamente comprobable por el uso que se da de las nuevas tecnologías que modifican las formas de relación, tiempo y espacio que se identifican como características del fenómeno global,

---

<sup>35</sup> Anthony Giddens. *Un mundo desbocado*. p. 20.

<sup>36</sup> Ulrich Beck. *¿Qué es la globalización?* p. 30.

<sup>37</sup> Beck, *op. cit*; p. 31.

<sup>38</sup> *Idem*.

siendo Internet un símbolo distintivo. En este sentido, la globalización presenta un panorama nuevo en cada aspecto de la vida cotidiana, en el caso de los medios de comunicación masiva es evidente el grado de transnacionalización que sufren en el mundo globalizado. Lo que en la industria del videojuego, y sobretodo en el de las consolas, se refleja en tres empresas transnacionales, pero que tienen un origen japonés o norteamericano.

### GLOBALIZACIÓN ECONÓMICA

Sin duda, el concepto con que mayor relación se hace de la globalización es el de economía, y es que con las nuevas tecnologías y redes el dinero cambia de manos a grandes velocidades, lo que ha creado grandes colapsos financieros y la creación de instituciones económicas de alcance global y empresas transnacionales. En palabras de Beck: “Transnacional significa el surgimiento de formas de vida y acción cuya lógica interna se explica a partir de la capacidad inventiva con la que los hombres crean y mantienen mundos de vida social y relaciones de intercambio *sin medir distancias*”<sup>39</sup>. Así, las acciones quedan fuera de la regulación de los estados, las distancias se pierden y el capitalismo se vuelve indispensable para la transnacionalización, el cual según Wallerstein: “es, dada su propia lógica interna, necesariamente global”<sup>40</sup>.

La lógica económica global implica obtener los mayores beneficios aprovechando las circunstancias de mercado a nivel transnacional para alcanzar ese crecimiento, ya que las industrias culturales son también a final de cuentas industrias, aunque con la particularidad especial que tienen sus productos. Los videojuegos como industria cultural tuvieron su expansión al mercado global cuando a finales de la década de los setenta se importaban máquinas tragamonedas de videojuegos de Japón para el mercado americano y viceversa. Así se pueden distinguir dos grandes polos en la industria del videojuego: Japón y Estados Unidos, los cuales son los productores de tecnología más importantes del mundo, aunque no hay que perder de vista a las empresas desarrolladoras de *software* en Europa y otras regiones, pero que quedan supeditadas al servicio de

---

<sup>39</sup> Beck, *op. cit*; p. 57.

<sup>40</sup> Wallerstein, citado por Beck en, *op. cit*; 58.



las grandes potencias de esta industria, sobretodo en materia de consolas de videojuegos. Sin duda la introducción del *Nintendo Entertainment System, NES*, en América a mediados de los ochenta marcó la pauta y el interés por empresas desarrolladoras de videojuegos por hacer negocios en todo el mundo abriendo los mercados, por lo que: “Hoy en día *Nintendo* es una marca doméstica en todo el mundo, virtualmente sinónimo de videojuegos”<sup>41</sup>.

## LÓGICA ECONÓMICA MUNDIAL

Miguel Bustos señala que:

“las condiciones de base de una determinada industria (de la oferta y de la demanda) determinan su estructura (el número y relación entre los productores) que, a su vez, condiciona las estrategias de las empresas (crecimiento, internacionalización,...), las cuales se traducen en unos determinados resultados (porcentaje de beneficios)”<sup>42</sup>.

Así la *Secuencia real: Condiciones de base – Estructuras – Estrategias – Resultados*, se configura de acuerdo a la economía global. De aquí en adelante se relacionará esta secuencia real con la industria del videojuego en general, a fin de entender el papel que juega en el mercado global y la forma en lo que lo hace.

Las *condiciones de base* toman en cuenta el papel del Estado, aspectos tecnológicos, la publicidad (vendiendo espacios dentro del medio) y nuevas prácticas y usos. El papel del Estado en los videojuegos se concentra en regular contenidos violentos o prohibir la venta de ciertos títulos por censurar las temáticas. Los avances tecnológicos en esta industria se vuelven una carrera por sacar la consola con más avances tecnológicos a menor costo. La publicidad no es prioritaria como medio de financiamiento en videojuegos, ya que el usuario paga una cantidad promedio de 50 dólares por cada copia de estreno lo que sustenta los gastos; sin embargo, algunas empresas han dejado ver sus marcas en el contenido de los juegos y por otro lado, con el uso de Internet las fórmulas publicitarias se podrían aplicar en un futuro. Y en nuevas prácticas y usos, el videojuego ocupa un lugar cada vez más predominante como medio de entretenimiento alternativo al cine, radio y televisión, ya que, por ejemplo, según

---

<sup>41</sup> Rusel Demaria. *op. cit.* p. 230.

<sup>42</sup> Juan Carlos Miguel Bustos. *Los grupos Multimedia.* p. 22.

datos de la *ESA (Entertainment Software Asociation)* el 50 % de los estadounidenses juegan videojuegos<sup>43</sup>, que siguen siendo muchos más en proporción que el estimado de 8 millones de jugadores activos y pasivos en México<sup>44</sup>, aunque ambas cifras crecen día con día.

En *estructuras* se hace referencia tanto a la talla como a la globalización. Por un lado la talla mide la dirección del crecimiento de la empresa, ya sea asociándose con otras de su mismo tipo, como cuando en videojuegos una compañía desarrolladora de *hardware* se asocia con una de *software* para atraer clientes, tal es el caso de *Halo* que es desarrollado por la compañía *Bungie*, pero que tiene la exclusividad con la consola Xbox de Microsoft. Y por otro lado la globalización que crea vínculos internacionales, también crea una oferta de productos universales que se diseñan con temáticas *ad hoc* para venderse en todo el mundo; la industria de los videojuegos es resultado de la globalización y la venta de productos en tres mercados principales: Japón, Europa y América, este último podría subdividirse en América Latina.

En la parte de *estrategias* hay que distinguir las alianzas y las diversificaciones como las principales medidas tomadas por las empresas transnacionales. En el caso de las alianzas, las tres empresas de videojuegos crean vínculos con los licenciarios desarrolladores de *software* para asegurar las exclusividades de títulos, los cuales son la fuente de ganancias para las empresas que venden las consolas a un precio inferior de su costo en el mercado, a fin de recuperarlo en la venta de juegos. En la diversificación, las empresas buscan tener más actividades de las que tienen como base como además de los videojuegos: el cine, televisión, juegos de cartas, comics y otros productos.

Y en *resultados* se tiene la creación de empresas transnacionales que como menciona Miguel Bustos crea grupos multimedia que además de tener una actividad primaria realizan otras actividades complementarias, la fortaleza de *Sony*, *Nintendo* y *Microsoft* radica en tener diversos productos. Lo que impide a

---

<sup>43</sup> <http://www.theesa.com/pressroom.html> Consultada en Enero de 2005.

<sup>44</sup> “*Todo lo que querías saber del EGS*” en *EGM # 12*, octubre del 2003, p. 12, con fuente en el International Development Group, Icon Group International.

empresas pequeñas entrar a hacer la competencia a estas grandes y limita la producción de videojuegos a tres opciones para consolas.

## INTERNET

Otro icono de la globalización es si duda Internet, el cual forma parte y lo seguirá siendo como componente básico en las consolas de videojuegos de la siguiente generación. Castells menciona que el origen de Internet hay que situarlo cuando se creó *ARPANET*: “Una red de ordenadores establecida por *ARPA* (*Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada*) en septiembre de 1969”<sup>45</sup>. El fin de Internet por parte del gobierno norteamericano era crear una red de computadoras interconectadas para comunicar datos de tal manera que no se pudiera rastrear el origen de las transmisiones y que a la vez no se pudieran cortar, esto en el clima de la Guerra Fría donde se temía un ataque nuclear y el corte de las señales:

“En 1983, el *Departamento de Defensa*, preocupado por posibles violaciones de su sistema de seguridad, decidió crear la red *MILNET*, destinada exclusivamente a funciones militares. *ARPANET* se convirtió en *ARPA-INTERNET*, y se destinó a la investigación”<sup>46</sup>.

Para este entonces y a más de una década de su creación, Internet había crecido en tamaño y su uso militar se desligaba de la red, así encontraba un mejor aprovechamiento en las universidades norteamericanas, donde los estudiantes con computadoras interconectadas experimentaban con diversas formas de transmisión de datos. Es aquí donde nace el correo electrónico (la aplicación más utilizada en Internet), los navegadores (como *Internet Explorer* de *Microsoft*) y el *protocolo especial de transmisión de datos* para Internet (*HTTP*) de tal manera que la red creció a lo que hoy se llama *WWW* (*World Wide Web*), en donde computadoras de todo el mundo conectadas por *MODEMS* logran la transmisión de datos y una oleada de información abierta que fluye en gran cantidad.

Sobre el nacimiento oficial de Internet Castells menciona que:

“A pesar de que Internet estaba ya en la mente de los informáticos desde principios de los sesenta, que en 1969 se había establecido una red de comunicación entre ordenadores y que desde finales de los años setenta se habían formado varias

---

<sup>45</sup> Manuel Castells. *Galaxia Internet*. p. 26.

<sup>46</sup> Castells, *op. cit.* p. 28.

comunidades interactivas de científicos y *hackers*, para la gente, para las empresas y para la sociedad en general, Internet nació en 1995”<sup>47</sup>.

Así este año puede tomarse como punto de partida para Internet como se conoce hoy en día: Páginas *web*, correo electrónico, descarga de contenidos, cibersexo, etc. También a partir de ese año, las empresas de videojuegos empezaron tomar en cuenta las posibilidades Internet, gracias a su flexibilidad, para diversas formas de explotación y en este caso, las consolas de videojuegos hacen una gran apuesta para incluir esta opción como la base para desarrollarse y penetrar en más mercados y hogares. La interconexión en videojuegos ha creado toda una arena virtual en donde usuarios de todo el mundo, con distintas culturas convergen para competir, para ayudarse o para ser espectadores en la forma de entretenimiento del siglo XXI, lo que sin duda crea una nueva cultura ligada al juego.

---

<sup>47</sup> Castells, op. cit. p. 34.

## 1.5. CULTURA.

El término cultura es uno de los más complejos, pues cuesta trabajo delimitar su alcance y encontrar una definición que no sea tan arbitraria y abierta; no obstante conviene buscar un término de cultura que busque ser lo más neutral e imparcial; o por lo menos que sea acorde al objetivo que se busca en este trabajo.

Conviene empezar por descubrir su sentido etimológico; de esta manera Eagleton señala que:

“La cultura, etimológicamente hablando, es un concepto derivado de la naturaleza. Uno de sus significados originales es <producción>, o sea un control, del desarrollo natural (...) la palabra que usamos para referirnos a las actividades humanas más refinadas la hemos extraído del trabajo y de la agricultura, de las cosechas y del cultivo”<sup>48</sup>.

El término avanzó lo suficiente hasta acercarse al que actualmente se maneja como cultura:

“La raíz latina de la palabra <cultura> es *coler*, que puede significar desde cultivar y habitar, hasta veneración y protección. Su significado como <habitar> ha evolucionado desde el latín *colonus* al actual <colonialismo>; por eso, títulos como cultura y colonialismo también resultan medio tautológicos”<sup>49</sup>.

Luego entonces, el término cultura se utilizó en un sentido despectivo hacia algunos grupos que hacían la distinción entre ésta y civilización:

“La cultura entendida como civilización, tomó prestadas las distinciones entre lo elevado y lo bajo de los primeros antropólogos, según los cuales algunas culturas eran manifiestamente superiores a otras; pero conforme el debate creció, la visión antropológica del mundo se volvió más descriptiva y menos evaluativa”<sup>50</sup>.

Así se entendió que el ser civilizado no era una cuestión de atraso o progreso entre diferentes culturas, se logró que el término cultura se aplicara indistintamente a cualquier pueblo no importando su actividad y forma de vida, pues la cultura es algo casi natural inherente al ser humano. En este recorrido histórico del término:

---

<sup>48</sup> Terry Eagleton. *La idea de cultura*. p. 11.

<sup>49</sup> Eagleton, *op. cit.*; p. 12.

<sup>50</sup> Eagleton, *op. cit.*; p. 30.

“En gran parte, debemos nuestra noción moderna de cultura al nacionalismo y al colonialismo, así como al desarrollo de una antropología al servicio del poder imperial. En ese mismo momento histórico, el surgimiento de la cultura de <masas> en Occidente otorgó al concepto una actualidad añadida”<sup>51</sup>.

La cultura sirvió al aparato estatal para tratar de cobijar bajo el nacionalismo toda la forma de vida de un pueblo, pero bajo mecanismos controlados, difundidos principalmente entre medios de comunicación. De esta manera, Echeverría hace una definición de cultura en los siguientes términos:

“Al hablar de cultura pretendemos tener en cuenta una realidad que rebasa la consideración de la vida social como un conjunto de funciones entre las que estaría la función específicamente cultural. Nos referimos a una dimensión del conjunto de todas ellas, a una dimensión de la existencia social, con todos sus aspectos y funciones, que aparece cuando se observa a la sociedad tal como es cuando se empeña en llevar a cabo su vida persiguiendo un conjunto de metas colectivas que la identifican o individualizan”<sup>52</sup>.

La cultura es parte de la vida cotidiana, si no es que la vida misma. Eagleton recoge esta idea en una definición más simple y concreta: “La cultura se puede entender, aproximadamente, como el conjunto de valores, costumbres, creencias, y prácticas que constituyen la forma de vida de un grupo específico”<sup>53</sup>.

Ahora bien, como parte de la vida cotidiana se puede distinguir entre matices diferentes para concebir a la cultura, en este sentido, autores como Clifford Geertz resaltan la importancia de lo simbólico para poder estudiar de manera adecuada a la cultura:

“Creyendo con Max Weber que el hombre es un animal inserto en tramas de significación que él mismo ha tejido, considero que la cultura es esa urdidumbre que el análisis de la cultura ha de ser por lo tanto no una ciencia experimental en busca de leyes, sino una ciencia interpretativa en busca de significaciones”<sup>54</sup>.

Así bajo esta concepción simbólica, la cultura necesita mecanismos de interpretación adecuados para entender su realidad, lo que llevará más adelante a una hermenéutica.

---

<sup>51</sup> Eagleton, *op. cit*; p. 45.

<sup>52</sup> Bolívar Echeverría. *Definición de la cultura*. p. 45.

<sup>53</sup> Eagleton, *op. cit*; p. 58.

<sup>54</sup> Clifford Geertz. *La interpretación de las culturas*. p. 25.

Recogiendo estas ideas, Thompson tiene una definición de cultura acorde:

“La cultura es una <jerarquía estratificada de estructuras significativas>; consiste en acciones, símbolos y signos, en <espasmos, guiños, falsos guiños, parodias>, así como en enunciados, conversaciones y soliloquios. Al analizar la cultura, nos abocamos a la tarea de descifrar capas de significado, de describir y redescubrir acciones y expresiones que son *ya significativas* para los individuos mismos que las producen, perciben e interpretan en el curso de sus vidas diarias”<sup>55</sup>.

Y complementa lo que tiende a llamar la concepción simbólica:

“Que puede caracterizarse en general de la siguiente manera: la cultura es el patrón de significados incorporados a las formas simbólicas –entre las que se incluyen acciones, enunciados y objetos significativos de diversos tipos- en virtud de los cuales los individuos se comunican entre sí y comparten sus experiencias, concepciones y creencias”<sup>56</sup>.

Así, lenguajes, gestos, señales electromagnéticas, conversaciones en el *Messenger*, todo es una representación simbólica, que por supuesto es afectada por los medios de comunicación masiva de escala global.

El videojuego forma parte de los hogares contemporáneos, los niños desde la década de los setenta ya sea con consolas en sus casas, computadoras o maquinitas en la calle han crecido bajo la influencia de los juegos de video, el medio de acceso varía sólo de acuerdo a su nivel de ingresos. Demaría señala este hecho en su antología sobre la industria del videojuego:

“La humanidad ha jugado a través de su historia. Tanto si miramos a los dados y los juegos de tablero primitivos de la tumba del rey Tut o los graffittis que representaban tableros de juego utilizados por los patricios, la gente ha dejado artefactos que identifican al juego como parte de su legado ¿Acaso es de extrañar que al igual que ha evolucionado nuestra tecnología, lo haya hecho también nuestra capacidad para jugar?”<sup>57</sup>.

Han pasado más de tres décadas desde que salió a la venta la primera consola de videojuegos, por tanto los usuarios han pasado de ser niños a jóvenes

---

<sup>55</sup> Thompson, *op. cit*; p. 196.

<sup>56</sup> Thompson, *op. cit*; p. 197.

<sup>57</sup> Rusel Demaria. *op. cit*; p. 2.

adultos que son los que dan peso a la industria, contrario a la creencia popular de usuarios infantiles. Los videojuegos llegaron para quedarse.

## LA MODERNIDAD

Los avances tecnológicos logrados en la Segunda Guerra Mundial, como las computadoras usadas para fines militares, pasaron a ser las piezas fundamentales para grandes cambios sociales.

Al término del conflicto bélico, en principio en Estados Unidos y posteriormente en el resto del mundo, comenzó a surgir un nuevo orden social. Muchos estudiosos se interesaron por el tema y a este nuevo orden social se le dio por lo común el nombre de “sociedad de masas”<sup>58</sup>.

Esta nueva sociedad según Edward Shills está en contacto directo con las máquinas: “La sociedad de masas es una sociedad industrial. Sin la industria, es decir, sin las complicadas máquinas que constituyen a un simple instrumental, la sociedad de masas no sería concebible”<sup>59</sup>. Es entonces durante el siglo XX que las puertas de los hogares se abren para dar paso a los aparatos electrónicos, parte fundamental de la vida contemporánea.

Y los cambios producidos en los usuarios se aprecian a distintos niveles:

“La tecnología moderna ha liberado al hombre del peso de trabajos físicamente agotadores y le ofrece recursos que ponen a su alcance nuevas experiencias, nuevas sensaciones, la posibilidad de comunicarse y la posibilidad de la introspección”<sup>60</sup>.

Las prácticas sociales y el acomodo espacial se deben acoplar a esta nueva forma de vida en torno a la ciudad, ya que la ciudad ha eliminado los espacios de convivencia, ya hay menos parques y la inseguridad obliga a las personas a permanecer en casa.

Además Internet, a medida que se abaratan costos, trata como herramienta de sustituir la convivencia en las calles por una virtual como el extendido uso del *Messenger* o en el caso específico de los videojuegos, Internet sustituye los locales de máquinas tragamonedas comúnmente llamados *chispas*, por la

---

<sup>58</sup> Edward Shills en: *Industria cultural y cultura de masas*. p. 141.

<sup>59</sup> *Ibid*, p. 143.

<sup>60</sup> *Idem*.



celebración de torneos y retas virtuales a través de consolas y computadoras interconectadas; lo que se refleja en el poco interés de las empresas productoras de *software* de videojuegos por hacer más versiones de los mismos para locales callejeros. Por el contrario, hay un creciente apoyo que se da para desarrollar versiones de los videojuegos de maquinitas más exitosos para jugar en línea desde casa.

### EL VIDEOJUEGO EN LOS HOGARES

Para ver el impacto de los juegos de video en la vida cotidiana conviene ver algunas cifras en cuanto a ventas, usos y aspectos demográficos de videojuegos. Cabe señalar que los datos aquí presentados son para Estados Unidos, ya que su intención es dar un panorama general de los usos y prácticas de videojuegos. Los datos provienen de la *ESA (Entertainment Software Association)* empresa dedicada a la investigación y recolección de datos para vendedores y público general en relación a el mercado de los juegos de video.

La edad de los jugadores se distribuye de la siguiente manera<sup>61</sup>:

- 34% es menor de 18 años
- 46% de los usuarios está entre los 18 y 50 años
- El restante 17% es mayor de 50 años.

El promedio de edad de los jugadores es de 29 años<sup>62</sup>.

Si bien es cierto que los menores de edad son un amplio mercado en los videojuegos, la realidad demuestra que los jóvenes adultos (29 años) sería el perfil del videojugador contemporáneo, por tanto las temáticas presentadas en los mismos trata de satisfacer en primer instancia a este sector con juegos deportivos, mujeres y escenas más violentas.

Además mucha de la publicidad de videojuegos ha comprado espacios en revistas, programas de televisión y páginas Web con contenido dirigido a jóvenes adultos. Baste recordar el caso del comercial de “Una vida no basta”. Sobre el género de los videojugadores, el 39% son mujeres y el resto son varones<sup>63</sup>. Algo

---

<sup>61</sup> 2004: *Sales Demographics and usage data. Essential Facts about the computer and videogame industry.* USA, ESA, 2005, p. 2.

<sup>62</sup> *Idem.*

<sup>63</sup> *Idem.*

que también desmiente el hecho de que ésta es una industria de hombres, aunque todavía son la mayoría.

El 43% del total de los videojugadores ya juega en línea en el 2004, y de estos 6 de cada 10 son hombres y 4 de cada 10 son mujeres<sup>64</sup>. Este dato ligado íntimamente a Internet establece que de acuerdo con las conexiones que hay disponibles, así mismo habrá jugadores potenciales en red.

La venta total de juegos en 2004 alcanzó los 7.3 billones de dólares, siendo de estos 5.2 billones en juegos de consolas, 1.1 billones en juegos de computadoras y 1 billón en juegos portátiles<sup>65</sup>.

Este dato es fundamental para justificar el interés que se cierne en este trabajo sobre los juegos de consolas (caseras y portátiles), pues son estas las que se llevan la mayor parte de las ventas en videojuegos; a pesar de que la PC también tiene gran aceptación. En términos de unidades vendidas se habla de 248 millones de copias que equivalen a casi dos piezas de *software* de videojuegos por hogar en Estados Unidos<sup>66</sup>.

Estos datos reflejan que los videojuegos son una potente industria que tuvo un crecimiento del 4% en 2004, ya que el año pasado las ventas fueron de 7 billones de dólares<sup>67</sup>.

Los videojuegos cada vez ganan más espacios como medio de entretenimiento, ya que pueden practicarse en máquinas tragamonedas, Internet, consolas, computadoras, consolas portátiles y teléfonos celulares, las cuales entre sus funciones básicas se incluye la posibilidad de jugar y descargar *software* de juego.

Por tal motivo los juegos de video deben considerarse como una gran parte de la cultura contemporánea, pues los personajes y situaciones ahí presentadas son y serán una gran influencia para los usuarios así como la televisión y el cine lo han sido, por lo que cada vez se vuelven gran parte de la industria cultural.

---

<sup>64</sup> 2004: Sales ... p. 8

<sup>65</sup> Publicado en la página de la ESA: [http://www.theesa.com/archives/2005/02/computer\\_and\\_vi.php](http://www.theesa.com/archives/2005/02/computer_and_vi.php) consultada en abril de 2005.

<sup>66</sup> *Idem*.

<sup>67</sup> 2004: Sales.... p. 11.

## INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO

El videojuego como práctica social es parte de esta cultura relacionada con la informática que se lleva a través del juego. Además se puede asegurar que los videojuegos son componente básico de la industria del entretenimiento, ya que los personajes y situaciones en ellos presentados van hacia otros medios como el cine, la televisión, los comics y los libros, para ocupar los ratos de ocio de gran parte de la población.

En el concepto de industria del entretenimiento entran en juego dos factores, por el lado de industria se refiere a una producción que debe reeditar buenos dividendos, y por entretenimiento está la función de entretener y el grado de aceptación que se tiene de un videojuego. El punto de encuentro de ambos conceptos viene de acuerdo a la lógica económica global: lo que tiene éxito en el mercado se reproduce, y lo que no, se desecha.

La oferta de conceptos en videojuegos es muy amplia, sin embargo, sólo unos cuantos se consolidan y se mantienen vigentes en el mercado; uno de los factores para explicar el éxito de los videojuegos es lo que Diego Levis menciona en su libro como supersistema:

“Un supersistema es una red de intertextualidad construida alrededor de un personaje o un grupo de personajes imaginarios o reales. Para ser un supersistema, esta red debe atravesar varios modelos de producción de la imagen de la imagen y gustar a diferentes subculturas de edad, de sexo o de raza. Al convertirse en un evento mediático su éxito comercial dará lugar a comentarios que a su vez alimentan y aceleran este éxito comercial”<sup>68</sup>.

Tener un videojuego de éxito es fundamental para una empresa propietaria de una consola, pues el aparato se convierte en el escenario para que el personaje famoso continúe con sus aventuras que tienen cautivo al público.

A grandes rasgos hay que entender que la recepción de productos mediáticos es un proceso hermenéutico en donde la interpretación de los productos por parte de los usuarios es lo que da sentido, en este caso, un usuario que pertenece a distintas culturas, pero que juega el mismo juego que los demás; pues como se ha reiterado sólo hay tres diferentes opciones de videojuegos para

---

<sup>68</sup> Levis, *op. cit.* p. 29.

consolas, por lo tanto, las temáticas, situaciones y personajes presentes en los videojuegos se hacen de acuerdo a los criterios y necesidades de estas tres empresas, y el videojuego como parte de la industria cultural limitarse a estas opciones.

Sobre el concepto de industria cultural, Julio Amador Bech menciona que:

“La industria cultural se basa en el conformismo de los consumidores. Lo que la industria cultural produce es la eterna repetición de lo mismo. Controla los contenidos y define lo aceptable para los medios. Se crean los estereotipos como los modelos idóneos de la cultura de masas”<sup>69</sup>.

Sobre el estereotipo, el Dr. Amador comenta:

“El estereotipo es una deformación de los procesos culturales por medio de los cuales, en la cultura tradicional, el mito actúa como modelo del comportamiento social e individual. La cultura de masas sustituye parcialmente a los mitos tradicionales en su función primordial de elaborar los modelos humanos a imitar, así como enunciar y fomentar los valores morales que corresponden al comportamiento dramático y ejemplar de esas figuras. En la industria cultural, la moral se convierte en moralismo y maniqueísmo”<sup>70</sup>.

Por tanto, los personajes e historias que siguen vigentes en los videojuegos son aquellas que han podido tener ese grado de aceptación global, y que las han vuelto sagas de alto valor simbólico que las hacen piezas clave de la lógica económica y gran parte de la cultura de los usuarios.

#### EN RESUMEN.

Para terminar este capítulo hay que puntualizar lo que se pretende en este trabajo. El objetivo del mismo se centra en los videojuegos y la importancia de sus formas simbólicas en un contexto global; que como se ha ido viendo a lo largo de este capítulo, la industria del videojuego es dentro de los medios de comunicación masiva quien más está ligada a la economía global y a la producción de formas simbólicas de carácter universal para su consumo. Casi como la industria cinematográfica estadounidense, pero en el caso de consolas de videojuegos con

---

<sup>69</sup> Julio Amador Bech. *Las raíces mitológicas del imaginario político*. p. 80.

<sup>70</sup> *Idem*.

el control de tres empresas provenientes de Estados Unidos y Japón principalmente.

En este sentido lo que se busca identificar al interpretar el texto de los videojuegos es comprender **cómo es utilizado el mito** (del que trata el siguiente capítulo) para crear esas formas simbólicas en videojuegos para consolidarse como bienes simbólicos transnacionales y reproducirse continuamente.

La característica específica de los mitos es su carácter universal y la inclusión de arquetipos en sus temáticas, por tanto al manejar dichos contenidos los videojuegos tienen en parte la aceptación de entrar en diferentes públicos a raíz de sus temas de base. Por tanto el objeto de estudio concreto de este trabajo es analizar el contenido de algunos videojuegos, la muestra elegida fue: **La leyenda de Zelda, Halo y Metal Gear** (a quienes está dedicado el tercer capítulo y en donde se explica el porqué se seleccionaron estos juegos en especial), que representan cada uno a las tres empresas líderes de la industria en la actualidad: *Nintendo, Microsoft y Sony* respectivamente.

El objetivo además de develar este contenido mítico para identificar qué se juega, es también ver como las empresas de videojuegos han creado productos de alto valor simbólico en las temáticas de sus sagas, que además están reforzadas por la parte tecnológica y económica. Así, se busca entender cómo estas empresas se han convertido en los nuevos creadores de mitos que habrán de influir en una creciente legión de usuarios de videojuegos en todo el mundo que cada día crecen más por tres razones: porque la economía sigue esa dirección de crecimiento, la globalización cultural fomenta su desarrollo y porque los videojuegos son divertidos.

## **CAPÍTULO 2.**

### **MITO: UN RELATO NECESARIO.**

Este capítulo es el marco teórico, pretende dar un panorama de los elementos utilizados en el análisis de los videojuegos. En primera instancia, tras dar una breve definición y evolución del concepto de hermenéutica se busca explicar por qué este método se adapta bien al presente trabajo, ya que la hermenéutica es una interpretación, en este caso, de los elementos mitológicos presentes en el videojuego.

En el universo de la hermenéutica recaen diferentes formas de expresión como los relatos, textos, imágenes y mitos; los cuales son el punto central en el análisis del trabajo, por lo que en la siguiente parte está dedicada a la definición de mito. El mito es un relato e incluye símbolos, se vuelve indispensable comenzar con una explicación sobre narratología, para entranar la estructura narrativa del mito. Posteriormente viene una explicación sobre el símbolo. Dentro del universo del mito hay diferentes temáticas que son muy recurridas por diversas mitologías como: cosmogonía, escatología, mito del héroe, mesianismo, iniciación, etc. También este punto ocupará parte de este capítulo, resaltado principalmente el interés en el mito del héroe. Por otro lado hay que describir la función del mito, para entender su papel social y darse cuenta de su impacto.

Finalmente se toca el tema del ritual, el cual reactualiza al mito. Y dentro del ritual está el juego, parte fundamental de los videojuegos.

## 2.1. HERMENÉUTICA.

El término hermenéutica deriva del griego *hermenéuiein*, significa expresar o enunciar un pensamiento, descifrar e interpretar un mensaje o un texto. Por lo tanto, el hermeneuta es aquel que se dedica a interpretar y dar sentido a los mensajes, haciendo posible su comprensión. Etimológicamente, el término proviene de la figura mítica de Hermes, el mensajero de los dioses quien ejercía una actividad de tipo práctico, llevando y trayendo anuncios y amonestaciones.

Como origen etimológico de la hermenéutica Hermes aporta la idea de una repetición, ya que este personaje sólo cumplía esa función de llevar, de comunicar, de transmitir, de interpretar únicamente lo que los dioses le encomendaban.

### LA HISTORIA DE LA HERMENÉUTICA

En la época socrática, el término *hermeneuein* no era concebido con la idea de interpretación como traducción, más bien se entendía bajo el concepto de conducir el mensaje y el anuncio: “*Hermeneuein* es ese exponer que lleva un anuncio, toda vez que es capaz de escuchar un mensaje. De ahí que la interpretación de lo dicho por los poetas, los cuales según las palabras de Sócrates, en el diálogo platónico: <son mensajeros de los dioses>”<sup>71</sup>. Lo que refuerza el origen etimológico en Hermes y lo ubica únicamente como el portador del mensaje.

La hermenéutica se ha visto íntimamente ligada con otras disciplinas, una de ellas es la retórica, pues muchos de los atributos de ambas son compartidos:

“La proximidad entre las dos *technai* (artes), es pues, reforzada por el hecho de que la hermenéutica y la retórica no se contraponen como técnicas de la comprensión de los discursos (la hermenéutica) y una técnica de la producción de los discursos (la retórica)”<sup>72</sup>.

Ambas se encontraron casi al mismo nivel. No sería sino hasta la época moderna en que se hizo una distinción de las ciencias antiguas con las nuevas ciencias, de esta manera, la retórica con su origen antiguo se relegó al estudio de

---

<sup>71</sup> Ferraris. *op. cit.* p. 13.

<sup>72</sup> *Ibid*, p. 15.

las ciencias clásicas y la hermenéutica se adaptó a los cambios que le presentaban las ciencias modernas.

Otro punto importante dentro de la evolución de la hermenéutica se ubica en la época helenística en el museo de Alejandría, en donde se dice, había casi medio millón de textos en pergaminos. En este contexto surgió el problema de la temporalidad, pues los textos antiguos debían ser interpretados de distintas maneras para adecuarlos a la época actual y poder llegar a su entendimiento. Aristaco de Samotracia (217 – 143 AC), bibliotecario de Alejandría elaboró el principio del método histórico gramatical que proponía que:

“La mejor guía en el uso y en la corrección de los textos transmitidos de un autor, es el corpus de sus propios escritos; de manera que siempre que sea posible, las dificultades de comprensión encontradas en la lectura, deberán ser explicadas refiriéndose a otros pasajes del mismo autor”<sup>73</sup>.

Por otro lado, en Pérgamo (otra biblioteca fundada en el siglo III AC) se utilizó el método alegórico, principalmente difundido por Crates de Malo (200 – 140 AC), en donde también aparece el problema de la temporalidad en la interpretación de los textos, pero en este caso la solución para hacerlos inteligibles es el uso de figuras alegóricas para hacer una adaptación de los textos antiguos al presente. Pero esto no quiere decir que no hayan pasado por un proceso de racionalización: “El ejemplo típico de esta perspectiva alegórica es la interpretación de los dioses y héroes como personificación de fuerzas naturales o de conceptos abstractos: Agamenon es el éter, Aquiles el sol, Paris el aire, Hector la luna, etc.”<sup>74</sup>. Estas dos versiones de la interpretación de textos y eliminación de la distancia temporal por diversas técnicas sería una constante en la evolución de la hermenéutica.

Por otro lado, un punto muy importante es la relación de la hermenéutica con la exégesis, entendida esta última como la interpretación de los textos sagrados. Por tal motivo, ambas comparten su carácter interpretativo, de hacer, por así decirlo, una traducción de los textos sagrados para poder ser entendidos.

---

<sup>73</sup> Ferraris, *op. cit.*; p. 16.

<sup>74</sup> *Ibid.*, p. 17.



La intención de comprender en su sentido esotérico la Biblia dio a la exégesis la tarea de encontrar significado a las palabras divinas, pero no hay que perder de vista que: “En la exégesis de la Sagrada Escritura, la interpretación tiene por fin, ante todo, la definición de un significado unívoco”<sup>75</sup>. Por tanto los intérpretes de los textos sagrados, buscaban distintas herramientas para llegar a ese fin, basados en el método histórico y alegórico. Filón de Alejandría (quien vivió hace dos mil años) se apoyó de una interpretación literal e histórica de la Biblia para llegar a un sentido unívoco, pero aún de tipo alegórico.

La búsqueda de significados unívocos por medio de alegorías se dio aún más con la comparación entre el Antiguo y el Nuevo testamento, pues se dio la tarea de buscar entre ambos los puntos en común y la alegoría parecía ser el método adecuado, pues requería además de esa interpretación un ejercicio de fe en los creyentes para dar sentido espiritual a las palabras.

Agustín, en el siglo V, elabora una teoría del conocimiento fundada en lo que parecía ser un antecedente de la semiótica (aunque la semiótica apareció formalmente mucho tiempo después), y vale la pena hacer un paréntesis para mencionar que tanto la semiótica como la hermenéutica se han ligado y crecido de manera paralela a lo largo de su historia, aunque con visiones distintas. De esta manera, para Agustín, las palabras son esencialmente signos. Y distingue entre signos (*signa*) y las cosas significadas (*significabilia*), para él, las palabras guardan diversos significados entendidos sólo con la idea de un Verbum- Dios, es decir, una especie de espíritu propio, una sustancia misma de las cosas que guardan en ellas su significación.

El cambio de una cultura humanista al espíritu racionalista en el siglo XVII dio otra perspectiva a la hermenéutica, para buscar nuevas maneras de interpretar. El pensamiento racionalista encontraba en las Sagradas Escrituras partes que eran fácilmente comprendidas y que no se prestaban a confusión (como, por ejemplo, los diez mandamientos) y otras que, debido a las traducciones alegóricas, deformaban mucho su significado de origen, por lo que al hacer la exégesis, la interpretación no era del todo la adecuada y se perdía la intención original. El

---

<sup>75</sup> Ferraris. *op. cit.* p. 19.

filósofo Baruch Spinoza hacía una crítica a esta manera de interpretar la Biblia, para él:

“su comprensión depende de que se logre hallar, en el conjunto del escrito la intención del autor [...] la naturalidad de la comprensión de la Biblia consiste, por consiguiente, en el hecho de que en ella, lo que es razonable se comprende inmediatamente, por el contrario, lo que no es razonable, se comprende históricamente. Es la dificultad de la comprensión inmediata de los contenidos en su verdad lo que hace necesario acercarse al texto a través de la vía indirecta de la historia”<sup>76</sup>.

Ese espíritu de la ilustración del siglo XVIII, buscaba la interpretación de los textos sagrados bajo un carácter enteramente racional, algo así como una explicación científica de la Biblia, en esfuerzos por tratar de dar sentido a los hechos fabulosos de las Sagradas Escrituras. Se retoma en esta época el tema del mito y la polémica que se suscita al tratar de ver su origen como una distorsión de Biblia o como producto de la poesía. Heyne plantea que el mito no puede ser producto de la poesía y que su contenido es valioso por su carácter ejemplar, y aunque rescata su importancia, el mito queda relegado a las culturas antiguas.

Un punto interesante en la historia de la hermenéutica es la denominada *Escuela de la sospecha*, aquí, se plantea a finales del siglo XIX el papel que tiene el sujeto dentro de la hermenéutica, lo que pone en duda la pretensión de objetividad del positivismo. La cuestión histórica es referida no como la idea de un contexto que sirva de marco para la interpretación, más bien, como todo ese devenir de acontecimientos que forman al hombre contemporáneo. En este sentido Nietzsche dice: “En el fondo yo soy todos los hombres de la historia”<sup>77</sup>. Y con esto revela que para la hermenéutica debe importar el sujeto de la interpretación, ya que el individuo es resultado de las circunstancias.

En el estudio de los sueños los psicólogos trataron de investigar el simbolismo de las figuras que aparecían en ellos. Freud propone un proyecto de psicología: “que sea una ciencia natural, o sea, representar los procesos psíquicos

---

<sup>76</sup> Ferraris. *op. cit* ; p. 47.

<sup>77</sup> *Ibid*, p. 147.

como estados cuantitativamente determinados por partículas materiales identificables”<sup>78</sup>. Freud aporta con el psicoanálisis un tipo de hermenéutica basada en la interpretación de los símbolos presentes en los sueños a fin de encontrar significados *ocultos* en el inconsciente de sus pacientes, pero con el cuidado de hacer una interpretación personalizada, es decir, que cada símbolo se vuelva representativo de algo particular en cada individuo de acuerdo a sus circunstancias, Freud utiliza de nuevo las alegorías. Por tanto: “la técnica de la interpretación de los sueños va más allá del arte de la hermenéutica, en cuanto debe recoger no sólo el sentido de un texto contingentemente deformado, sino el sentido de la deformación misma del texto”<sup>79</sup>. El error en Freud es que cayó en una hermenéutica reduccionista que a cada símbolo presente lo relacionaba con la sexualidad.

Jung, siguiendo la influencia de Freud y luego definiendo un punto de vista propio debido a divergencias teóricas con respecto al método de asociación libre llegó a la siguiente conclusión: “Comencé a pensar que eso era una utilización errónea e inadecuada de las ricas fantasías que el inconsciente produce durante el sueño”<sup>80</sup>, trataría de esbozar una teoría distinta: “Llegue a la suposición de que un sueño contiene cierto mensaje distinto de la alegoría sexual, y que eso es así por razones definidas”<sup>81</sup>. Así empezó el bosquejo de su teoría de los arquetipos universales. A partir de observar la presencia de temáticas y símbolos similares en distintas culturas alrededor del mundo, esta teoría estaría basada en el concepto de inconsciente colectivo: “El arquetipo es una tendencia a formar tales representaciones de un motivo, representaciones que pueden variar muchísimo en detalle sin perder su modelo básico”<sup>82</sup>.

El método de la interpretación de los sueños de Jung se basaba en la libertad de asociar los símbolos de acuerdo a las circunstancias particulares del soñante sin tratar de encasillarse en interpretaciones de tipo sexual. La interpretación de sueños y símbolos depende en gran parte de las circunstancias individuales del

---

<sup>78</sup> Ferraris. op. cit; p. 154.

<sup>79</sup> *Ibid*, p. 156.

<sup>80</sup> Carl Gustav Jung. *El hombre y sus símbolos*. p. 23.

<sup>81</sup> *Ibid*, p. 25.

<sup>82</sup> *Ibid*, p. 66.

soñante y del estado de su mente. Así para Jung, el investigador experimentado de la mente de igual modo puede ver las analogías entre las imágenes oníricas del hombre moderno y los productos de la mente primitiva, sus <imágenes colectivas> y sus motivos mitológicos. Jung evitó caer así en el reduccionismo de Freud.

#### EL ÚLTIMO SIGLO DE LA HERMENÉUTICA

En 1927 es publicada una obra clave, *Ser y el tiempo*, de Heidegger basado en las enseñanzas de Husserl. En dicha obra se habla sobre la hermenéutica pero bajo el enfoque fenomenológico. Para Husserl, la fenomenología consiste en abstraer la existencia del objeto conocido, y tomando en cuenta las condiciones particulares en las que se manifiesta en la conciencia.

En un principio Heidegger utilizó la fenomenología de su maestro, para después apartarse del método, esa es la razón por la cual cuando se hace referencia a Martin Heidegger se distingue entre un primer y un segundo Heidegger.

El segundo Heidegger propone un enfoque ontológico en su definición de hermenéutica. Este enfoque ontológico significa que se va a dar importancia a las cuestiones del ser, del existir, y por tal motivo, el papel del ser en la hermenéutica. Para Heidegger el ser es el *ser ahí*, es decir, que el ser está y existe en un momento determinado. El ser tiene un *haber previo* entendido este concepto como un conjunto referencial del ser, compuesto por las experiencias y el contexto que se posee con antelación que por lo cotidiano pasa desapercibido

El punto más importante de Heidegger es en referencia a la facticidad, *vivir fáctico* significa estar abierto a toda posibilidad, por tanto la crítica principal de Heidegger en la hermenéutica se basa en un destino que no está escrito y que puede tomar distintas variantes y no debería existir una postura determinada. Heidegger sostiene que: “En la hermenéutica lo primero que hay que configurar es la posición desde la cual sea posible preguntar, cuestionar de modo radical, sin dejarse llevar por la idea tradicional del hombre”<sup>83</sup>. Y continúa: “La hermenéutica no tiene por objetivo la posición de conocimientos, sino un conocer existencial, es decir, un ser. La hermenéutica habla desde lo ya interpretado y para lo ya

---

<sup>83</sup> Martin Heidegger. *Ontología: Hermenéutica de la facticidad*. p. 36.

interpretado”<sup>84</sup>. De esta manera Heidegger se volvió el filósofo que sirvió de inspiración para los trabajos de varios teóricos de la hermenéutica.

Hans-Georg Gadamer quien vivió durante todo el siglo XX fue discípulo de Heidegger y su influencia fue determinante para mejorar los trabajos en hermenéutica. Su obra cumbre *Verdad y método* fue elaborada bajo el concepto de una hermenéutica filosófica que retomaba gran parte de los conceptos heideggerianos pero revestidos de la tradición humanística.

Para Gadamer: “La interpretación empieza siempre con conceptos previos que tendrán que ser sustituidos progresivamente por otros mas adecuados”<sup>85</sup>; así con respecto al perfil del hermeneuta: “El que quiere comprender un texto tiene que estar en principio dispuesto a dejarse decir algo por él. Una conciencia formada hermenéuticamente tiene que mostrarse receptiva desde el principio para la alteridad del texto”<sup>86</sup>

En *Verdad y método* Gadamer tiene como propósito principal:

“estudiar, por donde quiera que se dé, la experiencia de verdad que supera el ámbito sujeto a control de la metodología científica y de buscar allí la legitimación específica. Las ciencias del espíritu están aproximándose así a los tipos de experiencia que son ajenos a la ciencia: a la experiencia filosófica, a la experiencia del arte, a la experiencia de la historia misma. Todas éstas son formas de experiencia en las cuales se anuncia una verdad que no puede ser verificada con los recursos metódicos de la ciencia”<sup>87</sup>.

Así, en *Verdad y método* se habla de un sinfín de posibilidades para conocer además del método científico, por lo que Gadamer logra con su método filosófico una hermenéutica que además permite llegar al conocimiento por otras vías un tanto menospreciadas para construirlo.

En uno de estos casos cuando trata de explicar el problema de la aplicación de la interpretación utiliza como ejemplo a la hermenéutica jurídica, la que llega a comparar en términos de resultados con otras ciencias. De esta manera, mientras una ciencia exacta ofrecerá resultados homogéneos y de aplicación práctica; un

---

<sup>84</sup> Heidegger, *op. cit*; p. 37.

<sup>85</sup> Hans, G. Gadamer. *Verdad y método*. p. 333.

<sup>86</sup> *Ibid*, p. 335.

<sup>87</sup> Ferraris, *op. cit*. p. 204.

juez debe interpretar las leyes que son fijas de acuerdo a los hechos presentes que son distintos para cada individuo implicado en el conflicto. La ley se interpreta de manera particular para diferentes situaciones a pesar del rigor de las leyes. De ahí que Gadamer sostenga que: “Una hermenéutica adecuada debe mostrar en la comprensión misma la realidad de la historia. Al contenido de este requisito yo le llamaría <historia efectual>. Entender es, esencialmente, un proceso de historia efectual”<sup>88</sup>

Esta cuestión de la aplicación de la interpretación a través de la hermenéutica es abordada por Gadamer con el objeto de llegar a un punto de acuerdo para la utilidad de la misma. Por ejemplo, en el caso de la interpretación de un texto religioso hace la observación de que: “El texto de un mensaje religioso no desea ser comprendido como un mero documento histórico sino de manera que pueda ejercer su efecto redentor (...) Comprender es siempre también aplicar”<sup>89</sup>. Así que dentro de la intención de interpretar el texto religioso va de por medio el buscar un uso a lo que se interpreta. Y concluye: “La hermenéutica alcanza su verdadera determinación sólo cuando llega a desarrollarse como teoría general de la comprensión y la interpretación de los textos”<sup>90</sup>.

Otro concepto importante en Gadamer es el de prejuicio:

“En sí mismo <prejuicio> quiere decir un juicio que se forma antes de la convalidación definitiva de todos los momentos que son objetivamente determinantes (...) <Prejuicio> no significa pues en modo alguno juicio falso, sino que está en su concepto el que puede ser valorado positivamente o negativamente”<sup>91</sup>.

Y en este sentido:

“Los prejuicios no son necesariamente injustificados y erróneos por el hecho de que enmascaran la verdad. Más bien, en verdad, la historicidad de nuestra experiencia implica que los prejuicios constituyan, en el significado etimológico de la palabra, las líneas de orientación provisionales que hacen posible toda nuestra experiencia. Ellas son las anticipaciones que caracterizan nuestra apertura al mundo de las

---

<sup>88</sup> Gadamer, *op. cit.*; p. 370.

<sup>89</sup> *Ibid.*, p. 380.

<sup>90</sup> *Ibid.*, p. 396.

<sup>91</sup> *Ibid.*, p. 337.

condiciones que nos permiten adquirir experiencia, en virtud de las cuales, todo lo que afrontamos nos dice algo”<sup>92</sup>.

Gadamer reivindica el concepto de prejuicio para verlo con una perspectiva más abierta y hace que la labor del hermeneuta tenga un sentido más libre sin caer en la cerrazón de un pensamiento ilustrado que pudiera poner en tela de juicio una hermenéutica abierta como Gadamer propone se debe de hacer, pues como dice: “La esencia de la pregunta es el abrir y mantener abiertas posibilidades”<sup>93</sup>.

Autores contemporáneos como Thompson retomarían todos estos antecedentes en la historia de la hermenéutica para pulir los métodos, marcos de análisis y proponer otros como la *hermenéutica profunda* que permite desarrollar: “un marco metodológico que se orienta hacia la interpretación (o reinterpretación) de fenómenos significativos, pero en el cual diversos tipos de análisis pueden desempeñar papeles legítimos que se respalden entre sí”<sup>94</sup>. Bajo esta línea, Thompson realiza su análisis hermenéutico en tres fases: un análisis sociohistórico, un análisis formal o discursivo y finalmente la reinterpretación. El método propuesto por Thompson es uno de los más aceptados en la actualidad, pues por su flexibilidad y comodidad resulta fácil para trabajar, aunque no hay que perder de vista el antecedente de toda una historia de la hermenéutica tras de él.

#### LA HERMENÉUTICA PARA ESTE TRABAJO

De esta manera y retomando una vez más la definición presentada al principio: la hermenéutica será la interpretación; en este caso la interpretación para este trabajo es el contenido con el cual se construye una saga de videojuegos. El análisis hermenéutico permitirá entender desde el punto de vista cultural esas formas simbólicas que circulan en este medio de comunicación masiva que cada día adquiere más fuerza.

Además también bajo esta perspectiva hermenéutica, aparte de hacer un análisis formal, se podrá relacionar los resultados obtenidos con el interesante contexto de nuevas tecnologías e información para tratar de reflexionar sobre lo

---

<sup>92</sup> Ferraris, *op. cit.*; p. 208.

<sup>93</sup> Gadamer, *op. cit.* p. 369.

<sup>94</sup> John B. Thompson. *Ideología y cultura moderna*. p. 36.

que presenta hoy en día la industria del videojuego y hacia donde parece ser el camino que seguirá.

Para el análisis hermenéutico de los videojuegos interesa conocer tres puntos en particular, los cuales son: los símbolos, el mito y el contexto en que se desenvuelven las formas simbólicas de las sagas de videojuegos, es decir, los personajes, escenarios, objetos y demás elementos importantes.

Los videojuegos de hoy en día están basados en historias donde el usuario controla a un personaje dentro de un universo ficticio; por tanto son un relato interactivo, de ahí su similitud con el mito como relato ejemplar. En el mito hay símbolos que son importantes dentro de su estructura, los cuales también representan valores, esta relación será importante para en el análisis de los videojuegos del cuarto capítulo y como metodología particular de este trabajo se analizarán tanto símbolos como mitos dentro de las estructuras de los videojuegos. Mas adelante se aclarará cuales símbolos y mitos serán la guía del análisis pero de entrada conviene señalar que se trabajará de esta manera.

Posteriormente y una vez identificados los elementos simbólicos y míticos en el videojuego; la hermenéutica se complementará al relacionar estos símbolos y mitos encontrados con el contexto de nuevas tecnologías y usos del videojuego en línea, y para eso servirá lo visto en el primer capítulo.

Con la hermenéutica se propone hacer esa interpretación del contenido simbólico que el videojuego presenta en sus temáticas y analizar cómo el mito es aprovechado para construir esos conceptos, personajes y lugares que habrán de ser jugables en todo el mundo. Por eso bajo este enfoque hermenéutico, el mito es una línea que puede guiar de manera comprensible el análisis y la posterior interpretación del videojuego.



## 2.2. MITO.

El mito es una pieza fundamental en la sociedad, aunque el pensamiento racional de la corriente ilustrada ha tratado de desvirtuar su importante labor, y darle una apariencia de historia fantástica que, a más, sólo cumple una función poética, cual cuento de hadas. Para las culturas antiguas, el mito ha sido una fuente inapreciable de conocimientos, pues a través de él, es como han logrado la transmisión de aprendizajes y respuestas para enfrentar conflictos. Mircea Eliade comenta con respecto al mito que es: “una <historia verdadera> y lo que es más, una historia de inapreciable valor, porque es sagrada, ejemplar y significativa”<sup>95</sup>. El paréntesis que se hace en <historia verdadera> es porque en cuanto al mito como relato racional, no es netamente verdadero, es decir, que cuando se comenta en los mitos que los animales hablan, existen seres sobrenaturales, o se mencionan dioses caminando en la Tierra; es obvio que no es algo empíricamente demostrable. Sin embargo, en cuanto a su valor, calidad de sagrado, ejemplar y significativo, el mito es una historia por demás completa y edificante, es ahí donde radica su verdadero valor, ya que a través de los personajes míticos es donde se da respuesta a las grandes preguntas de la humanidad.

El mito tenía la función en las culturas antiguas de dar una explicación racional a los hechos que se presentaban y que no tenían una respuesta inmediata. Uno de los planteamientos más importantes de Eliade se refiere al mito como respuesta a diversas preguntas que se ha hecho el hombre sobre su origen. Al respecto afirma:

“El mito cuenta una historia sagrada: relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabulosos de los <comienzos>. Dicho de otro modo: el mito cuenta cómo 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”<sup>96</sup>.

---

<sup>95</sup> Mircea Eliade. *Mito y realidad*. p. 7.

<sup>96</sup> *Ibid*, p. 12.

El tiempo de los comienzos, que ha sido por siempre una obsesión del saber científico para responder las preguntas: ¿quiénes somos?, ¿De donde venimos?, y que hoy aún, a pesar de las teorías como las del *Big Bang*, no han encontrado aún una respuesta del todo satisfactoria. Sin embargo, para el mito, las preguntas son contestadas con relatos cosmogónicos que hablan de estos Seres Sobrenaturales como los creadores de lo que se conoce:

“Es pues, siempre un relato de una <creación>: se narra como algo que ha sido producido, ha comenzado a ser. El mito habla de lo que ha sucedido realmente, de lo que se ha manifestado plenamente. Los personajes de los mitos son Seres Sobrenaturales. Se les conoce sobre todo por lo que han hecho en el tiempo prestigioso de los <comienzos>. Los mitos revelan, pues, la actividad creadora y desvelan la sacralidad (o simplemente la sobrenaturalidad) de sus obras. En suma, los mitos describen las diversas, y a veces dramáticas, irrupciones de lo sagrado (o de lo sobrenatural) en el Mundo”<sup>97</sup>.

La corriente del Romanticismo abrió los ojos para una revalorización del mito y el interés por hacer nuevas investigaciones con esa orientación. Gadamer es partidario de esta idea al señalar que: “se investigan los mitos y los cuentos por su significado, es decir, por la sabiduría de los mitos y de los cuentos”<sup>98</sup>. Por otro lado, además de recalcarse la importancia de los mitos como respuestas a las preguntas trascendentales; Eliade menciona esa *irrupción de lo sagrado en el mundo*, la cual se puede entender como la forma *tangible* de comprobar los mitos, es decir, es lo que les da su credibilidad y verosimilitud. El mismo Eliade sostiene que:

“El mito se considera como una historia sagrada y, por tanto, una <historia verdadera>, puesto que se refiere siempre a realidades. El mito cosmogónico es <verdadero>, porque la existencia del mundo está ahí para probarlo; el mito del origen de la muerte es igualmente <verdadero>, puesto que la mortalidad del hombre lo prueba y así sucesivamente”<sup>99</sup>.

Supone que en el mundo real siempre hay referencias directas al mito, por ejemplo, la lluvia es la respuesta real a un Dios que desde el cielo la manda; los

---

<sup>97</sup> Eliade, *op. cit*; p. 12.

<sup>98</sup> Hans-Georg Gadamer. *Mito y Razón*. p. 16.

<sup>99</sup> Eliade, *op. cit*; p. 13.

colores de un animal son la respuesta real al hecho de que el antepasado de este animal realizó una acción que le otorgó estos colores a sus descendientes, y así, cada hecho real tiene una relación con el mito.

Alfredo López Austin da un ejemplo muy claro en su libro *Los mitos del tlacuache*, y dice:

“El mito más importante del tlacuache, sumamente extendido y rico en variantes es el que relata las proezas del marsupial como un prometeo americano. Una síntesis más o menos homogeneizante de las distintas versiones nos remite a los tiempos en que la humanidad carecía de fuego, y este era poseído por los seres celestes en algunos casos, por habitantes del inframundo en otros (...) El tlacuache, comisionado u oficiosamente, va con engaños y roba el fuego, ya encendiendo su cola, que a partir de entonces quedará pelada”<sup>100</sup>.

El tlacuache, estrella central del libro de López Austin y protagonista de varios mitos mesoamericanos, recibe una explicación mítica para sus características físicas, en este caso, la cola pelada de los tlacuaches está ligada al mito de la obtención del fuego a través de este relato. Un hecho mítico tiene su explicación en el mundo real. De esta manera y de acuerdo al doctor Amador Bech: “La forma fundamental y originaria de la conciencia vital se halla en los mitos. Su modelo explicativo de la realidad es el que ha regido al pensamiento humano desde un principio”<sup>101</sup>.

De aquí surge el interés del mito en este trabajo, pues se busca ver como se ha utilizado, tanto en su función de relato edificante o normativo de la sociedad; como en su estructura, la cual aparece en las historias de la industria cultural contemporáneas. Por tal motivo, el mito se utiliza por su verosimilitud comprobable con hechos reales, y su función edificadora relacionada con temáticas que a pesar del paso de los años siguen vigentes; para así explotar estos conceptos en los mitos de los productos culturales de hoy en día.

El mito actualmente es visto en diferentes medios de comunicación: “De los mitos ha surgido toda la literatura, la poesía y la prosa, la diversidad de las construcciones imaginarias, conocidas hasta ahora. Aún las creadas por los medios modernos de comunicación y las últimas tecnologías tienen una deuda con

---

<sup>100</sup> Alfredo López Austin. *Los mitos del tlacuache*. p. 21.

<sup>101</sup> Julio Amador Bech. *Las raíces mitológicas del imaginario político*. p. 15.

el mito”<sup>102</sup>. Basta recordar que personajes de los comics como *Superman* son la versión moderna de los héroes mitológicos tradicionales como Hércules, Aquiles, Perseo o el Cid Campeador.

Con respecto a estos héroes contemporáneos ya se han hecho muchas investigaciones en torno a la figura de *Superman*, pues el personaje que tuvo su origen en 1938, en la revista *Action Comics* en Estados Unidos ha pasado a diversos medios como el cine o la televisión y sin duda es una de las figuras míticas contemporáneas más importantes, lo mismo que *Spiderman* surgido también en los comics sólo que en el año de 1963 en la revista *Amazing Fantasy* y que hoy en día es tan popular como el *Hombre de Acero*. De hecho Eliade lo comenta en su libro:

“Los personajes de los *comics strips* (historietas ilustradas) presentan la versión moderna de los héroes mitológicos o folklóricos. Encarnan hasta tal punto el ideal de una gran parte de la sociedad, que los eventuales retoques impuestos a su conducta o, aún peor, a su muerte provocan verdaderas crisis en los lectores; estos reaccionan violentamente y protestan enviando millares de telegramas a los autores de los *comics strips* y a los directores de periódicos”<sup>103</sup>.

Lo que se pretende en éste trabajo es hacer un análisis similar pero de personajes que aún no son tan reconocidos como el *Superman* o *Spiderman* de los comics, debido principalmente a que nacieron en un medio tan distinto como son los videojuegos y que no tienen la larga trayectoria de años que sus contrapartes de historietas. Pero debido a la creciente demanda e impacto de la industria del videojuego; los nombres de sagas como *Zelda*, *Halo* y *Metal Gear* que nacieron por y para la industria del videojuego, y los héroes que habitan estos universos tienen mucho contenido mítico de fondo, y sin duda, nombres como *Link*, *Master Chief* y *Solid Snake* serán figuras tan reconocidas en la industria cultural como lo son los personajes de los comics, por lo que conviene analizarlos para saber qué es lo que se está jugando hoy en día, pero para este fin conviene detenerse en los puntos de interés en relación al mito los cuales son:

---

<sup>102</sup> Amador, *op. cit*; p. 15.

<sup>103</sup> Eliade. *op.cit*; p. 13.

- Relato
- Símbolos
- Diferentes tipos
- Función

Cada uno de estos puntos será retomado cada uno en los siguientes apartados, para también explicar como se van a utilizar estos conceptos en el análisis de los videojuegos.

### 2.2.1. EL RELATO.

El relato existe en muchas actividades culturales del ser humano, Barthes menciona sólo algunas: “está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela corta, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado, la vidriera, el cine, los comics, las noticias periodísticas, la conversación”<sup>104</sup>. Este primer punto de interés referente al relato y su relación con el mito parte del hecho de que el mito en esencia es eso: un relato, sólo que no es cualquiera, el mito es ante todo un relato ejemplar y de gran valor:

“Mito es un relato tradicional que refiere la actuación memorable y ejemplar de unos personajes extraordinarios en un tiempo prestigioso y lejano (...) El mito es un relato, una narración, que puede contener elementos simbólicos, pero que frente a los símbolos o las imágenes de carácter puntual, se caracteriza por presentar una “historia” (...) El relato mítico tiene un carácter dramático y ejemplar (...) El mito explica e ilustra el mundo mediante la narración de sucesos maravillosos y ejemplares”<sup>105</sup>.

Con esta amplia definición queda clara esta idea de relato de carácter ejemplar, pues el relato mítico buscará recrear en su contenido hechos maravillosos a través de un lenguaje, pues como menciona el profesor Amador

---

<sup>104</sup> Roland Barthes. La aventura semiológica. p. 165.

<sup>105</sup> Montecinos. *La mitología*, p. 12 – 13. Citado por Amador, *op. cit.* p. 246.

Bech: “Desde el punto de vista de su aspecto narrativo, el mito nos dice algo a través de ciertos medios: estructuras organizadas de palabras”<sup>106</sup>.

Ahora bien, así como el mito recae en un lenguaje para poder contarse; también al ser relato utiliza diferentes medios para ser transportado y llegar a más público, Roland Barthes define a estos medios para poder transportar los relatos, como las sustancias donde descansa su contenido:

“Innumerables son los relatos del mundo. Ante todo hay una variedad prodigiosa de género, distribuidos entre sustancias diferentes, como si toda materia fuera buena para el hombre para confiarle sus relatos: el relato puede estar sustentado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen fija o móvil, por el gesto y por la mezcla ordenada de todas esas sustancias”<sup>107</sup>.

Si bien el hoy en día la gran mayoría de relatos míticos descansan en el lenguaje escrito, el mito transmitido por tradición oral ha sido sin duda la primer sustancia en que se han preservado los mitos de culturas antiguas, pues el mito ha existido desde antes que el hombre utilizara algún tipo de lenguaje gráfico, y por consiguiente se puede asegurar que el relato mítico tuvo su origen de manera oral. El doctor López Austin en un señalamiento que hace sobre diferentes definiciones de mito menciona que: “Muchos autores- la mayor parte- se refieren al mito como un relato, como una narración. Su forma predominante es la del texto oral y anónimo, sin que se descarte la importancia de las monumentales contribuciones de un Homero o un Hesíodo”<sup>108</sup>.

La importancia del mito oral antes que el escrito le otorgó a las historias míticas diferentes variantes que cambiaban de acuerdo al lo que el narrador veía que causaba más interés en el público a quien recitaba pues: “El narrador responde a la sed de saber o a la curiosidad del otro y satisface sus ganas de mundo, de existencia, de experiencia”<sup>109</sup>. De este modo, aunque el relato mítico en el fondo mantenía su idea central más o menos sin alterarse, lo cierto es que al reproducirse de manera oral, además de agregar o quitar ciertas cosas creaba un ambiente adecuado para hacer de la recitación del mito un acto de creación y

---

<sup>106</sup> Amador. *op. cit.* p. 251

<sup>107</sup> Barthes. *op. cit.* p. 165.

<sup>108</sup> Lopez Austin. *op. cit.* p. 47 – 48.

<sup>109</sup> Gadamer. *op. cit.* p. 34.

recreación constante: “Las formas de la narrativa oral lo remodelan, lo sujetan a las pautas con las que el contador y su público integran una unidad creativa”<sup>110</sup>. Basta con imaginar a un chamán, a un anciano, el jefe de una tribu o algún narrador capacitado para poder contar el relato mítico en círculo ante un público para ver que dentro de esa dinámica las historias sagradas y ejemplares además de transmitirse de manera oral se enriquecían con las situaciones que ahí se presentaban:

“La palabra, con ser el más fino vehículo del pensamiento, no es el único por el que se transporta el mito: con ella están el gesto, el ambiente, la oportunidad narrativa, todo lo que comunica un estado emocional específico, recíprocamente vitalizado entre el narrador y su público; están las onomatopeyas, las risas y las exclamaciones de admiración; están las preguntas, pertinentes o no, y las contestaciones o el desdén; están las pausas, las modulaciones de la voz... Todo esto condiciona el verbo: lo limita, lo enriquece; fuerza los ritmos, las estructuras gramaticales, las sonoridades”<sup>111</sup>.

El Doctor Lopez Austin coincide que cuando el mito pasó de ser predominantemente oral a escrito, se perdió mucho de su riqueza de la práctica, pero también es cierto que gracias al lenguaje escrito el mito se ha preservado de una manera más fiel y ha sido más fácil hacerlo llegar a diferentes públicos, y no sólo eso, sino que a raíz del relato mítico escrito se ha podido utilizar su contenido para otro tipo de producciones culturales. Como ejemplo de lo anterior Eliade equipara el relato mítico con las novelas: “Lo que hay que subrayar es que la prosa narrativa, la novela especialmente, ha ocupado en las sociedades modernas, el lugar que tenía la recitación de los mitos y de los cuentos en las sociedades tradicionales y populares”<sup>112</sup>.

Y es que hoy en día, en la sociedad actual al no contar con esos círculos de reunión donde se relataban los mitos, de alguna manera se deben buscar sustitutos que sacien el interés de relatos; Eliade coincide en que el ser humano tendrá siempre un interés fundamental en conocer nuevos relatos: “Es incuestionable que la necesidad de introducirse en universos <extranjeros> y de

---

<sup>110</sup> López Austin, *op. cit.* p. 272.

<sup>111</sup> *Ibid*, p. 284.

<sup>112</sup> Eliade, *op.cit*; p. 198.

seguir las peripecias de una <historia> parece consustancial a la condición humana y, por consiguiente, irreductible”<sup>113</sup>. Más aún cuando los sucesos que acontecen dentro del relato mítico son de importancia trascendental, y al respecto Gadamer comenta:

“En cuanto que se trata de narraciones míticas, de leyendas orales y de los tiempos remotos, entra en juego un interés distinto por lo narrado, no sólo la ampliación del propio conocimiento del mundo, sino un interés <trascendental> que está por encima de todo lo experimentable. Es cierto que lo narrado es tratado siempre como algo que ha acontecido y, en esa medida, es algo pasado. Pero al mismo tiempo la referencia al presente y a los oyentes del mensaje mítico tiene un carácter constitutivo. Esto es así en todas las historias de dioses y héroes”<sup>114</sup>.

De esta manera el relato mítico aparece en el cine, en los comics, en la televisión y como se verá más adelante en los videojuegos también, aunque eso sí, con sus respectivas variantes, pues otro ha sido el contexto en que han producido estos relatos míticos contemporáneos y otra su intención. De nuevo como ejemplo, Eliade se remite una vez más al relato mítico en la novela:

“Se sabe que el relato épico y la novela, como los demás géneros literarios, prolongan en otro plano y con otros fines la narración mitológica. En ambos casos se trata de contar una historia significativa, de relatar una serie de acontecimientos dramáticos que tuvieron lugar en un pasado más o menos fabuloso”<sup>115</sup>.

Se podría decir entonces que las historias, o mejor dicho temas mitológicos que aparecen en el mito son retomadas en las producciones mediáticas por su carácter de ser trascendentales y ejemplares, esto en primera instancia le otorga interés, y por otro lado la parte *fantástica* de los mitos (seres sobrenaturales, héroes entrañables, Dioses) da sustento y credibilidad si se tiene intención de contar sucesos también de tipo fantástico. De nuevo Eliade habla sobre este punto y lo relaciona con la novela: “La novela no tiene acceso al tiempo primordial de los mitos, pero, en la medida en que narra una historia verosímil, el novelista utiliza un

---

<sup>113</sup> Eliade. *op. cit*; p. 199.

<sup>114</sup> Gadamer. *op. cit*; p. 34.

<sup>115</sup> Eliade, *op. cit*; p. 198.



tiempo aparentemente histórico y, sin embargo, condensado y dilatado, un tiempo que dispone de todas las libertades de los mundos imaginarios”<sup>116</sup>.

Finalmente se debe señalar una vez más, que el relato mítico se ha vuelto así fuente de inspiración para crear en nuevos medios, nuevos mitos; además de que hace más fácil el camino para llegar a una producción que sea aceptada por el relato mítico de fondo, pues como menciona el doctor Amador Bech: “Toda nueva elaboración mítica se produce a partir de y en relación con las creaciones anteriores y contemporáneas, que operan como referentes para los nuevos mitos, referentes que funcionan a manera de una memoria colectiva omnipresente”<sup>117</sup>.

Ahora bien, para analizar el mito Amador Bech coincide en que para hacerlo conviene hacer una hermenéutica:

“El relato puede ser visto como una gran oración que nos dice algo. Este será el punto de partida y el punto de llegada, porque de lo que se trata es, descifrar el significado del relato, pasando de su plano literal al conceptual, donde el sentido aparece como si estuviese oculto en la historia, haciendo falta un análisis hermenéutico que lo haga aparecer como el enunciado de una oración que nos revela su significado”<sup>118</sup>.

El análisis estructural sirve bien para empezar esta interpretación, pues:

“El desciframiento de todo mito supone descubrir las secuencias y relaciones: las estructuras que están presentes en el relato. Estas forman patrones muy específicos, claramente reconocibles: los patrones míticos. Los patrones son formas de exposición de los conceptos fundamentales implícitos en los mitos”<sup>119</sup>.

Para el análisis estructural del relato el interés se centra en definir algunos elementos bajo la perspectiva de dos autores: Todorov y Barthes.

Todorov parte de analizar el relato en dos niveles: el sentido y la interpretación. Sobre el sentido menciona: “El sentido (o la función) de un elemento de la obra es su posibilidad de entrar en correlación con otros elementos de esta obra y con la obra en su totalidad”<sup>120</sup>. El sentido partirá de distinguir elementos dentro del relato en relación a su importancia y función dentro del

---

<sup>116</sup> Eliade. *op. cit*; p. 199.

<sup>117</sup> Amador. *op. cit*. p. 256.

<sup>118</sup> *Ibid*. p. 252.

<sup>119</sup> *Ibid*, p. 251.

<sup>120</sup> Tzvetan Todorov. *Análisis estructural del relato*. p. 155.

mismo, cada elemento analizable existe y cumple una función porque sirve para dar sentido a lo que se cuenta. Por otro lado: “La interpretación de un elemento de la obra es diferente según la personalidad del crítico y su posición ideológica, y según la época. Para ser interpretado, el elemento es incluido en un sistema que no es el de la obra sino el del crítico”<sup>121</sup>. La interpretación es la hermenéutica que se hace de los elementos identificados dentro del relato, pero en relación al contexto del analista.

Así Todorov, quien hace su análisis estructural desde el sentido, propone trabajar sobre dos grandes niveles: la historia (el argumento) y el discurso. Sobre la historia menciona: “Es historia en el sentido de que evoca una cierta realidad, acontecimientos que habrían sucedido, personajes que, desde este punto de vista, se confunden con los de la vida real”<sup>122</sup>. La historia en Todorov es entendida como ese marco sobre el cual se desarrolla el relato. Este marco está constituido por escenarios, personajes, y en sí cualquier situación que sirve como referencia para construir el relato. Existe dentro del mismo, pero va más allá. Pues también menciona: “La historia es pues una convención, no existe al nivel de los acontecimientos mismos”<sup>123</sup>.

Ahora bien, Todorov sobre el discurso señala: “La obra es al mismo tiempo discurso: existe un narrador que relata la historia y frente a él un lector que la recibe. A este nivel, no son los acontecimientos referidos los que cuentan, sino el modo en el que el narrador nos los hace conocer”<sup>124</sup>. El discurso se centra en la narración y la forma en que se hace. Sobre la temporalidad de ambos dice:

“El tiempo del discurso es, en un cierto sentido, un tiempo lineal, en tanto que el tiempo de la historia es pluridimensional. En la historia, varios acontecimientos pueden desarrollarse al mismo tiempo; pero el discurso debe obligatoriamente ponerlos uno tras otro; una figura compleja se ve proyectada sobre una línea recta”<sup>125</sup>.

---

<sup>121</sup> Todorov, *op. cit.*; p. 156.

<sup>122</sup> *Ibid.*, p. 157.

<sup>123</sup> *Ibid.*, p. 158.

<sup>124</sup> *Ibid.*, p. 157.

<sup>125</sup> *Idem.*

Así de otra manera, se puede entender el discurso como la narración del relato. En el caso de los videojuegos, cada relato (lo que realmente ocurrió y la manera en que se cuenta) corresponde a cada versión de las saga de videojuegos que presentan segmentos de historia de los personajes que pertenecen a dicha saga del videojuego, que narran de manera lineal los hechos que ocurren durante esa parte de su vida. Y la historia se refiere a los hechos que no ocurren *a cuadro* durante el relato (en cada versión de la saga de videojuegos) pero que permiten *tener el escenario apropiado* para que se desarrolle la aventura.

Con respecto al modelo de Roland Barthes, quien retoma a muchos otros estructuralistas, éste parte de analizar la estructura del relato en tres niveles:

- Nivel de las funciones
- Nivel de las acciones
- Nivel de la narración

Las funciones refieren el papel que desempeñan los elementos del relato usando el sentido como hilo conductor que a su vez le otorga su justificación, su razón de ser. Barthes dice:

“Todo sistema es la combinación de unidades cuyas clases son conocidas; por ello, es necesario ante todo segmentar el relato y determinar los segmentos del discurso narrativo que pueden distribuirse en un pequeño número de clases; dicho en una palabra, hay que definir las unidades narrativas mínimas”<sup>126</sup>.

De aquí parte para identificar las unidades narrativas que otorgará el nombre de funciones, pero señala que es el sentido del relato el principal criterio al que obedecen las mismas:

“Es necesario que el sentido sea desde el inicio el criterio de unidad, el carácter funcional de ciertos segmentos de la historia es lo que los convierte en unidades de aquella: de ahí el nombre de <funciones> que se ha dado de inmediato a estas primeras unidades”<sup>127</sup>.

Las funciones que a su vez divide en distribucionales e integrativas cumplen papeles específicos en el relato. Las distribucionales a las que otorga el simple nombre de funciones se refieren a los elementos constitutivos del relato que forman las secuencias, es decir, a pequeños relatos de acciones que van

---

<sup>126</sup> Barthes, *op. cit*; p. 171.

<sup>127</sup> *Idem.*

construyendo todo el cuerpo del mismo: “Una secuencia es una sucesión lógica de nudos, unidos entre sí por una relación de solidaridad: la secuencia se abre cuando uno de sus términos no tiene antecedente solidario y se cierra cuando otro de sus términos no tiene ya consecuente”<sup>128</sup>. Y a las funciones integrativas, que prefiere llamar indicios, se refieren a pequeños detalles que dan información, que no tanto crean el sentido, sino que dan una *atmósfera* en torno a lo que se está relatando.

Por otro lado, las acciones se enfocan a la relación entre los personajes y lo que hacen. El desarrollo de estas acciones va creando la trama, es decir, el planteamiento, clímax y desenlace que da como resultado el conflicto central que motiva a los personajes lo que da sentido a los eventos. Este nivel de las acciones tiene como objeto resolver el problema de los análisis estructuralistas que tratan de definir a los personajes como algo aparte al relato, pues como menciona Barthes: “El análisis estructural, muy preocupado por no definir los personajes en términos de esencias psicológicas, se ha esforzado hasta el momento, a través de hipótesis diversas, por definir el personaje no como un <ente> sino como un <participante>”<sup>129</sup>. Las acciones hablan por el personaje y lo definen en relación a ellas, de tal manera, el protagonista será el que guíe el relato de acuerdo a sus acciones. También Barthes reflexiona sobre éste hecho y reconoce la necesidad de encontrar en todo relato a un protagonista: “¿Quién es el sujeto (el héroe) del relato? ¿Existe o no, una clase privilegiada de actores? Nuestra novela nos ha acostumbrado a destacar, de una manera u otra, a veces retorcida (negativa), un personaje entre los demás”<sup>130</sup>.

Finalmente el nivel de la narración, de manera muy similar a lo que ocurre en el discurso en Todorov, Barthes lo define casi en los mismos términos: “Al estudiar una determinada estructura narrativa podemos localizar y comprender los diversos recursos y técnicas narrativas que operan dentro de un discurso determinado y

---

<sup>128</sup> Barthes, *op. cit.* p. 182.

<sup>129</sup> *Ibid.* p. 186

<sup>130</sup> *Ibid.* p.188.

que terminan por definir los diferentes estilos narrativos”<sup>131</sup>. En este punto, Barthes se pregunta cómo es el narrador, ya sea que se trate de una persona, una conciencia total o algún personaje del relato.

De Barthes interesa dentro de sus tres niveles principalmente el de las acciones, pues funciones y narración están de alguna forma abarcadas de manera similar en la tipología de Todorov. Las acciones, son una parte fundamental del relato mítico y en el videojuego porque en esencia los juegos de video son acciones que un usuario realiza en el papel de un personaje.

Antes de pasar al siguiente punto sólo resta una cita del doctor López Austin donde al referirse al relato mítico lo define como un tipo de relato con características especiales:

“El relato mítico tiene sus leyes sintácticas, sus peculiares juegos de agentes y predicados, sus secuencias propias. Otros textos podrán compartir con el mito personajes, menciones de acciones de poder, referencias al mundo de los dioses y a su orden; pero no serán mitos si les falta la sintaxis mítica. Los agentes deben realizar en un orden peculiar determinado tipo de acciones que tendrán como corolario determinados tipos de consecuencias; pero además, las relaciones entre las unidades textuales formarán una historia, una aventura”<sup>132</sup>.

De esta manera es como se habla de diferentes temas míticos con su estructura particular.

---

<sup>131</sup> Amador, *op. cit.* p. 254.

<sup>132</sup> López Austin, *op. cit.* p. 285.

## 2.2.2. SIMBOLOS EN EL MITO.

Así como el mito es un relato de carácter ejemplar, también dentro de su contenido reposa una gran cantidad de símbolos e imágenes que juegan un papel trascendental para transmitir de manera especial sus ideas. Esta importancia de estudiar los símbolos en el mito fue reconocida por Eliade quien desde su perspectiva menciona: “Símbolo, mito, imagen, pertenecen a la sustancia de la vida espiritual; que pueden camuflarse, mutilarse, degradarse, pero jamás extirparse.”<sup>133</sup>. El símbolo es sumamente importante porque logra transmitir de manera sencilla ideas, además de que logra expresar lo que las palabras no pueden hacer. Es decir, transmiten lo que desde el interior no puede fluir fácilmente pero que necesita manifestarse:

“El símbolo revela ciertos aspectos de la realidad –los más profundos- que se niegan a cualquier otro medio de conocimiento. Imágenes, símbolos, mitos, no son creaciones irresponsables de la psique; responden a una necesidad y llenan una función: dejar al desnudo las modalidades más secretas del ser”<sup>134</sup>.

Desde las pinturas rupestres existió esta necesidad de transmitir en símbolos. Hoy no es la excepción, pues se vive inmersos en todo un mundo simbólico que se difunde por los medios de comunicación masiva, pero en esencia permanece esa cualidad simbólica en las imágenes: “La existencia más mediocre está plagada de símbolos (...) jamás desaparecen los símbolos de la actualidad psíquica: los símbolos pueden cambiar de aspecto; su función permanece la misma. Se trata sólo de descubrir sus nuevas máscaras”<sup>135</sup>.

Ahora bien, como el interés de este trabajo es en relación al mito en los videojuegos, estudiar el símbolo es un punto importante para poder incluirlo en el análisis. El mito como relato y las sustancias en que es transportado ya sea de manera oral o escrita, es el medio por el que fluye su contenido, sin embargo el símbolo es la manera más simple pero efectiva de resumir ese contenido mítico. A veces sólo basta ver un símbolo para evocar toda una idea sustentada en un relato mítico. Por ejemplo, la cruz goza de esta cualidad pues sus interpretaciones

---

<sup>133</sup> Mircea Eliade. *imágenes y símbolos*. p. 11.

<sup>134</sup> *Ibid*, p. 12.

<sup>135</sup> *Ibid*, p. 16.

religiosas quedan resumidas en ése símbolo, que a su vez puede remitir a la crucifixión, a Jesús, a Dios o muchas otras ideas que reposan en ese símbolo, pero que además llevan tras de sí una idea, pues como menciona Amador Bech: “El pensamiento mítico es plural porque trabaja con toda clase de materias diversas. Gracias a este <sincretismo> matérico y dimensional, el mito tiene la capacidad de servir como estructura explicativa de todas las dimensiones de la vida”<sup>136</sup>.

Antes de seguir adelante con el símbolo conviene hacer un paréntesis para hablar de la imagen, pues la importancia de las imágenes es tal porque a través de ellas es que se construye el imaginario: “Todas las formas diversas de conocimiento a través de las cuales se produce el imaginario social están compuestas de unidades elementales que llamaremos imágenes”<sup>137</sup>. La definición de imagen puede entenderse según Amador Bech de la siguiente manera:

“Nuestra unidad interpretativa básica es la imagen mental que puede traducirse a una infinidad de lenguajes pertenecientes a las diversas formaciones discursivas y sirve como la estructura explicativa básica de la realidad. La imagen es la base de toda forma de pensamiento y, por ello, de toda forma de comunicación. Es la unidad básica de interpretación de la realidad, el núcleo de todo pensamiento simbólico”<sup>138</sup>.

De esta manera, la imagen como característica propia del pensamiento humano es la forma de representar diferentes contenidos simbólicos. Como sostiene Durand: “La imagen sea el que sea el lugar en que se manifiesta, es una especie de intermediaria entre un inconsciente inconfesable y una toma de conciencia confesada”<sup>139</sup>. La imagen como unidad interpretativa construye el imaginario, el cual puede entenderse como:

“El conjunto de imágenes mentales y visuales, organizadas entre ellas por la narración mítica por la cual un individuo una sociedad, de hecho la humanidad entera, organiza y expresa simbólicamente sus valores existenciales y su

---

<sup>136</sup> Amador, *op. cit.* p. 23.

<sup>137</sup> *Ibid*, p. 228.

<sup>138</sup> *Ibid*, p. 229.

<sup>139</sup> Gilbert Durand. *Lo imaginario*. p. 54.

interpretación del mundo frente a los desafíos impuestos por el tiempo y la muerte”<sup>140</sup>.

El imaginario es una cualidad del ser humano y es por así decirlo, el concepto que trata de expresar de manera sencilla la forma en que está compuesto el contenido del pensamiento humano, sus formas simbólicas, así como su cultura. En resumidas cuentas: “Lo imaginario es así, de manera certera, ese conector obligado por el cual se constituye toda representación humana”<sup>141</sup>.

Ahora bien, las imágenes pueden traducirse en diversas formas simbólicas siendo éstas últimas la manera en que se encuentran inmersas en los mensajes que circulan, pues: “Las imágenes que luego pueden traducirse a signos lingüísticos, a gráficos o a cualquier otra forma de representación de la realidad, susceptible de ser comunicada. Así la imagen mental se transforma en signo, en alegoría o en símbolo”<sup>142</sup>.

Esta distinción que se hace entre signo, alegoría y símbolo fue propuesta por Gilbert Durand quien fue el primero en señalarla. De esta manera trató de evitar la confusión conceptual sobre imágenes y símbolos. Su distinción partió del hecho que:

“Es posible, pues, por lo menos en teoría, distinguir dos tipos de signos: los signos arbitrarios puramente indicativos, que remiten a una realidad significada que, aunque no está presente, por lo menos siempre es posible presentar, y los signos alegóricos, que remiten a una realidad significada difícil de presentar de manera concreta una parte de la realidad que significan”<sup>143</sup>.

De esta manera distinguió tres niveles del símbolo: el signo común, el signo alegórico y el símbolo. El signo común es económico porque reemplaza de manera sencilla una amplia definición, es arbitrario porque no guarda relación con lo que representa. El signo alegórico sirve para presentar conceptos difíciles de presentar en palabras, pero que trata de reflejar toda una idea compleja por medio de un símbolo. El símbolo es concreto, tanto significado y significante son abiertos; sirve para representar de manera más efectiva lo que no se conoce.

---

<sup>140</sup> Durand. *op. cit.*; p. 10.

<sup>141</sup> *Ibid*, p. 60.

<sup>142</sup> Amador. *op. cit.* p. 229.

<sup>143</sup> Gilbert Durand. *La imaginación simbólica*. p. 12.



Las diferencias entre los tres términos se aprecian mejor en el siguiente cuadro de diferencias entre signo, alegoría y símbolo<sup>144</sup>:

	El signo (en sentido estricto)	La alegoría	El símbolo
Significante	Arbitrario  Adecuado	No arbitrario Ilustración generalmente convencional del significado. Puede ser una parte, un elemento, una cualidad de lo significado (emblema). Parcialmente adecuado.	No arbitrario. No convencional  Conduce a la significación Se basta a sí mismo  Suficiente e inadecuado o <para- bólico>
Relación entre significante y significado	Equivalencia indicativa:	Traducción: (traduce económicamente el significado)	Epifanía:
Significado	Puede ser aprendido por otro procedimiento de pensamiento.  Se da antes que el significado.	Difícilmente captable por un medio directo; por lo general es un concepto complejo o una idea abstracta.  Se da antes que el significante.	Nunca puede ser captado por el pensamiento directo.  Nunca se da fuera del proceso simbólico
Calificativos	Semiológico (de Saussure). Semiótico (Jung, Cassirer) Indicativo (Cassirer) Signo <arbitrarios> (Edeline)	Alegórico (Jung) Emblemático Sistemático (R. Alleau)	Simbólico semántico (de Saussure)
		Signo <Asociado> (Edeline).	

<sup>144</sup> Durand. *op. cit.*; p. 22 - 23.

El símbolo interesa porque “El símbolo es la primera unidad inteligible de expresión del imaginario”<sup>145</sup>. Si se parte de definir al símbolo de acuerdo a su función, su uso, su utilidad, se puede decir que:

“Son figuras explicativas. Son el medio interpretativo que permite comprender los aspectos complejos de la realidad a partir de presentar figuras y relaciones de sentido a los que la diversidad de la vida puede ser traducida. Los símbolos sintetizan y presentan de manera concreta esa diversidad en figuras repetibles y claramente identificables que sirven de guía heurística a la realidad”<sup>146</sup>.

Pero así como el símbolo se entiende como una figura explicativa concreta, también goza de múltiples significados, pues como menciona Amador Bech: “El símbolo es una figura precisa, claramente definida, identificable y reproducible. Pero es, al mismo tiempo poseedora de una gran condensación de significados: una misma figura se refiere a una diversidad de dimensiones de la realidad”<sup>147</sup>.

Un símbolo puede utilizarse de diversas maneras en diferentes contextos, en este sentido Carl G. Jung menciona:

“Un símbolo siempre representa algo más que su significado evidente e inmediato. Además los símbolos son productos naturales y espontáneos. Ningún genio se sentó jamás con la pluma o el pincel en la mano, diciendo: “Ahora voy a inventar un símbolo”. Nadie puede tomar un pensamiento más o menos racional, alcanzado como deducción lógica o con deliberada intención y luego darle forma <simbólica>”<sup>148</sup>.

Para Jung, el símbolo tiene razón de ser tanto por su cualidad de ser representativo como de sacar a la luz diferentes aspectos de la conciencia humano.

La definición de Jung para lo simbólico es la siguiente: “Una palabra o una imagen es simbólica cuando representa algo más que sus significado inmediato y obvio. Tiene un aspecto <inconsciente> más amplio que nunca está definido con precisión o completamente explicado”<sup>149</sup>. Esta cuestión de lo inconsciente del símbolo sirvió de punto de partida para que Jung empezara a distinguir un cierto

---

<sup>145</sup> Amador, *op. cit.* p. 230.

<sup>146</sup> *Ibid*, p. 232.

<sup>147</sup> *Idem*.

<sup>148</sup> Jung, *op. cit.* p. 48.

<sup>149</sup> *Ibid*, p. 18.

tipo de símbolos en particular: “Sin embargo, hay muchos símbolos que no son individuales sino colectivos en su naturaleza y origen. Son, principalmente imágenes religiosas. El creyente admite que son de origen divino, que han sido revelados al hombre”<sup>150</sup>. Partiendo de estudiar símbolos religiosos, Jung comenzó a notar en sus estudios que era común identificarlos en muchas personas.

La forma para llegar a estos símbolos fue al identificarlos en el sueño, de manera similar en la que Freud recurría a la hipnosis para su psicoanálisis, solo que Jung le dio otra tesitura distinta:

“Con frecuencia, en el sueño se producen elementos que no son individuales y que no pueden derivarse de la experiencia personal del soñante. Esos elementos, son los que Freud llamaba <remanentes arcaicos>, formas mentales cuya presencia no puede explicarse con nada de la propia vida del individuo y que parecen ser formas aborígenes, innatas y heredadas por la mente humana”<sup>151</sup>.

Freud tendió a utilizar figuras humanas representativas y así creó sus conceptos como “El complejo de Edipo” o “Complejo de Electra” para explicar por medio de ellos ideas más significativas.

Jung por su parte utilizó esta información para crear otro concepto distinto al que llamó arquetipos: “El arquetipo es una tendencia a formar tales representaciones de un motivo, representaciones que pueden variar muchísimo en detalle sin perder su modelo básico”<sup>152</sup>. La idea de arquetipo pretende representar un concepto de manera similar, pero sin reducirlo a su carácter sexual como con Freud y más bien dejar una interpretación aún más abierta.

Sobre el arquetipo Amador Bech sostiene que: “por su máxima constancia y eficacia, funcionan a manera de símbolos universales, en el sentido más abierto y genérico del término”<sup>153</sup>. La universalidad en el concepto del arquetipo no tiene intención de hacer un término reduccionista, sino de dar un panorama general para explicar situaciones comunes en los seres humanos, de esta manera: “Vistos así, los arquetipos son sistemas disponibles de imágenes y emociones. Son

---

<sup>150</sup> Jung, *op. cit.* p. 49.

<sup>151</sup> *Ibid*, p. 65.

<sup>152</sup> *Ibid*, p. 66.

<sup>153</sup> Amador. *op. cit.* p. 236.

imágenes guía que nos permiten penetrar en los misterios profundos de la vida”<sup>154</sup>.

Ahora bien, el arquetipo ha tenido diferentes medios para transmitir sus ideas y cualidades peculiares dentro de la cultura humana, así se vuelven parte del imaginario:

“Los arquetipos son susceptibles de ser comprendidos e integrados en la estructura vital de la persona por medio de una forma de exposición más potente y eficaz que la razón. A lo largo de toda la historia humana el mito ha sido el medio ideal para dar forma concreta en la mente humana a las imágenes arquetípicas”<sup>155</sup>.

El mito, repleto de arquetipos parece reposar en ellos los valores e ideas más representativas, quizá el más común es el arquetipo del héroe:

“La idea General de Cristo como Redentor pertenece al tema mundialmente difundido y precristiano del héroe y libertador quien, aunque ha sido devorado por un monstruo, vuelve a aparecer milagrosamente después de vencer al monstruo que le devoró. Cuando y dónde se originó ese mito es cosa que nadie sabe. Tampoco sabemos como investigar ese problema. La única certeza evidente es que cada generación parece haberlo conocido como tradición transmitida desde tiempos anteriores. Así es que podemos suponer con seguridad que se <originó> en un periodo en que el hombre aún no sabía que poseía un mito del héroe: es decir, en una era en que aún no reflexionaba conscientemente sobre lo que decía. La figura del héroe es un arquetipo que ha existido desde tiempos inmemoriales”<sup>156</sup>.

El arquetipo del héroe logra entre quien escucha hablar de sus hazañas y proezas reflejadas en sus actos a través del mito ensoñar muchas virtudes propias de él, por muy distintas tesituras que tenga el héroe en cuestión. Aunque desde luego, también son propias las virtudes de quien las escucha:

“El mito heroico universal, por ejemplo, siempre se refiere a un hombre poderoso o dios-hombre que vence al mal, encarnado en dragones, serpientes, monstruos, demonios y demás, y que libera a su pueblo de la destrucción y la muerte. La narración o repetición ritual de textos sagrados y ceremonias, y la adoración a tal personaje con danza, música, himnos, oraciones y sacrificios, sobrecoge a los

---

<sup>154</sup> Amador. *op. cit.* p. 237.

<sup>155</sup> *Ibid*, p. 240 – 241.

<sup>156</sup> Jung. *op. cit.* p. 69.

asistentes con lumínicas emociones (como si fuera con encantamientos mágicos) y exalta al individuo hacia una identificación con el héroe”<sup>157</sup>.

Para concluir se puede decir que: “Los arquetipos son las grandes fuerzas decisivas que orientan el destino del hombre. Las ideas más poderosas en la historia se remiten a los arquetipos”<sup>158</sup>. La intención de buscar una definición de los símbolos en el mito y sobretodo los arquetípicos permitirá en el análisis posterior identificarlos en los videojuegos y entender su papel dentro del mito, pues su lugar en el imaginario cumple diferentes funciones, más adelante se hablará de ellas, pero ahora el siguiente apartado está dedicado a definir las diferentes temáticas del mito.

### 2.2.3. DIFERENTES TEMÁTICAS DEL MITO.

Un punto de partida para este apartado lo ofrece el profesor Amador Bech cuando distingue tres grandes temas míticos, los cuales están tipificados de acuerdo a “núcleos problemáticos fundamentales que resuelven”<sup>159</sup>:

Mitos cosmogónicos:

“Explican el origen del Universo, el cómo y porqué de la creación de los seres y las cosas. Narran el paso del caos original al cosmos que habitamos. El surgimiento de la luz de entre las tinieblas, la separación de las aguas, la tierra y el firmamento. Cómo se pobló el cielo con astros y la tierra con seres y su vegetación. Cómo fueron creados los seres humanos, muchas veces después de sucesivos fracasos – como relata el Popol Vuh - hasta lograr su forma actual. El mito cosmogónico constituye el centro de toda mitología y jerárquicamente, es el más importante. Es el modelo ejemplar de toda creación, de toda actividad”<sup>160</sup>.

Mitos teogónicos:

“Narran los hechos fundamentales de los dioses y los héroes. Contienen, casi siempre, las historias locales convertidas en mitos, la realización de los primeros hechos sociales y culturales por los antepasados míticos, las hazañas épicas que

---

<sup>157</sup> Jung. *op. cit.* p. 76.

<sup>158</sup> Amador. *op. cit.* p. 240.

<sup>159</sup> *Ibid*, p. 43.

<sup>160</sup> *Idem*.

fundaron la nación, el pacto sagrado entre los hombres y los dioses. Los fundamentos míticos de los rituales, los modelos éticos a seguir por los seres humanos. La creación de los utensilios humanos, de las instituciones sociales y de las costumbres colectivas por los dioses y los héroes”<sup>161</sup>.

Mitos escatológicos:

“Explican el sentido de la existencia. Definen la relación de sentido entre el principio y el fin del tiempo. De donde venimos y hacia donde vamos. Hablan de un mundo originario e ideal que fue corrompido por la llegada del mal, de la lucha eterna entre el bien y el mal y el triunfo definitivo del bien en el fin de los tiempos. La escatología designa la doctrina de los fines últimos, el cuerpo de creencias relativas al destino último del hombre y del universo: “las últimas cosas”, “acontecimiento final”, “los últimos días”, “el tiempo último”. A la escatología le concierne por un lado el destino último del individuo, por el otro, el de la colectividad, la humanidad y el universo; pero este concepto ha sido usado tradicionalmente para hablar de los “fines últimos”, colectivos pensando que el destino final del individuo depende del destino universal”<sup>162</sup>.

Estos tres núcleos problemáticos fundamentales serán la guía para describir el tipo de mitos en que interesa profundizar a detalle. De esta forma; dentro de los mitos cosmogónicos se describirá la forma en que fue creado el mundo. En los mitos teogónicos, el interés se centrará en el mito del héroe. Y finalmente en los mitos escatológicos, la importancia se dará a la amenaza del fin del mundo y la cuestión mesiánica.

### **2.2.3.1. MITO COSMOGÓNICO.**

El mito cosmogónico es sumamente importante, pues es el que narra el origen del cosmos y el mundo. Sienta las bases necesarias para crear el escenario idóneo para las aventuras relatadas en mitos posteriores, en resumidas cuentas, es a partir de él que se tiene un universo para que sucedan diferentes aventuras y para justificar la manera en que el mundo fue creado y ha evolucionado hasta la

---

<sup>161</sup> Amador. *op cit.* p. 44

<sup>162</sup> *idem.*

actualidad. Campbell, plantea la cuestión del mito cosmogónico de la misma manera a efecto de crear un escenario, sólo que nota dos hechos importantes: “El primer efecto de las emanaciones cosmogónicas es el de limitar el escenario del mundo en el espacio; el segundo es la producción de vida dentro de ese marco”<sup>163</sup>.

Estos dos hechos, la creación del mundo y de la vida serán por lo general el resultado principal que se plantea explicar con este tipo de mitos. Aunque la cuestión del origen de la vida pertenece más a los denominados mitos de origen. En este sentido Eliade hace una diferencia entre mitos cosmogónicos (creación del cosmos) y mitos de origen, los cuales narran la creación de lo demás; como los seres vivos: “Desde el punto de vista de la estructura, los mitos de origen son equiparables al mito cosmogónico. Al ser la creación del mundo, la creación por excelencia, la cosmogonía pasa a ser el modelo ejemplar para toda la especie de creación”<sup>164</sup>. Tanto mitos cosmogónicos como de origen por lo general irán juntos, pues después de ser creado el escenario, se vuelve necesario llenarlo con los seres vivos, lugares y objetos que habrán de habitarlo.

La utilidad de los mitos de origen como complemento a los cosmogónicos consiste en explicar los cambios que se han dado en el mundo:

“Todo mito de origen narra y justifica una <situación nueva>, nueva en el sentido en que no estaba *desde el principio del Mundo*. Los mitos de origen prolongan y completan el mito cosmogónico: cuentan como el mundo ha sido modificado, enriquecido o empobrecido”<sup>165</sup>.

Así se explican muchas situaciones nuevas que no eran así desde el principio del cosmos, como la anécdota anteriormente mencionada en los mitos prehispánicos sobre la *cola pelada* de los tlacuaches.

En este sentido de creación, Amador Bech distingue a la palabra como otro resultado que se obtiene del mito cosmogónico:

---

<sup>163</sup> Joseph Campbell. *El héroe de las mil caras*. p. 248.

<sup>164</sup> Eliade. *op. cit*; p. 28.

<sup>165</sup> *Ibid*, p. 29.

“El mito no sólo constituye el acto de fundación del cosmos, es también, el acto de fundación del lenguaje: gracias al mito el cosmos se vuelve inteligible. El lenguaje permite por primera vez unir vida y pensamiento, hombre y naturaleza. Creación del ser y creación del lenguaje son una sola cosa, un acto único. Al nombrar las cosas el mito les confiere claridad, las purifica, las vuelve inocentes, las funda como naturaleza y eternidad”<sup>166</sup>.

El mito cosmogónico además otorga nombre a las cosas que al aparecer por primera vez en él reciben el nombre con el que habrán de ser conocidas en adelante.

En este tipo de mitos también está implícito en cierta manera el propósito de las creaciones, dando a cada una de ellas las guías para funcionar de ahí en adelante: “Los mitos de la creación están saturados de un sentido del destino que continuamente llama a todas las formas creadas al imperecedero del cual emergieron por primera vez”<sup>167</sup>. De esta manera se explica muchas veces el porqué de las actividades que realizan los seres vivos. Por ejemplo, la protuberancia que muchos hombres tienen en el cuello recibe el nombre de *Manzana de Adán* haciendo referencia al pasaje bíblico donde Adán dio la mordida al fruto prohibido, la manzana que se atoró en medio de la garganta para recordar en la actualidad la razón de la expulsión del paraíso terrenal.

El caso del fruto prohibido y la expulsión del paraíso terrenal tienen a bien explicar tanto la mortalidad de los hombres como su propensión para vivir en la tentación de volver a caer en el pecado, situación que de acuerdo a la religión debe evitarse durante toda la vida. En este sentido, la historia de Adán y Eva servirá como ejemplo de lo que no se debe hacer, pues también un objetivo en el mito cosmogónico es servir de guía e inspiración para actuar adecuadamente: “El mito cosmogónico sirve de modelo ejemplar para toda clase de <hacer>. Nada asegura mejor el éxito de una <creación> cualquiera (un poblado, una casa, un hijo) que el copiarla de la creación por excelencia, la cosmogonía”<sup>168</sup>.

---

<sup>166</sup> Amador. *op. cit.* p. 21.

<sup>167</sup> Campbell. *op. cit.* p. 245.

<sup>168</sup> Mircea Eliade. *Iniciaciones místicas.* p. 13.



La creación como modelo a seguir para el hombre hará que toda obra creada por él sea una inspiración directa de la creación divina, así para que lo nuevo funcione de manera adecuada, el mito cosmogónico será la guía: “La cosmogonía constituye el modelo ejemplar de toda situación creadora, todo lo que hace el hombre, repite en cierta manera el <hecho> por excelencia, el gesto arquetípico del Dios creador: la creación del mundo”<sup>169</sup>. De ahí que las creaciones vayan siempre acompañadas de rituales para recordar ese tiempo original, el tiempo sagrado de los comienzos, el tiempo que indica cómo se debe proceder. Y es que la idea de este tiempo primigenio ha servido de inspiración para invocarlo de nuevo y regresar al origen donde se cree no existían los problemas, como en la idea del paraíso terrenal.

Muchos chamanes de diversas tribus utilizan rituales para invocar este tiempo sagrado para sanar a sus enfermos, pues se cree que en esta época no existían las enfermedades y poner en contacto al enfermo con este tiempo será la cura a todos los males. Así, como menciona Eliade: “El tiempo mítico de los orígenes es un tiempo <fuerte>, porque ha sido transfigurado por la presencia activa, creadora, de los Seres Sobrenaturales”<sup>170</sup>.

Ahora bien en cuanto a la estructura del mito cosmogónico, son dos las ideas básicas que se tienen de él, una es cíclica y la otra es lineal. El mito cosmogónico entendido como un ciclo, plantea que el mundo entra en constante cambio y renovación, de tal manera que el mundo se crea y se destruye de manera paulatina: “El ciclo cosmogónico está normalmente representado como una repetición de sí mismo, mundo sin fin”<sup>171</sup>. Éste ciclo cosmogónico fue la idea central de muchas culturas mesoamericanas donde decían que cada determinado periodo el mundo debe renovarse con un fin para dar paso a un nuevo comienzo. Por otro lado, la idea lineal en el mito cosmogónico habla de una sola creación que será la impulsora de vida hasta que llegue *el fin de los tiempos*. Esta idea aparece principalmente en la religión cristiana, donde se habla de un tiempo único.

---

<sup>169</sup> Eliade. *op. cit.*; p. 38.

<sup>170</sup> *Ibid*, p. 24.

<sup>171</sup> Campbell. *op. cit.* p. 238.

Así es como se define al mito cosmogónico, el cual será el escenario para lo que esté próximo a venir, Eliade resume esta idea de la siguiente manera:

“El mito de origen comienza, en numerosos casos por un bosquejo cosmogónico; el mito rememora brevemente los momentos esenciales de la Creación del Mundo, para pasar a narrar a continuación la genealogía de la familia real, o la historia tribal, o la historia del origen de las enfermedades y de sus remedios, y así sucesivamente”<sup>172</sup>.

La idea que se quiere rescatar en relación al mito cosmogónico es la de escenario, pues es una vez que se ha creado el mundo de acuerdo a maneras particulares que se tiene a disposición todo un mundo para que ocurran toda serie de hechos especiales. El mito de la creación servirá más adelante en el análisis de los videojuegos para establecer cómo es que han surgido las condiciones para que los personajes de los mismos vivan sus aventuras de acuerdo a las situaciones planteadas por el génesis. Éstas situaciones y la manera en que se viven se tocan en el mito del héroe.

### **2.2.3.2. MITO DEL HÉROE.**

Este apartado sobre el mito del héroe es el más importante dentro del trabajo, es la guía para el análisis de los videojuegos en cuestión, por lo tanto conviene advertir que esta parte será en donde se ahondará más en el tema y se tocarán más puntos que en el mito cosmogónico y escatológico, ya que se puede decir en resumidas cuentas que los videojuegos son *El mito del héroe interactivo*.

La figura del héroe ha estado presente desde milenios, en las culturas antiguas por lo general han sido los fundadores, aquellos que han derrotado a la bestia, al enemigo, aquellos que han encontrado el lugar sagrado, que han recuperado el fuego para los hombres, los que cortan las cadenas que esclavizan a un pueblo, los que son padres de toda una raza; así son los héroes. De igual manera, las religiones buscan a través de un héroe consolidarse para ser la figura, el ejemplo a seguir.

---

<sup>172</sup> Eliade. *op. cit*; p. 43.

Hoy en día la figura del héroe permanece vigente aunque claro, con transformaciones substanciales, pero sin duda puede encontrarse en las novelas, los comics (donde comúnmente recibe el nombre de superhéroe), en el cine, en la televisión, la radio y por supuesto, también en los videojuegos. De manera arquetípica, el héroe sigue vigente, pues: “la lógica, los héroes y las hazañas del mito sobreviven en los tiempos modernos”<sup>173</sup>.

Es principalmente en la cultura de masas donde surgen miles de héroes que a diario enfrentan problemas que deben solucionarse; en contextos y situaciones distintas, pero a fin de cuentas buscando siempre salir adelante. Es esta cualidad de superación y entrega a veces desinteresada por defender un ideal, la que convierte al héroe en esa figura vanagloriada y venerada por gran número de espectadores que no importando el medio donde se da a conocer su historia, siempre llama la atención.

Carol S. Pearson menciona que:

“Las historias de héroes son profundas y eternas. Vinculan nuestros propios anhelos, dolores y pasiones con las de aquellos que nos han precedido, de tal modo que aprendemos algo respecto a la esencia de lo que significa ser humano y también nos enseña cómo nos encontramos interconectados con los ciclos mayores del mundo natural y espiritual”<sup>174</sup>.

El héroe es ese mediador que trata de conectar las pasiones y la cotidianidad de los seres humanos con los valores y las virtudes sagradas, de los seres sobrenaturales. El héroe camina entre Dios y el hombre.

Su carácter universal del mito del héroe radica en el propio contenido y los valores que manejan, los cuales no resultan ajenos para toda la humanidad. Pearson define esta idea sobre el mito del héroe así:

“Es un mito atemporal que nos vincula a los pueblos de todos los tiempos y lugares. Se refiere al salto audaz desde el límite de lo conocido para enfrentar lo desconocido, y la confianza en que cuando llegue el momento, tendremos en

---

<sup>173</sup> Campbell. *op. cit.* p.12.

<sup>174</sup> Carol S. Pearson. *Despertando los héroes interiores*. p. 16.

nuestro poder lo que necesitemos para confrontar nuestros dragones, descubrir nuestros tesoros y retornar para transformar el reino”<sup>175</sup>.

Aunque la naturaleza de los problemas a enfrentar sea distinta para héroes de diferentes culturas, lo que no cambia es el hecho de que siempre tiene que existir el coraje y las fuerzas necesarias tanto para afrontar el problema en cuestión, así como para poder enfrentarse a sí mismo y dominar los temores interiores. Citando a Campbell: “El héroe, por tanto, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales”<sup>176</sup>. Aquí cabe resaltar el hecho de que Campbell menciona que no importa el sexo, del héroe pues ya sea hombre o mujer, el personaje que reúna las características necesarias podrá ser digno de considerarse así; aunque por lo general se le da figura masculina.

Un punto de partida para describir en qué consiste el mito del héroe lo ofrece Eliade con la siguiente reflexión:

“Un gran número de mitos destacan: 1º el devoramiento de un héroe por un monstruo marino y su salida victoriosa después de haber forzado el vientre de su devorador: 2º la travesía iniciática de una vagina dentada o el peligroso descenso a una gruta o a una hendidura asimiladas a la boca o al útero de la Tierra Madre. Todas estas aventuras constituyen de hecho pruebas iniciáticas, a consecuencia de las cuáles el héroe victorioso adquiere un nuevo modo de ser”<sup>177</sup>.

El héroe como ser especial debe buscar ser distinto a los demás y someterse a pruebas y búsquedas que lo hagan encontrar el poder para vencer la amenaza; este periodo de cambio y búsqueda del poder recibe el nombre de iniciación.

Una definición del concepto la ofrece el mismo Eliade:

“Por iniciación se entiende generalmente un conjunto de ritos y enseñanzas orales que tienen por finalidad la modificación radical de la condición religiosa y social del sujeto iniciado. Filosóficamente hablando, la iniciación equivale a una mutación

---

<sup>175</sup> Pearson, *op. cit.* p. 16.

<sup>176</sup> Campbell. *op. cit.* p. 26.

<sup>177</sup> Eliade. *op. cit.*; p. 87.

ontológica del régimen existencial. Al final de las pruebas, goza el neófito de una vida totalmente diferente de la anterior a la iniciación: se ha convertido en otro”<sup>178</sup>.

El héroe utiliza este periodo de iniciación para encontrarse a sí mismo superando diversas pruebas. Los ritos de iniciación cortan de manera tajante con una forma de vida que ahora ya ha quedado atrás. Se puede decir entonces que el héroe ha vuelto a nacer. Por eso hay ritos que buscan revivir esta idea pues: “Existen así mismo en culturas más complejas ritos iniciáticos que comportan un *resgressus ad uterum*”<sup>179</sup>.

La iniciación se vuelve una experiencia trascendental, pues es ahí donde el héroe resurge para enfrentar los conflictos. De esta idea de iniciación es donde Joseph Campbell partió para realizar sus estudios y ofrecer definiciones para todo el periodo que comprende el mito del héroe, esto en su texto *El héroe de las mil caras*, el cual servirá como modelo para analizar el mito del héroe en los videojuegos.

#### EL HÉROE DE LAS MIL CARAS

Cambell comienza diciendo: “El camino común de de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno, que podría recibir el nombre de unidad nuclear del monomito”<sup>180</sup>. El monomito es esta fórmula de tres tiempos donde Campbell trata de describir los periodos por los que pasa el héroe para cumplir con su destino: “El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de sus misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos”<sup>181</sup>.

El monomito pretende lograr un carácter de universalidad puesto que este esquema es aplicable a diferentes mitos del héroe en muchas culturas:

“La aventura del héroe, ya sea presentada con las vastas, casi oceánicas imágenes del Oriente, o en las vigorosas narraciones de los griegos, o en las majestuosas leyendas de la Biblia, normalmente sigue el modelo de la unidad nuclear arriba

---

<sup>178</sup> Eliade. *Iniciaciones místicas*. p. 10.

<sup>179</sup> Eliade. *Mito y realidad*. p. 86.

<sup>180</sup> Cambell. *op. cit.* p. 35.

<sup>181</sup> *idem*.

descrita; una separación del mundo, la penetración a alguna fuente de poder, y un regreso a la vida para vivirla con más sentido”<sup>182</sup>.

De esta manera el monomito de Campbell puede verse con más claridad en el siguiente cuadro:



Ahora bien, toca el turno de explicar brevemente el contenido del monomito que se divide en tres partes: la partida, la iniciación y el regreso.

### LA PARTIDA.

*La llamada de la aventura* es el comienzo de la travesía del héroe, en este periodo, un hecho particular hace que despierte y se encamine a cumplir su misión. El hecho que motiva al llamado puede ser distinto, ya sea por un mensajero, un sueño, una revelación, o cualquier hecho que mueva al personaje principal a hacer algo que cambie de manera trascendental su vida: “Una ligereza –aparentemente accidental- revela un mundo insospechado y el individuo queda expuesto a una relación con poderes que no se entienden correctamente”<sup>183</sup>.

Dentro de las características de este llamado a la aventura, Campbell distingue algunos de manera particular: “Son típicos de las circunstancias de la llamada el bosque oscuro, el gran árbol, la fuente que murmura y el asqueroso y

<sup>182</sup> Cambell, *op. cit.* p. 40.

<sup>183</sup> *Ibid*, p. 54.

despreciable aspecto del portador de la fuerza del destino”<sup>184</sup>. De aquí en adelante el destino del héroe ha cambiado de manera trascendental, ahora abandona su vida cotidiana y se integra a una región donde tratará de cambiar, tras buscarse a sí mismo ya sea en otro reino, una tierra lejana o tras encontrar a un ser poderoso u objeto sagrado.

Campbell también contempla *la negativa al llamado*, la cual consiste en el hecho de que el héroe se niega a abandonar su vida común para enfrentar lo desconocido: “A menudo en la vida real y no poco frecuentemente en los mitos y cuentos populares, encontramos el triste caso de la llamada que no se responde; porque siempre es posible volver el oído a otros intereses. La llamada no atendida convierte la aventura en una negativa”<sup>185</sup>. La aventura no se realiza y el enemigo lleva a cabo sus planes a menos que otro héroe aparezca en sucesión del cobarde.

Pero asumiendo que el héroe sí aceptó el llamado a la aventura, el siguiente paso es la *ayuda sobrenatural*: “El primer encuentro de la jornada del héroe es con una figura protectora (a menudo una viejecita o un anciano), que proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas del dragón que debe aniquilar”<sup>186</sup>. Las formas del personaje que otorga la ayuda sobrenatural puede identificarse en varias figuras; si ésta es femenina por lo general: “La viejecita servicial y el hada madrina son personajes familiares al reino de las hadas europeo; en las leyendas cristianas de los santos, ese papel lo representa generalmente la Virgen”<sup>187</sup>.

Por otro lado, si ésta figura protectora es masculina: “Las mitologías superiores han desarrollado el papel en la gran figura del guía, el maestro, el conductor, el que lleva las almas al otro mundo”<sup>188</sup>. Así, ya sea el hada madrina, el mago, el maestro o el viejo; el héroe recibe de él la ayuda en forma de objetos mágicos, armas o quizá hasta un simple consejo el cual será clave en la aventura; el héroe nunca estará solo.

---

<sup>184</sup> Campbell. *op. cit.* p. 55.

<sup>185</sup> *Ibid*, p. 61.

<sup>186</sup> *Ibid*, p. 70.

<sup>187</sup> *Ibid*, p. 72.

<sup>188</sup> *Ibid*, p. 73.

Posteriormente el héroe avanza hasta llegar al *cruce del primer umbral*, que es el límite que le indica que dentro de mucho tiempo no va a regresar. Si antes tenía todavía la oportunidad de desertar, tras pasar el umbral no hay más camino que hacia delante. También es la primera prueba para verificar de lo que el héroe está hecho, ésta es llevada a cabo por un guardián: “El héroe avanza en su aventura hasta que llega al <guardián del umbral> a la entrada de la zona de la fuerza magnificada”<sup>189</sup>. No siempre se trata de fuerza física, a veces este guardián debe ser vencido con conocimiento o buenas acciones; pero el objetivo es pasar del otro lado.

*El vientre de la ballena* es el paso que toca dar al héroe para comenzar en verdad su iniciación. Esta figura común donde el héroe es tragado por una ballena es equivalente a entrar por una cueva, templo o caer al fondo de la tierra, muchas de las veces haciendo parecer que el personaje ha muerto. Y en efecto el héroe ha muerto de manera simbólica pero está listo para renacer, pues su entrada en ese lugar cerrado asemeja el hecho de estar en el vientre materno, listo para en cualquier momento salir de nuevo a la vida: “Alegóricamente, pues, la entrada al templo y la zambullida del héroe en la boca de la ballena son aventuras idénticas; ambas denotan; en lenguaje pictórico, el acto que es el centro de la vida, el acto que es la renovación de la vida”<sup>190</sup>.

### LA INICIACIÓN

Este periodo sigue con *el camino de las pruebas*, una parte sumamente interesante donde se lleva a cabo la batalla definitiva, el enfrentamiento con el enemigo: “Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un pasaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas. Esta es la fase favorita de la aventura mítica. Ha producido una literatura mundial de pruebas y experiencias milagrosas”<sup>191</sup>. Este periodo pone a prueba al héroe tanto en fuerza física como poder interior, en donde debe demostrar que está preparado para enfrentar a su propio ser donde

---

<sup>189</sup> Campbell. *op. cit.* p. 77.

<sup>190</sup> *Ibid*, p. 90.

<sup>191</sup> *Ibid*, p. 94.



quizá radica una parte negativa, y salir adelante tras derrotar a sus propios demonios interiores.

Tras haber salido avante, el héroe ahora tiene *el encuentro con la diosa* como premio por haber vencido a su rival: “La última aventura, cuando todas las barreras y los ogros han sido vencido, se representa comúnmente como un matrimonio místico del alma triunfante del héroe con la Reina Diosa del Mundo”<sup>192</sup>.

Un héroe que se digne de serlo debe tener por lo general a una princesa para rescatar, a veces quizá ella misma es lo que motivó al protagonista a enfrentar dragones: “La mujer en el lenguaje gráfico de la mitología, representa la totalidad de lo que puede conocerse. El héroe es el que llega a conocerlo”<sup>193</sup>. La mujer es tan valiosa y representa un todo, y es por lo que vale la pena arriesgar la vida.

Después vienen los periodos que Campbell llama *la mujer como tentación*, así como *la reconciliación con el padre*. En el primero de estos y con gran influencia de las teorías psicoanalíticas de Freud, el héroe al reunirse con su mujer ahora ocupa el lugar del padre; lo que lleva al otro periodo donde tras ocupar este lugar, el héroe evita caer en la figura a vencer del tirano que el padre representa: “El problema del héroe que va a encontrar al padre es abrir su alma a tal grado que y haciendo caso omiso del terror, que adquiriera la madurez para entender cómo las enfermizas y enloquecidas tragedias de este vasto mundo sin escrúpulos adquieren plena validez en la majestad del ser”<sup>194</sup>.

*Apoteosis* es un concepto que trata de explicar la idea del héroe compuesto de dos partes, la masculina y la femenina; las dos viven dentro de él. Apoteosis significa que el héroe reconoce una doble composición; por un lado puede ser severo pero a la vez tierno, con la bondad necesaria si es que llega a ser el gobernante; si el héroe no logra reconocer este equilibrio no cumple su misión. La mejor forma de representar esta idea en diferentes culturas es con imágenes de dioses andróginos que claramente dejar ver su doble sexualidad.

---

<sup>192</sup> Campbell. *op. cit.* p. 104.

<sup>193</sup> *Ibid*, p. 110.

<sup>194</sup> *Ibid*, p. 137.

El último periodo de esta parte es *la gracia última*, aquí hay una prueba final que el héroe enfrenta para consolidarse en su lugar de protector: “Donde el héroe común habría de afrontar una prueba, el elegido no encuentra obstáculo que lo retrase ni comete error alguno”<sup>195</sup>. El héroe está listo para el regreso.

#### EL REGRESO.

Como punto final al monomito, existe el regreso, donde el héroe vuelve donde comenzó la aventura una vez que ha rescatado a la princesa, derrotado al dragón o liberado al pueblo:

“El ciclo completo, la norma del monomito, requiere que el héroe empiece ahora la labor de traer los misterios de la sabiduría, el Vello de oro, o su princesa dormida al reino de la humanidad, donde la dádiva habrá de significar la renovación de la comunidad, de la nación, del planeta o de los diez mil mundos”<sup>196</sup>.

Claro que también puede existir *la negativa al regreso*, pues el héroe duda si es conveniente regresar y otorgar los bienes que ha obtenido con su gente.

Pero asumiendo que el héroe ha aceptado el regreso viene *la huida mágica*, que se da cuando el premio que ha obtenido no ha sido de la mejor manera:

“Si el trofeo ha sido obtenido a pesar de la oposición de su guardián, o si el deseo del héroe de regresar al mundo ha sido resentido por los dioses o los demonios, el último estadio del círculo mitológico se convierte en una persecución agitada y a menudo cómica. Esta fuga puede complicarse con milagrosos obstáculos y evasiones mágicas”<sup>197</sup>.

Este último episodio es repetido en numerosos cuentos populares donde la última huida se vuelve algo espectacular y digno de ser contado.

Pero a veces se da un *rescate del mundo exterior*, pues el héroe no tiene la capacidad para hacerlo por sus propios medios: “En otras palabras, pudiera darse el caso de que el mundo tuviera que venir y rescatarlo”<sup>198</sup>. El héroe es asistido para hacer *el cruce del umbral de regreso*, lo contrario a cuando entró al inframundo: “El héroe se aventura lejos de la tierra que conocemos para internarse en la oscuridad; allí realiza su aventura, o simplemente se nos pierde, o es

---

<sup>195</sup> Campbell. *op. cit.* p. 160.

<sup>196</sup> *Ibid*, p. 179.

<sup>197</sup> *Ibid*, p. 182.

<sup>198</sup> *Ibid*, p. 191.

aprisionado, o pasa peligros; y su regreso es descrito como un regreso de esa zona alejada”<sup>199</sup>.

Una vez que el héroe ha concluido su aventura, el pasado no se olvida de manera tan sencilla, ahora el protagonista tiene *la posesión de los mundos*, es decir, la habilidad para andar tanto en el mundo de Dios y el de los hombres, pues ya ha pisado los terrenos sobrenaturales:

“La libertad para atravesar en ambos sentidos la división de los mundos, desde la perspectiva de las apariciones del tiempo a aquella de la casualidad profunda, y a la inversa, sin contaminar los principios de la una con los de la otra, pero permitiendo a la mente conocer a la una por virtud de la otra, es el talento del maestro”<sup>200</sup>.

Finalmente sólo queda *libertad para vivir*, el héroe ahora ha terminado su aventura y el exilio o el retiro es lo único que queda, sin embargo, esta libertad bien la puede aprovechar para prepararse y estar listo si así lo desea para una nueva aventura; pues una vez que ha seguido el camino a través de la puerta es difícil poder abandonarlo.

El esquema del monomito de Campbell es adecuado para muchos mitos y cuentos que narran las historias de héroes, sin embargo, no hay que caer en el error de querer aplicarlo siguiendo éste orden en especial o con todos los puntos que aquí se mencionan; esto debido a que cada historia es particular y no tiene porque ser encasillada a la fuerza. Pero como guía para una posterior interpretación éste esquema funciona bien. Por último para terminar esta parte del mito del héroe, conviene analizar la figura del guerrero, casi un sinónimo del héroe.

## EL GUERRERO.

En primera instancia cabe aclarar que el guerrero no es la única figura arquetípica que remite al héroe, sin embargo, sí es la más representativa. Dentro de las múltiples formas que el héroe puede tomar, Carol S. Pearson hace un listado de doce arquetipos: “Recibimos ayuda de guías internos o arquetipos; cada uno de los cuales ejemplifica una manera de ser en la travesía: el inocente, el huérfano, el guerrero, el bienhechor, el buscador, el destructor, el amante, el creador, el

---

<sup>199</sup> Campbell. *op. cit.* p. 200.

<sup>200</sup> *Ibid*, p. 210.

gobernante, el mago, el sabio y el bufón”<sup>201</sup>. Sin embargo, ella misma reconoce que el guerrero es la más representativa en relación al héroe: “Cuando pensamos en un héroe pensamos en un guerrero, aniquilando dragones y rescatando damiselas en problemas”<sup>202</sup>.

Antes de avanzar conviene hacer un paréntesis, para de igual manera que en el héroe no caer en el error de querer dar carácter de exclusividad del guerrero con lo masculino, pues si bien es cierto que la figura de un hombre fuerte y valeroso es lo primero que viene a la mente cuando se menciona al guerrero, la mujer también puede llegar a serlo:

“Aunque en las sociedades tradicionales los hombres son socializados para ser guerreros y las mujeres bienhechoras, ha habido grandes mujeres guerreras (...) Toda mujer que demanda igualdad de derechos o inclusive un sentido de identidad singular debe poder acceder a su guerrero interior”<sup>203</sup>.

Por eso no hay que pensar de manera totalitaria que el guerrero pertenece a lo masculino, a pesar de que en la realidad la mayor parte de las veces así se vea en las industrias mediáticas.

Regresando al tema, tanto guerrero como héroe a veces pierden su distancia y llega incluso a usarse como sinónimos. Otra definición del guerrero en relación al héroe la ofrece Amador Bech cuando menciona:

“El guerrero funciona como estereotipo del héroe, pues comparte con él las siguientes características: tiende a romper los límites de su medio, emprende una travesía, enfrenta peligros y enemigos, los caracterizan las virtudes clásicas de la valentía y los ideales elevados, arriesga su vida para defender una causa individual o colectiva, y protege a los débiles”<sup>204</sup>.

El guerrero como héroe por excelencia es un ser capaz de hacer frente a cualquier situación, pues tiene los conocimientos necesarios para manejar adecuadamente los problemas, ya que ese es su trabajo.

Dentro de las habilidades del guerrero está la inteligencia la cual se vuelve otra de sus armas para enfrentar con el diálogo y no la fuerza bruta a sus

---

<sup>201</sup> Pearson. *op. cit.* p. 20.

<sup>202</sup> *Ibid*, p. 22.

<sup>203</sup> *Ibid*, p. 119.

<sup>204</sup> Amador. *op. cit.* p. 69.

enemigos: “Cuenta con dos armas fundamentales: el poder de la palabra – elocuente que le permite ganar adeptos para su causa – y con la espada – símbolo de la justicia, del poder sobre la vida y la muerte, y de la determinación psicológica”<sup>205</sup>. La espada será el emblema que identifique al guerrero, pues con ella será encargado de administrar justicia, en caso de que las palabras no funcionen. A veces se da el caso de algunos guerreros, que comienzan con la espada antes que la palabra, en esta circunstancia deja de ser héroe y representa ahora a un tirano, que es la sombra del guerrero, siempre en riesgo de caer al lado oscuro: “En el mito original, el guerrero es capaz de derrotar al tirano porque posee la clave de su debilidad: la pretensión de dominar al mundo sin antes dominarse a sí mismo”<sup>206</sup>. El guerrero siempre llevará latente la posibilidad de traicionarse a sí mismo si no sabe canalizar sus emociones, decidir entre el camino del bien o el mal, pues a partir de ellos es que el mundo se divide y se crean facciones que tratarán de derrotarlo o regresarlo de nuevo al lado correcto.

Para Pearson, la verdadera batalla del guerrero se da en el interior cada uno de ellos, antes de lo que pueda llevarse a cabo en el campo de batalla:

“Para el Guerrero de alto nivel, la batalla siempre es en realidad contra los enemigos internos – la pereza, el cinismo, la desesperanza, la irresponsabilidad, la negación. El coraje para enfrentar los dragones internos es lo que en definitiva nos permite hacer frente a los dragones externos con sabiduría disciplina y pericia”<sup>207</sup>.

Tampoco hay que perder de vista el hecho de que el guerrero y el villano son una idea subjetiva, pues todo depende desde el lado en que se analice dicha posición; pues para lo que unos puede ser héroe y guerrero, para otros puede ser villano. Así, por un guerrero que defiende un castillo, hay otro que trata de conquistarlo para ofrecérselo a su gente. La línea que los separa a ambos es muy delgada sólo el honor y la batalla limpia entre ambos definirá el papel como habrán de ser recordados, aunque por lo general sólo aquel que consigue la victoria es el único que ostenta el título.

---

<sup>205</sup> Amador. *op. cit.* p. 66.

<sup>206</sup> *Ibid*, p. 67.

<sup>207</sup> Pearson. *op. cit.* p. 127.

Finalmente y para ligar esta parte con la siguiente baste señalar que lo único necesario para que el héroe guerrero actué es una amenaza severa y la posibilidad de ser enfrentada, de esta manera tanto el mito del héroe como el escatológico van ligados: “Cuando el aspecto del héroe que se acentúa es el de la lucha a favor de ideales elevados o contra un estado de cosas considerado como injusto, o contra un tirano, este se perfila como guerrero y penetra en el terreno del mito escatológico”<sup>208</sup>.

### 2.2.3.3. MITO ESCATOLÓGICO.

Dentro de la historia de la humanidad siempre ha existido el temor por el fin del mundo y la extinción de la raza humana; a veces dentro del caos sólo llega a sobrevivir una pareja o un brote de vida que habrá en un futuro de restablecer las cosas como eran antes. En sus mitos, la humanidad siempre ha sido amenazada por sus temores, donde el fin es irremediable; pero a veces persiste la esperanza de poder hacer frente a las contingencias de manera milagrosa.

Una palabra común que se relaciona con el fin del mundo es Apocalipsis:

“El vocablo Apocalipsis es de origen griego y se refiere, fundamentalmente a la idea de revelación divina: La mayor parte de las religiones han producido ya escrituras, ya oráculos, y profecías orales en las que la divinidad revela sus secretos. El griego antiguo da a este tipo de revelación el nombre de Apocalipsis que significa <<revelación>>”<sup>209</sup>.

Los mitos escatológicos narran la forma en que ocurrirá esa catástrofe final. Sin embargo, este tipo de mitos no se refieren explícitamente a una destrucción y nada más, el mito escatológico también es motivo de una renovación.

Amador Bech explica este aspecto del mito escatológico:

“El mito de una catástrofe final que será, al mismo tiempo, el signo anunciador de la inminente recreación del Mundo, es el origen de los movimientos proféticos y milenaristas. Para el mito escatológico, el transcurso del tiempo implica el

---

<sup>208</sup> Amador. *op. cit.* p. 66.

<sup>209</sup> *Ibid*, p. 52.

alejamiento progresivo del origen y, en consecuencia, la pérdida de la perfección original. La decadencia es causada por el transcurso del tiempo que debilita la gran energía creadora”<sup>210</sup>.

Esta renovación se vuelve necesaria, pues el mundo que tuvo su origen en el mito cosmogónico ha sufrido un proceso de degradación; se ha contaminado y desgastado, y no sólo el mundo como espacio físico, como planeta; sino que incluso la misma humanidad se ha corrompido de tal manera que resulta indispensable eliminarla para poder crear al hombre desde el comienzo.

Eliade menciona que es requisito terminar con el mundo para crearlo otra vez:

“La nueva creación no puede tener lugar hasta que este mundo no sea definitivamente abolido. No se trata ya de regenerar lo que ha degenerado, sino de destruir el viejo mundo para crearlo *in toto*. La obsesión de la beatitud de los comienzos precisa la destrucción de todo lo que ha existido y, por tanto, se ha degradado, desde la creación del Mundo: es la única posibilidad de reintegrar la perfección inicial”<sup>211</sup>.

Con esto los mitos de origen y de fin van ligados. Sobre todo para culturas antiguas donde hay una concepción de un tiempo cíclico, lo que quiere decir que el origen y el fin ocurrirán infinitamente.

Así: “El mito escatológico se presenta, dentro de las sociedades arcaicas, formando parte del mito cosmogónico, tiene el sentido fundamental de significar la renovación del cosmos”<sup>212</sup>. Estas sociedades otorgan otra significación al mito escatológico, pues están conscientes de que el fin no es definitivo, por eso desde el mito cosmogónico se configura esta manera de pensar ante la escatología: “En los mitos escatológicos, el conocimiento de lo que ha sucedido en los orígenes proporciona el saber de lo que sucederá en el futuro. El principio que permite que el origen del mundo sea “móvil” implica la idea de que el Mundo siempre seguirá existiendo, aún cuando sea periódicamente destruido”<sup>213</sup>.

---

<sup>210</sup> Amador. *op. cit.* p. 49.

<sup>211</sup> Eliade. *Mito y realidad.* p. 42.

<sup>212</sup> Amador. *op. cit.* p. 48.

<sup>213</sup> *Ibid.*, p. 49.

Ocurre lo contrario en las culturas occidentales, donde tradicionalmente se habla de un tiempo lineal, existe un comienzo, pero también la llegada de un *Juicio final* que pondrá fin definitivo a la humanidad. En occidente: “El mito del fin de los tiempos significa la reunificación y armonización de los elementos dispersos y opuestos, discontinuos, propios de un mundo de dualidades y oposiciones originado por una trasgresión o por aparición repentina del mal”<sup>214</sup>. Ahora bien con todas estas ideas de destrucción, la propia mitología ha creado en la figura del héroe al personaje que habrá de evitar todas estas catástrofes, en este sentido el personaje ahora se convierte en un Mesías.

El Mesías y el héroe comparten muchas de sus características, de hecho: “El personaje mesiánico se identifica con el héroe cultural o el antepasado mítico cuyo retorno se esperaba. Su llegada equivale a una reactualización de los tiempos míticos del origen y, por tanto, una recreación del Mundo”<sup>215</sup>. Este Mesías es visto como un salvador, el último ser en que es depositada toda la confianza de la humanidad, es aquél quien funciona si es capaz de reunir toda la fe, para convertirse en líder.

Talmon describe la fe en los términos del mesianismo de la siguiente manera:

“La fe es un factor identificable en la formación de las inquietudes humanas, de las actitudes y actos del hombre (...) la fe es algo más que la suma total de las reacciones ante situaciones concretas, y más que un compuesto de racionalizaciones de intereses inmediatos”<sup>216</sup>.

Por supuesto, en las religiones, la fe es importante para dar fuerza a la figura del Mesías claramente identificable, como en los ejemplos que ofrece Eliade: “Para los judíos, la llegada del Mesías anunciará el Fin del mundo y la restauración del Paraíso. Para los cristianos el Fin del Mundo procederá a la segunda venida de Cristo y al Juicio Final”<sup>217</sup>.

La confianza en el personaje Mesiánico y la fe depositada en él se deben principalmente a por que se sabe que hará hasta lo imposible, entregando incluso

---

<sup>214</sup> Amador. *op. cit.* p. 50.

<sup>215</sup> Eliade. *Mito y realidad.* p. 78.

<sup>216</sup> Talmon. *Mesianismo político.* p. 3.

<sup>217</sup> Eliade. *Mito y realidad.* p. 71.



su vida si la situación así lo amerita: “Al ideal de salvación está unida íntimamente la voluntad de sacrificio: la vida, ya sea de manera parcial o total, se sacrifica en aras de la salvación”<sup>218</sup>. Talmon ve además en el Mesías al líder con capacidades proféticas:

“El autentico líder es el que siente la unidad del universo con más intensidad que los demás, aquel cuya fe llena de afirmación y amor le proporciona un poder excepcional sobrenatural incluso, para impartir su experiencia a otros. Es el que tiene la capacidad mágica de unir a los hombres en una fe y un amor extáticos. El líder es sobretodo un vidente, un profeta. Su necesidad más urgente y su misión sagrada es la de revelar los misterios que se le han descubierto sobre los destinos sociales de sus contemporáneos”<sup>219</sup>.

El Mesías es entonces, el que habrá de dictar el destino de los hombres pues, salvador y fin están íntimamente ligados.

Ahora bien, ¿qué formas concretas puede tomar la figura antagonista a la que debe hacer frente el elegido en el mito? Así como la figura bienhechora busca una forma definida, el mal también necesita una cara para atribuirle todas las grandes catástrofes. El diablo es un buen rostro para achacar todos los males: “El reino del anticristo equivale en cierto modo a un retorno al caos. Por una parte el Anticristo se presenta bajo la forma de un dragón o de un demonio, y esto recuerda el viejo mito del combate entre Dios y el Dragón”<sup>220</sup>. Por eso en el mito del héroe ligado a los mitos escatológicos, en muchas historias se habla de una lucha entre el guerrero y un dragón que amenaza al reino.

Pero incluso, en la actualidad se han buscado diferentes rostros para reflejar los miedos a los peligros que pudieran poner fin a la humanidad; Eliade por ejemplo se refiere a la amenaza nuclear en el ambiente de la Guerra Fría: “Existe hoy día el miedo, cada vez mas amenazador, de un fin catastrófico del Mundo producido por las armas termonucleares. En la conciencia de los occidentales, este fin será radical y definitivo; no le seguirá una Nueva Creación del Mundo”<sup>221</sup>. El objetivo de buscar figuras significativas entre el Mesías y su enemigo (en la

---

<sup>218</sup> Amador. *op. cit.* p. 55.

<sup>219</sup> Talmon. *op. cit.* p. 71.

<sup>220</sup> Eliade. *Mito y realidad.* p. 73.

<sup>221</sup> *Ibid*, p. 78.

forma que sea) es hacer una separación tajante entre los bandos que se están enfrentando: “Para el mesianismo es fundamental la idea de la separación del bien y el mal, su oposición, su carácter absoluto: la formación de dos campos claramente distintos que luchan entre sí hasta el final, hasta la completa erradicación del mal”<sup>222</sup>.

Con esta identificación entre el bien y el mal, se crea el escenario adecuado para llevar a cabo la última batalla, aquella que decidirá el destino de los hombres. Si el bien o el mal gana es lo de menos, lo importante es que la lucha debe ser a muerte hasta que quede sólo uno de ellos: “Este concepto dualista supone una guerra de aniquilación en la cual “las fuerzas del mal” deben ser destruidas, lo que encierra un gran peligro y justifica la violencia contra el enemigo quienquiera que sea éste”<sup>223</sup>. Afortunadamente las fuerzas del bien son las que generalmente obtienen la victoria, pero a veces se da el caso que el mal llega a vencer. Aún así, siempre existe la esperanza de en un futuro volver a desafiarlo y establecer el orden, de la misma manera en que el mal nunca puede ser abolido en definitiva e indistintamente regresa.

Finalmente Amador Bech, en relación al mito escatológico desde la perspectiva del mesianismo distingue tres elementos constitutivos fundamentales:

- Proyección utópica
- Voluntad de congregar
- Ideal de salvación

La *proyección utópica* consiste en: “La solución definitiva a los males que padece la humanidad. Una nueva tierra, un nuevo paraíso. En tanto sociedad ideal, la utopía supone la erradicación del mal y del azar, pretende fijar al hombre en un marco abstracto y homogéneo de relaciones perpetuamente estables”<sup>224</sup>.

La proyección utópica además de descansar en un héroe mesiánico que acabará con las injusticias, éste mismo tendrá la habilidad necesaria para construir desde cero un nuevo mundo, una nueva sociedad, ahora sin los defectos que la anterior tenía. Este concepto está más bien relacionado a la idea de renovación.

---

<sup>222</sup> Amador. *op. cit.* p. 54.

<sup>223</sup> *Ibid*, p. 55.

<sup>224</sup> *Ibid*, p. 51.

La *voluntad de congregar* se basa en: “Organizar el proceso que conduce a la coronación del bien, de ahí que el centro de la actividad se dirija a la misión de unir a los hombres en torno al ideal de salvación, de reorganizar el cuerpo social, en función del objetivo utópico, adquiere la forma de lucha contra la ignorancia y el mal”<sup>225</sup>. Aquí la fe es importante para que los creyentes se unan al Mesías en la lucha definitiva; pues resulta no ser tan poderoso y requiere la unión de aquellos que creen en él para que le transmitan fuerzas necesarias para vencer. Así el triunfo será compartido.

Y en el *Ideal de salvación*: “Lo que se busca es salvar a los hombres del mal, de la injusticia constitutiva del presente. El mal ha surgido en un momento determinado de la historia, pero desaparecerá después de una gran catástrofe que traerá consigo la salvación”<sup>226</sup>. Lo importante de este punto es identificar los bandos para los que se está trabajando, de tal suerte que se lleva una lucha definitiva entre el bien y el mal, que traerá redención para aquellos que eran oprimidos.

El mito escatológico con su idea implícita de fin es el desenlace ideal en la historia que ha comenzado en un mito cosmogónico, en donde se lleva a cabo la aventura de un héroe que trata de destruir esta amenaza que puede o no llevarlo a cabo; pero en dado caso que no tenga éxito, la destrucción es un buen pretexto para llevar a cabo una renovación, siempre y cuando haya esperanza.

---

<sup>225</sup> Amador. *op. cit.* p. 53.

<sup>226</sup> *Ibid*, p. 54.

#### 2.2.4. FUNCIONES DEL MITO.

Gadamer ubica en el pensamiento moderno un doble origen: la Ilustración y el Romanticismo. La Ilustración opta por el progreso mediante la razón humana y tiene desprecio por la superstición y la tradición religiosa, basando su razón de ser en la educación y el conocimiento científico. El Romanticismo rescata la libertad y el subjetivismo, es decir, trae a primer plano las cuestiones despreciadas por el pensamiento racionalista de la Ilustración.

Ahora bien, la combinación de ambos movimientos en el pensamiento contemporáneo trae como consecuencia el que las cuestiones subjetivas propias del romanticismo sean estudiadas, pero bajo el perfil ilustrado con rigor científico.

En este sentido, el mito según Gadamer: “está concebido en este contexto como el concepto opuesto a la explicación racional del mundo”<sup>227</sup>. Entonces en el mito se reconoce por un lado su carácter de *historia fantástica*, pero por otro, se reconoce que cumple una función determinada en la sociedad.

Manfred Frank, rescata la importancia del mito en relación a su función social de la siguiente manera: “Cuando hablo de la función del mito me estoy refiriendo a la finalidad que éste puede tener en una sociedad que transmite y emplea mitos para interpretar sus problemas conflictos y formas de vida”<sup>228</sup>. No hay que perder de vista el papel que desempeña el mito como historia edificante, su función educadora o creación del imaginario.

Amador Bech distingue la importancia de la estructura mítica, en relación a su contenido ejemplar: “La estructura del mito es poderosa porque es homóloga a las funciones psíquicas y naturales: es semejante al sueño, a la imaginación creativa, a las formas del hacer y el conocer basadas en la capacidad de transformación de los símbolos. De ahí su universalidad y su importancia central en la existencia humana”<sup>229</sup>.

El mito como esa historia edificante tiene un gran valor y no hay que olvidar su dimensión pedagógica, porque a través de él es como las culturas transmiten

---

<sup>227</sup> Gadamer. *op. cit.* p. 14.

<sup>228</sup> Frank Manfred. *El dios verdadero.* p. 87.

<sup>229</sup> Amador. *op. cit.* p. 16.

sus enseñanzas, principalmente aquellos mitos en donde los personajes (Seres Sobrenaturales) realizan acciones que serán significativas y edificantes para quienes conozcan sus hazañas: “Por el mismo hecho de relatar el mito las gestas de los seres sobrenaturales y la manifestación de sus poderes sagrados, se convierte en el modelo ejemplar de todas las actividades humanas significativas”<sup>230</sup>.

No obstante, una observación de Manfred Frank al respecto de la función edificante del mito, es con relación a la interpretación que se hace de éste para quien lo estudia: “El mito contiene un mensaje, entregado tan solo tras descifrar el mito y que por tanto ha de serle arrebatado partiendo de una competencia hermenéutica. En resumidas cuentas, el mito no es verdadero en sí mismo, pero puede referirse indirectamente a verdades históricas, filosóficas y morales”<sup>231</sup>. El campo de acción del mito como historia edificante y ejemplar puede verse en la vida cotidiana de diversas sociedades: “La función principal del mito es revelar los modelos ejemplares de todos los ritos y actividades humanas significativas”<sup>232</sup>. Ahí la *manera de hacer las cosas* es realizada por los individuos que de acuerdo a la tradición han venido organizando su vida por lo transmitido en la costumbre y tradición oral del mito.

May Rollo, bajo una perspectiva psicoanalítica, le atribuye al mito una función interna que da al individuo patrones para seguir adelante y llevar una forma de vida correcta acorde a estos: “Un mito es una forma de dar sentido a un mundo que no lo tiene. Los mitos son patrones narrativos que dan significado a nuestra existencia”<sup>233</sup>. E inclusive, Rollo tiene la tesis de que hoy en día, la mayoría de los conflictos que tiene la sociedad son resultado de la falta de mitos que la orienten en su forma de ser: “El origen de muchos problemas de nuestra sociedad (...) puede atribuirse a la ausencia de mitos que nos den, como individuos, la

---

<sup>230</sup> Mircea Eliade. *op. cit.* p. 13.

<sup>231</sup> Manfred. *op. cit.* p. 118.

<sup>232</sup> Mircea Eliade. *op. cit.* p. 14.

<sup>233</sup> May Rollo. *La necesidad del mito.* p. 17.

seguridad interna que necesitamos para vivir adecuadamente nuestros tiempos”<sup>234</sup>.

Por eso dentro de los mitos mencionados en este trabajo, el mito del héroe resulta de todos el más importante porque es en él a través de su travesía donde el personaje principal trata de convertirse en héroe, que se puede dar la empatía con para poder cambiar patrones en la conducta, y Amador lo avala pues comenta que:

“El mito del héroe es de vital importancia porque constituye una estructura profunda que ha determinado, desde los orígenes de la cultura humana, la interpretación, no sólo de la historia social o de los complejos procesos de formación de las identidades colectivas e individuales, sino una gran variedad de aspectos de la vida humana”<sup>235</sup>.

El héroe como arquetipo cumple una gran función de modelo ejemplar, para Jung:

“Se puede percibir la energía específica de los arquetipos cuando experimentamos la peculiar fascinación que los acompaña. Parecen tener un hechizo especial. Tal cualidad peculiar es también característica de los complejos personales; y así como los complejos personales tienen su historia individual, lo mismo les ocurre a los complejos sociales de carácter arquetípico”<sup>236</sup>.

Por eso las figuras arquetípicas que aparecen en los mitos gozan de un gran valor, el cual reside en su carácter de modelo ejemplar no importando la forma que tomen. “Es muy cierto que las formas de los arquetipos son intercambiables en amplia medida. Pero su luminosidades un hecho y sigue siéndolo y representa el valor de un suceso arquetípico”<sup>237</sup>.

#### DIMENSIONES MÍTICAS.

Pero para tener más claro las amplias esferas de acción del mito en la vida de los seres humanos, Amador Bech distingue cuatro guías interpretativas para ordenar las dimensiones de la vida social en la que el mito tiene importancia para la

---

<sup>234</sup> Rollo. *op. cit.* p. 12.

<sup>235</sup> Amador, *op. cit.* p. 61.

<sup>236</sup> Jung. *op. cit.* p. 76.

<sup>237</sup> *Ibid*, p. 97.

constitución de los hombres, es decir, a grandes rasgos la influencia del mito en la vida humana<sup>238</sup>:

- Dimensión cognoscitiva: el mito constituye una estructura explicativa que permite comprender el origen de las cosas, su razón de ser; el por qué de la vida y sus manifestaciones.
- Dimensión ontológica: enraíza la vida humana en un cosmos y su orden arquetípico.
- Dimensión psicológica y moral: pone de manifiesto los conflictos de la vida humana, la relación entre la vida interior y el mundo, valiéndose de imágenes complejas y polivalentes, ofrece soluciones armonizadoras a esos conflictos.
- Dimensión social y política: crea los códigos de identidad comunitaria, unifica las creencias de un grupo, permite la integración social, fundamenta y legitima las estructuras sociales y políticas existentes.

En cualquiera de estas cuatro dimensiones, el mito tiene su grado de influencia para los seres humanos y los orienta de acuerdo a las ideas principales planteadas en cada uno de ellos.

En el caso del videojuego, la función del mito pretende utilizar los relatos base dentro de sus estructuras para tocar aspectos de la vida de los usuarios, y crear una identificación que le otorgue interés, sobretodo cuando se asume el rol de otro personaje que debe solucionar conflictos. El grado de identificación se da por el simple hecho de que el usuario se *convierte* en el personaje ubicándose en su mundo particular, y lo que le afecte al personaje afectará también al usuario; así lo que sucede en pantalla debe estar en relación con algún aspecto de estas dimensiones míticas para resultar de interés en el usuario.

De esta manera, amén de la influencia que el videojuego pueda tener en el usuario, resulta innegable que se adquiere también un grado alto de interés en el mito, en el relato y en lo que sucede en el videojuego que no se puede pasar por alto pues: “Difícilmente se puede concebir un ser humano que no sienta la fascinación del <relato>, de la narración de acontecimientos significativos, de lo

---

<sup>238</sup> Amador. *op. cit.* p. 20.

que ha sucedido a hombres provistos de la <doble realidad> de los personajes literarios”<sup>239</sup>.

Diría Jung:

“El hombre, positivamente, necesita ideas y convicciones generales que le den sentido a su vida y le permitan encontrar un lugar en el universo. Puede soportar las más increíbles penalidades cuando está convencido de que sirven para algo; se siente aniquilado cuando, en el colmo de todas sus desgracias, tiene que admitir que está tomando parte en un <cuento contado por un idota>. La misión de los símbolos religiosos es dar sentido a la vida del hombre”<sup>240</sup>.

En conclusión: ¿Cómo podrían existir personajes de videojuegos si no estuvieran respaldados con las funciones e interés mítico latente?

---

<sup>239</sup> Eliade, *op. cit.* p. 199.

<sup>240</sup> Jung, *op. cit.* p. 85.



### 2.3. EL RITUAL.

El mito ha sido definido como una historia de carácter ejemplar, que es portadora de conocimientos y enseñanzas que trascienden aún más allá de su carácter de historia fantástica. Pero el mito no estaría completo sin el ritual, pues es el que lo lleva a la práctica, lo mantiene vivo e incluso lo transforma. El rito a diferencia del mito, existe y se lleva a cabo en el presente donde además tiene consecuencias prácticas:

“Es una acción que provoca consecuencias reales; posiblemente sea una especie de lenguaje, pero también es algo más. La sabiduría popular ha establecido muy bien la enorme diferencia que puede existir entre la palabra y los actos. Si se muestra como irracional, el rito será entonces un motivo de escándalo mucho mayor que el mito”<sup>241</sup>.

Por esta razón muchas veces el rito puede ser más visible y llamar la atención más que el mito.

A la pregunta sobre qué es un rito, Cazeneuve lo define como: “Un acto individual o colectivo que siempre, aún en el caso de que sea lo suficientemente flexible para conceder márgenes a la improvisación, se mantiene fiel a ciertas reglas que son, precisamente las que constituyen lo que en él hay de ritual”<sup>242</sup>. Aquí se extrae una primera idea y es que el rito es acción, una práctica que se realiza ya sea solo o en equipo; por otro lado, está implícito el concepto de seguir ciertas reglas y procedimientos para poder llevarse a cabo, este se relaciona más a una repetición y bajo un esquema que lo hace costumbre. El motivo que origina a los individuos a participar en los ritos de acuerdo a sus reglas se debe a las diversas funciones que cumple.

El ritual tiene como su gran función la de traer al presente aquél tiempo de los comienzos del que hablan los mitos. Por medio de la reactualización de los hechos que se narran en las historias, es que se siguen manteniendo vigentes; pues si el mito permanece bien resguardado en la palabra y la escritura, el ritual

---

<sup>241</sup> Jean Cazeneuve. *Sociología del rito*. p. 14.

<sup>242</sup> Cazeneuve. *op. cit.* p. 16.

hace que sea vivido. Eliade habla de esta función de traer de regreso el tiempo de los comienzos:

“Al recitar los mitos se reintegra este tiempo fabuloso y, por consiguiente, se hace uno de alguna manera contemporáneo de los acontecimientos evocados, se comparte la presencia de los Dioses y Héroes (...) al vivir los mitos, se sale del tiempo profano, cronológico y se desemboca en un tiempo cualitativamente diferente, un tiempo <sagrado>, a la vez primordial e indefinidamente recuperable”<sup>243</sup>.

En ese ambiente de tiempo de los comienzos se tiene un escenario ideal para apoyándose de él utilizar el ritual para diversos fines.

Geertz desde su perspectiva simbólica habla del rito de la siguiente manera: “En un acto ritual, el mundo vivido y el mundo imaginario, fusionados por una obra de una sola serie de formas simbólicas, llegan a ser el mismo mundo y producen así esa idiosincrásica transformación de la realidad”<sup>244</sup>. Lo importante de traer de nuevo el tiempo de los comienzos radica en que se comparten diversas prácticas simbólicas, las cuales a pesar del tiempo siguen en esencia siendo la misma idea.

Ahora bien, la práctica cotidiana que tiene el ritual evita que el contenido ejemplar caiga en el olvido, haciendo una simulación como si el tiempo mítico estuviera transcurriendo mientras se lleva a cabo la práctica y se rememoran los grandes hechos. La practica ritual ha sido un instrumento muy sólido para mantener vigente el mito: “Es que los ritos tienen, una solidez particular, como la que podría tener un esqueleto que, inserto en el interior de un cuerpo, permanece inalterable aún mucho tiempo después de que la muerte hubo devorado cuanto lo revestía”<sup>245</sup>. La práctica del rito que hace por medio de las rememoraciones de los hechos trascendentales, es el mecanismo idóneo para lograr este efecto y crear esta estructura sólida en torno a él.

Cazeneuve se refiere a la repetición como la cualidad distintiva del rito: “Pero el rito propiamente dicho se distingue de las demás costumbres; y no solamente por el carácter particular de su pretendida eficacia, sino también por el papel más

---

<sup>243</sup> Eliade. *Mito y realidad*. p. 24.

<sup>244</sup> Clifford Geertz. *La interpretación de las culturas*. p. 107.

<sup>245</sup> Cazeneuve. *op. cit.*, p. 18.

importante que en él desempeña la repetición”<sup>246</sup>. El rito busca con la repetición una actualización constante del mito, para evitar tanto que caiga en el olvido como que se distorsione su sentido original. La repetición está implícita en la esencia misma del rito.

Dentro de su etimología: “La palabra latina *ritus* designaba, además, tanto las ceremonias vinculadas con creencias que se referían a lo sobrenatural, cuanto los simples hábitos sociales, los usos y costumbres, vale decir: maneras de actuar que se repitiesen con cierta invariabilidad”<sup>247</sup>. En suma, la repetición será la constante dentro de la práctica ritual.

Por otro lado, además de la función que mencionaba Eliade de traer de nuevo el tiempo de los comienzos, se tiene una rememoración de lo que aconteció en ese tiempo: “La recapitulación es a la vez una rememoración y una reactualización ritual, por medio de los cantos y la danza, de los acontecimientos míticos esenciales que han tenido lugar desde la Creación”<sup>248</sup>.

Dentro de las funciones del rito están las de fortalecer una identidad compartida a través del mito, como por ejemplo en las iniciaciones rituales:

“La integración a la comunidad de los jóvenes novicios, durante el ritual iniciático, se instaure en el momento en el cual los mitos fundamentales de la comunidad les son revelados. Lo específico de la identidad colectiva está en el hecho de participar de la verdad revelada por los mitos. Esto significa que se adopta un universo simbólico, un acervo de imágenes a través de cuyo prisma se mirarán, se significarán las experiencias de la vida. Creer en la verdad de los mitos supone también aceptar el pacto social y sus reglamentos, sus maneras de vivir la vida diaria”<sup>249</sup>.

Como se mencionó anteriormente, la figura del héroe es en torno a la cual se construyen muchos cultos y adoraciones religiosas, o simplemente se acentúa un aspecto de nacionalidad.

En este sentido, el mito del héroe como figura ejemplar, al seguir sus pasos y su iniciación se invita a las nuevas generaciones a repetir las hazañas por medio del ritual y compartir sus valores: “El mito del héroe es el ciclo mitológico

---

<sup>246</sup> Cazeneuve. *op. cit.* p. 16.

<sup>247</sup> *Idem.*

<sup>248</sup> Eliade. *Mito y realidad.* p. 30.

<sup>249</sup> Amador. *op. cit.* p. 35.

fundamental que orienta el proceso del ritual iniciático de los niños y niñas que se convierten en seres humanos completos y miembros de pleno derecho de la comunidad”<sup>250</sup>. Las iniciaciones rituales donde los individuos se ponen a prueba para dar el paso de niños a hombres, tienen como finalidad a través de un sacrificio, a veces muy severo, que estos individuos se apropien de los valores morales más representativos de su cultura de forma contundente, tal y como el héroe fundador lo ha hecho: “La prueba sirve como un medio fundamental de creación de identidad cultural, para arraigar los valores morales superiores en el iniciado”<sup>251</sup>.

El uso de objetos que rememoran el duro proceso de la prueba se debe a que guardaban relación con el héroe a quien pertenecen o solía usar en esos momentos. Así el iniciado: “Se vale de las armas y amuletos de los que ha sido dotado por su protector-guía, todos ellos son símbolos de la realidad espiritual que conducen al éxito. Sin ellas el héroe o la heroína fracasarían”<sup>252</sup>. Otra situación en donde se lleva a cabo el rito es con el afán de obtener un beneficio práctico de forma inmediata:

“Los ritos religiosos o mágicos son a menudo considerados eficaces: por ejemplo, se cree que provocan la lluvia necesaria para una abundante cosecha, o que curan a un enfermo. Cabría decir, en consecuencia, que el rito es un acto cuya eficacia real o presunta no se agota en el encadenamiento empírico de causas y efectos. Si es útil no lo es por conductos exclusivamente naturales, y en ello reside su diferencia respecto de la práctica técnica”<sup>253</sup>.

A veces el rito es relacionado con una práctica real e inmediata, así existen las danzas que permiten la lluvia, que hacen al maíz crecer sano o infinidad de situaciones ilimitadas en donde se achaca el éxito o el fracaso a hacer o no el ritual en torno a ellos. Así como las prácticas rituales de culturas antiguas dan una gran importancia al ritual, en la religión el rito es también trascendental, aunque descalifica las prácticas que no concuerden con ella:

---

<sup>250</sup> Amador. *op. cit.* p. 62.

<sup>251</sup> *Idem.*

<sup>252</sup> Amador. *op. cit.* p. 64.

<sup>253</sup> Cazeneuve. *op. cit.* p. 19.

“El rito es inseparable de la representación mítica, ya que la valoración y significación de los símbolos que emplea surgen de él mismo, mientras que lo insólito y lo anormal, en la magia o el tabú de la impureza, se presentan por sí como símbolos lumínicos, a lo sumo tocados de una vaga fabulación cuando se los imagina en figura de demonios”<sup>254</sup>.

Sin embargo, no importando desde la perspectiva que se aborde el rito, éste se vuelve uno de los principales medios para socializar.

El escenario ideal para llevar a cabo el rito es la fiesta, pues:

“Las fiestas tienen múltiples funciones. Sirven para conservar el orden natural y social, y también para poner de manifiesto el vínculo entre el mundo de la condición humana y el mundo mítico, que es el de la potencia sobrehumana, donde todo puede suceder”<sup>255</sup>.

La fiesta que rompe con la monotonía de la vida diaria; como en el carnaval, es un marco perfecto para la celebración ritual y dejar que todo pase, pues además se lleva a cabo como práctica social:

“En cuanto a la fiesta (...) se rompe el consenso, se borran los modelos culturales transmitidos de generación en generación, no por una trasgresión cualquiera, sino porque el ser descubre, a veces con violencia, una plenitud o una superabundancia prohibidas a la vida cotidiana”<sup>256</sup>.

No importa la época, de todas maneras, el hombre necesita refugiarse en algo que le diga que está haciendo lo correcto, y quizá para eso es el rito:

“Como el de las sociedades arcaicas, el hombre moderno necesita seguridad e inclusive límites, y sin embargo no siente vocación de encerrarse en ese círculo, porque precisa superarse sin cesar. Su vida social y su vida interior son una búsqueda perpetua de la sublimación que pueda aproximarle a la inaccesible síntesis”<sup>257</sup>.

El ritual se vuelve entonces una necesidad: “Los que participan en el culto están convencidos de que la acción realiza una salvación y procura un orden de las cosas que es superior al orden corriente en que viven”<sup>258</sup>.

---

<sup>254</sup> Cazeneuve. *op. cit.* p. 188.

<sup>255</sup> *Ibid*, p. 217.

<sup>256</sup> Jean Duvignaud. *El juego del juego*. p. 54.

<sup>257</sup> Cazeneuve *op. cit.* p. 266.

<sup>258</sup> Huizinga. *op. cit.* p. 28.

El punto final al que se quiere llegar en esta parte del rito es su relación con el juego, pues los videojuegos, valga la redundancia, son juegos, por lo tanto su practica ritual se lleva a cabo bajo este escenario lúdico.

### 2.3.1. EL JUEGO.

Ya en el primer capítulo en la parte de ¿Qué es un videojuego? se dio una definición completa del juego en pocas líneas, por lo tanto de aquí en adelante, se busca ahondar en más aspectos y situaciones relacionadas con la práctica lúdica.

Por principio de cuentas, el juego es una cualidad nata que no sólo los humanos realizan, pues hasta los animales juegan: “El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar”<sup>259</sup>. En la práctica del juego suceden muchas cosas que son de bastante interés. Por ejemplo, en una primera explicación para el origen del juego se ha dicho que es: “Como la descarga de un exceso de energía vital. Según otros, el ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante o, finalmente, le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo”<sup>260</sup>. Esta definición que se centra en la práctica de energía vital hace referencia a los juegos donde la actividad física es preponderante, pero no sólo el ejercicio es juego.

Tampoco hay que decir que el juego es cosa de niños. Ya que muchas veces tras relacionar juego con niños, se trata de desvalorizar su papel y su trascendencia para los seres humanos al calificarlo de algo que no es serio, siendo que los juegos en adultos son practicados con el mismo ahínco que los infantes tienen. Se puede decir que el juego más que permanecer a los niños y la actividad física; es un aspecto de la cultura. En este sentido:

---

<sup>259</sup> Huzinga. *op. cit.* p. 11.

<sup>260</sup> *Ibid*, p. 12.

“El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera o transcurrido un largo tiempo”<sup>261</sup>.

El juego es parte de la actividad cultural y de primera instancia puede relacionarse con el rito: “Si aceptamos, por el contrario, la identidad esencial y originaria de juego y rito reconocemos, al mismo tiempo, que los lugares consagrados no son, en el fondo, sino campos de juego, y ya no se presenta esa cuestión falaz del para qué y del porqué”<sup>262</sup>.

Para Huizinga, la práctica ritual es un símil con el juego, pues él rito está relacionada en un ambiente de reglas, maneras de realizar los actos en espacios físicos y un trasfondo espiritual muy presente. Bajo esta línea, la reflexión sigue y complementa:

“El carácter lúdico puede ser propio de la acción más sublime. ¿No podríamos seguir hasta la acción cultural y afirmar que también el sacerdote sacrificador, al practicar su rito, sigue siendo un jugador? Si se admite para una sola religión se admite para todas. Los conceptos de rito, magia, liturgia, sacramento y misterio entrarían entonces, en el campo del concepto <juego>”<sup>263</sup>.

Otra característica compartida entre juego y rito es sin duda la repetición; pues si bien el rito aprovecha esta cualidad para reafirmar y reactualizar los contenidos míticos a que hace referencia, dentro del juego el repetir también es una cuestión fundamental:

“Esta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales. No sólo reza para todo el juego, sino también para su estructura interna. En casi todas las formas altamente del juego, los elementos de repetición, el estribillo, el cambio en la serie, constituyen algo así como la cadena y sus eslabones diversos”<sup>264</sup>.

---

<sup>261</sup> Huizinga. *op. cit.* p. 23.

<sup>262</sup> *Ibid*, p. 36.

<sup>263</sup> *Ibid*, p. 34.

<sup>264</sup> *Ibid*, p. 23.

El juego se basa mucho en la repetición, la cual se realiza en un espacio para poder llevarse a cabo; este espacio no sólo debe pensarse en el plano físico, también debe presentarse dentro de un espacio temporal.

Duvignaud encuentra ese terreno temporal del juego en diversas actividades de la vida cotidiana:

“Diversos son los lugares en que echa anclas esa “vivencia social” olvidada o mal interpretada: el nomadismo de tierra o de mar, el aparato de alta fidelidad, la música pop y en menor grado la música disco, la convivialidad en todas sus formas, la búsqueda del sol, la moto el vagabundeo demasiado frecuentemente llamado pereza. Región todavía incierta del juego que desde luego desafía la nauseabunda denominación del tiempo libre”<sup>265</sup>.

Pareciera entonces que el juego busca aniquilar el tiempo libre; esto no es del todo equivocado, pues en el mundo de hoy se busca un espacio para poder recrearse del agobio del trabajo cotidiano: “En la civilización tecnológica, el juego es la parte congruente. El sometimiento del hombre al trabajo productivo o a la eficacia ha tomado con la ideología del crecimiento un vigor al que las crisis no debilitan en absoluto”<sup>266</sup>. Por eso, el juego es una actividad liberadora, que termina con las ataduras que el trabajo y el progreso dejan caer sobre el hombre, el juego es ante todo libertad: “Todo juego es antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego”<sup>267</sup>. La libertad es una cualidad que debe agradecerse al juego, además de que se vuelve un escape de la vida cotidiana; un escape a un mundo distinto que se maneja con otras reglas distintas a éste: “El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Mas bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia”<sup>268</sup>.

Se busca entonces un espacio propio para poder llevar a cabo la simulación, la fiesta por ejemplo, es uno de los mas comunes: “Se juega, se lleva acabo la representación, dentro de un campo de juego propio, efectivamente delimitado como fiesta, es decir, con alegría y libertad. Para ello se ha creado un mundo de

---

<sup>265</sup> Duvignaud. *op. cit.* p. 131.

<sup>266</sup> *Ibid*, p. 129.

<sup>267</sup> Huizinga. *op. cit.* p. 20.

<sup>268</sup> *Ibid*, p. 20 - 21.



temporada”<sup>269</sup>. Esa esfera que sirve de escape, es un lugar ideal para llevar a cabo dentro de él y bajo la simulación, todos los anhelos que no se han cumplido en la cotidianidad: “Si ya no se es lo que se fue, al menos se puede llegar a ser lo que se quisiera ser: la metamorfosis brinda un refugio y un instrumento”<sup>270</sup>.

Para poder escapar a ese mundo del juego la máscara es el instrumento ideal para integrarse, pues si en la actividad lúdica las reglas del mundo cambian, el participante no puede resistirse a cambiar también su identidad y participar como alguien distinto: “La visión de enmascarados nos conduce, en la pura percepción estética, a la que no se vincula ninguna idea religiosa definida, fuera de la vida ordinaria, a un mundo distinto del de todos los días, al mundo del salvaje, del niño, del poeta, a la esfera del juego”<sup>271</sup>. Éste mismo concepto del enmascarado Duvignaud lo trata también con respecto al actor y a aquel que participa en la fiesta o el carnaval: “Y el actor, el hipócrita, lleva la máscara y representa mediante sí mismo situaciones o emociones que el público presente todavía no ha sentido ni vivido, y que no experimentará jamás sin la intervención del simulador”<sup>272</sup>.

Dentro de éste mundo de libertades y simulación se puede dar el caso de aquel que causa desorden dentro de este mundo de juego, pues aquí puede hacer caos amparado en la simulación: “El libertino cuestiona el mundo, juega con el orden, juega con las costumbres, juega con Dios. En ocasiones lo hace todo al mismo tiempo”<sup>273</sup>. Con esto no quiere decir que el libertino rompa las reglas, pues estas son importantes para el buen desarrollo del juego, ya que: “Los compañeros del juego le perdonan antes su pecado que al aguafiestas, porque éste les deshace su mundo”<sup>274</sup>. Esto quiere decir, por muy turbio que se escuche, que es mejor para quien juega alguien que haga trampa a alguien que no participe en la simulación del juego y rompa la magia. Para participar en el juego lo primero es creérselo. El creer en el juego implica participar en sus reglas, pues es la guía que

---

<sup>269</sup> Huizinga. *op. cit.* p. 29.

<sup>270</sup> Duvignaud. *op. cit.* p. 105.

<sup>271</sup> Huizinga. *op. cit.* p. 43.

<sup>272</sup> Duvignaud. *op. cit.* p. 78.

<sup>273</sup> *Ibid*, p. 88.

<sup>274</sup> Huizinga. *op. cit.* p. 25.

lleva por buen camino el buen desarrollo del juego: “El juego exige un orden absoluto. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula”<sup>275</sup>.

Ahora bien, estas reglas pueden ser de lo más diversas dependiendo del juego. Lo que da carácter de universalidad es que seguirlas es parte fundamental para poder jugar:

“Cada juego tiene sus reglas propias. Determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado. Las reglas del juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna (...) En cuanto se traspasan las reglas se deshace el mundo del juego. Se acabó el juego. El silbato del arbitro deshace el encanto y pone en marcha, por un momento, el mundo habitual”<sup>276</sup>.

Otro aspecto que hace particular al juego es el azar, lo que hace posible que pase cualquier cosa: “La fascinación del juego es la fascinación del hombre estructurado por una cultura, ante las relaciones de incertidumbre o de posibilidad, ante lo a-estructural”<sup>277</sup>. El azar a veces como mecanismo que hace funcionar al juego, como en el juego de cartas, crea tensión en el posible resultado; pero esta tensión que se da al extremo como en un partido de futbol, es lo que da sabor: “Entre las calificaciones que suelen aplicarse al juego mencionamos la tensión. Este elemento desempeña un papel especialmente importante. Tensión quiere decir: incertidumbre, azar. Es un tender hacia la resolución. Con un determinado esfuerzo, algo tiene que salir bien”<sup>278</sup>.

Pero a veces esta tensión no se vuelve algo para disfrutar, pues el juego llega a transformarse de una práctica amistosa a una dura batalla. Esta concepción bélica se da a partir del hecho de que en el juego siempre hay una lucha por algo, siempre hay un motivo por el cual pelear, ya sea dinero, ya sea una apuesta o simplemente el ser reconocido como el vencedor. Siempre se pelea por algo:

“<Algo está en juego>: esta frase expresa de la manera más rotunda la esencia del juego. Este <algo> no es, sin embargo, el resultado material del juego; por ejemplo,

---

<sup>275</sup> Huizinga. *op. cit.* p. 24.

<sup>276</sup> *Ibid*, p. 25.

<sup>277</sup> Duvignaud. *El sacrificio inútil*. p. 129.

<sup>278</sup> Huizinga. *op. cit.* p. 24.

que la pelota se quede en el agujero, sino el hecho ideal de que el juego sale bien, resulta. Este salir bien proporciona al jugador una satisfacción que puede mantener más o menos tiempo”<sup>279</sup>.

El campo de batalla del juego, se vuelve la arena para dirimir esta lucha, pues así como se requiere espacio temporal para llevarse a cabo, también hace falta el espacio físico: “Todo juego se desenvuelve dentro de un campo, que, material o tan sólo idealmente, de modo expreso o tácito está marcado de antemano”<sup>280</sup>.

Surge el concepto de campo de batalla, de esta manera:

“El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consume en sí misma”<sup>281</sup>.

Dentro del campo de batalla se desarrolla el juego bajo muchas definiciones, una de ella es la lucha, la cual es la prueba ideal: “La lucha como función cultural supone siempre reglas limitadoras, y exige, en cierto grado, el reconocimiento de su carácter lúdico”<sup>282</sup>.

Otra cara para la lucha es la guerra, cuando ya no se pueden arreglar las cosas de manera pacífica: “Se hace la guerra para obtener, mediante la prueba de ganarla o perderla, una decisión de valor sagrado. En lugar de la contienda judicial de los dados o el oráculo por suerte, que pueden manifestar de igual modo la voluntad de los dioses, se escoge el poder de las armas”<sup>283</sup>. De forma más civilizada, el duelo, sirve para llevar a cabo la contienda por obtener el premio:

“El duelo es, por naturaleza, una forma lúdica ritual, es una reglamentación de la pelea mortal que se inicia en estado de incontenible cólera. El lugar donde se pelea es un campo de juego; las armas deben ser idénticas; se comienza y se pone término con una señal; el número de disparos o de tiempos está prescrito. Y como

---

<sup>279</sup> Huizinga. *op. cit.* p. 72.

<sup>280</sup> *Ibid*, p. 23.

<sup>281</sup> *Idem*.

<sup>282</sup> Huizinga. *op. cit.* p. 118.

<sup>283</sup> *Ibid*, p. 119.

derramamiento de sangre, responde por completo a la exigencia de que el honor hay que vengarlo con sangre”<sup>284</sup>.

En el duelo, la característica es que sólo los monarcas se ensucian las manos; más vale que mueran unos cuantos y no todos los hombres.

De esta manera, es como el juego existe en el plano cultural y sobretodo se relaciona con el ritual. El juego utiliza el espacio libre para dar rienda suelta a la simulación; y sus mecanismos para llevarse a cabo pueden ir desde el azar hasta la lucha. Cuando llega a este punto el juego puede mutar y convertirse desde una simple competición hasta una guerra, donde lo que está en juego se pelea con gran fuerza.

Aunque en este trabajo el juego no es la parte central del análisis, vale la pena mencionarlo pues sin duda es una gran parte de lo que están compuestos los videojuegos; y al tener nociones sobre el juego y su relación con la práctica ritual se puede hacer un análisis y la posterior interpretación de manera más completa para llegar a algunas reflexiones más concretas sobre los mitos encontrados en los videojuegos. Con esto termina este capítulo y toca el turno para conocer las tres sagas de videojuegos que se van a analizar. Toca el turno de *Zelda*, *Halo* y *Metal Gear*.

---

<sup>284</sup> Huizinga. *op. cit.* p. 124.

### **CAPÍTULO 3.**

#### **VIDEOJUEGOS: UN ELFO, UN JEFE MAESTRO Y UNA SERPIENTE.**

Este capítulo tiene como finalidad la de presentar los videojuegos para el estudio.

En la primer parte se explica lo que es una saga de videojuegos, y posteriormente hacer notar cuál es la delimitación que se realizó para llegar a las sagas, y por qué fueron seleccionadas *The legend of Zelda*, *Halo* y *Metal Gear*.

El resto de este capítulo, se divide en tres apartados; *Zelda*, *Halo* y *Metal Gear*, en los cuales se busca dar una descripción sobre la trama de los videojuegos, lo que implica personajes, escenarios, historia, elementos, imágenes, etc.

Cabe aclarar que estas sagas de videojuegos tienen diferentes versiones de las mismas (*Zelda* tiene más de diez), por lo que para efectos de análisis se seleccionaron algunas versiones de cada serie, las cuales en cada apartado se describirán a detalle.

### 3.1. ¿POR QUÉ ESTOS TRES VIDEOJUEGOS?

De entre todos estos medios para distribuir videojuegos, el interés de este trabajo se centra exclusivamente en el de las consolas de videojuegos, por ser el medio que más ventas y aceptación tiene, y porque es donde se han creado diferentes sagas y versiones de personajes memorables como los que se van a analizar más adelante.

Una saga de videojuego se refiere a los derechos que una compañía, en este caso de videojuegos, tiene sobre personajes e historias que presenta en sus producciones, y que también se puede llamar franquicia; pero saga es un término más transparente.

Durante toda la historia de la industria de consolas de videojuegos han surgido personajes e historias de fama mundial como *Pac man* o *Mario*, y estos son sin duda, un atractivo aparte cuando el usuario adquiere una consola de videojuegos además de las innovaciones tecnológicas que presenta.

Una saga exitosa puede ser el factor determinante para consolidar a una consola de videojuegos en el mercado, después de todo lo más importante de un nuevo sistema son los juegos.

El interés para este trabajo que pretende analizar los mitos en videojuegos derivó en una selección de los juegos basado en los siguientes criterios:

- Que fueran juegos de alta demanda, es decir que aparecieran en las listas de los más vendidos.
- Que tuvieran una historia profunda para poder hacer un análisis de su contenido mitológico.
- Que fueran representativos de cada una de las compañías a la que pertenecen guardando cierto grado de exclusividad.
- Que se vendieran en todo el mundo.
- Que tuvieran secuelas.
- Que permanecieran vigentes.

En este sentido, los juegos más vendidos generalmente son los de deportes (fútbol americano y fútbol soccer), pero estos son multiplataforma, lo que no los

hace exclusivos a ninguna compañía, se venden en todo el mundo, pero el contenido mitológico no se hace tan presente.

Al tener en la actualidad tres compañías líderes en la industria de consolas de videojuegos, y siguiendo los lineamientos anteriores el interés central radica en analizar a las sagas claves de cada una de ellas, las cuales son:

- *The legend of Zelda* por parte de *Nintendo*.
- *Halo* de *Microsoft*.
- *Metal Gear* de *Sony*.

Las tres sagas son las cartas fuertes de las compañías y se han lanzado varias versiones de cada una de ellas.

## Y POR ESO ESTAS TRES HISTORIAS...

La *leyenda de Zelda* siempre ha estado presente en todas las consolas de videojuegos de la empresa *Nintendo* y aunque *Mario* es la imagen oficial de la misma, son los juegos de *Zelda* los que más premios y aceptación tienen por parte de los usuarios.

La *leyenda de Zelda* siempre ha causado gran expectación por cada nueva versión que saca a la venta, pues siempre se ha mantenido en los diez primeros lugares de ventas y antes de la salida a la venta de cada versión, las revistas especializadas y los foros de discusión en Internet se llenan con comentarios al respecto.

La mayoría de todos los juegos de esta saga son memorables, de hecho la versión *The legend of Zelda: Ocarina of time* ganó el premio a mejor juego del año en 1998, por parte de la *AIAS (Academy of Interactive Arts & Science)*<sup>285</sup>.

---

<sup>285</sup> En la página de dicho organismo se puede consultar la lista de ganadores, para el caso de esta versión, la lista se encuentra en; <http://www.interactive.org/awards/IAA-2/winners.asp> consultada en septiembre de 2006.

Por este motivo se ha seleccionado a la *Leyenda de Zelda* como la franquicia representante de *Nintendo*.

*Halo* se convirtió en la insignia del *Xbox* de *Microsoft*, aunque el juego es desarrollado por otra compañía independiente de nombre *Bungie*, la exclusividad se conserva en la consola de *Microsoft*, aunque también ha salido a la venta en *PC*.

Con sólo dos versiones, *Halo* ha ganado gran fama y popularidad en la industria del videojuego, y de hecho ya se tiene contemplado de manera seria el lanzamiento de un largometraje de *Halo* con una gran inversión y bajo la tutela de Peter Jackson (*Lord of the rings*).

De igual manera, *Halo* en su primera versión fue considerado el juego del año 2002, por la *AIAS*<sup>286</sup> y *Halo 2* el mejor juego de consolas en 2004<sup>287</sup>. Se espera que *Halo* sea una de las cartas fuertes en la próxima consola de *Microsoft*. De hecho una declaración de Bill Gates para la revista *Time* fue que “*Microsoft* lanzaría *Halo 3* para el *Xbox 360* de manera simultanea al lanzamiento del *Playstation 3*”<sup>288</sup>, revelaría el verdadero peso e importancia que *Halo* tiene para la consola de *Microsoft*.

Y por último *Metal Gear*, es una saga que no ha sido del todo exclusiva para *Sony*, pues las primeras versiones en la década de los ochenta salieron para diversas consolas de la época, entre ellas la de *Nintendo (NES)*, y de las versiones de última generación, también hay ediciones para *XBOX* y *Game Cube*, sin embargo, la exclusiva en las tres ultimas versiones se ha mantenido al menos por algunos años para la consola de *Sony*, y la siguiente versión estará como título especial en el *Playstation 3*.

De hecho, *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* ha sido señalado como el juego clave para que *Sony* comience la venta de su nueva consola en 2007, una frase que dice un personaje de *Metal Gear Solid 4* en un trailer promocional en relación a los componentes internos del *Playstation 3* es: “Están viendo el arma

---

<sup>286</sup> De igual manera la página donde esta registrado el premio que el primer videojuego de *Halo* ganó es: <http://www.interactive.org/awards/IAA-5/winners.asp#28> Consultada en septiembre de 2006.

<sup>287</sup> <http://www.interactive.org/awards/IAA-8/winners.asp#1>. Consultada en septiembre de 2006.

<sup>288</sup> La nota, con fecha de 16 de mayo de 2005, se puede consultar en la siguiente página: <http://xbox360.ign.com/articles/614/614437p1.html> Consultada en septiembre de 2006.



para ganar la guerra de las consolas”<sup>289</sup>, por lo que *Metal Gear* se ha vuelto la saga más fuerte de Sony de entre las muchas que posee la empresa japonesa.

Ahora bien, como el objetivo del presente trabajo es encontrar todo lo relacionado a mitologías en estos videojuegos; ahora toca el turno de explicar la historia y personajes que rodean a estas franquicias, para poder hacer el análisis en el cuarto capítulo.

Pero antes, unas pequeñas aclaraciones en torno a la selección de los títulos para el análisis y la forma en que se abordarán, ya que al existir muchas versiones distintas de los videojuegos se vuelve necesario hacer una selección de los mismos.

En cuanto a *The legend of Zelda*, se tienen registradas al menos doce versiones del juego, sin embargo, para efectos del análisis, este se hará de la versión: *The legend of Zelda: Ocarina of time* que salió para *Nintendo 64* y que se reeditó en dos ediciones especiales para el *Game Cube* hace poco. Para efectos de análisis, *Ocarina* ofrece elementos suficientes y se vuelve el *Zelda* más representativo.

En cuanto a *Halo*, no hay problema en cuanto a la selección, ya que es una saga compuesta por dos títulos únicamente, *Halo* y *Halo 2*, por lo que se describirán y analizarán ambos.

Y finalmente en *Metal Gear*, se seleccionó *Metal Gear Solid* para *Playstation*, pues fue la versión que dio un giro a toda la saga y que creó una nueva legión de seguidores, pero también se volvió necesario incluir antes una línea del tiempo con los antecedentes ocurridos antes de esta versión, para poder entender más a fondo el complejo universo de *Metal Gear*.

---

<sup>289</sup> El video se puede ver en [http://www.konami.jp/gs/kojima\\_pro/japanese/mgs4\\_04.html](http://www.konami.jp/gs/kojima_pro/japanese/mgs4_04.html). Consultado en septiembre de 2006.

## 3.2. LA LEYENDA DE ZELDA.

Este apartado dedicado a *Zelda* se divide en tres partes, en la primera se describen los elementos generales presentes en las versiones de *The legend of Zelda*; en la segunda parte presenta una sinopsis de la versión *Ocarina of Time* para el análisis y en la tercera se habla de *Four Swords*, el juego para varios usuarios de *Zelda*.

### 3.2.1. PERSONAJES Y ELEMENTOS, PRESENTES EN LA LEYENDA.

#### ¿Qué es la *leyenda de Zelda*?

Esta *Leyenda* comenzó en 1987 cuando en la consola *NES* salió a la venta un videojuego que tenía la característica peculiar de no contar con un *score* (Marcador de puntaje), siempre, hasta ese entonces se buscaba como objetivo primario hacer el mejor puntaje, o una historia lineal por niveles además del *score*. Shigeru Mityamoto, el creador de esta aventura centró el objetivo en controlar a un personaje vestido en verde de nombre *Link* que podía recorrer a libertad todo un reino de nombre *Hyrule*. *Link* podía ir y venir a voluntad por toda esta tierra mítica con el afán de encontrar objetos específicos.

Estos objetos le permitían avanzar para llegar a distintos templos o calabozos, donde en cada uno de ellos había un tesoro que necesitaba para cumplir su misión.

La misión de *Link* era rescatar a una princesa de nombre *Zelda*, la cual estaba cautiva por un brujo malvado de nombre *Ganon* quien además de la princesa, tenía su atención puesta en la *Trifuerza*, un objeto mágico con poderes especiales.

Toda esta historia es llevada a cabo en un ambiente fantástico, ya que en *Hyrule* existen monstruos, bosques encantados, hadas, castillos, dragones y otros



seres sobrenaturales; no hay referencias al mundo real y los habitantes de esta tierra viven como vasallos del reino al que pertenecen.

A partir de ahí, y tras hacer uso del título de *Leyenda*, se convirtió en una saga que lanzó diferentes versiones bajo esta misma temática, pues al tener creado todo este mundo mítico y tomando los elementos básicos: el héroe, la princesa, el villano, la tierra fantástica, la *Trifuerza*, y otros más se podían utilizar todos estos símbolos para recrear esta aventura en distintas situaciones.

De ahí en adelante todas las versiones del juego de *Zelda* no guardan entre sí una relación directa del todo, es decir, que ni son secuelas, ni son precuelas (es decir, que van antes de la versión más reciente), más bien, se utilizan los elementos bases de la saga para recrear esta aventura en distintos contextos y sólo de manera muy vaga se hace mención a los hechos de juegos anteriores.

Con la llegada de los juegos en tercera dimensión (N64), *The Legend of Zelda* presentó un sistema de juego exclusivo que combinaba un control sencillo, pero que le permitía a *Link* hacer muchas acciones; el director a partir de entonces en la mayoría de las versiones de *Zelda* es Eiji Aonuma quien se ha hecho cargo de las últimas versiones.

### **Mecánica del juego.**

Para jugar la *leyenda de Zelda* se requiere saber como controlar al personaje principal y saber que hacer una vez que se ha dominado toda la variedad de habilidades que posee. Para esto se explican ambos puntos a continuación.

#### **¿Cómo se controla a *Link*?**

*Link* usa como arma principal la espada, la cual casi siempre está configurada en un botón del control de la consola con uso específico para ese fin, así mismo, *Link* tiene un escudo el cual le sirve para defenderse de ataques.

Un punto importante del sistema de juego es el uso de varios ítems especiales como bombas, arco y flecha, lámparas, botellas con pociones, entre otros. Este tipo de ítems especiales se usan en determinados momentos del juego y en diversas situaciones para resolver los acertijos; por ejemplo, usar la lámpara en un pebetero puede iluminar un cuarto oscuro.

De entre estos ítems especiales, en casi cada versión de *Zelda* se hace uso de un objeto especial que le da a *Link* diversas habilidades, factor que ha hecho de cada versión del juego el aspecto novedoso para no sentirse repetitivo.

Como ejemplos de estas habilidades especiales, se mencionan algunas:

- El uso de un espejo que permitía viajar entre el Reino oscuro y el reino de la luz. (En *A link to the past*)
- El uso de diversas máscaras para adquirir habilidades especiales (En *Majora's Mask*)
- El uso de un sombrero mágico que disminuye el tamaño de *Link* para entrar a lugares microscópicos (En *the minish cap*)

Estos sólo son algunos ejemplos de estas habilidades especiales, las cuales se vuelven parte exclusiva de los juegos de *Zelda* y que a veces se vuelven a utilizar en posteriores versiones, pero al parecer, la constante es dotar al personaje de una habilidad especial en cada versión a fin de darle cierta identidad.

Otra arma muy importante en *Zelda* es la palabra, es decir, *Link* debe hablar con los habitantes de la tierra mítica a fin de encontrar pistas para seguir avanzando, el hablar con estos personajes descubre muchos de los secretos y todo buen jugador de *Zelda* debe aprender a hablar para conseguir información valiosa en el juego.

### **¿Qué debe hacer *Link*?**

*Link* comienza con pocos ítems y habilidades, y sólo será durante el trayecto de su aventura donde adquirirá ambos, éstos le servirán para rescatar a la *Princesa Zelda*.

Las tareas de *Link* se pueden dividir en dos tipos: investigar en *Hyrule* y superar calabozos. Investigar en *Hyrule* consiste en preguntar por pistas a la gente, hacer favores, recorrer bosques, montañas, desiertos, buscar objetos especiales para seguir avanzando, todo con el objetivo de llegar a varios calabozos o templos.

En los calabozos o templos el objetivo es resolver los problemas de lógica que presentan los cuartos; uno de estos problemas de lógica de los más sencillos es encontrar una pared cuarteada a la que con una bomba se puede derribar para

seguir avanzando o encontrar un ítem como una llave para abrir una puerta que está cerrada y poder llegar al final donde invariablemente hay un monstruo gigante esperando a *Link*, que puede ir desde un dragón hasta arañas gigantes pero que son necesarios derrotar para tener acceso a un tesoro que esta cuidando, como talismanes, medallones o pedazos de la trifuerza que son necesarios.

Esta secuencia de *calabozo – Hyrule – calabozo* se repite varias veces hasta que *Link* adquiere los ítems y habilidades necesarias para poder enfrentar a *Ganon*.

### **Personajes y Elementos en *Zelda*.**

***Link***: Es el héroe de todas las versiones de *The Legend of Zelda*, representa al bien, pues dentro de él se encuentra la *Trifuerza del valor*. *Link* no siempre es el mismo en todas las versiones, pues más que tratarse de una historia secuencial, la *leyenda de Zelda* se trata de un relato épico en que se representa la lucha del bien contra el mal en cada una de las versiones.



Su apariencia es la de un niño o adolescente con rasgos élficos, es decir, con las orejas alargadas y rasgos finos; debe rescatar a la princesa tras hacer una búsqueda por todos los reinos, calabozos o templos de *Hyrule*. Su ropa característica es el verde y siempre trae espada, escudo y otros accesorios. Como dato curioso es el único personaje que no habla durante el juego.

***Zelda***: Es la princesa del reino de *Hyrule* por lo general viste de rosa, es muy bella, rubia y de rasgos delicados, comúnmente se representa como niña o adolescente dependiendo de la apariencia que tenga *Link* a fin de ser su pareja, ella posee la *Trifuerza de la sabiduría* que la orienta para gobernar el reino.



Aunque es muy delicada, la princesa tiene habilidades de combate sobresalientes, de hecho en algunas versiones se ha disfrazado de guerrero o de pirata que la hacen

parecer hombre, por lo que bajo este disfraz ayuda a *Link* en su búsqueda, aunque invariablemente es descubierta y cautiva por *Ganon*.

**Ganon:** También se le conoce como *Ganondorf*. Posee la *Trifuerza del poder*



que le otorga fuerza sobrehumana, además es un gran hechicero, por lo que lanzar energía, desaparecer y levitar a voluntad son sólo algunas de sus habilidades especiales que usa en el combate. Su corazón está lleno de maldad pura, por lo que en combinación con la *Trifuerza del*

*poder* persigue la conquista del reino de *Hyrule* tras la obtención de las otras dos partes. De igual manera a *Link*, *Ganon* es en las diferentes versiones de *Zelda* una representación directa del mal, por lo que cada vez es mostrado de distinta forma y en diferentes contextos, pero su objetivo maligno permanece sin cambios.

La diferencia entre el nombre de *Ganon* y *Ganondorf* se debe en relación a la apariencia que posea; como *Ganondorf* tiene una forma parecida a la de un humano alto y fuerte, mientras que como *Ganon* su forma es la de un jabalí o cerdo azul gigante.

**Trifuerza:** Es un triángulo de color dorado formado por tres triángulos que puede cumplir la voluntad y deseos de quien lo toque, de tal manera, si está en posesión de alguien de buen corazón habrá prosperidad, y si cae en manos de alguien maligno sólo provocará destrucción.



La *Trifuerza* fue oculta en *Hyrule* por las tres diosas creadoras: *Din*, la diosa del poder, *Nayru*, la diosa de la sabiduría y *Farore*, la diosa del valor.

Los tres triángulos que forman la *Trifuerza* representan a cada una de las diosas.

**Hyrule:** Es el escenario donde se desarrollan todas las aventuras. El reino de *Hyrule* tiene una apariencia entre medieval y de tierra de cuento fantástico. Hay castillos, fortalezas, calabozos y templos, caballeros con armadura y pueblos que

viven en condiciones similares a una provincia feudal; de igual manera hay bosques encantados donde vive gente microscópica; altas montañas donde vive la gente de piedra conocidos como *Goron*, ciudades acuáticas donde vive la gente de las aguas conocidos como *Zora*, monstruos y esqueletos vivientes en las zonas oscuras y calabozos, en fin, seres y criaturas que crean el escenario particular



para que se desarrolle esta aventura.

**Master Sword:** Es la espada divina que sólo puede portar el *héroe legendario*, o sea *Link*, y se obtiene sacándola de una piedra. La *Master Sword* es una espada irrompible con el poder de rechazar la magia de *Ganon* y ahuyentar las fuerzas oscuras, en su empuñadura se encuentra el emblema de la *Trifuerza* y es parte fundamental para cumplir la misión.



### 3.2.2. LA VERSIÓN PARA EL ANÁLISIS.

#### ***THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME.***

Salió a la venta en noviembre de 1998 para el *Nintendo 64* y es considerado como el mejor juego de *Zelda* de todos los tiempos. Posteriormente se reeditó para el *Game Cube* en dos ediciones especiales: una que contenía además la expansión *Master Quest*, la cual sólo se vendió en Japón, y presenta la misma aventura de *Ocarina* pero con algunos objetos cambiados; la otra edición *Collector's Edition* incluye las dos versiones de *NES* y las dos del *Nintendo 64*, entre ellas *Ocarina*. La historia del juego que servirá para el análisis es la siguiente:



## EL LLAMADO A LA AVENTURA.

En el gran bosque de *Hyrule* viven los *Kokiri* bajo el cuidado del *Deku Tree* los *Kokiri* son niños protegidos por un hada guardiana, sin embargo hay un niño de nombre *Link* que no tiene una.

Este niño sueña con una princesa que huye de un hombre malvado que la persigue a caballo, él no puede hacer nada y sólo mira con impotencia.



El *Deku Tree* siente una presencia maligna que empieza a surgir en algún lugar del reino; los *Kokiri* desde el bosque siempre han sido una barrera que impide que el mal siga adelante. El *Deku Tree* llama a *Navi*, un hada, para que comience la aventura de *El niño sin hada*, pues no le queda mucho tiempo.

*Navi* llama a *Link* para que acuda al llamado. *Mido*, quien cuida la entrada, le impide pasar si no consigue antes un escudo y espada, pues sin esto no podrá ayudar, así que toma prestada la espada de los *Kokiri* y compra un escudo de madera (*Deku shield*) con las rupias (dinero usado en el mundo de *Zelda*) que se ha encontrado en el camino. Sólo así *Mido* lo deja pasar.

El *Deku Tree* le explica que el mal crece día con día, el árbol quien ha sido infectado le pide a *Link* que entre en él y lo purifique con valor y sabiduría.

*Link* acepta y junto a *Navi* se internan dentro del gran árbol, ahí encuentran muchos monstruos como arañas, murciélagos y plantas carnívoras que contaminan al árbol desde su interior, en la parte más profunda encuentran a una araña parásita gigante de nombre *Gohma* que es la causante de esto; con la ayuda de tiros certeros en el ojo de la araña con una resortera *Link* la derrota.

Al salir, el árbol les comenta que fue infectado por un hombre malvado del desierto, él busca el lugar sagrado donde se esconde la *Trifuerza* contenedora de los poderes de las diosas creadoras de *Hyrule*.

Les pide evitar que el hombre malvado se apodere de la *Trifuerza*, por lo que deben impedir que entre en el lugar sagrado. El árbol otorga a *Link* una piedra



espiritual: la *Esmeralda Kokiri*, que le ayudaba a detener su infección, y pide que vaya al castillo de Hyrule para ver a la *Princesa del destino*, acto seguido el árbol se marchita y muere.

Antes de irse *Saria*, su mejor amiga, lo despide diciendo que ella sabía que algún día se iría pues es diferente a los demás y le entrega una ocarina a manera de recuerdo.

#### EN LOS CAMPOS DE *HYRULE*.

En los campos de *Hyrule* lo primero que *Link* encuentra es un búho sabio que lo alienta a seguir adelante para llegar al castillo de *Hyrule*, este búho orientará a *Link* en distintos puntos de aquí en adelante.

*Link* llega a un mercado donde la gente vive alegremente y sigue su camino hacia el castillo de *Hyrule*, el cual por cierto está muy bien custodiado, por lo que *Link* debe escabullirse sin ser visto para llegar a un jardín donde está la princesa.

La princesa se sorprende al ver el hada que acompaña a *Link* y le pregunta si posee la joya de los *Kokiri*, al contestar afirmativamente le dice que ella lo había visto a él en sueños donde había nubes oscuras, pero de un haz de luz aparecía una figura de un individuo portando una piedra verde al lado de un hada, sueño que además coincidía con las profecías de la *Familia Real*.



La princesa revela su nombre: *Zelda*, y le cuenta a *Link* que la *Trifuerza* está oculta en el *Templo del tiempo*, si alguien con un corazón bondadoso llegara a tocarla, la tierra se llenaría de prosperidad; pero si alguien de pensamientos malignos lo hiciera, la tierra sería consumida por la oscuridad. Para poder acceder a la *Trifuerza* es necesario portar las tres piedras espirituales y tocar la *Ocarina del tiempo*, tesoro que ha permanecido con la familia real por generaciones, y tocar una melodía especial para abrir la puerta.

En ese momento le pide a *Link* que se asome al castillo para ver lo que en sus sueños simbolizan las nubes oscuras. *Link* puede ver un hombre con mirada maligna, su nombre es *Ganondorf* líder de los *Gerudos*, una tribu que vive en el

desierto y la princesa sospecha que no tiene buenas intenciones a pesar de que sólo se ha acercado a hablar de manera pacífica con el rey de *Hyrule*. La princesa confiesa a *Link* que su padre no cree en sus sueños, pero ella sigue empeñada en que *Ganondorf* busca la *Trifuerza* para conquistar al mundo.

La princesa tiene un plan y le pide a *Link* que busque las otras dos piedras espirituales mientras ella cuida de la *Ocarina del tiempo*; le entrega una carta con su firma para que pueda recorrer *Hyrule* a voluntad y le pide a *Impa*, una mujer de la tribu guerrera de los *Sheikahs* y que está a cargo de la seguridad de la princesa que lo acompañe hasta la puerta.

Antes de despedirse *Impa* le enseña a *Link* la canción con la que arrullaba a la princesa: *Zelda's Lullaby*, *Link* la interpreta con la ocarina que le dio *Saria* e *Impa* le pide que no la olvide pues es la prueba de que tiene conexión con la *Familia Real*.

#### HOMBRES DE PIEDRA.

Su siguiente parada es la montaña de la muerte, hogar de los *Goron*, seres tan fuertes como las rocas.



En la ciudad de los *Goron*, *Link* encuentra al jefe de los *Goron* de nombre *Darunia* quien tiene una gran depresión porque la *Caverna de los Dodongo* donde se encuentran las piedras más sabrosas (según los *Goron*) está llena de monstruos, *Link* interpreta una canción que *Saria* le enseñó y *Darunia* comienza a bailar; con los ánimos recuperados le promete a *Link* que si logra ahuyentar a los monstruos le dará su piedra espiritual conocida como el *Rubí de los Goron*; para ayudarlo le da un brazalete, el cual le permite utilizar las flores bomba que se encuentran dentro de la caverna.

*Link* entra a la caverna de los *Dodongo*, la cual por cierto recibe este nombre porque esta llena de lagartos que escupen bombas que se llaman así: *Dodongos*; lo que implica que será una tarea difícil, más aún cuando al final encuentra a un dinosaurio infernal, mejor conocido como el *Rey Dodongo*.

*Link* sale victorioso y *Darunia* cumple su promesa y le entrega el *Rubí de los Goron*, por cierto, le comenta a *Link* que antes había venido *Ganondorf* a pedir la piedra preciosa a cambio de eliminar a los *Dodongos* de la caverna pero él se negó pues no le tuvo confianza en que cumpliría su promesa; antes de despedirse *Darunia* adopta a *Link* como su hermano adoptivo y todo el pueblo lo venera como héroe.

#### EN LA PANZA DE LA BALLENA

La siguiente parada para *Link* es en la ciudad acuática de lo *Zora*, seres con apariencia de pez que habitan en el río. *Link* habla con el rey de los *Zora* pero no puede preguntar por la piedra que le hace falta pues el rey está preocupado porque su hija ha desaparecido.

La princesa de los *Zora* acostumbraba dar de comer a una gran ballena de nombre *Jabu Jabu*, por lo que *Link* sospecha que la princesa se encuentra en el estomago de la ballena, y se ve forzado a entrar por la boca de la misma.

En el interior encuentra a la princesa quien le cuenta que *Jabu Jabu* está siendo molestado por un parásito eléctrico de nombre *Barinade* y



ella entró a ver si lo podía destruir, *Link* se hace cargo del monstruo con ayuda de un boomerang que encontró en el interior del estómago del mamífero.

La princesa queda tan impresionada con la ayuda de *Link* que no duda en entregarle el *Zafiro de los Zora*, aunque le advierte que esta pieza heredada por su madre sólo debería ser otorgada a quien fuera digno de ser su esposo, por lo que hace prometer a *Link* que se casará con ella cuando crezcan, *Link* sale de ahí huyendo con la joya entre las manos.

#### EL FIN.

Con las tres joyas necesarias *Link* se dirige al castillo de *Hyrule* para ver a *Zelda*, pero cuando llega ocurre lo que él veía en sus pesadillas: la princesa sale huyendo perseguida por *Ganondorf*; *Link* trata de detenerlo pero es muy pequeño para hacerle frente y sale volando hacia un lado; no obstante, notó que *Zelda*

arrojó algo al foso del castillo; al bajar a investigar *Link* se da cuenta que es la *Ocarina del tiempo* y la partitura que abrirá la puerta; sin dudarlo se dirige hacia el



*Templo del tiempo* para hacer uso de los tesoros que posee.

*Link* coloca los tesoros en el altar del templo y toca la melodía, inmediatamente la *Puerta del Tiempo* se abre y en su interior *Link* encuentra la *Master Sword*, la legendaria espada que tiene poderes especiales, incrustada en una piedra.

Al removerla de la piedra algo malo ocurre, *Ganondorf* aparece y le agradece por haberle abierto las puertas del templo para apoderarse de la *Trifuerza*, todo se ha perdido y el mundo cae en una gran oscuridad...

#### UN NUEVO COMIENZO

Después de un largo silencio una voz se escucha “*Link... despierta... eres el elegido...*”, la voz es de *Rauru* un antiguo sabio que le dice a *Link* que se encuentra en un lugar seguro, la *Cámara de los sabios*.

Cuando *Link* se da cuenta, se sorprende al ver que ya es todo un adulto, *Rauru* le explica que sólo el *Héroe del tiempo* podía remover la espada en el pedestal, pero *Link* aunque reunía las características de valor necesarias, al ser sólo un niño no tenía la fuerza para cargar con esa responsabilidad, por lo que su espíritu fue sellado en la cámara por siete años hasta que creciera lo suficiente, hoy ha llegado el día y al fin el *Héroe del tiempo* está listo para despertar y hacer frente a *Ganondorf* quien en estos siete años ha llenado a *Hyrule* con monstruos gracias al poder de la *Trifuerza*. *Rauru* le explica que además de él hay otros cinco sabios en el reino de *Hyrule* que deben ser despertados para unirse en la batalla y con la ayuda de la *Master Sword* detener a *Ganondorf*. Recibe el *Medallón de la luz* y *Link* comienza una nueva búsqueda por encontrar los otros cinco medallones.



Antes de salir del *Templo del tiempo*, *Link* se encuentra a un joven misterioso de nombre *Sheik*, que al parecer pertenece a la tribu de los *Sheikahs*, y le dice que para encontrar los cinco medallones restantes debe acudir a cinco templos, que se encuentran: en lo profundo del bosque, en la alta montaña, en un vasto lago, en el interior de la casa de los muertos y en el interior de la *Diosa de las arenas*. Los cinco sabios junto al *Héroe del tiempo* acabarán con el mal y regresarán la luz de la paz al mundo. Esto según la leyenda de la tribu de los *Sheikahs*.

Al salir del templo *Link* ve como lo que antes era el mercado donde la gente estaba feliz ahora se ha convertido en un lugar macabro lleno de monstruos, y lo mismo pasa con las demás partes de *Hyrule*; *Link* va a la villa *Kakariko* y tras resolver unas pistas encuentra en el cementerio el *hookshot*, una especie de gancho que le permite jalar cosas o colgarse con ayuda de él.

#### EL TEMPLO DEL BOSQUE.

*Link* se dirige al bosque donde vivía de niño y ahora nadie lo reconoce pues ha crecido bastante mientras los *Kokiri* siguen siendo niños, es guiado por una canción que lo lleva al templo del bosque, ahí de nuevo aparece *Sheik* y le enseña la canción *Minuet of forest*, con ella podrá regresar a las puertas del templo cuando lo crea necesario.

En el interior del templo *Link* se encuentra con muchos pasillos y cuartos llenos de trampas, pero gracias al *hookshot* y un arco con flechas que encontró en el interior llega al final donde encuentra un espíritu maligno con la forma de *Ganondorf*; *Link* sufre al principio, pero ahora más grande y con la *Master Sword* logra derrotar al fantasma; acto seguido, *Link* es transportado a la *Cámara de los Sabios* donde está *Saria* que le da las gracias pues al haber derrotado al espíritu ahora ella ha despertado como el sabio del bosque; a pesar del cambio *Saria* reconoce a *Link* y le da el *Medallón del bosque* para que pueda continuar su búsqueda.

*Link* aparece en el lugar donde permanecen los restos del *Deku Tree*, y se sorprende al ver el brote de un nuevo árbol que en altura apenas mide lo que *Link*;

el pequeño árbol le da las gracias pues ahora que el mal ha abandonado el templo podrá crecer.

El árbol le pregunta a *Link* si no está sorprendido de que sus amigos no hayan crecido en siete años y él sí, por lo que le revela que él no es un *Kokiri* sino un *Hyllian*. Le cuenta que antes de que el *Rey de Hyrule* unificara al reino había una gran guerra, para escapar, una madre *Hyllian* y su bebé se ocultaron en el bosque; la madre mortalmente herida encargó su bebé al gran *Deku Tree*; el cual sintió que era el *niño del destino* que afectaría al mundo entero, por lo que decidió cuidarlo; el niño creció como *Kokiri* hasta ahora que el día del destino ha llegado. El brote de *Deku Tree* alienta a *Link* a seguir adelante pues su misión es salvar al mundo.



#### EL TEMPLO DE FUEGO.

La siguiente parada de *Link* es la *Montaña de la muerte*, pues a *Navi* le llama la atención ver que el volcán está muy inquieto, y así regresa a la ciudad de los *Goron*, ahí encuentra todo abandonado pues los *Goron* han sido capturados por una criatura que los tiene cautivos en el *Templo del fuego*, sólo se encuentra un pequeño *Gorón* que es hijo de *Darunia*; el cual por cierto se llama *Link* en honor al pequeño niño que eliminó a los *Dodongo* siete años atrás, y le dice que su padre fue a enfrentar al monstruo y liberar a su gente en el *Templo de fuego*. *Link* decide entrar al templo para ayudar a *Darunia*, pero antes el pequeño *Goron* le entrega una túnica roja diseñada para resistir las altas temperaturas que está apunto de enfrentar. La entrada al templo es cerca del cráter de la montaña de la muerte, ahí de nuevo *Link* encuentra a *Sheik* quien le enseña la canción *Bolero of fire*, con la cual podrá transportarse ahí cuando quiera. En el interior ve unos calabozos donde están los *Goron* encerrados, los cuales tienen miedo de la bestia que ronda por ahí.

Mas adentro *Link* encuentra a *Darunia* quien le dice que enfrentará a *Volvagia*, el dragón que se encuentra al final, ya que *Ganondorf* lo liberó y pretende alimentarlo con los *Goron* cautivos para después soltarlo, lo que se

traduciría en ver el resto de *Hyrule* envuelto en llamas, antes de despedirse le pide que libere a su gente y que él se encargará del dragón. *Link* obedece y va a las celdas del templo a liberar a los *Goron*, además encuentra el *Megaton Hammer*, que es un martillo muy pesado que utilizará más adelante.

Tras liberar a todos, *Link* se interna en el cráter donde supuestamente está peleando *Darunia* con el dragón, pero no encuentra rastros de él; de repente es sorprendido por *Volvagia*, el dragón de lava que lo pone en aprietos por las ráfagas de fuego que lanza; no obstante *Link* logra derrotarlo con paciencia cuando este logra bajar a tierra para golpearlo con el martillo que encontró. De esta manera, la *Montaña de la muerte* calma su ira y deja de hacer erupción.

Posteriormente *Link* es de nuevo transportado a la *Cámara de los sabios* donde ve a *Darunia* quien se ha convertido en el sabio del fuego, de esta manera le otorga el medallón que contiene el espíritu del fuego.

#### EL TEMPLO DEL AGUA.

La siguiente parada para *Link* es con los *Zora*, pues tiene la sospecha de que ahí podría encontrar otro medallón, pero cual es su sorpresa cuando llega y encuentra a toda la ciudad congelada, e incluso al *Rey de los Zora* hecho un cubo de hielo.

*Link* investiga una misteriosa caverna de hielo donde encuentra unas botas de metal y a *Sheik* quien fue enviado para rescatar a la princesa *Zora*, pero no pudo evitar que se introdujera en el *Templo del agua*, pues ella misma estaba dispuesta a destruir al monstruo causante de que la ciudad estuviera congelada. De esta manera le enseña la canción *Serenade of water* para que pueda abrir las puertas del templo.

Con ayuda de un fuego misterioso que encontró también en la caverna, *Link* descongela al *Rey Zora* quien le regala la túnica de los *Zora*, la cual le permite respirar bajo en agua. La entrada al templo está bajo el lago, con la ayuda de las botas de metal y la túnica de los *Zora*, *Link* puede sumergirse y respirar bajo el agua para entrar.

Ahí encuentra a su prometida, la *Princesa Ruto*, quien le dice que no ha olvidado la promesa que le hizo hace siete años en los que ella ha estado esperando, pero como ahora no es tiempo para el amor, le pide que le ayude a



destruir a la bestia que tiene congelada a su gente, la clave es hacer subir y bajar el nivel del agua del templo al tocar la canción de la *Familia Real* en distintos puntos para acceder a diferentes lugares.

En este templo ocurre una batalla interesante, ya que *Link* entra a un cuarto donde el agua refleja como espejo de donde sale una sombra oscura que toma la misma apariencia que él, por lo que debe enfrentar a su sombra quien tiene idénticas habilidades. Tras derrotar a su otro yo llega al cuarto final donde lo espera una amiba gigante de nombre *Morpha* que es la causante de los problemas a los *Zora*. *Link* derrota al monstruo y ahora se sorprende pues la *Princesa Ruto* al parecer se ha convertido en el sabio guardián del *Templo del agua*, pero aún así le dice que ella estaría dispuesta a ofrecerle su amor, sin embargo, se ha dado cuenta que *Link* busca a la *Princesa Zelda* pues él no pudo ocultarlo. Le pide que la siga buscando pues siente que *Zelda* sigue con vida. *Ruto* se despide, dejándolo libre y le entrega el *Medallón del agua* para continuar su búsqueda.

#### EL TEMPLO DE LAS SOMBRAS

*Link* se dirige a la villa *Kakariko* y la encuentra envuelta en llamas, *Sheik* está frente a un pozo y una sombra maligna ataca a ambos lanzándolos por los aires. Al despertar, *Sheik* le dice a *Link* que años atrás *Impa* había encerrado a las sombras en el fondo del pozo, pero ahora que su fuerza se ha incrementado, las sombras malignas escaparon, por lo que *Impa* se dirigió al *Templo de las Sombras* para destruirlas, pero no podrá hacerlo sola, por lo que *Sheik* le pide a *Link* que la ayude. La entrada al templo se encuentra en el cementerio y le enseña la canción *Nocturne of shadows* para que pueda abrir la puerta.

En la entrada al templo *Link* no puede pasar, pues necesita un objeto que se encontraba en el fondo del pozo, pero ahora que ha sido destruido será imposible conseguirlo. *Link* regresa al *Templo del tiempo* y encuentra de nuevo a *Sheik* y le dice que para cumplir su misión debe viajar a través de las montañas, el agua, e incluso a través de tiempo; le indica que al poner de nuevo la *Master Sword* podrá regresar en el tiempo a cuando era niño para poder completar su búsqueda, le



enseña además la canción *Prelude of light* para que se transporte inmediatamente y cada vez que quiera al *Templo del tiempo*.

*Link* lo hace y cuando abre los ojos es de nuevo un niño y todo ha vuelto a ser como antes de que *Ganondorf* se apoderara de la *Trifuerza*. Sin perder tiempo *Link* va al pozo de villa *Kakariko* y encuentra el *Lens of Truth*, que es un espejo para ver cosas que a simple vista no se puede. Con este artefacto, *Link* va de nuevo al *Templo del tiempo*, saca la espada y regresa al futuro, donde ahora sí puede encontrar los caminos ocultos del *Templo de las sombras* que no podía ver, además encuentra unas botas aladas que le permiten volar algunos segundos, las cuales le son muy útiles para alcanzar distintos lugares. Al final del templo encuentra a un espíritu de nombre *Bongo Bongo* el cual derrota al verlo a través del espejo y lanzando certeros tiros de arco y flecha.

*Link* aparece frente a *Impa* quien le revela ser la guardiana del *Templo de las Sombras*, y que no esperaba menos de aquel niño a quien *Zelda* dio la *Ocarina del Tiempo*. Le dice además que *Zelda* está en un lugar seguro y que pronto podrá verla cuando reúna los seis medallones, para esto le entrega el *Medallón de las sombras* y el cual contiene todo su poder.

#### EL TEMPLO DEL ESPÍRITU

*Link* se dirige al valle de los *Gerudos*, donde la fortaleza está siendo controlada por mujeres ladronas que no permiten el paso de los hombres, por lo que al ver a *Link* lo encierran en los calabozos. *Link* escapa y encuentra que mas hombres han sido encerrados, por lo que los libera no sin antes enfrentar a las respectivas guardias que custodian las celdas. Al derrotar a todas lo reconocen como digno de pertenecer a la tribu, le explican que *Ganondorf* es el líder y *Nabooru* es la segunda al mando, quien había empezado a desconfiar de *Ganondorf* y se dirigió al *Templo del Espiritu* siete años atrás para ver que podía investigar, mientras siguen esperando su regreso.

*Link* decide ir también allá pero le advierten que no es tan fácil cruzar el desierto, pero él no tiene problemas pues con ayuda del espejo puede ver un fantasma que lo guía en el camino para llegar a las puertas del templo. Al entrar se da cuenta que el camino está bloqueado y sólo hay una pequeña entrada, pero

él es muy grande para poder pasar, por lo que sale y se encuentra a *Sheik* quien le sugiere viajar en el tiempo para regresar como niño; para ayudarlo le enseña el *Réquiem for the spirit* para que pueda volver inmediatamente, así *Link* va al *Templo del tiempo* una vez más para echar atrás en el tiempo y entrar en el *Templo del espíritu* convertido en niño.

Así, *Link* conoce a *Nabooru* siete años atrás; ella le comenta que en su tribu casi no nacen hombres y que sólo uno puede ser el líder, que en este caso es *Ganondorf*, pero ella a pesar de pertenecer a una banda de ladrones no está de acuerdo en actitudes perversas de *Ganondorf*, por lo que entró a este templo a investigar; le pide al pequeño *Link* si puede entrar por el agujero en el templo para traer un tesoro que se encuentra al final.

*Link* accede y cuando regresa con el tesoro que consiste en un guante para adultos que sirve para poder mover objetos pesados, se da cuenta que *Nabooru* es secuestrada por dos brujas que la encierran en el templo. Con el guante *Link* decide regresar al templo pero como adulto para poder usar el guante y mover una piedra que estorba al principio, y así lo hace.

En el interior encuentra un escudo con la cara brillante que permite reflejar rayos de sol o rebotar magias. Mas adelante enfrenta a un caballero de armadura que resulta ser *Nabooru* quien había estado hechizada por las brujas durante todo este tiempo y ha sido usada en las batallas de *Ganondorf* y la saca del trance. *Link* hace frente a las brujas utilizando su nuevo escudo para reflejar sus ataques y las derrota, con lo que *Nabooru* despierta como la guardiana del *Templo del espíritu* y le da al *Link* el último medallón. Con los seis medallones, *Rauru* le pide a *Link* que vaya al *Templo del tiempo* a ver a alguien que lo espera.

### ¿DÓNDE ESTÁ ZELDA?

*Link*, que de ahora en adelante será conocido como *El héroe del tiempo*, va corriendo a las puertas del templo donde encuentra a *Sheik*, quien le dice que ahora con los seis sabios despiertos podrá enfrentar a *Ganondorf*.

Le comenta además que para apoderarse de la verdadera *Trifuerza* es necesario tener un balance entre los tres componentes, es decir: poder, valor y sabiduría. Por lo que si alguien con tendencia a uno de ellos la tocara, ésta se

partiría en tres, dejando a quien la tocó la parte que más desea y las otras serían otorgadas para aquellos *elegidos por el destino*. A quienes fueran dignos de poseerlas, la prueba sería una marca en el reverso de la mano.

Hace siete años cuando *Ganondorf* se apoderó de la *Trifuerza*, se separó y él sólo se quedó con la de poder, la cual le sirvió para crear caos en el mundo, pero ante la falta de las otras dos partes, no pudo lograrlo del todo. *Sheik* termina diciendo que la *Trifuerza del valor* está en posesión de *Link*, y la de la sabiduría esta en posesión del último sabio que dirigirá a los otros seis, y esa persona es la *Princesa Zelda* quien resulta ser *Sheik*, el cual en un destello desaparece su disfraz de guerrero para aparecer con el tradicional traje de princesa, que ahora siete años después luce deslumbrante.



*Zelda* le pide a *Link* que la disculpe por haberlo engañado tras el disfraz de *Sheik*, pero era la única manera de mantenerla a salvo de *Ganondorf* quien en todo este tiempo la ha estado buscando, pero ella mantenía la esperanza de que *Link* regresara algún día.

La princesa le pide que utilice el valor para protegerla mientras ella sella a *Ganondorf* en el reino sagrado para que desaparezca de *Hyrule*, para esto le otorga el arma sagrada que es otorgada a los elegidos: la flecha de luz. En ese momento aparece *Ganondorf* quien encierra a la princesa en un cristal, la felicita por haberse escondido bien durante los últimos siete años, pero mejor esperó a que *Link* deambulara por *Hyrule* espiándolo pues sabía que en algún momento la princesa aparecería y aprovecho ese momento en que bajó la guardia para capturarla y apoderarse de su *Trifuerza*.

#### LA BATALLA FINAL.

*Link* se dirige a lo que antes era el castillo de *Hyrule* y ahora es el *Castillo de Ganondorf*, ahí hay un gran abismo que *Link* no puede pasar, así que los seis sabios construyen un puente de luz por el que *Link* logra introducirse al castillo. Sin embargo, el interior está protegido por seis barreras que impiden que el poder

de los sabios tenga efecto, por lo que *Link* las derriba con ayuda de sus habilidades para poder subir a la parte central y enfrentar a *Ganondorf*.

Al llegar a lo alto del castillo encuentra a *Ganondorf* y a la princesa cautiva, en ese momento la marca en el reverso de la palma de la mano de los tres comienza a brillar, entonces comienza la batalla entre *Link* y *Ganondorf*. *Link* utiliza la *Master Sword* para rebotar la magia de *Ganondorf*, y utiliza las flechas de luz que le dio *Zelda* para atacarlo; tras una larga batalla *Link* derrota a *Ganondorf* quien no puede creer que haya sido vencido por un joven inexperto.



La *Princesa Zelda* es liberada de su prisión de cristal y se lamenta ante el cuerpo de *Ganondorf* de su fatal destino por no poder controlar su obstinada ambición. De repente el castillo comienza derrumbarse por lo que *Zelda* y *Link* huyen y escapan antes de caer la última piedra. La princesa se disculpa por no haber podido ayudar a *Link* en la batalla final cuando de pronto se escucha un ruido de entre los escombros, *Link* se acerca a investigar y entonces un círculo de fuego se forma alrededor de la zona impidiéndole escapar, de repente *Ganondorf* sale de entre las piedras para transformarse en un monstruo gigante de nombre *Ganon* el cual de un golpe hace que la *Master Sword* salga volando de las manos de *Link* para quedar fuera del círculo de fuego; de esta manera, se ve obligado a atacarlo con las armas que le quedan en su arsenal, con lo que logra debilitarlo para desaparecer el círculo de fuego y tomar la *Master Sword*, con ella logra enfrentar con más seguridad a un *Ganon* desquiciado. En un descuido la princesa lanza un rayo de luz hacia la bestia para detenerla, de esta manera *Link* puede asestar el golpe final; así la princesa invoca a los seis sabios que usando su poder abren un portal hacia el *Reino de las tinieblas* donde *Ganondorf* queda sellado pero amenazando que algún día regresaría para eliminar a sus descendientes.

#### UN NUEVO COMIENZO.

La batalla por fin ha terminado y *Zelda* agradece a *Link* quien ha traído de nuevo la paz al reino. La princesa se disculpa pues con su inexperiencia lo único que

consiguió es que *Ganondorf* se apoderara de la *Trifuerza* para ocasionar este conflicto, por lo que pide a *Link* que regrese la *Master Sword* de nuevo al templo para que se cierre el camino abierto entre los tiempos; le pide también que le entregue la *Ocarina del tiempo* para tocar por última vez la canción que lo regresará a su época original pues no es justo que haya perdido siete años de su niñez por salvar a *Hyrule*.

Así la princesa se despide de *Link* adulto y toca un arrullo que lentamente lo va desapareciendo hasta despertar convertido en un niño. *Link* deja la espada en el pedestal del *Templo del tiempo* y finalmente la puerta se cierra otra vez.



El reino ha recuperado la armonía y comienza una gran fiesta donde todos los pueblos de *Hyrule* sienten a necesidad de celebrar pues aunque la batalla ha sido memorable, pocos saben a ciencia cierta lo que pasó. Una escena final muestra al pequeño *Link* llegando al jardín donde está la pequeña *Zelda*, se miran de nuevo por primera vez...

### 3.2.3. Versión multijugador. *The legend of Zelda: Four swords adventures.*

Este título salió a la venta en 2004 y fue de los pocos en utilizar la interconectividad entre el *Game Cube* y el *Game Boy Advance* mediante un cable especial. De esta manera, la forma óptima para jugar este título se lograba mediante cuatro usuarios cada uno con su cable y *Game Boy Advance*; la pantalla del *Game Boy Advance* conectado al *Game Cube* servía como pantalla personal para cada usuario por lo que si, por ejemplo, uno de ellos entraba en una casa, el interior de ésta se vería en su pantalla del *Game Boy Advance*, permitiendo a los



demás seguir la acción colectiva en la pantalla del televisor. También incluía la opción de una sola persona controlando a los cuatro *Links* como si fueran enjambre de abejas pero le quitaba el sentido al juego.

La idea de *Four Swords Adventures* no fue del todo exitosa por los altos requerimientos necesarios para poder jugarlo acompañado por lo que el juego no se vendió muy bien y hasta fue criticado, quizá la misma idea pero con juego en línea hubiera tenido más suerte, pero la política de no apoyar el juego en línea por parte de Nintendo hundió el proyecto.

La historia del juego hablaba de una bruja malvada de nombre *Vaati* que secuestraba a las jóvenes bonitas del reino y después a más personas. La leyenda cuenta que un joven que portaba una reluciente espada al empuñarla se convirtió en cuatro seres distintos, todos trabajaron como si fueran uno solo y así lograron derrotar a *Vaati* y encerrarla en una prisión conocida como el *Reino de las cuatro espadas*.

La historia se convirtió en leyenda hasta que *Vaati* rompió el sello. En la época actual, la *Princesa Zelda* de *Hyrule* y otras doncellas son raptadas por lo que *Link*, el amigo de la infancia de la princesa, invoca el poder de las cuatro espadas con lo que su esencia se convierte en cuatro individuos que se ayudan durante la aventura para derrotar a *Vaati*.

En conclusión, *Four Swords* reflejaba la necesidad de hacer un *Zelda* para más de un usuario, pero el no hacerlo de la manera adecuada con juego en línea no pudo fructificar de la manera esperada.



### 3.3. HALO.

En *Halo* el primer apartado es para dar el panorama general del juego; en el segundo se hará el resumen de las dos versiones, pues ambas se complementan y no son muy largas. Finalmente se hablará de la modalidad de juego en línea en *Halo 2*.

#### 3.3.1. PERSONAJES Y ELEMENTOS PRESENTES EN LA GALAXIA.

NOTA: La referencia a los nombres de lugares y personajes en *Halo* se harán en español e inglés de manera indistinta, puesto que *Halo 2* tuvo a bien ser traducido y doblado al español, por lo que se presentarán ambos a lo largo de todo el texto.

##### ¿Qué es *Halo*?

Cuando *Microsoft* sacó a la venta su consola *Xbox*, no tenía un *Mario* que *Nintendo* sí tenía, y trató de buscar en diferentes juegos exclusivos para su compañía quién podría ser su personaje representativo.

*Halo* fue uno de los primeros juegos para la consola en 2001, y a pesar de tratarse de un juego de género de disparos en primera persona, poco común para un personaje insignia de la compañía, el protagonista, *Master Chief* (*Jefe Maestro*) y el universo de *Halo* se convirtieron en la carta fuerte de la empresa.



Su gran calidad audiovisual y música que ambientaban la batalla consistente en una guerra santa espacial lo hicieron el juego más memorable del *Xbox*, por lo menos hasta la salida de *Halo 2* en noviembre de 2004 en donde se explotaron las características en línea de la consola para poder llevar esta aventura a competiciones entre usuarios en todo el mundo.

La historia se ubica en el siguiente contexto:

“Es el año 2552. El planeta Tierra todavía existe, pero la superpoblación ha obligado a muchos de sus habitantes a colonizar otros mundos. La posibilidad de



viajar a velocidades superiores a la de la luz ya es una realidad y el *Gobierno Unificado de la Tierra*, a través del *Mando Espacial de las Naciones Unidas (MENU)* ha apoyado plenamente el esfuerzo de colonización: millones de humanos viven ya en planetas habitables de otros sistemas solares. Una de las piedras angulares de la colonización humana es el planeta *Alcance*, un astillero interestelar donde se construyen naves colonizadoras para civiles y naves de guerra para las fuerzas armadas del *MENU*. Situado bastante cerca de la Tierra, *Alcance* es también un centro de desarrollo científico y militar.

Hace 32 años se perdió el contacto con la colonia exterior en el planeta *Cosecha*. Se envió un grupo de combate para investigar pero fue totalmente destruido: sólo una nave terriblemente dañada consiguió regresar a *Alcance*. Su tripulación contó que una nave alienígena, al parecer imparable, había aniquilado a sus fuerzas en un abrir y cerrar de ojos. Este fue el primer enfrentamiento de la humanidad con un grupo de alienígenas a los que llamaron el *Pacto (Covenant)*, un colectivo de razas alienígenas unidas por sus fanáticas creencias religiosas. Las autoridades religiosas del *Pacto* declararon que la humanidad era un insulto para los dioses, y la casta guerrera del *Pacto* se lanzó a una guerra santa contra la humanidad con espantosa pertinencia”<sup>290</sup>.

El impacto de *Halo* ha sido tal que se pretende explotar esta franquicia en el nuevo *Xbox 360* además de hacer una película, ambos proyectos en 2007.

### **La mecánica del juego.**

El juego consiste en misiones que deben recorrerse por etapas en las que se cumplen diferentes objetivos, por lo que básicamente consiste en una secuencia no interactiva que narra lo que va sucediendo, y después viene una escena de acción en donde el usuario se ubica en medio de la batalla.

### **¿Cómo se controla a *Master Chief*?**

Este juego pertenece al género de disparos en primera persona, por lo que la mayor parte del tiempo el usuario vive la aventura desde la perspectiva del protagonista, por lo que sólo ve sus manos y el arma que porta, además en el centro de la pantalla aparece una mira que indica hacia qué está apuntando y se

---

<sup>290</sup> Tomado del manual de *Halo*. p. 4.



aprecian otros indicadores como el nivel de resistencia de la armadura, la cantidad de balas que quedan o un radar que indica si hay enemigos cerca. De esta manera, *Master Chief* puede disparar, saltar, golpear, recargar armas o cambiarlas por las que encuentre en el piso.

Por último, también está el uso de vehículos como tanques, jeeps o naves que se usan para viajar grandes distancias o atacar con el armamento que poseen y aquí la perspectiva cambia a tercera persona para poder ver el vehículo que se controla.

### **¿Qué debe hacer *Master Chief*?**

La temática central en torno a cual gira *Halo* es una guerra santa espacial. Esto quiere decir que el protagonista se ubica en medio de la batalla entre diferentes bandos. *Master Chief* debe cumplir las órdenes que recibe de sus superiores, las cuales consisten en rescatar, eliminar, escapar o defender la base, todo dependiendo de cómo se desarrolla la historia. Las indicaciones vienen de parte de *Cortana*, quien viene a ser su guía a lo largo de la aventura.

*Halo* cuenta una historia lineal, por lo que la segunda parte es continuación directa de la primera, y se espera con ansia la tercera, para dar solución a esta aventura en el *Xbox 360*.

### **Personajes y elementos en *Halo*.**

***Halo*:** En el espacio exterior hay instalaciones en forma circular, siete para ser exactos. Estas instalaciones son de gran tamaño, y en su superficie se recrean muchos ecosistemas similares a los que hay en la Tierra.

Hay polémica sobre su verdadero uso, lo único que se sabe es que fueron construidos por una civilización anterior a los humanos llamada *Forerunners* los cuales dejaron de existir hace mucho tiempo.

El poder sobre los *Halos* es el objeto en torno a cual gira el conflicto.



**Master Chief:** El protagonista es *Master Chief*, lo único que queda de un proyecto militar secreto de nombre *SPARTAN II (Espartano II)* para crear una serie de soldados especiales genéticamente perfeccionados. El cual consistió en separar a 65 niños de sus padres para hacerles mejoras genéticas y dar entrenamiento. Sólo la mitad sobrevive a las mejoras, y de estos, uno conocido como *John 117*, que en el futuro sería *Master Chief* es la última y mejor esperanza de la humanidad contra los *Covenant (El Pacto)*.

*Master Chief* cuenta con un blindaje especial de nombre *MJOLNIR*: los soldados humanos han usado equipo de rendimiento mejorado durante cientos de años y *MJOLNIR* es la mejor tecnología militar de defensa. El traje de campaña emplea una interfaz neural implantada en el cerebro. Los movimientos y las armas del blindaje están



controlados a la velocidad de los pensamientos. El traje también contiene una capa de cristal que forma una red compatible con la Inteligencia Artificial de la nave interestelar, por lo que se puede entrar en los sistemas informáticos alienígenas si fuese necesario. El armazón del traje está compuesto de muchas capas de una fuerte aleación y un revestimiento refractivo para dispersar los disparos de las armas de energía. Por dentro el traje regula la temperatura y puede reaccionar cambiando la densidad cuando sea necesario.

De esta manera *Master Chief* es fácil de identificar por su armadura verde y casco, el cual nunca se ha quitado, por lo que se desconoce cuál es su verdadero rostro. Él es un héroe poco convencional pues es sumamente poderoso, aunque no toma una actitud soberbia en batalla, pues como militar no tiene un criterio propio y sólo se dedica a obedecer las órdenes que los altos mandos le dan.

**Marines:** Son la fuerza militar de los humanos. Son un grupo de soldados aguerridos de diferentes razas. Luchan una desventajosa batalla contra los *Covenant* debido que no poseen el armamento y la cantidad de miembros que el enemigo posee. El *Capitán Jacob Keyes* con 26 años de carrera militar a sus espaldas, se ha ganado el respeto de sus hombres como astuto estratega y líder.

Sus numerosas condecoraciones y sus años de experiencia en la lucha contra el *Covenant* hacían de él el hombre idóneo para asumir el mando de la nave *Pillar of Autumn*. Posee un *chip* neural que contiene información valiosa, por lo que no debe ser capturado por el enemigo.

**Cortana:** Es la Inteligencia Artificial (IA) de última generación situada en el *Pilar de Otoño*. Gracias a su diseño se puede cargar en un traje de campaña debidamente configurado para mantenerse a salvo. Es capaz de descodificar los sistemas informáticos alienígenas y ha empleado esta habilidad para interceptar comunicaciones del *Pacto* durante el combate. Interpreta estos datos para ofrecer a sus guardianes puntos de navegación y la mejor información disponible sobre el desplazamiento de tropas y estrategia. *Cortana* tiene voz de mujer y cuando se manifiesta como holograma toma también esta apariencia.



**Covenant:** Esta alianza de alienígenas está conformada por dos bandos principalmente, los *Elites* y los *Profetas* quienes habían estado en conflicto hasta que encontraron la tecnología de los *Forerunners*, una civilización anterior que desapareció de manera misteriosa, pero se conserva toda su tecnología, la cual han sabido aprovechar en armas y naves. De esta manera, los *Profetas* tomaron esta tecnología como una guía divina a la que atribuyeron sentido religioso, y los *Elites* creyendo esta ideología se convirtieron en los escoltas. Por considerar su existencia como una herejía, las fuerzas del *Covenant* llevan años intentando acabar con la humanidad. Sus intentos han tenido bastante éxito.

Los *Covenant* creen que *Halo* es un transporte que los guiará en *El gran viaje*. Las comunicaciones interceptadas y los informes del campo de batalla de los humanos indican un motivo religioso en su campaña genocida. El *Covenant* a su vez está compuesto por:

**Elites:** En las breves descripciones de las razas alienígenas que pertenecen al colectivo del *Pacto* son los *Elites* los que tienen habilidades similares a los

humanos. Ellos han ganado por años el derecho a proteger la seguridad de los *Profetas*, pues son guerreros naturales.

**Brutes:** Mucho más fuertes que los *Elites*, esta raza alienígena que se caracteriza por tener cuerpos grandes y peludos vive una lucha por ocupar el puesto de guardias de seguridad real de los profetas, y están dispuestos a todo



por conseguirlo siendo los *Elites* los primeros que deben desplazar.

**Los Profetas:** Esta raza alienígena es la que dirige a la alianza del *Covenant*, pero tres son los jerarcas que tienen el poder sobre todo el colectivo: el *Profeta de Verdad*, el *Profeta del Pesar* y el *Profeta de la Caridad*.

Ellos defienden la idea de que *Halo* es un instrumento que los guiará al *Gran Viaje*.

**Inquisidor (Arbiter):** En tiempo de crisis, los profetas pueden hacer uso de un *Elite* elegido para portar una armadura sagrada y convertirse en el arma que seguirá su voluntad. Las misiones a las que habrá de enfrentarse son suicidas, por lo que debe estar dispuesto a la muerte, sus restos serán colocados en el *Mausoleo divino* que guarda los de *Inquisidores* anteriores.



Al fallar en su misión de proteger *Halo 04* (en el primer juego), el *Elite* a cargo fue tomado como un traidor y se le torturó públicamente, los profetas le dieron la última oportunidad de redimirse si asumía el papel del *Inquisidor*, sin más opción acepta, aunque advierte que *Master Chief*, al quien los *Covenant* llaman *Demon* es impredecible y además deben tener cuidado de un tercer bando: *The Flood*.

**The Flood:** Son un parásito espacial que ataca las formas de vida, los *Forerunners* al parecer tuvieron conflictos con esta especie voraz. No se sabe a ciencia cierta si son los causantes de la desaparición de los *Forerunners*, pero *Halo* tiene relación con los *Flood*, la cual se descubre en la historia del videojuego.

Los *Humanos* y los *Covenant* se enfrentaron a este tercer protagonista en la batalla y descubrieron que en realidad son terribles.

**El *Pillar of Autumn* y su tripulación:** El *Pilar de otoño* es una nave de guerra de clase acción que lleva décadas de servicio. Es antigua pero fuerte y uno de los cruceros más pequeños de la flota humana. El alto mando militar la eligió específicamente como rampa de lanzamiento camuflada para una ofensiva secreta contra el *Pacto* en donde irían todos los *Spartan*. Un ataque sorpresa del *Pacto* contra la base militar humana del planeta *Alcance* eliminó a todos los soldados *Espartano-II* menos a uno. El *Espartano* superviviente, conocido únicamente por su rango de *Jefe Maestro (Master Chief)*, fue introducido en su cámara de criosueño en el *Pilar de Otoño*, poco antes de que la nave diera un salto a ciegas a través de la galaxia en un desesperado intento de alejar al *Pacto* de la Tierra. *Master Chief* es, sin duda, el mejor soldado que hay a bordo del *Pilar de Otoño*.

### 3.3.2. LAS VERSIONES PARA EL ANÁLISIS.

#### ***HALO. Combat Evolved.***

Esta versión comenzó con la historia que le daría fama a la saga, en una aventura que se podía jugar de manera individual o de forma cooperativa.

La historia comienza así: “Tras una serie de sangrientas derrotas y colonias arrasadas, el almirante *Preston Cole* del *MENU* decretó el protocolo *Cole*: ninguna nave podía guiar de forma inadvertida al *Pacto* hasta la Tierra. Cuando tuvieran que retirarse, las naves debían evitar los vectores de aproximación a la Tierra, aunque eso significara saltar sin cálculos de navegación adecuados. Las naves en peligro de ser capturadas debían autodestruirse.

Dos días antes de la misión, en donde los *Spartan* iban a abordar la *Nave de Troya* las fuerzas del colectivo alienígena atacan *Alcance* y aniquilan la colonia. El pacto está ya a las puertas de la Tierra. Una nave, el *Pillar of Autumn*, escapa con

el último *Espartano* y salta a ciegas al espacio interplanetario con la esperanza de alejar al *Pacto de la Tierra*<sup>291</sup>.

### EL JUEGO COMIENZA CON...

El *Pillar of Autumn* trata de verificar cuál es su posición una vez hecho el salto espacial, el capitán *Jacob Keyes* pide a *Cortana* que investigue y todo parece indicar que un grupo de alienígenas *Covenant* se encuentra en las proximidades, por lo que pide a sus hombres que se alistén en el combate.

*Master Chief* es liberado de la cápsula criogénica donde se mantenía oculto y tras asegurarse que se encuentra en buenas condiciones *Keyes* lo manda llamar. Los *Covenant* ingresan al *Pillar of Autumn* y atacan a



la tripulación, *Master Chief* llega con el capitán quien le pide que tome a *Cortana*, la cual podrá transportar en su traje para que escapen de la nave y proteger la información valiosa que ella posee, pues la nave en caso de ser capturada deberá ser destruida.

*Cortana* guía a partir de entonces a *Master Chief* y le ayuda a lo largo de la aventura como una voz que sólo él puede escuchar. *Master Chief* elimina a todos los alienígenas en su camino al hangar y ayuda en lo que puede a los *Marines* esperando que algunos de ellos escapen también, por fin logra huir en una pequeña nave junto algunos *Marines* y se encuentran frente a una estructura espacial en forma de *Halo* de dimensiones enormes, tienen que aterrizar en él de manera forzosa.

### EN HALO...

La nave choca contra la superficie y toda la tripulación a excepción de *Master Chief* muere. *Halo* parece un planeta habitable, pues hay vegetación y un clima apto. *Cortana* detecta una patrulla alienígena y *Master Chief* no evita enfrentarse con algunos seres hostiles que se encuentran en *Halo*, aunque también encuentra *Marines* sobrevivientes de la nave y se defienden del ataque. Una nave aliada los

---

<sup>291</sup> Historia tomada textualmente del manual de *Halo*. p. 4 - 5.

apoya con varios jeeps de ataque (*Warthog*) y se dirigen a una cueva subterránea llena de enemigos, *Cortana* le dice que hay *Marines* cerca de ahí por lo que acuden rápidamente en el *Warthog* para ayudarlos.

En *Halo* hay una nave *Covenant* de nombre *Truth & Reconciliation*, la cual es de grandes dimensiones y al parecer ahí tienen al capitán *Keyes* cautivo, por lo que deciden ir a investigar; una nave aliada viene por ellos.

#### VERDAD Y RECONCILIACIÓN...

Su misión es rescatar al capitán. Con ayuda de los *Marines* sobrevivientes rodean la nave que está cubierta por muchos *Covenant*, la última barrera a pasar son los *Hunters* (enemigos de gran tamaño con picos en la espalda muy difíciles de vencer). *Master Chief* espera por refuerzos y juntos entran en la nave. Al principio no parece haber nadie, pero reciben un ataque sorpresa que elimina varios hombres.

*Cortana* detecta el lugar donde está encerrado *Keyes*, explotando su gran habilidad en el manejo de armas, *Master Chief* logra abrir paso para que sus camaradas lleguen hasta el lugar indicado.

Al rescatarlo les comenta que los *Covenant* tienen gran interés por *Halo*, *Cortana* al introducirse en la red del sistema descubre que *Halo* es un arma de destrucción universal. El capitán les ordena a *Cortana* y a *Master Chief* evitar que el *Covenant* tenga el control a cualquier costo. El *Espartano* los guía hacia el hangar y escapan en una nave enemiga.

#### ASALTANDO EL CUARTO DE CONTROL.

En una isla de nombre *Silent Cartographer* deben buscar el cuarto de control y evitar que los enemigos lo hagan. Al entrar *Cortana* descubre que el artefacto para activar *Halo* se encuentra en un templo en la superficie. Los recogen en una nave, la cual se mete en una base subterránea. La nave solo los puede dejar en el hangar de la base, y deben recorrer el resto a pie, por lo que deben de ser muy cautelosos, pues el lugar está repleto de enemigos cada vez más fuertes.

Al cruzar un puente reciben un llamado de auxilio de otros *Marines* que se encuentran mas adelante, por lo que deciden ir a ayudar, pues su localización está cerca de ahí.



Los encuentran en un área donde está nevando, y *Master Chief* los guía para sacar a la mayoría con vida de ahí gracias a los *Warthogs* y tanques militares que han encontrado, y de esta manera repeler un ataque con tanques del enemigo.

Así todos se unen para que *Master Chief* llegue al cuarto que controla a *Halo* el cual se encuentra en lo alto de una pirámide en las montañas nevadas, por lo que la mejor manera de llegar es robando un *Banshee* (nave voladora para una persona) del enemigo. Por fin llegan al cuarto que puede activar *Halo* y *Chief* pone a



*Cortana* en una terminal con lo que ella puede tener acceso a todo un caudal de información perteneciente a *Halo* y a la antigua civilización de los *Forerunners*, sin embargo, también descubre algo que la pone inquieta, y sin perder tiempo le pide a *Master Chief* que corra a buscar al capitán *Keyes*, pues corre un gran peligro. Así que el *Espartano* sale de ahí a gran velocidad.

#### LA PESTE.

La última transmisión del capitán *Keyes* llegó de un área que parece una selva, los enfrentamientos son difíciles, pues de cualquier lugar saltan enemigos. Al introducirse en la base de la región las cosas se vuelven cada vez más sospechosas, pues casi no hay enemigos y conforme se van internando encuentran cadáveres tanto de humanos como alienígenas, los cuales han sido brutalmente asesinados.

Mas adelante al acercarse a una puerta cerrada *Master Chief* escucha unos ruidos raros a su espalda, al voltear no encuentra nada, pero sabe que ahí hay algo, así que de aquí en adelante procede con precaución hasta que al abrir una puerta cae el cuerpo de un hombre, *Master Chief* toma el *chip* del casco del *Marine*, el cual seguramente trae grabada la amenaza que los atacó. *Master Chief* introduce el *chip* en su casco y adelanta la grabación hasta el momento en que los *Marines* llegaron al cuarto donde está ahora, y ve como son atacados por unas pequeñas criaturas que miden unos veinte centímetros, pero son tantas que poco a poco van acabando con lo *Marines*, hasta que se pierde la transmisión.



*Master Chief* sabe que será atacado en cualquier momento, pero ya es tarde y el mismo parásito que eliminó a sus compañeros lo ataca ahora a él. Estos parásitos que son conocidos como los *Flood* tienen la habilidad de tomar control del cuerpo que invaden, ya sean *Marines* o *Covenant*, por lo que una horda se zombis *Flood* le hacen difícil el escape a *Master Chief*.



Cuando sale a la superficie, se encuentra con que los *Flood* se han extendido por todo el lugar, así que los *Marines* salen huyendo hasta que llegan a una estructura en forma de torre de donde sale una pequeña esfera voladora de metal que se dice llamar *343 Guilty Spark* y le dice que su función es detener a los *Flood* ahora que se han liberado, así que *Master Chief* lo sigue sin siquiera pensar el peligro que enfrentará ahí dentro.

#### EL ÍNDICE.

Al entrar lo primero que *343 Guilty Spark* le dice es que necesitan obtener el *Índice* para poder activar la instalación. El camino está lleno de *Floods*, pero la esfera de metal le ayuda controlando los sistemas de defensa interiores con la ayuda de rayos disparados por centinelas voladores. Al parecer la instalación pertenecía a los *Forerunners* y estaba dedicada a estudiar a los *Flood*, pero todo se salió de control pues el parásito se expandió, y se reprodujo rápidamente.

Así llegan a un elevador que tiene un campo de fuerza y en cuyo centro está el *Índice*, el cual es la llave para activar *Halo*. Al bajar, el campo de fuerza se retira y *Master Chief* toma una llave en forma de T que *343 Guilty Spark* guarda con el afán de evitar que caiga en manos equivocadas antes de activar la instalación, y son transportados al cuarto donde se activa *Halo*.

#### EL VERDADERO USO DE HALO.

*343 Guilty Spark* le dice a *Master Chief* que sólo falta colocar el *Índice* en el panel de control para poder eliminar a los *Flood*, por lo que así lo hace, pero al parecer no funcionó ya que *Cortana*, quien había permanecido en la terminal investigando acerca de *Halo* fue la que bloqueó al *Índice*, por lo que *343 Guilty Spark* se enoja y

*Chief* le pide a *Cortana* que se tranquilice pues el *Índice* sólo activará las defensas para eliminar a los *Flood*, pues para eso fue construido *Halo* por los *Forerunners*.

*Cortana* le explica que *Halo* no tiene la habilidad de destruir a los *Flood* sino a su alimento, es decir, a todos los seres vivos de la galaxia ya sean Humanos o *Covenant*, por lo que *Master Chief* le cuestiona a *343 Guilty Spark* si es cierto y éste contesta afirmativamente.

*Master Chief* toma a *Cortana*, al *Índice* y huyen de ahí, sólo que *343 Guilty Spark* pone todos los mecanismos de seguridad en su contra para evitar que escapen. La única manera de salvar al universo es destruir a *Halo*. *Cortana* en sus análisis piensa que deben crear una explosión de gran tamaño para desestabilizar la instalación, de esta manera se hará pedazos. Así que la solución es buscar los restos del *Pillar of Autumn* el cual cayó en algún lugar de *Halo* y sobrecargar sus reactores para que haga el trabajo.



El *Pillar of Autumn* está muy lejos y *343 Guilty Spark* está buscando la manera de activar *Halo* sin el *Índice*, por lo que le dice a *Master Chief* que deben destruir tres generadores de la instalación para que *343* se distraiga en repararlos y ganar tiempo suficiente para llegar. Una vez hecho esto, *Master Chief* propone ir a ver al capitán *Keyes*, pues sabe todos los secretos de la nave y *Cortana* sugiere usar la teletransportación, por lo que con las energías de reserva en el traje de *Master Chief* y usando la infraestructura de *Halo* lo logran.

#### CAPITAN KEYES.

*Cortana* logra transportarlos al lugar más cercano donde el capitán se encuentra, por suerte aún sigue con vida, pero por lo que se escucha en la transmisión, al parecer no del todo bien, y además pide que lo abandonen.

*Master Chief* cae por un agujero hecho en la nave donde fue transportado y llega a lo que parece ser un pantano lleno de *Floods* y *Covenants*, a los cuales tiene que despachar para poder regresar de nuevo a la nave y comenzar la búsqueda del capitán. De esta manera suben y bajan por las instalaciones de la

nave abriendo los paneles de seguridad para poder llegar a la celda donde lo tienen cautivo.

Al llegar ven al capitán contaminado por los *Flood*, ya no se puede hacer nada por él, lo único que *Master Chief* hace es tomar el *chip* que tenía implantado en su cerebro y escapar hasta la nave para destruir *Halo*; el camino está totalmente cubierto de enemigos y la batalla es tremenda. *Master Chief* escapa en un *Banshee* con dirección al *Pillar of Autumn*.

### ADIÓS HALO.

La nave se encuentra en lo alto de una montaña, cuando llegan la encuentran llena de *Covenants*, *Floods* y *Centinelas* de *343 Guilty Spark* quienes tratan de impedir que lleguen al cuarto de control de manera fácil. Ahí, *343 Guilty Spark* les impide sobrecargar los reactores usando el *chip* que obtuvieron de *Keyes* y ahora lo tienen que hacer de manera manual al ir a cada uno de ellos y lanzándoles granadas, pero la nave está llena de enemigos.

Una vez que han sobrecargado los reactores *Cortana* calcula que restan quince minutos antes de que toda la instalación explote, así que lanza un mensaje a todos los *Marines* que quedan para que evacuen inmediatamente; el equipo *ECO 419* se dispone a rescatarlos. *Master Chief* toma un *Warthog* y recorre un largo pasillo lleno de enemigos a toda velocidad pues sólo quedan seis minutos para escapar y llegar al lugar donde el *ECO 419* los rescatará.

Al llegar reciben el mensaje de que la nave del *ECO 419* está siendo atacada por los *Covenant* y después pierden la señal, nadie vendrá a rescatarlos. *Cortana* calcula que a un kilómetro de distancia de donde se encuentran hay una nave que pueden usar para escapar, así que con el poco tiempo que les queda emprenden la carrera para poder llegar y no quedar consumidos en la explosión.

Apenas lo logran y tras de ellos, el *Pillar of Autumn* explota, *Master Chief* observa a través de una ventana de la nave como *Halo* se hace pedazos. *Cortana* evalúa si han quedado sobrevivientes y al parecer salvo ellos



nadie lo ha logrado, pero era necesario destruir *Halo* para terminar con la amenaza en definitiva.

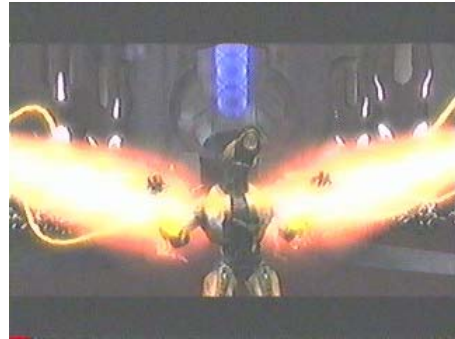
*Master Chief* piensa que ese no es el fin, sino sólo el comienzo...

## HALO 2.

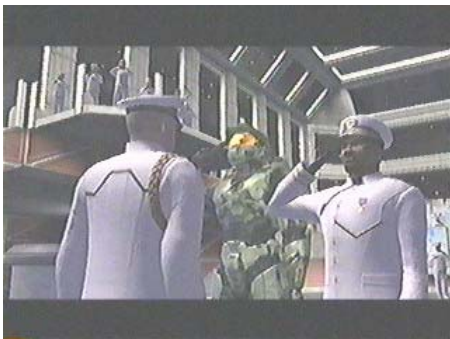
*Master Chief* tras haber destruido el *Halo* del primer videojuego regresa a la Tierra, pues los *Covenant* han detectado la ubicación del planeta, los datos que *Cortana* posee serán valiosos para determinar las acciones a tomar y comienza una carrera desesperada por detener la extinción de la humanidad a manos de una raza armada con miles de naves.

### HÉROE Y TRAIADOR

En la *Ciudad Santa de los Covenant*, en donde están los profetas, el *Elite* a cargo de custodiar el *Halo* que destruyó *Master Chief* y eliminar a los humanos del *Pillar of Autumn* es sometido a un concilio público en donde da explicación de los hechos, la multitud exige su cabeza, y aunque el *Elite* había servido eficazmente en las batallas anteriores, su falta al permitir la destrucción del *Halo* sagrado no merece otro castigo que la muerte, pues la multitud lo rechaza gritándole “¡Hereje!”.



Por otro lado, en la plataforma de defensa terrestre *Cairo*, *Master Chief* se encuentra probando su nuevo traje de batalla con características similares al anterior, pero a la vez optimizado para resistir los ataques de manera más efectiva en batalla.



El sargento *Johnson*, uno de los sobrevivientes de la destrucción de *Halo* y *Master Chief* son llamados por *Lord Hood* para recibir los honores correspondientes por sus hazañas, junto a ellos, la hija del capitán *Keyes*:

*Miranda Keyes*, recibe en nombre de su padre los honores de aquél hombre que murió en batalla.

De nuevo con los *Covenant*, el *Elite* hereje es torturado públicamente en lo que parece ser una plaza pública, el castigo es llevado a cabo por *Tartarus*, un *Brute* (la nueva raza alienígena que se unió al *Covenant*) que disfruta con su sufrimiento.

La ceremonia de honores en la plataforma de defensa terrestre debe apresurarse, pues una flota del *Covenant* se acerca a la Tierra, se forma un perímetro de defensa para detener a las naves y *Master Chief* recibe la orden de ayudar en la defensa de la plataforma, *Lord Hood* queda intrigado, pues la flota de *Covenant* que se acerca a la tierra es 50 veces más pequeña a aquella que destruyó el planeta *Alcance*.

*Master Chief* derrota a varios *Covenant* que han entrado en la plataforma de defensa terrestre, pero estos empiezan a retirarse. *Cortana* detecta una bomba que los *Covenant* han sembrado en algún lugar y guía a *Master Chief* para que, permaneciendo en su traje, la desactive justo a tiempo. Ahora *Master Chief* toma la bomba y pide permiso para salir y regresárselas, con lo que logra destruir una gran nave del *Covenant*, pero muchas más siguen atacando la Tierra, así que ahora deben ir a la tierra y continuar la batalla en la superficie.

#### BATALLA EN LA TIERRA.

La nave donde viaja *Master Chief* se acerca rápidamente a la Tierra en la zona de New Mombasa, ubicada en África; *Cortana* ha descifrado algunas transmisiones del *Covenant* y la palabra “*Pesar*” se repite en ellas, *Pesar* es el nombre de uno de los profetas que viaja en la gran nave que llegó a la tierra, así que la orden es capturar a *Pesar*.

Pero al llegar a la superficie, una araña robot gigante derriba la nave donde viajaba *Master Chief*, una oleada de alienígenas los recibe, pero con ayuda de los *Marines* que servían de apoyo son repelidos y poco a poco van ganando terreno. La batalla se lleva hasta las autopistas y túneles de la ciudad. *Cortana* le comenta a *Master Chief* que al parecer los *Covenant* están sorprendidos de haber

encontrado Humanos en la Tierra, lo que parece raro pero de alguna manera explica el que hayan venido con una armada tan reducida.

*Master Chief* sube a un tanque para pasar un puente que divide la ciudad y abrir camino a los refuerzos para concretar la captura del *profeta del Pesar*.

El último obstáculo para llegar al profeta es la araña gigante que los derribó al principio, pero no es problema para *Master Chief* quien la saca de la jugada. Al parecer en la nave donde viajaba el profeta se dieron cuenta, por lo que deciden hacer un salto espacial para escapar de la tierra, la comandante *Miranda Keyes* pide autorización para perseguirla, *Master Chief* y un puñado de hombres entran en la nave *In Amber Clad*, donde *Keyes* hace la persecución y ambas naves desaparecen en el salto espacial.



#### AQUÍ ESTÁ SU *INQUISIDOR*.

El *Elite* que permitió la destrucción de *Halo* es llevado ante los profetas de la *Verdad y la Piedad*, se encuentran en el *Mausoleo del Inquisidor* en donde se guardan los restos de todos aquellos que han portado la armadura del *Inquisidor* en los tiempos de crisis para ponerse al servicio de los profetas. Los *Inquisidores* del pasado han evitado las rebeliones que habían puesto en peligro al *Covenant* en el pasado. Los profetas le piden al *Elite* que porte la armadura del *Inquisidor* y se ponga a su servicio, pues los *Covenant* que saben de su responsabilidad en *Halo* piden su cabeza, por lo que él ya está muerto. Sin más que perder y con la posibilidad de lavar su nombre, el *Elite* acepta portar la armadura del *Inquisidor* y cumplir los designios suicidas de los *Profetas*.

Su primera misión es detener a un líder hereje que se ha revelado contra el *Covenant* el cual predica que *El gran viaje* los llevará a la destrucción.





El ahora *Inquisidor* y el *Comandante Covenant* de las *Fuerzas Especiales* acuden en tres naves en la cacería del líder hereje para poner fin a su revuelta, por cierto, el *Comandante Covenant* no deja de recordarle al *Inquisidor* que a pesar de portar la armadura sagrada, no se hará responsable de su seguridad, pues para él seguirá siendo un traidor.

Las naves aterrizan en un planeta donde está una gran estructura la cual pende de un largo y grueso cable, al parecer ahí se esconde el líder hereje. Una tormenta de arena ocultó su llegada, así que comienzan un ataque sorpresa ante una gran cantidad de alienígenas que al parecer han sido convencidos por el líder hereje. La búsqueda continúa en una persecución aérea, en donde el *Inquisidor* a bordo de un *Banshee* sigue a su presa hasta llegar a donde un holograma del líder hereje les da la bienvenida, sin embargo, de entre todas las paredes surgen *Flood* atacando por todos lados posesionándose de varios *Covenant* aliados del *Inquisidor*. La batalla es dura, pero no hay que perder tiempo, pues el objetivo primario es capturar al traidor.

En el momento en que el *Inquisidor* está apunto de atraparlo, el líder hereje se encierra en un cuarto de seguridad, al que no se puede acceder de ninguna forma desde afuera. Entonces el *Inquisidor* corta el cable que sostiene a toda la estructura para obligarlo a salir. La estructura cae precipitadamente, pero todavía tardará unos minutos hasta llegar al fondo e impactarse, de esta manera el líder hereje sale huyendo en un *Banshee* y el *Inquisidor* lo persigue de igual manera hasta llegar a un hangar donde hay una nave que el traidor piensa usar.

El *Inquisidor* lo detiene justo antes de entrar a la nave y le cuestiona el por qué de su actitud, y el líder hereje le muestra a *343 Guilty Spark*, quien es conocido por los *Covenant* como el *Sagrado Oráculo*; mientras pelean el *Inquisidor* y el líder hereje, *343 Guilty Spark* comienza a revelar el verdadero uso de *Halo* y que al accionarlos podría causar la muerte de los seres vivos. Cuando el *Inquisidor* derrota al hereje, *Tartarus* llega y se lleva al traidor y al *Oráculo* impidiéndole contar toda la verdad. Muchas dudas empiezan a sembrarse en el *Inquisidor*.

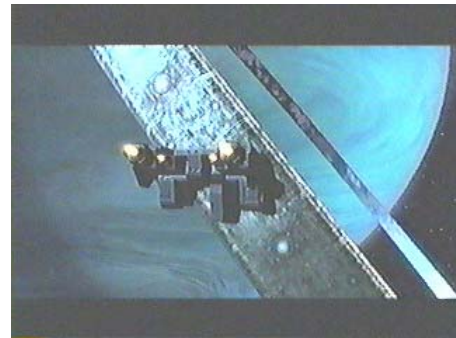
## HAY MÁS DE UNO

La nave en que viajaba la tripulación y *Master Chief* llega arrastrada por aquella donde iba el *Profeta del Pesar* a una zona del espacio exterior en donde hay un *Halo* similar al que fue destruido antes. Los *Covenant* aterrizaron en él y los *Marines* del *In Amber Clad* en compañía de *Master Chief* se disponen a hacerlo también, el objetivo es investigar todo sobre este nuevo *Halo* y la razón por la que el *Profeta del Pesar* fue a la Tierra.

Al llegar son recibidos por los *Covenant* que custodiaban la zona, y otros más se integran después, pero son bien repelidos por *Master Chief* y su lanzacohetes, con esto limpian la zona y los *Marines* llegan con *Warthogs* para que puedan transportarse más fácilmente en la zona. Los *Marines* y *Master Chief* son guiados por *Cortana* a diversas estructuras llenas de enemigos, hasta que llegan a una parte custodiada por guardias reales, al eliminarlos *Cortana* se introduce por la red del sistema y descubre que el *Profeta del Pesar* trata de activar *Halo* pensando que será la puerta para comenzar El gran viaje, sin embargo necesitará el *Índice* como en el *Halo* anterior; así que la comandante *Keyes* y el resto de los *Marines* se disponen a buscarlo en una estructura similar donde estaba guardado el otro y le piden a *Master Chief* que detenga al profeta.

*Cortana* guía a *Master Chief* por varias estructuras y una zona que debe ser pasada en góndolas gigantes. En una transmisión interceptada por *Cortana* descubre que si el *Profeta del Pesar* llegara a morir, esto de alguna manera alteraría el liderazgo entre los *Profetas*, siendo el de la *Verdad* el más beneficiado.

Por fin llegan al templo donde está el *Profeta del Pesar*, pero también se acerca una flota de los *Covenant* para protegerlo, así que *Master Chief* se apresura y elimina al profeta el cual está bien protegido por guardias reales. La flota de los *Covenant* llega al templo y al enterarse que el *Profeta del Pesar* ha muerto lanza un ataque devastador que





elimina toda la zona, *Master Chief* cae noqueado al mar y es arrastrado por unos tentáculos misteriosos.

“TRÁENOS EL ICONO SAGRADO”.

La muerte del *Profeta del Pesar* hizo que los *Elites* fueran removidos del cargo de guardias reales de los profetas, los *Brutes* tomaron su lugar, decisión que incomodó al *Comandante Covenant*. Los dos profetas restantes interrogaron a *343 Guilty Spark*, alias el *Oráculo*, para que les revelara la manera de activar este nuevo *Halo*; la clave era el *Índice*, y la nueva misión del *Inquisidor* sería bajar a *Halo* y traerlo.

El *Inquisidor* es llevado a la estructura donde está resguardado el *Índice*, se interna en ella a través de los túneles y ductos, los cuales están llenos de centinelas que cuidan el lugar. Mas adelante la zona está llena de *Flood*, pero la habilidad del *Inquisidor* le permite sortear los obstáculos y llegar a una zona donde el *Comandante Covenant* le apoya. La comandante *Miranda Keyes* y el sargento *Johnson* toman el *Índice*, pero el *Inquisidor* los pone fuera de combate, justo en el momento en que llega *Tartarus*, quien toma a los dos humanos como prisioneros y lleva el *Índice* a los profetas. Acto seguido, elimina al *Inquisidor* con un disparo por órdenes de los profetas y cae al fondo de la estructura.

Cuando despierta esta en los tentáculos de un ser de nombre *Gravemind* quien además tiene a *Master Chief*, a *2401 Penitent Tangent* quien al igual que *343* es el monitor de *Halo*, en este caso el *Halo 05*. *Gravemind* le dice al *Inquisidor* que deben recuperar el *Índice* a cualquier costo, pues sólo causará la destrucción, las promesas del *Gran viaje* son una mentira y la prioridad es la salvación de la galaxia. De esta manera tanto *Master Chief* como el *Inquisidor* son teletransportados a los posibles lugares donde podría estar escondido el *Índice*.



## ESCAPA EL PROFETA.

*Master Chief* aparece en la estación sagrada, justo en el momento en que el *Profeta de la Verdad* sostiene el *Índice* que *Tartarus* le entregó. Sin embargo, no puede acercarse a él pues una oleada de *Brutes* le impide el paso.

Una vez derrotada la oleada de *Brutes*, *Master Chief* coloca a *Cortana* en la red de la nave, con lo que ella puede rastrear mejor al profeta; de esta manera se entera que en las prisiones de la estación donde se encuentran hay *Marines* capturados, entonces *Master Chief* aprovecha para liberarlos y tener apoyo en la lucha. *Cortana* guía hasta las afueras de un hangar a los que se accede por puentes de luz. Dentro de las transmisiones que detecta escucha que los *Profetas* han decidido darle la espalda a los *Elites* y confiar su seguridad a los *Brutes*, con lo que se da la orden de eliminar a todos los *Elites* restantes y a todo el *Concilio Covenant*.

Los dos profetas restantes, seguidos de los *Brutes* que resguardan su seguridad y *Tartarus* se disponen a abordar varias naves para escapar, llevan a la comandante *Keyes*, al sargento *Johnson* y al *Oráculo* con ellos. El *Profeta de la verdad* otorga el *Índice* a *Tartarus* para que active *Halo*, de repente una oleada de *Floods* los ataca y uno de ellos lo hace sobre el *Profeta de la Misericordia*; cuando *Tartarus* se disponía a auxiliarlo, el *Profeta de la Verdad* le dice que lo deje, pues “El gran viaje no espera a nadie”. El resto huye en las naves.

## CAMBIO DE PLANES.

Cuando *Master Chief* llega, las naves apenas acababan de irse, pero ve como toman rumbos distintos. *Master Chief* interroga al profeta agonizante y se entera que el *Profeta del Pesar* fue a la Tierra a terminar lo que habían empezado, una gran tropa lo sigue. *Cortana* le pide a *Master Chief* que los siga, que ella se encargará de destruir *Halo* si *Tartarus* logra insertar el *Índice*; el plan poco original es estallar los reactores de la nave *In amber Clad*, aunque ella se quedará pues no pueden arriesgarse con una detonación a distancia.

*Cortana* guía a *Master Chief* por los hangares que llevan a la nave *Forerunner* que el profeta pretende utilizar para llegar a la Tierra, los pasillos están llenos de *Floods*, *Brutes* y otras criaturas que tratan de impedirle el paso.



La prioridad es eliminar al *Profeta de la Verdad*, al llegar cerca de la nave *Forerunner* *Master Chief* es transportado por un rayo que *Cortana* controla y logra entrar justo a tiempo; *Cortana* le desea suerte a *Master Chief* ahora que se han separado y espera que logre salvar a la Tierra.

#### DETENER EL GRAN VIAJE.

El *Inquisidor* por su parte fue teletransportado a la superficie de *Halo* que tiene zona selvática, ahí encuentra a algunos *Elites* que lo apoyan pues se ha esparcido el rumor a la superficie de que han sido traicionados por los *Profetas* y los miembros del *Concilio* asesinados por los *Brutes*.

El *Inquisidor* se encuentra con el *Comandante Covenant* y le dice que deben impedir que *Tartarus* coloque el *Índice* y active *Halo*, el *Comandante* lo apoya y con sus hombres lo cubre de los *Brutes* que resguardan el paso. En la batalla algunos *Hunters* (los seres fuertes de picos en la espalda) se han unido a los *Elites*. A mitad del camino el *Inquisidor* encuentra una araña gigante como la que atacó la Tierra, pero está siendo controlada por el sargento *Johnson* que de alguna manera logró escapar y ahora pide un poco de apoyo al *Inquisidor* para que lo cubra y poder abrir un agujero en la sala de control y detener a *Tartarus*. El *Inquisidor* toma un *Banshee* y apoya a *Johnson* para abrir ese boquete con un certero tiro del cañón de la araña.

*Tartarus* se encuentra forzando a la capitana *Keyes* para que introduzca el *Índice* en el sistema, otro *Brute* sostiene a *343 Guilty Spark*, el *Inquisidor* llega y les pide que se rindan, pues *Halo* destruirá a toda la vida en la galaxia y comienza a hacerle preguntas a *343*; *Tartarus* no quiere escuchar y se dispone a atacar al *Inquisidor*; en ese momento llega el sargento *Johnson* y encañona con un rifle de francotirador a *Tartarus* y le pide que desista.

El *Inquisidor* comienza a interrogar de nuevo a *343* sobre el uso de *Halo* y que pasó con los *Forerunners* y éste confirma que *Halo* fue construido para detener a los *Floods* y al activar los *Halos* años atrás fue la causa de muerte de



millones de seres vivos en la galaxia. *Tartarus* no soporta escuchar más y en un movimiento violento lanza a *343* hacia *Johnson* noqueándolo y pone el *Índice* en la mano de la capitana para introducirlo en el mecanismo.

*Halo* empieza a activarse y el *Inquisidor* y los pocos hombres que lo han seguido se lanzan a una batalla a muerte, la comandante *Keyes* trata de remover el *Índice* pues es la única manera de detener la secuencia, pero no pude acercarse pues *Tartarus* cubre el lugar; el *Inquisidor* se lanza en un ataque con todas sus fuerzas y logra eliminarlo. La comandante retira el *Índice* y se detiene el mecanismo, sin embargo, una señal es transmitida al resto de los *Halos* que orbitan la galaxia lo que los pone en espera para ser activados de manera remota, cuando le cuestionan a *343* donde queda el cuarto de control para activarlos éste responde que “En el Arca”.

La escena final se remonta a la nave donde viaja *Master Chief* y el profeta, la cual se aproxima a la Tierra, *Lord Hood* a cargo de la plataforma de defensa terrestre *Cairo* pide que la ataquen, sin embargo, reciben una señal conocida desde el interior de la nave, es *Master Chief* quien al cuestionarle qué hace ahí, éste contesta “Señor, estoy terminando esta lucha”...



### 3.3.3. HALO 2 Y SU MODO EN LÍNEA.

El gran atractivo de *Halo 2* consiste en un modo de juego en línea que permite unir hasta 16 jugadores en partidas de equipos o individuales con diferentes modalidades para poder participar en pequeñas batallas con distintos objetivos. Aprovechando los escenarios y el estilo del juego, se puede combatir contra otros usuarios o haciendo equipo en diferentes *rounds* consistentes en eliminar a los demás, robar objetos o defender territorios.

Esta es la modalidad que más se explota con el juego en línea del servicio



*Xbox Live!*, y por lo tanto, a pesar de que el modo de historia dura poco el juego sigue vigente por esta característica *online*.

Esta cualidad hizo que *Halo 2* fuera el juego más esperado para el *Xbox*, después de varios retrasos que por fin terminaron el nueve de noviembre de 2004; se lanzó a la venta en medio

de una gran campaña de publicidad. Aunque ya se podía jugar esta modalidad en el primer *Halo* a pantalla dividida o haciendo una red local; es en *Halo 2* donde se puede asumir el papel de un *espartano* o *Elite* para poder hacer frente a otros usuarios.

Jugar *Halo* en su modalidad *online* ofrece la ventaja de enfrentar la inteligencia y habilidades de otros usuarios; pues a pesar de que la inteligencia artificial del juego en su modo de historia es muy buena; siempre resulta más interesante enfrentar a otro individuo pues tiene diferentes maneras de reaccionar, a veces impredecibles, a los ataques llevados a cabo.

La posibilidad de tener una buena cantidad de usuarios en el campo de batalla da la oportunidad de hacer alianzas para eliminar más fácilmente a los rivales o proteger un objetivo común, como defender un territorio o robar una bandera enemiga. Estas variantes han hecho del juego en línea en *Halo 2* un gran éxito pues hasta la fecha, inclusive en la nueva consola *Xbox 360*, donde es compatible y se sigue jugando por una gran cantidad de usuarios.

Quizá una cualidad que aumenta este ahínco por jugar es la posibilidad de hacer clanes, los cuales consisten en una especie de asociaciones con otros usuarios para participar de manera conjunta y sumar puntos por equipos, pues además *Halo 2* tiene un ranking mundial, por lo que hay que jugar con frecuencia y habilidad por estar vigente en este cuadro de honor donde varios usuarios dedican



varias horas para mejorar y subir peldaños.

La modalidad en línea es lo mejor que tiene esta saga de videojuegos y al parecer es una prueba de lo que seguro será la constante en los juegos de la siguiente generación en donde se busca una simulación continua por el ciberespacio, aunque *Halo 2* es sólo el comienzo.

### 3.4. METAL GEAR.

*Metal Gear* es una historia más complicada, pues los antecedentes ocurridos en las distintas versiones tienen relación, por lo que la versión del análisis se apoyará de breves resúmenes de lo que pasó antes en otros videojuegos de esa aventura.

#### 3.4.1. PERSONAJES Y ELEMENTOS PRESENTES EN ESTA GUERRA.

##### ¿Qué es *Metal Gear*?

El primer juego de *Metal Gear* salió a la venta en 1987 para la computadora japonesa MSX (la cual por cierto fue distribuida por Sony en aquel entonces), en América esta versión se conoció por una edición para NES en 1988, aunque debido a limitaciones técnicas perdió mucho contenido. Los derechos de *Metal Gear* pertenecen a la compañía japonesa *Konami*, distinguida como una de las de más calidad y prestigio en la industria, la cual desarrolla videojuegos para todas



las consolas en el mercado.

Hideo Kojima, el genio creador de esta franquicia manejó un estilo peculiar en *Metal Gear*, de tal suerte que planteó hacer un sistema de juego distinto en donde en lugar de eliminar enemigos, el protagonista tratara de esconderse y pasar desapercibido; además, trató de contar esta historia explotando los sentimientos de los personajes en donde se cuestionaran temas filosóficos a lo largo de la misión. Kojima ha creado un estilo peculiar en sus juegos, y su nombre aparece en todos los que dirige a fin de indicar que se trata una versión del director.

*Metal Gear* esta ubicado en el contexto de las guerras mas importantes del siglo XX y XXI, por lo que su personaje principal *Solid Snake* es un soldado del gobierno norteamericano que participa en misiones de infiltración en distintas partes del mundo, todas con el objetivo de investigar las armas de destrucción masiva que el enemigo desarrolla, en este caso, por lo general es un tanque o



robot con capacidad de lanzar misiles nucleares a cualquier parte del mundo, y esta arma recibe el nombre de *Metal Gear* y es de donde la saga parte para tomar su nombre.

Con la llegada del *Playstation* y el uso de nuevas tecnologías como el *CD ROM*, *Metal Gear* cambió su nombre a *Metal Gear Solid* y la historia se contó de manera magistral con el uso de diálogos y secuencias cinemáticas que introducían al usuario a lo que podía ser una película interactiva. Esta saga encontró en las consolas de *Sony* el apoyo necesario para lanzar las siguientes versiones en exclusiva para su consola, aunque tiempo después y debido a que *Sony* es líder en ventas, ha permitido que se relancen después para otras consolas, una vez que se ha explotado en *Playstation*.

Así *Metal Gear* se trata de una historia basada en hechos reales pero con personajes de ficción participando durante estos periodos cuestionando muchas cosas, principalmente al interior de los personajes.

### **La mecánica del juego.**

*Metal Gear* tiene un gran repertorio de juegos, algunos de ellos se consideran dentro de la continuidad oficial de la saga, y otros como historias alternas. Todos, salvo la versión *AC!D* para el *PSP* ponen al jugador al control del personaje principal (*Solid Snake*, *Big Boss* o *Raiden*) el cual debe seguir la regla de pasar las bases enemigas sin ser visto y evitar en lo posible las muertes. Todo esto en dos tiempos, ya sea en secuencias interactivas y otras no interactivas. Las interactivas se refieren a cuando el usuario toma el control del personaje y lo utiliza para avanzar y las no interactivas, a manera de cortometrajes narran partes de la historia.

### **¿Cómo se controla a *Snake*?**

El personaje principal tiene muchas funciones que puede realizar en diferentes momentos, ya sea pegarse a las paredes, agacharse, arrastrarse, manejar armas, manipular objetos en el escenario, en fin. El protagonista de cada versión de *Metal Gear* puede hacer uso de todas estas habilidades a fin de resolver las situaciones presentes en el juego. El uso de armamento es una constante, y el usuario puede ocupar desde granadas, rifles de francotirador,



pistolas, o los puños si es que la situación lo amerita, aunque se debe recordar que la constante es evitar esto en lo posible.

De hecho, en algunas versiones de *Metal Gear* hay la opción de *VR training*, el cual es un entrenamiento virtual que pone al usuario en situaciones que podría enfrentar durante la misión real para probar su habilidad y capacidad analítica para resolver problemas en el campo de batalla.

También algo muy importante es el *codec*, consistente en un transmisor que pone a *Snake* en contacto con sus superiores que lo apoyan con información valiosa durante toda la misión en diversas temáticas. El uso del *codec* da las claves necesarias para resolver el juego.

### **¿Qué debe hacer *Snake*?**

*Snake* comienza su misión con objetivos primarios, la mayoría de estos consiste en rescatar a un rehén que los enemigos tienen cautivos, aunque conforme se desarrolla la aventura, *Snake* acaba por descubrir intenciones secretas de los enemigos, las cuales generalmente tienen que ver con el desarrollo de un *Metal Gear*, en este caso, la prioridad de *Snake* cambia a destruir el arma y evitar que lance un ataque nuclear.

La aventura se desarrolla en una base enemiga, la cual conforme se va avanzando, *Snake* elimina a todos los miembros rivales, hasta que llega con quien está detrás de todo el complot, en el camino va uniendo cabos y reflexionando sobre si está o no haciendo lo correcto.

### **Personajes y Elementos en *Metal Gear*.**

***Metal Gear*:** A lo largo de toda la historia de la humanidad siempre ha existido una lucha por el poder sobre las demás naciones, a partir del siglo XX y con el avance de las investigaciones tecnológicas en materia atómica, la era nuclear dio paso a una carrera por construir el arma de destrucción masiva definitiva basada en la bomba atómica. *Metal Gear* es el esfuerzo de varios científicos trabajando para la



industria bélica con el afán de construir un tanque con la capacidad de lanzar ataques nucleares a cualquier parte del mundo.

Con el paso de los años y las manos de muchos científicos; diferentes versiones de *Metal Gear*, cada una más mortal que la anterior, se han desarrollado en distintas naciones por todo el mundo.

**Solid Snake:** Nacido en Estados Unidos en la década de los setenta, es un soldado del ejercito norteamericano quien posee un coeficiente intelectual superior a los demás, habla seis idiomas, es experto en paracaidismo, buceo, manejo de armas y vehículos militares.

Por tal motivo es considerado por muchos el arma perfecta para formar parte de *FOXHOUND*, una organización dedicada a misiones de infiltración secretas. Su talento ha sido utilizado en



diversas misiones como *Outer Heaven* y *Zanzibar*. El origen de sus habilidades especiales tiene relación con *Big Boss*, con quien guarda bastante parecido, por lo que se especuló en algún momento que él podría haber sido su padre, sin embargo, *Solid Snake* está hecho a partir del material genético de *Big Boss*.

*Snake* ha sido entrenado desde muy joven en la milicia, por lo que posee un carácter fuerte y sombrío que lo ha hecho un arma de militar muy efectiva, a consecuencia de perder casi todo contacto con la sociedad, por lo que cuando no está en misiones prefiere permanecer apartado en completa soledad. Tras su misión en *Zanzibar*, *Solid Snake* dejó *FOXHOUND* para retirarse prematuramente y vivir en la soledad de las tierras de Alaska. La apariencia física de *Solid Snake* ha cambiado en las distintas versiones del juego, dependiendo de la época que se represente, por lo que se ha podido ver en un rango que va desde que apenas era un novato de poco más de veinte años hasta pasados los cuarenta.

La característica peculiar de *Snake* es que en la mayoría de veces utiliza una bandana amarrada en la cabeza, además de que tiene un tono de voz muy grave (interpretado por el actor de doblaje David Hayter) que lo hacen inconfundible.

**Big Boss:** Fue de los primeros soldados en comenzar las misiones de infiltración de un solo hombre en plena Guerra Fría, a raíz del éxito obtenido con sus participaciones fue que se creó la organización *FOXHOUND* dedicada a la especialidad.

Una de sus primeras misiones fue eliminar a *The Boss*, quién traicionó al gobierno de los Estados Unidos. Para *Big Boss*, *The Boss* era algo más que su maestra, pues entre ellos existía una relación estrecha, pero ante todo debía cumplir la misión, no sin antes pensar en sí debía traicionar a su país por creer en sus sentimientos. Al ser considerado el mejor soldado de la organización, pero enfrentado la realidad del paso del tiempo, su material genético fue utilizado en el proyecto *Les Enfants Terribles*, con el afán de crear clones y más soldados listos para batallas futuras.



Tiempo más tarde y tras su retiro *Big Boss* fue comandante de *FOXHOUND* por un tiempo, e incluso guió algunas misiones donde participó *Solid Snake*, sin embargo, al igual que *The Boss* al final por diferencias personales traicionó a su país y comenzó el desarrollo de planes militares para enfrentarlos. Fue muerto a manos de *Solid Snake* en *Zanzíbar*. Su seña particular es un parche en el ojo derecho que perdió durante su misión en territorio ruso en 1964.

***The Boss:*** Esta mujer participó activamente durante el periodo de la Segunda Guerra Mundial, trayendo a los estadounidenses a la victoria. Su amplia experiencia en el combate la llevó a ser la entrenadora de muchas fuerzas especiales del ejército, siendo *Jack*, alias *Big Boss* el que mejor aprendió sus enseñanzas.

Ella predicó con la filosofía de defender al país a cualquier costo, sin embargo al final de su vida traicionó al gobierno norteamericano y se unió a la Unión Soviética, por lo que fue borrada de toda la historia gloriosa de los Estados Unidos, por lo que si se habla de ella se le



identifica como traidora de guerra. Fue muerta a manos de *Big Boss*, quien obtuvo ese título al eliminarla. Durante su vida procreó un hijo, aunque no sabe a ciencia cierta su paradero.

**Revolver Ocelot:** Tiene gran habilidad con el manejo de armas sencillas, guarda especial cariño por las pistolas de revolver de seis tiros típicas del viejo oeste, a sugerencia de *Big Boss* que le recomendó utilizarlas; también acompaña su vestimenta con unas espuelas. Además posee gran habilidad para combate cuerpo a cuerpo y es experto en tortura.

Participó de lado de los rusos durante la Guerra Fría, pero cabe aclarar que es un experto en el engaño, por lo que no se sabe a ciencia cierta de que lado está ni para quien trabaja. A principios del siglo XXI su obsesión parecía ser la de revivir a la antigua Unión Soviética, por lo que se unió a *Liquid Snake* durante el conflicto en *Shadow Moses*, donde perdió la mano. Este personaje ha tenido participación en casi todas versiones de *Metal Gear*, por lo que ha usado la información que posee para crear intrigas.

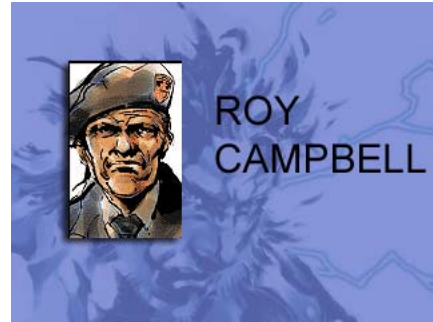


**FOXHOUND:** Esta organización que se formó a finales de los años sesenta fue el resultado del éxito de misiones experimentales en las que *Big Boss* comandado por el *Major Zero* logró cumplir los objetivos de manera satisfactoria. De ahí en adelante, *FOXHOUND* formó parte del presupuesto del gobierno de los Estados Unidos para misiones de infiltración de un solo hombre. Sólo los soldados de más cualidades tanto físicas como mentales fueron reclutados por esta organización, pues la preparación era la base en el éxito de la misión. Pero al parecer la organización dejó de existir en la primera década del siglo XXI.

**Roy Campbell:** Tras la traición y muerte de *Big Boss*, *Roy Campbell*, el ex-boina verde retirado que ya se había hecho cargo de *FOXHOUND* es puesto

nuevamente en servicio tras los incidentes ocurridos en la organización tras el ingreso de *Liquid Snake*.

Su experiencia y manejo de situaciones de gran presión lo han hecho el candidato ideal para dirigir unas cuantas misiones más en la época en que los levantamientos terroristas en todo el mundo son una amenaza para el gobierno de los Estados Unidos.



**Grey Fox:** *Frank Jaegar* uno de los agentes más capacitados de *FOXHOUND*, fue enviado para investigar el conflicto suscitado en África en *Outer Heaven*, su nombre clave es *Grey Fox*, sin embargo, fue capturado por el enemigo y su falla sirvió para que *Snake* tuviera su prueba de fuego al ocupar su lugar,



resolver el conflicto y rescatarlo, por lo que se volvieron grandes amigos.

Por diferencias personales *Grey Fox* abandona la organización y se une al frente enemigo, *Solid Snake* y *Grey Fox* se vuelven a encontrar pero como rivales y deben eliminarse.

*Snake* sale victorioso. A partir de ahí *Grey Fox* se creía muerto en combate, pero parece que sus restos fueron utilizados para un proyecto militar secreto.

**Liquid Snake:** Posee todas las habilidades de *Solid Snake* por la sencilla razón que son clones gemelos. A diferencia de *Solid*, *Liquid* creció en Gran Bretaña y su entrenamiento militar fue más estricto; su habilidad nata lo envió en misiones de asesinato para el gobierno británico y estadounidense en Medio Oriente. *Liquid* fue capturado por el gobierno Iraquí quien le lavó el cerebro y lo hizo trabajar en misiones para ellos durante mucho tiempo.



El gobierno norteamericano lo recuperó cuando *Solid Snake* dejó *FOXHOUND*, así que

*Liquid* tomó su lugar y rápidamente fue escalando puestos hasta convertirse en el



líder del equipo. Con las fuerzas especiales bajo su control, traicionó al gobierno norteamericano y tomó la base nuclear de la isla de *Shadow Moses* en Alaska, que desencadenó los conflictos vistos en la versión *Metal Gear Solid*.

**Hal Emerich (Otacon):** En la historia de la humanidad y los conflictos bélicos han existido un sinnúmero de ingenieros e investigadores que han trabajado en el desarrollo de diferentes versiones de *Metal Gear*.

*Hal Emerich* es el científico que trabajó en el desarrollo de *Metal Gear Rex* (El *Metal Gear* mencionado en la versión del análisis), su inspiración para la robótica vino de la afición que tenía desde niño en la animación japonesa de *mecas* (robots) por lo que su sobrenombre *Otacon* proviene de *Otaku* (fan de la animación japonesa) y *Convention* (en relación a las convenciones de animación japonesa que los fanáticos realizan con frecuencia). *Otacon* se convirtió en gran amigo de *Solid Snake* y su soporte en tecnología.



**The Patriots:** En el universo de *Metal Gear* hay una organización muy poderosa de carácter transnacional que está conformada por los líderes y empresarios más poderosos del mundo, cuyos miembros pertenecen a los Estados Unidos, la desaparecida Unión Soviética y China principalmente.

Los *Patriots* al parecer tienden sus hilos en diferentes organizaciones mundiales (como el gobierno norteamericano) para llevar a cabo los conflictos, el manejo de información y en general el destino del mundo de acuerdo a sus intereses.

**Raiden:** Es el protagonista de *Metal Gear Solid 2. Sons of Liberty*. Primer y esperadísimo videojuego de *Metal Gear* para *Playstation 2* y continuación de *Metal Gear Solid*, el videojuego que se utiliza para este análisis. *Raiden* quien responde al nombre de *Jack The Ripper* fue reclutado por una organización que aparentaba ser la para entonces desaparecida *FOXHOUND*, pero que en realidad se trataba de una organización fantasma controlada por los *Patriots*. Sus grandes habilidades equiparables a las de *Solid Snake*, lo hicieron candidato para someterse a un

lavado de cerebro y utilizarlo en una misión de rescate del presidente de los Estados Unidos que permanecía secuestrado en una planta de tratamiento de aguas cerca de Nueva York por un grupo terrorista. En la misión conoce a *Solid Snake* y descubre que en el mundo, la manipulación de información es el arma más poderosa, a tal grado de hacerle perder la noción de realidad. Lo intenso de la historia y el haber robado el protagónico a *Solid Snake* en el videojuego le valió el rechazo por la mayoría de los *fans* de *Metal Gear*, por lo que difícilmente podría ser un sucesor de *Solid Snake*.



### **3.4.2. LÍNEA DEL TIEMPO Y MISIONES PREVIAS DE METAL GEAR.**

Los hechos más importantes de *Metal Gear* se pueden ordenar de manera cronológica en la siguiente línea del tiempo:

**1945:** La segunda Guerra mundial es ganada en parte por los estadounidenses gracias a los *Cobras*, grupo al que pertenecía *The Boss*.

**1964:** Tras la guerra de los misiles en Cuba, crece la tensión entre la URSS y Estados Unidos. *Big Boss*, bajo el nombre clave de *Naked Snake* es mandado a una misión de infiltración por el grupo provisional de nombre *Fox* en territorio ruso para rescatar a *Sokolov*, un científico clave en el desarrollo de mecanismos de cohetes que ha sido secuestrado por un grupo militar ruso que trabaja fuera del control del gobierno de la Unión Soviética. La misión es sabotada por *The Boss* quien se une a los enemigos en compañía de sus ex colegas de los *Cobras* y *Snake* es puesto fuera de combate.

Un misil nuclear norteamericano que *The Boss* entrega al grupo militar ruso para probar que ha desertado de los Estados Unidos es detonado por el coronel *Volgin* líder de ese grupo en territorio ruso, lo que desata un conflicto internacional entre ambas naciones, pues los rusos piensan que *The Boss* ha sido infiltrada por la milicia norteamericana para sabotear desde dentro. Para no desatar un ataque

entre ambas naciones, la Unión Soviética pide la cabeza de *The Boss* y el desarme de ese grupo militar ruso, pero que sea “bajo el agua”, entonces *Naked Snake* regresa a cumplir su misión y va eliminando a cada uno de los miembros de los cobras y al *Shagohod*, un tanque con capacidad de lanzar misiles nucleares en que el *Sokolov* trabajaba obligado.

La batalla final entre *Naked Snake* y *The Boss*, puso a prueba la fidelidad de *Big Boss* con su país, pues tuvo que matar a quien consideraba una madre para poder cumplir con la misión y evitar una catástrofe mundial. A partir de ahí recibió de manos del presidente norteamericano el título de *Big Boss*.

Sin embargo, las dudas por saber el porqué y para quién peleaba nunca dejaron de abandonarlo. (Esta historia se presenta en el videojuego *Metal Gear Solid 3. Snake Eater*).

**1971.** *Big Boss* funda la organización *FOXHOUND*.

**1972.** Comienza el proyecto *Les Enfants Terribles* que crearía soldados genéticamente alterados a raíz de las células de *Big Boss*. Dicho proyecto sería el origen de *Solid Snake* y *Liquid Snake*; así como parte de los estudios para crear los *Genome Soldiers*.

**1995.** En el corazón de Sudáfrica surge *Outer Heaven*, una nación armada, establecida por un mercenario legendario, se ha descubierto un arma de destrucción masiva.

*Big Boss*, comandante en jefe de *FOXHOUND*, envió al agente *Grey Fox*, pero se perdió en acción. *Big Boss* seleccionó al agente *Solid Snake*, quien logró una infiltración con éxito en *Outer Heaven* y rescató a *Grey Fox* quien le comentó que ahí se construía un *Metal Gear*. Evadiendo el poderoso sistema de defensa que había, *Snake* finalmente tuvo éxito al destruir *Metal Gear*.

En el escape, tras completar su misión fue confrontado por *Big Boss* y le reveló la verdad acerca de la misión. Utilizando su puesto como comandante de *FOXHOUND*, *Big Boss* utilizó sus conexiones y años de servicio para convocar mercenarios y capital para formar una larga compañía militar y establecer *Outer Heaven* como su base. La batalla entre los dos hombres comenzó y sólo de entre la nación destruida emergió *Solid Snake*. (Esta versión se puede jugar en el primer



*Metal Gear* salido a la venta en 1987 para la computadora *MSX* y el *NES*, además de venir incluido en *Metal Gear Solid 3 Subsistence*).

**1999.** El mundo enfrenta una crisis energética. El petróleo se agota, su precio se ha disparado y la economía mundial está en descontrol. *Kio Marv*, un genio Checo experto en biología inventó *OILIX*, un microorganismo que refina el petróleo para convertirlo en un combustible de alto rendimiento. Pero el científico fue secuestrado por alguien. Las naciones comenzaron a investigar inmediatamente y un nombre apareció de repente *La tierra de Zanzíbar*. *Zanzíbar* era un régimen democrático militar que repentinamente apareció en Asia central en 1997 donde además se ha detectado armamento nuclear. *Zanzíbar* trataba de establecer su superioridad económica y militar alrededor del mundo. El gobierno norteamericano ordenó a *Roy Campbell*, el nuevo comandante de las *High Tech Special Forces Unit FOXHOUND* la misión de rescatar al *Dr. Marv*, para eso envió a *Solid Snake* quien logra infiltrarse con éxito.

Tras duros combates con sangrientos mercenarios, *Snake* finalmente dejó a *Marv* en territorio seguro. Para su sorpresa *Snake* fue confrontado por *Metal Gear* controlado por *Grey Fox* quien años antes había desertado de *FOXHOUND*. *Snake* finalmente tuvo éxito en destruir a *Metal Gear*.

Pero aún faltaba derrotar de nuevo a *Big Boss*, quien otra vez estaba tras este plan y se enfrascan en una sangrienta batalla. *Snake* de nuevo salvó al mundo, sin embargo, no había sonrisa en su rostro. Las últimas palabras de *Big Boss* resonaban en la cabeza de *Snake*: "Quienquiera que gane nuestra batalla no terminará. El perdedor saldrá del campo de batalla, pero el ganador deberá permanecer ahí hasta que muera". *Snake* desapareció entonces en las tierras blancas de Alaska. (Esta versión salió únicamente para la computadora japonesa *MSX* en 1990, pero también se incluyó en *Metal Gear Solid 3 Subsistence*).

### 3.4.3. LA VERSIÓN PARA EL ANÁLISIS.

#### ***METAL GEAR SOLID***<sup>292</sup>.

*Solid Snake*, el agente secreto de misiones de espionaje para el gobierno de los Estados Unidos, quien años atrás había derrotado a *Big Boss* en el incidente de *Zanzibar*, decidió retirarse por completo de las operaciones para descansar en las solitarias tierras de Alaska, sin embargo, la paz que *Snake* había conseguido en el territorio invernal fue interrumpida cuando fue reclutado a la fuerza por un comando del gobierno a cargo del coronel *Roy Campbell*, para atender una situación emergente.

A bordo de un submarino en Alaska, *Roy Campbell* le explica a *Snake* que la base de armamento nuclear ubicada en la isla *Shadow Moses* en Alaska ha sido tomada por un grupo conformado por cientos de ex integrantes de *FOXHOUND*, quienes han conformado un nuevo equipo llamado *Next Generation Special Forces* (*Nueva Generación de Fuerzas Especiales*), ellos exigen al gobierno que les entregue los restos de *Big Boss* en menos de 24 horas, de lo contrario lanzarán el armamento nuclear a territorio estadounidenses.

Lo complicado de esta situación y el interés de que todo el conflicto quede fuera de la opinión pública fue el motivo para sacar del retiro tanto a *Snake* y como a *Campbell*, para cumplir esta misión. Sin la posibilidad de poder negarse *Snake* recibe la misión de rescatar al jefe de la *DARPA* (*Agencia de Investigación de Proyectos de Defensa Avanzada*), *Donald Anderson*; y al presidente de *Arms Tech* (dedicada a la creación de armas militares) *Kenneth Baker*; así como investigar si los terroristas pueden hacer el ataque nuclear y en caso de confirmarlo detenerlos.

Dentro del grupo terrorista, hay seis miembros que sobresalen: *Decoy Octopus*, maestro del disfraz; *Vulcan Raven*, un gigante nativo de Alaska considerado un chaman; *Sniper Wolf*, una bella mujer



---

<sup>292</sup> Las imágenes utilizadas para ilustrar corresponden a la versión de *Game Cube Metal Gear Solid The Twin Snakes*.

francotiradora; *Psyco Mantis*, un poderoso psíquico y telequinético; *Revolver Ocelot*, experto en tortura y excelente tirador; y *Liquid Snake*, líder del grupo.

*Snake*, como se acostumbra en las misiones de *FOXHOUND* debe cumplir su objetivo sin ser detectado, infiltrarse en la base nuclear y hacerse del armamento necesario conforme lo encuentre en el lugar. De esta manera *Snake* es lanzado en un torpedo especial que lo acerca a un túnel subterráneo de la base, ahí, al salir a la superficie en lo que parece un muelle para carga alcanza a ver de reojo a *Liquid Snake*. *Snake* se oculta en un lugar seguro y se pone en contacto con *Campbell* vía *codec*, un instrumento de comunicación implantado en sus oídos que le permite entablar contacto con la base de operaciones que se encuentra en el submarino. El coronel le da instrucciones de que siga adelante por un elevador que lo llevará a la superficie; objetivo que alcanza tras evadir a los guardias de seguridad.

#### COMIENZA LA MISIÓN

Afuera, hace mucho frío y está nevando, pero el traje especial que *Snake* porta, así como una inyección que le aplicó la doctora *Naomi Hunter*, quien ha trabajado como médico para el Pentágono en el desarrollo de experimentos genéticos y biotecnología, le permiten sobrevivir a las bajas temperaturas. Esta misma inyección fue aplicada a todos los miembros de *FOXHOUND* que ahora desertaron y por eso también son inmunes al frío. En ese momento *Liquid Snake* abandona el lugar en un helicóptero.

Para entrar a la base la única ruta posible es a través de los ductos de ventilación, los cuales parecen un laberinto, sin embargo, una llamada por *codec* de *Mc Donnell Miller*, maestro de *Snake* a quien debe muchos de sus conocimientos militares, le sugiere que siga a las ratas que están ahí, pues siempre saben cómo salir. Con el consejo *Snake* llega al hangar de tanques, y ahí entra en otro elevador para ingresar a la planta baja del lugar en donde resguardan a los prisioneros; ocupando la misma técnica de los ductos de ventilación *Snake* pasa por encima de dos celdas; en la primera encuentra a una mujer y en la segunda está *Donal Anderson*, el primero de los rehenes que debe rescatar.

Antes de rescatarlo, *Snake* le pregunta a *Anderson* sobre las posibilidades de los terroristas de lanzar un ataque nuclear, a lo que contesta que existe esa posibilidad, pues en la base se estaba construyendo un tanque robot capaz de lanzar un ataque nuclear a cualquier parte del mundo, un *Metal Gear*. El proyecto *Metal Gear* y toda la información al respecto fue confiscada por el gobierno norteamericano y de manera ultra secreta se financió su desarrollo en la base nuclear de Alaska, esta nueva máquina recibió el nombre de *Metal Gear Rex*, y ahora estaba en manos de los terroristas.

No obstante, para activar el armamento nuclear es necesario introducir dos



*passwords*, el primero en posesión de *Anderson* y el otro con *Kenneth Baker*. Sin embargo *Anderson* ya había hablado, pues al parecer *Psicho Mantis* leyó su mente y en esos momentos, lo mismo pasaba con *Baker*, sin embargo, con el uso de tres tarjetas especiales se podía detener la detonación al introducirlas

en el sistema para bloquearlo. Las tarjetas están en posesión de *Baker*, el cual está cautivo en el piso inferior al que se encuentran; *Snake* recibe una tarjeta para abrir las puertas de seguridad y se dispone a sacar a *Anderson* de ahí, sin embargo, éste comienza a sufrir un ataque cardíaco y muere frente a él. *Snake* reporta lo sucedido vía codec, pero todos están desconcertados.

En el cuarto de al lado se escucha un ruido, es la mujer que había visto *Snake* antes, al parecer sometió al guardia que custodiaba las celdas y se puso sus ropas, pero *Snake* no fue engañado por el disfraz y se da cuenta de que a pesar de haber escapado es una novata, pues tiembla al sostener un arma con la cual trataba de someterlo. En ese momento llegan varios guardias de seguridad y ambos los derrotan con las armas que había en el lugar. Entonces ella escapa y *Snake* no pierde tiempo y se dirige al piso de abajo.

Ahí tras derribar unos muros falsos con explosivos, *Snake* encuentra a *Kenneth Baker*. De las sombras aparece *Revolver Ocelot* y comienza un tiroteo entre ambos hasta que el duelo es detenido por un misterioso ninja *cyborg* que

corta con su *katana* la mano derecha de *Ocelot*, quien sale corriendo. Acto seguido, *Snake* y el ninja pelean, la batalla es muy pareja, pero al final el misterioso personaje sale huyendo.

*Snake* levanta a *Baker*, y le pregunta si ha hablado, la respuesta es afirmativa; al parecer los terroristas pueden activar el armamento nuclear en cualquier momento. Entonces *Snake* pregunta por las tarjetas que podrían detener la detonación, *Baker* se las dio a la mujer que



estaba en prisión, al parecer ella fue encerrada al negarse a participar con los terroristas. Ella robó un aparato *codec*, por lo que *Snake* decide ponerse en contacto con ella; pero antes le pregunta a *Baker* si existe otra posibilidad de destruir a *Metal Gear Rex* en caso de que las tarjetas no funcionen, y le responde que vaya a ver a *Hal Emmerich*, el ingeniero en jefe en el desarrollo del proyecto, pues de seguro sabrá los puntos débiles. Finalmente *Baker* le da a *Snake* un disco con todos los datos y la información recabada en el proyecto *Metal Gear Rex* y otra tarjeta de seguridad; *Baker* no puede caminar, pero antes de dejarlo *Snake* le pregunta qué fue ese ninja, pero *Baker* no puede responder porque al igual que *Anderson* sufre un paro cardíaco que acaba con su vida.

*Snake* ahora más desconcertado se comunica vía *codec* con *Campbell*, pero no logra obtener una respuesta satisfactoria a estos incidentes y sospecha que le ocultan algo; sin embargo el tiempo se agota y no le queda más que comunicarse con la mujer que tiene las tarjetas.

#### MERYL

Esta mujer resulta ser *Meryl*, la sobrina del coronel *Campbell* y en efecto tiene las tarjetas, *Snake* le pide que permanezca escondida mientras él encuentra a *Hal Emmerich*, que está en otro edificio, pero para llegar a él hay que pasar una zona en la superficie. Aquí *Snake* recibe una llamada de un tal *Depththroat* (Garganta profunda) que le advierte sobre el campo minado y un tanque esperándolo más adelante para tomar precauciones. Cuando *Snake* evita esta zona recibe el disparo del tanque que es controlado por *Vulcan Raven*, sin embargo, con un par

de granadas *Snake* se hace cargo de la amenaza y llega a su objetivo al edificio donde se guardan las cabezas nucleares por lo que tiene cuidado de no ser descubierto, pues usar un arma en ese lugar podría ser catastrófico.

El *Dr. Emmerich* está en el segundo piso de abajo, *Snake* toma el elevador y llega a una zona donde hay varios cuartos, pero el piso está electrificado. Otra llamada misteriosa de *Deepthroat* le sugiere usar misiles teledirigidos para destruir el generador que alimenta de electricidad al piso. De esta manera, *Snake* puede pasar hasta un pasillo donde hay muchos cadáveres de soldados mutilados; tras esconderse logra ver al ninja despedazando a los últimos antes de entrar al cuarto donde está *Hal Emmerich*, *Snake* no pierde tiempo y entra cuando el ninja está a punto de rebanar al científico, el cual aprovecha la discusión y se esconde en un *locker*.

El ninja pide a *Snake* que peleen sin usar armas para recordar los viejos tiempos, *Solid* no logra entender del todo a qué se refiere el ninja pero aún así lo derrota, sin embargo, el estilo de pelea le recuerda a su colega *Grey Fox* y para su sorpresa se da cuenta que no estaba muerto y que había sido sometido a un experimento que le dio esa apariencia de robot ninja. *Gray Fox* sufre un ataque, pues al parecer está perdiendo su conciencia, y sale de ahí corriendo. Al comunicarse al cuartel, la doctora *Naomi Hunter* es la única que al parecer sabía la realidad de la situación de *Grey Fox*, pues ella comenta que *Grey Fox* fue como su hermano mayor cuando ella quedó huérfana en la guerra, siendo éste su único pariente cercano.

*Hal Emmerich* sale de su escondite y *Snake* lo interroga sobre su participación en *Metal Gear* y cómo detener el ataque nuclear; pero al parecer el científico no sabía nada de las



capacidades nucleares de *Metal Gear Rex*, ya que él sólo era responsable del desarrollo del tanque, pero la capacidad nuclear fue instalada por otro equipo. *Emmerich* decide ayudar a *Snake* con soporte vía *codec* para cualquier información que necesite, le pide que lo llame bajo el nombre clave de *Otacon* y se

mantendrá oculto con un dispositivo de camuflaje que lo hace invisible y alejado de problemas.

Snake decide ver a *Meryl* para recibir el dispositivo que le dio *Baker*, ella se encuentra en el piso de arriba y para no ser descubiertos se entrevistan en el baño de mujeres. Ahí *Meryl* sorprende a *Snake*, pues ahora él puede verla sin el disfraz de soldado que ocultaba sus formas femeninas. *Meryl* le dice que siente admiración por los hombres que pertenecen a *FOXHOUND*, pues ellos son héroes de guerra. *Snake* le pide las tarjetas para desactivar a *Metal Gear*, pero *Meryl* sólo le entrega una, quizá las otras dos están escondidas en algún otro lugar. La única opción es destruir el tanque. *Meryl* acompaña a *Snake* y ambos se dirigen hacia la base subterránea donde está guardado *Metal Gear Rex*.

Deciden cruzar por una oficina lujosa en donde *Meryl* sabe que hay una salida secreta, pero de repente ella empieza a sentir fuertes dolores de cabeza y actúa de manera extraña, luego apunta a *Snake* con el arma que traía. *Snake* desconcertado no sabe que hacer, y sólo alcanza a noquearla con golpes.

#### PUEDO LEER TU MENTE

*Meryl* estaba siendo controlada mentalmente por *Psycho Mantis* quien trató de usarla contra *Snake*. La pelea comienza, y *Mantis* al parecer puede leer los movimientos de *Solid Snake*, además de arrojar objetos pesados con sus poderes telequinéticos. *Snake* se concentra y logra poner la mente en blanco para dañar a *Mantis*, pero éste desesperado toma a *Meryl* del piso y la controla para que ella misma se dispare, *Snake* apenas puede detenerla, y derrota definitivamente a *Psycho Mantis*.



Agonizante, *Psycho Mantis* pide que le quiten la máscara que traía puesta, su rostro está desfigurado. *Mantis* sufrió una infancia terrible pues desde niño adquirió la habilidad para leer las mentes de los humanos; al leer la de su padre sólo encontró odio y rechazo hacia su persona, pues su madre murió en el parto. Para borrar su pasado incendió la villa donde vivía y empezó a enrolarse en fuerzas especiales y



el terrorismo con el único fin de matar cuanta gente fuera posible, vivir el momento, y estar solo al igual que *Snake*. Antes de morir, *Mantis* le enseña a *Snake* el camino a *Metal Gear* y le indica la ruta a seguir de aquí en adelante, acto seguido muere.

*Meryl* se recupera y *Snake* pide que se apresuren; ella pide que la disculpe al dejarse controlar y le cuestiona si fueron ciertas las cosas que *Mantis* dijo de él; *Snake* sólo atina a decir que no se involucra con nadie para que no le estorben en su camino. *Solid Snake* y *Meryl* siguen adelante y llegan a un territorio a campo abierto, el cual está lleno de lobos, pero al parecer están domesticados pues no resultan tan agresivos. Así llegan a un pasillo largo donde al final está una torre, y tras pasar una zona minada *Meryl* es atacada por un francotirador en las piernas, *Snake* se refugia en la orilla de una pared mientras ella agoniza en un charco de sangre; no le dan el tiro de gracia porque la están utilizando como carnada para que *Snake* salga.

Sin armas apropiadas para enfrentar al francotirador, *Snake* se ve en la necesidad de regresar y buscar un rifle con mira telescópica, para cuando lo ha obtenido y regresado al lugar donde *Meryl* agonizaba, sólo encuentra una



marca de sangre, pero el francotirador sigue en su posición. Al enfocar con el rifle, *Snake* se da cuenta que quien había estado disparando es una mujer, pero eso no le importa y le acierta varios tiros hasta que la deja fuera de combate y ésta huye. *Snake* se reprocha el no haber hecho lo posible por salvar a *Meryl* y sigue su camino. A la entrada de la torre de comunicaciones es emboscado por un grupo de soldados así como la mujer francotiradora que se llama *Sniper Wolf*, quienes lo noquean.

#### SERPIENTE CAPTURADA

Al despertar, *Snake* se encuentra frente a *Liquid Snake* quien comenta que son los dos únicos hijos legítimos de *Big Boss*. *Liquid* debe salir para hacer los preparativos para el ataque nuclear, pues al parecer el gobierno no cede a sus demandas. *Ocelot* se queda con *Snake* quien se dispone a torturarlo con una



máquina de *shocks* eléctricos, le dice que si se rinde *Meryl* ocupará su lugar.



Snake se sorprende de saber que la mujer sigue con vida y resiste con valor toda la tortura de *Ocelot* sin confesar donde están las demás tarjetas o la clave secreta con la que traía<sup>293</sup>.

Totalmente destrozado, *Snake* es llevado a una celda donde está el cuerpo de *Donal Anderson* agusanándose, eso le resulta sorprendente pues éste acababa de morir horas atrás, por lo que es imposible que su cuerpo esté en ese estado de descomposición. Utilizando el *codec* llama al cuartel para una posible explicación a esta situación, pero ellos están más desconcertados que él ante el hecho. Tras otra sesión de tortura y resistencia, *Snake* recibe la visita de *Otacon* que oculto con su camuflaje óptico le entrega una botella de salsa de tomate aprovechando que el guardia que custodiaba la celda había ido al baño; sin perder tiempo, *Snake* se tira al piso bañado en salsa *catsup* para que el guardia abra desconcertado y ser sorprendido por *Snake* logrando con esto escapar. Afortunadamente todo su equipo estaba guardado en una caja, incluso la tarjeta para prevenir la detonación, y tras vestirse y armarse de dispone a continuar su camino, no sin antes hablar con el coronel vía *codec* y preguntar qué tanto de lo que ahí estaba sucediendo es conocido por la Casa Blanca, y la verdad es que toda la operación incluyendo la construcción de *Metal Gear Rex* es un secreto militar bien guardado. La única opción para evitar la detonación es destruir a *Metal Gear* o detenerlo con las tarjetas.

*Snake* llega a la torre donde lo capturaron, pero al entrar es detectado por el sistema de seguridad; una oleada de soldados lo ataca, pero los evade usando metralletas mientras sube, pero no puede pasar por el puente que se encuentra entre ésta y otra torre, por lo que llega hasta la azotea en donde *Liquid* lo espera montado en un helicóptero de combate, por lo que *Snake* tiene que bajar con una cuerda haciendo *rapel* hasta llegar al puente que une ambas torres ante la presión

---

<sup>293</sup> Esta parte es importante porque el final puede cambiar, si *Snake* no resiste la tortura y se rinde se supone que *Meryl* ocupa su lugar y muere, cambiando drásticamente la escena final. Pero en esta sinopsis se supone que *Snake* si soportó con valor todas las torturas de *Ocelot*.

de los disparos de *Liquid*. Una vez en la segunda torre, *Snake* encuentra un lanzacohetes, pero el elevador está descompuesto. Tras hacer un recorrido por el lugar para ver si hay otra manera de bajar, encuentra a *Otacon* a quien pide que trate de arreglar el elevador mientras sube a la azotea de este edificio para derribar a *Liquid*. Con ayuda de su lanzacohetes y habilidad *Snake* logra dar un tiro certero al helicóptero y evitar los misiles que *Liquid* lanzaba, al parecer es todo para él.

*Otacon* reparó el elevador y *Snake* llega al piso inferior de la torre para salir a un territorio abierto lleno de árboles, al otro lado está *Sniper Wolf* quien espera a *Snake* el cual está sediento de venganza por lo que le hizo a *Meryl*. *Otacon* le pide a *Snake* que no la mate pues piensa que ella, al cuidar a los lobos de la base, no puede ser mala persona. *Snake* no hace caso y acierta más tiros a *Sniper Wolf* hasta que la deja fuera de combate. *Snake* se para frente a una *Sniper Wolf* herida a muerte, *Otacon* apenas llega a ver como agoniza. Antes de morir le dice a *Snake* que ella había estado esperando este momento para ser libre, había vivido todas las guerras oculta disparando tras su rifle, lo único que vio en su vida fue muerte, brutalidad, violencia y ambición. Cada vez más colegas caían muertos mientras ella permanecía viendo hasta encontrar a alguien que la liberara de la batalla, *Solid Snake* era ese hombre. Tras un breve silencio *Snake* le da el tiro de gracia mientras los lobos aúllan.

### ¿POR QUÉ PELEAMOS?

*Solid Snake* sigue su camino hacia la base subterránea mientras *Otacon* le pregunta el por qué estaba peleando *Sniper Wolf*, el por qué pelea él; *Snake* le contesta que si salen vivos de esta situación se lo dirá.

La primer parte de la base es una fundidora de acero donde el calor es extremo, tras pasar esta parte y bajar un elevador *Snake* llega a una cámara de congelación que mantiene la



temperatura aún mas baja que en la superficie. Ahí lo espera *Vulcan Reaven* con una metralleta de tamaño gigante y una oleada de cuervos que lo siguen; *Snake*

tiene que hacer uso de minas, granadas y explosivos para hacer frente a *Raven* hasta que lo hiere a muerte. *Vulcan Raven* era un chamán de una tribu en Alaska, él vio en *Liquid* y en *Solid Snake* un aura que no pertenecía a este mundo, por lo que espera con ansia que ambas criaturas que no fueron hechas por la naturaleza se destruyan mutuamente; además le dice que quien vio morir ante sus ojos no fue *Donal Anderson*, sino, *Decoy Octopus* caracterizándolo. *Snake* pregunta el por qué sustituirlo y *Raven* le dice que eso lo tendrá que descubrir más adelante, le entrega la tarjeta para abrir la puerta y seguir su camino mientras los cuervos que rodean el lugar se comen a *Vulcan Raven*.

Mientras se dirige al encuentro de *Metal Gear Rex*, *Snake* recibe una llamada de *McDonnel Miller* que al parecer sospecha que *Naomi* y su inyección de nanomachines parecen ser una trampa mortal, pues esa parece ser la causa de las sospechosas muertes por paro cardíaco que sufrieron *Anderson* y *Baker*. *Campbell* escucha parte de lo que platicaban y manda arrestar a la doctora *Hunter* mientras averiguan la verdad.

*Snake* por fin llega al hangar donde está *Metal Gear Rex*, antes de destruirlo le pide a *Otacon* que investigue donde están las otras tarjetas que necesitan para desactivar el ataque nuclear. *Otacon* como buen *hacker* se mete en los archivos personales de *Baker* y descubre que *Metal Gear Rex* usa misiles que se lanzan con un riel, por que al no usar tecnología de cohetes no viola los tratados antimisiles; además de que cada misil tiene un sistema de camuflaje óptico para evitar ser detectado y detenido en caso de lanzamiento. *Metal Gear Rex* es el arma perfecta. Y al parecer las pruebas hechas en la base como simulaciones han arrojado resultados positivos por lo que si los terroristas lanzan el ataque nuclear será el acabose, y además en parte revela el por qué la Casa Blanca no ha cedido en las demandas, pues al hacer público este conflicto el gobierno norteamericano por vía de las Naciones Unidas podrían ponerlo en predicamento e inclusive rodar la cabeza del presidente.



*Snake* llega a la cabina de mando y ahí están *Liquid* que al parecer salió vivo del derribe del helicóptero y *Ocelot* quienes planean donde lanzar el ataque nuclear. Escucha que entre sus demandas están los restos de *Big Boss*, un billón de dólares y la cura al virus *FoxDie* que fue inyectado a todos los ahí presentes. Por otro lado, todo el apoyo militar brindado a los terroristas, entre ellos el helicóptero que piloteaba *Liquid* fue otorgado por el comandante soviético *Sergei Gurlukovich* quien a cambio quería los planos e información del nuevo *Metal Gear* para poder hacer de Rusia una nación poderosa otra vez. Pero *Liquid* al parecer piensa que una vez obtenida sus demandas deberían de usar el armamento nuclear de la base y a *Metal Gear Rex* para amenazar a todo el mundo y cumplir el sueño de *Big Boss* de construir una nación armada como *Outer Heaven*.

En ese momento *Snake* es descubierto *Ocelot* logra de un tiro quitarle la tarjeta de la mano, ésta cae al drenaje, mientras *Otacon* le comunica la manera de usarla; ya que la llave está hecha de un compuesto térmico que cambia su forma de acuerdo a la temperatura, ya sea al calentarla o enfriarla. De esta manera, la clave para usarla es insertarla en una terminal a temperatura ambiente, luego insertarla tras haberla congelado y finalmente tras exponerla al calor. *Snake* baja, la recupera y sigue las instrucciones hechas por *Otacon*.

Pero en ese lapso recibe una llamada de la doctora *Hunter* que le revela la verdad sobre la inyección *FoxDie* basada en nanomachines, pues al ser una vacuna *inteligente* tienen la capacidad de atacar a su antojo las células de su huésped. En parte ha hecho esto para tomar venganza de *Snake* por haber terminado con la vida de su hermano *Grey Fox* años atrás, por lo que *Snake* y todos los individuos que están en la base pueden morir de un momento a otro, pero existe otro motivo para el uso de *FoxDie* que *Naomi* no pudo revelar, pues fue capturada por *Campbell* quien la descubrió haciendo esa transmisión no autorizada.

### METAL GEAR REX

*Snake* cumple su deber y hace lo que *Otacon* dijo, pero ocurre algo terrible, en vez de detener a *Metal Gear Rex* éste se activa; *Liquid* aparece de su escondite y le dice que en realidad ellos nunca tuvieron la capacidad para activar a *Metal Gear*

*Rex*, pues mataron a *Donal Anderson* antes de obtener su código, por lo que *Decoy Octopus* ocupó su lugar para hacer que *Snake* cayera en la simulación y averiguar cómo utilizar la tarjeta que poseía *Baker*. También *Liquid* se hizo pasar por *McDonnel Miller* para manipularlo vía *codec*, pues ya había sido asesinado. *Snake* alcanza a *Liquid* antes de subir a *Metal Gear Rex*. *Liquid* con el control de *Metal Gear Rex* se podrá vengar del Pentágono, pues al parecer *Snake* fue usado como agente infeccioso debido a que la inyección de *FoxDie* que le aplicaron fue alterada con el afán de que al entrar en contacto con los demás sufrieran un ataque cardíaco como los de *Anderson* y *Baker*, pero al parecer; la vacuna no tuvo efecto con *Ocelot* y *Liquid*. *Snake* al parecer también fue engañado por *FOXHOUND*, y eso explica el hermetismo que *Campbell* tenía para revelar toda la verdad.

*Liquid* además le dice que los dos son gemelos, resultado del proyecto *Les enfants terribles*, el cual consistía en obtener copias genéticas de *Big Boss*; así varios prototipos fueron creados siendo *Liquid* y *Solid* los únicos proyectos exitosos; pero *Solid* fue considerado el dominante, por lo que fue siempre considerado el más talentoso en la guerra, mientras que *Liquid* fue el recesivo y en consecuencia tratado como inferior. *Liquid* lo único que busca es terminar con *Solid* y acabar el trabajo que *Big Boss* no pudo terminar, por lo que aprovecha y se sube a *Metal Gear Rex*, donde ahora nada puede detenerlo.

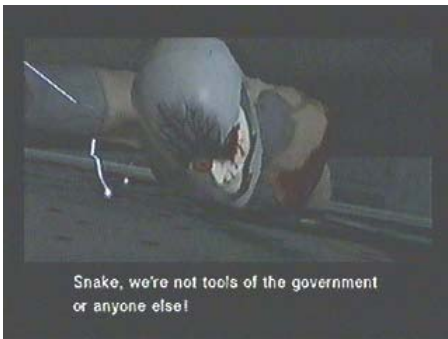


*Snake* se comunica con *Otacon* y le dice que *Metal Gear Rex* es una fortaleza cerrada, por lo que el tripulante sólo puede tener contacto con el exterior por medio de un radar colocado al costado izquierdo del aparato. *Snake* aprovecha este conocimiento para usar un lanzamisiles y dar en el blanco tras esquivar los misiles, rayos láser y pisotones que el aparato lanza, pero sus fuerzas se agotan y no logra terminar del todo con el radar.

Antes de ser aplastado por *Metal Gear Rex*, aparece el misterioso ninja pero ahora con el casco descubierto, no cabe duda, se trata de *Frank Jaeger*, alias

*Grey Fox* quien se dispone a ayudar a *Snake* una vez más pues él también era *Deepthroat*. Usando su sable ninja y disparos de un cañón implantado en su mano, *Grey Fox* logra detener a *Metal Gear Rex* por unos instantes, los suficientes para hablar con *Snake* y aclarar las cosas con *Naomi*, pues él únicamente se hizo cargo de ella por la culpa que sentía tras haber matado a sus padres en la guerra, sólo que ella no lo sabía. Le pide a *Snake* que le diga la verdad cuando salga de esta y se lanza en un ataque suicida contra *Metal Gear Rex* quedando acorralado contra la pared, pero aprovecha este momento para lanzar un último ataque contra el radar del *Metal Gear* eliminándolo definitivamente. *Liquid* se ve obligado a abrir la cabina de mando y manipular la máquina así terminando por aplastar a *Grey Fox*.

*Snake* furioso utiliza sus últimas fuerzas para atacar la cabina descubierta de



*Liquid* con los últimos misiles que *Gray Fox* también le dejó. *Metal Gear Rex* explota en pedazos y *Snake* sale volando hasta que pierde el sentido. Cuando despierta está amarrado y con *Liquid* frente de él quien le comenta que no sólo ellos, sino todos los *Genome Soldier* son en cierta forma hijos de *Big Boss*, pues cuando

avanzaron las investigaciones en ingeniería genética, gracias al ADN de *Big Boss* se pudieron distinguir los genes responsables de crear mejores soldados amantes de la guerra y la violencia, por lo que todas las tropas, incluyendo algunos miembros que participaron en la Guerra del Golfo eran soldados alterados genéticamente.

*Liquid* libera a *Snake* para una última pelea mano a mano, *Meryl* está atada en un rincón, pero no se sabe si está viva o muerta. *Liquid* activa una bomba que detonará en unos cuantos minutos, *Snake* debe darse prisa y eliminar a *Liquid* con sus manos, si es que quiere escapar con *Meryl*. Pero *Liquid* le dice que lo tome con calma, pues al parecer el Pentágono lanzará un ataque nuclear a la base para tapar el incidente. Al comunicarse con el coronel *Campbell* éste confirma que el bombardeo se está preparando, pero que él hará tiempo para dejar que escapen,



pues al mandar a *Meryl* a la base fue con el objetivo de obligarlo a participar y mentir a *Snake*. Sin embargo, *Jim Houseman*, Secretario de Defensa se da cuenta de los planes de *Campbell* y lo arresta; *Houseman* al parecer está trabajando sin el permiso del presidente de los Estados Unidos. Propone detener el ataque nuclear si *Snake* le entrega el disco con la información obtenida de los experimentos hechos en la base, pero *Ocelot* se lo llevó, por lo que el bombardeo es inminente.

*Snake* y *Liquid* pelean a muerte hasta que éste último cae de una gran altura desde donde estaban peleando. *Snake* ve a *Meryl* quien se encuentra todavía con vida, soportó todas las torturas con la esperanza de volver a ver a *Snake* otra vez. *Otacon* se comunica con él para preguntar qué había pasado. Tras confirmar la destrucción de *Metal Gear Rex* y que *Meryl* está con vida, pregunta si hay una vía de escape pues la base está a punto de ser bombardeada. Al parecer hay una salida que conduce a un gran pasillo, *Otacon* les abrirá las puertas de seguridad para que puedan escapar.

*Meryl* y *Snake* llegan a la salida y buscan un *jeep* para escapar, en su camino encuentran unos retenes de hombres, pero *Snake* logra deshacerse de ellos con la metralleta que el *jeep* tenía. En la última carrera a la superficie, *Liquid*



va tras de ellos en otro *jeep*, lo que hace que en el forcejeo choquen y salgan disparados a la salida. *Snake* y *Meryl* quedan bajo el *jeep* mientras *Liquid* tambaleándose se acerca con un arma para matar a *Snake*, pero cae muerto antes de jalar el gatillo por lo que parece ser el virus *FoxDie*.

*Campbell* se comunica con *Snake*, al parecer de último minuto logró contactar al presidente y evidenciar a *Houseman*, el ataque nuclear que se tenía planeado a la base se ha detenido. Un trineo de nieve los está esperando para escapar de la base. En el camino *Naomi* se entera que su hermano murió salvando al país, *Snake* le dice que él siempre la amó, pero que buscaba paz, que al parecer ahora ha encontrado. Sobre el virus *FoxDie*, *Naomi* le dice que no se

sabe a ciencia cierta cuando haga efecto en él, que no se sabe cuándo va a morir, pero en realidad ¿quién lo sabe? La única sugerencia que le hace es que viva.

*Snake* junto a *Meryl* en el trineo decide que es momento para cambiar, para dejar que sus genes le digan qué hacer, y abandonar la soledad y el aislamiento; en eso *Meryl* podrá ayudarlo. Ambos desaparecen en el panorama blanco de las tierras de Alaska con un nuevo propósito en la vida, esperando poder encontrarlo.



#### **3.4.4. METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE = METAL GEAR ONLINE.**

Acostumbrado a las innovaciones, Hideo Kojima no podía dejar pasar la oportunidad de aprovechar las cualidades en línea de las consolas de videojuegos contemporáneas, a pesar de que el *Playstation 2* no ha aprovechado al cien por ciento esta opción.

Sin embargo, ante la amenaza de otros juegos que con trabajos pero lo hacían de manera muy satisfactoria, como *Splinter Cell*, llegó el momento para *Metal Gear Solid* en línea. Esta opción viene incluida en la reedición de *Metal Gear Solid 3*, bajo el subtítulo *Subsistence*.

Este videojuego, salió a la venta a principios de 2006 e incluye bonos extras a la versión que salió en 2004 como los dos primeros juegos de la saga inéditos hasta entonces en América y lo más importante es precisamente la modalidad en línea. En ésta hasta ocho usuarios pueden participar en partidas en los escenarios inspirados en *Metal Gear Solid 3 Snake Eater*, así como con los personajes que participaron en esta versión incluyendo soldados genéricos. El usuario en el papel de cada uno de ellos debe cumplir los objetivos ya sea de eliminar adversarios,



robar artículos o asaltar la base enemiga. En estas sesiones ayuda mucho el trabajo en equipo.

Para poder optimizar este sistema de juego, el usuario maneja la cámara a voluntad además de que prácticamente tiene acceso a todas las habilidades que el personaje principal tiene en el modo de juego de historia. Todo el armamento está a disposición. *Metal Gear Solid* en su modalidad en línea vino a refrescar a un juego que se terminaba muy pronto; en esta modalidad *Metal Gear* tiene muchas posibilidades de permanecer vigente por más tiempo que las horas que dura el modo de historia y lo ha hecho hasta el momento bien.



## **CAPÍTULO 4.**

### **MITOLOGÍAS PARA EL CONSUMO GLOBAL DE VIDEOJUEGOS.**

Este capítulo incluye el análisis de *Zelda*, *Halo* y *Metal Gear*. La mecánica es la siguiente: se dividió en dos partes, la primera dedicada al análisis y la segunda a la interpretación.

En la primer parte se hará un análisis para cada una de las sagas de videojuegos, es decir, para *Zelda*, *Halo* y *Metal Gear*. Lo que interesa analizar de las tres sagas son los símbolos y los mitos presentes en los videojuegos, así como la manera en que estos son representados y cómo funcionan al interior de la trama narrativa del juego.

En la segunda parte, una vez identificados los símbolos y mitos de los videojuegos, se procede a hacer una interpretación de estos datos tomando en cuenta los puntos referentes a la función del mito, el ritual y el juego. Esta parte a manera de ensayo busca entrañar el uso que se hace y la función que cumple el mito dentro de videojuego. De esta manera se indagan los diferentes usos contextualizados del mito en *Zelda*, *Halo* y *Metal Gear*.

Así se tiene todo el panorama necesario para establecer las conclusiones pertinentes en el siguiente apartado.

#### 4.1. ANALISIS.

El análisis de los videojuegos se lleva a cabo en dos partes: En la primera, se analizan los símbolos que aparecen en las sagas de videojuegos, en este caso tanto para *Zelda*, *Halo* y *Metal Gear* se seleccionaron tres símbolos representativos de cada uno de ellas, lo que quiere decir que aparecen o se hace mención en las diferentes versiones de cada videojuego y son fundamentales para entender la trama narrativa. Interesa ver que función cumplen estos símbolos y qué representan en el contexto del juego principalmente a nivel arquetípico.

La segunda parte se refiere a los mitos, aquí se buscará distinguir en qué consiste y cómo es manejado el mito cosmogónico, del héroe (con todas sus diferentes etapas) el cual está incluido dentro de los mitos teogónicos, y el mito escatológico como la amenaza latente y principal motivo para que se desarrolle la aventura. Aquí el objetivo es distinguir tres puntos importantes dentro de las tramas de videojuegos. El mito cosmogónico fungirá como el que sienta las bases para crear el mundo de manera particular, con sus propias reglas para que se desarrolle la acción. El mito del héroe representa el videojuego en sí, porque se refiere a las acciones que el personaje principal lleva a cabo dentro del relato, en este sentido los videojuegos analizados conducen el relato principal bajo la perspectiva del protagonista que controla el usuario. Finalmente el mito escatológico dará sentido a la lucha, pues el objetivo es detener una amenaza destructiva.

Este análisis de dos partes se hizo en cada una de las tres sagas de videojuegos y por separado. Primero *The legend of Zelda*, luego *Halo* y finalmente *Metal Gear*.

#### 4.1.1. ANÁLISIS MITOLÓGICO DE *THE LEGEND OF ZELDA*.

##### **Símbolos seleccionados:**

Los tres símbolos seleccionados para analizar son la *Trifuerza*, la *Master Sword* (la espada que usa *Link*) y la *Princesa Zelda*. Los tres están presentes en las diferentes versiones de los juegos de *The legend of Zelda* de manera trascendente. Los tres son fundamentales, pues la *Trifuerza* es el símbolo representativo de todo el poder cosmogónico de la tierra mítica de *Hyrule*. La *Master Sword* es el arma que habrá de poner fin a los tiranos por su composición especial donde magia y fuerza se fusionan para destruir a las fuerzas oscuras. Y la *Princesa Zelda* quien además de otorgar nombre a la saga de videojuegos, es a la vez un personaje de gran peso en toda la aventura.

Por estos motivos es que se seleccionaron estos tres importantes símbolos con un significado especial para el relato de *The legend of Zelda*.

##### ***Trifuerza:***

*Link* acude con la *Princesa Zelda*, ella le cuenta sobre la leyenda de la *Trifuerza*, la cual dice así:

“Las tres diosas escondieron la *Trifuerza* conteniendo su poder en algún lugar de *Hyrule*. El poder para cumplir los deseos a quien la sostenga en sus manos. Si alguien con un corazón puro pide un deseo, llevará a *Hyrule* a una era dorada de prosperidad. Si alguien con pensamientos negativos lo hace, el mundo será consumido por la maldad. Así que los *Sabios antiguos* construyeron el *Templo del tiempo* para proteger a la *Trifuerza* de los malvados”<sup>294</sup>.

La *Trifuerza* existe físicamente y se ubica en un lugar mágico, el *Templo del tiempo*, enlace entre el mundo de los dioses y éste. Se vuelve así un símbolo epifánico en el mundo de *The legend of Zelda*, pues como triángulo dorado permanece en el mundo real. La *Princesa Zelda* corrobora este hecho, cuando pide al pequeño *Link* que busque los objetos necesarios para conseguirla:

---

<sup>294</sup> Esta historia fue transmitida de generación en generación en la *Familia Real* a la cual pertenece *Zelda*; ella le cuenta este relato a *Link* porque soñaba con alguien vestido de verde acompañado de un hada que vendría a poner fin a las tempestades, *Link* representaba esa esperanza. El videojugador llega a éste punto tras evadir la seguridad real que no permite a nadie acercarse al castillo de *Hyrule*.

“Así es, el *Templo del Tiempo* es la entrada a través de la cual puedes entrar al *Reino sagrado* desde nuestro mundo, pero está cerrada con una piedra mágica, la *Puerta del tiempo*. Para abrirla necesitas tres piedras espirituales. Y otra cosa que necesitas es el tesoro de la familia real que ha permanecido junto a esta leyenda, ¡*La Ocarina del Tiempo!*”<sup>295</sup>.

Este símbolo epifánico representado principalmente con la figura del triángulo, claramente identificada en la *Trifuerza*, guarda en su simbolismo muchas ideas preponderantes. El triángulo comparte en gran medida los significados ligados al número tres: “Síntesis espiritual. Fórmula de cada uno de los mundos creados. Resolución del conflicto planteado por el dualismo. Hemiciclo: nacimiento, cenit ocaso”<sup>296</sup>. De esta manera, en muchas culturas, la figura de los tres mundos, casi siempre representados como cielo, tierra e inframundo puede tener similitud aquí: “En las culturas que conocen la concepción de las tres regiones cósmicas –cielo, tierra, infierno- el <Centro> constituye el punto de intersección de esas regiones”<sup>297</sup>.



Así mismo, su más alta representación es la de ser emblema de la Trinidad:

“Muchas religiones giran alrededor de triadas divinas, así en Egipto (Isis, Osiris, Horus) como en la India (Brama, Visnú, Siva), etc., con frecuencia estas constelaciones entran en relación con los cielos, la tierra y el aire, que relaciona lo uno y lo otro. El cristianismo aporta la noción del Dios trino y uno, que se facilita presentándola como unidad de tres personas o Trinidad”<sup>298</sup>.

La *Trifuerza* es esa trinidad representada por tres triángulos pequeños para formar uno mayor. No hay que olvidar que en la religión cristiana la figura de la

<sup>295</sup> Juntar las tres piedras espirituales e interpretar una melodía especial en el *Templo del Tiempo* con la *Ocarina del Tiempo* abrirá la puerta al mundo sagrado para obtener la *Trifuerza*. El jugador tiene mucho camino que recorrer en su búsqueda.

<sup>296</sup> Juan Eduardo Cirlot Laporta. *Diccionario de símbolos*. p. 336.

<sup>297</sup> Mircea Eliade. *Imágenes y símbolos*. p. 43

<sup>298</sup> Udo Becker. *Enciclopedia de los símbolos*. p. 322.

Santa trinidad es muy recurrente, un triángulo compuesto de tres triángulos en armonía es la figura adecuada para esta idea.

La *Trifuerza* es símbolo de la creación en *The legend of Zelda*, otra forma de plasmar esta idea es mencionar que gracias a ella se trajo la luz a la Tierra y precisamente la figura del triángulo: “En la antigüedad representó a menudo un símbolo de la luz”<sup>299</sup>. La *Trifuerza* no en vano se presenta en color dorado y resplandeciente emitiendo la luz que en algún momento las diosas regaron por *Hyrule*. Trata de ser un símbolo que está en constante movimiento.

Por otro lado, la simetría en su forma también pretende guardar la idea de equilibrio, pues: “El triángulo equilátero representa a Dios o a la armonía; en el cristianismo es símbolo de la trinidad”<sup>300</sup>. La *Trifuerza* representa al mundo que vive en armonía debido a que el poder, valor y sabiduría están cada uno representados en la mítica figura, lo que pone a las tres grandes fuerzas en equilibrio. La *Trifuerza* además está simbolizada en tres personajes: *Link*, *Zelda* y *Ganondorf*,



cada uno posee un trozo de la misma. *Sheik*, la otra identidad de la *Princesa Zelda*, le revela a *Link* este hecho antes de desenmascararse:

“Otra leyenda desconocida de la *Trifuerza* fue preservada por los *Sheikahs*. Si llegaras a buscar el triángulo sagrado; el lugar donde descansa, el *Reino sagrado*, es un espejo que refleja lo que hay en el corazón. Si el corazón de quien entre es maligno, el reino se llenará de maldad; pero si el corazón es puro el reino se volverá un paraíso. La *Trifuerza*, el triángulo sagrado es un balance que contiene las tres fuerzas: Poder, Sabiduría y Valor. Si el corazón de aquel que llegue a conseguir la *Trifuerza* tiene las tres fuerzas en equilibrio, ganará la verdadera fuerza para gobernar todo. Pero, si su corazón no está en equilibrio la *Trifuerza* se separará en tres partes: Poder, Sabiduría y Valor. Sólo una parte permanecerá en quien toque la

---

<sup>299</sup> Becker. *op. cit.* p. 320.

<sup>300</sup> *idem.*

*Trifuerza*... La parte representará la fuerza que aquel haya deseado con más ímpetu. Para tener la verdadera fuerza deberá conseguir las otras dos partes. Esas dos partes aparecerán en otros *escogidos por el destino*, quienes tendrán la marca de la *Trifuerza* en el revés de la mano<sup>301</sup>.

El relato de *Sheik* continúa:

“La *Trifuerza* se separó en tres partes. Sólo la del poder permaneció en la mano de *Ganondorf*. La *Trifuerza del poder* le permitió volverse el fuerte rey maligno, pero sus ambiciones oscuras no fueron satisfechas. Para tener dominio total del mundo, comenzó a buscar a aquellos escogidos por el destino para hacerse de las otras dos partes de la *Trifuerza*. Quien posee la *Trifuerza del valor*, ¡eres tú *Link*! Y quien posee la *Trifuerza de la sabiduría* es el séptimo sabio, destinado a ser el líder de todos, soy yo, la princesa de *Hyrule*. *Zelda*”<sup>302</sup>.

La *Trifuerza* es éste mágico objeto en donde está simbolizada toda la magia que pueda ocurrir y a los seres maravillosos que hay en *Hyrule*.

### ***Master Sword:***

Como arma principal del héroe, la espada es inseparable. *Link* no estaría completo sin una espada con poderes especiales, una que sólo podría portar aquel digno de hacer frente a los males, aquel que tenga dentro de sí la *Trifuerza del valor*. Y esta es la *Master Sword*. La espada:



“Simboliza las virtudes militares, empezando por la fuerza viril y la valentía, lo que la convierte en símbolo del poder y asimismo del sol (ateniendo a los aspectos activos, masculinos, y también porque los rayos solares parecen espadas); en la interpretación negativa representa los horrores de la guerra; muchos dioses de la guerra o de las tempestades tienen por atributo una espada”<sup>303</sup>.

<sup>301</sup> Este relato es revelado a *Link* adulto momentos antes de la última batalla antes de descubrir que *Sheik* el guerrero, es la *Princesa Zelda*.

<sup>302</sup> *Zelda* se deshace de su disfraz de *Sheik* y ahora se revela como mujer ante *Link* y éste entiende el por qué el destino cayó sobre él.

<sup>303</sup> Becker. *op. cit.* p. 128.

La espada como se puede ver, en primera instancia representa los altos y nobles valores que el héroe debe poseer, y aunque a veces puede caer en las manos del enemigo y tener connotaciones negativas al usarse para la destrucción, no ocurre de manera frecuente, pues el enemigo prefiere usar otras armas más destructivas que le den más ventaja.

Sin embargo, en la mayoría de las veces la espada tiene mecanismos para evitar que los malos se apoderen de ella, tal es el caso de la *Master Sword* que usa *Link* en su aventura. Al entrar al *Templo del tiempo*, lo primero que *Link* vio fue una espada incrustada en un pedestal, para entrar al *Reino sagrado* donde está la *Trifuerza* era necesario removerla, pero no cualquiera podía hacerlo. Sólo el *Héroe del tiempo* tenía dentro de sí la habilidad para conseguirlo. Sacar la espada de su pedestal era la prueba de que *Link* era el elegido para hacer frente a los males, no obstante, cayó en el engaño de *Ganondorf* y aprovechó su descuido para entrar al templo a escondidas y apoderarse de la *Trifuerza*. *Rauru*, el primer sabio que *Link* conoce le revela éste hecho: “Despierta *Link*, el elegido. Esta es la *Cámara de los Sabios*, dentro del *Templo de la luz* situado en el centro del *Reino sagrado*, es la última resistencia ante la fuerza maligna de *Ganondorf*. La *Master Sword*, la espada destructora del mal que quitaste del *Pedestal del tiempo* es la última llave para entrar al *Reino sagrado*”<sup>304</sup>.

Esta historia es similar a la leyenda del *Rey Arturo*, donde sólo él podía sacar a *Escalibur*, la mítica espada en la piedra. Sobre las similitudes de *Link* con el *Rey Arturo*, baste recordar que *Arturo* era según la mitología británica:

“Héroe, rey o *penteyrn* de los siluros de Caerleón en Gales. En torno suyo se estructuran las leyendas de la *Mesa Redonda* (...) *Arturo* sería hijo del caudillo bretón Uther Pendragón, sucediéndole en 516. Se le atribuyen conquistas míticas. *Arturo* es un avatar del dios galo Mercurio. *Arturo* es el arquetipo del <rey mítico> que concentra las esperanzas de una raza y es un reflejo del <hombre primordial>. Las tradiciones niegan su muerte y afirman que volverá a aparecer cuando la nación bretona le necesite para triunfar sobre sus enemigos. Símbolos como los de espadas y escudos mágicos o milagrosos, de la <guerra santa> o combate del bien

---

<sup>304</sup> Este relato es contado por *Rauru* cuando *Link* despierta ya convertido en adulto. A partir de este punto comienza una nueva jornada por salvar a *Hyrule*.



contra el mal y de los <doce caballeros>, asimilables a los signos del zodiaco e implicando una idea de totalidad están íntimamente asociados al *Rey Arturo*<sup>305</sup>.

Todo un símbolo en el imaginario colectivo, *Arturo* se convirtió en rey e hizo grandes hazañas, pero su gran momento fue en la juventud cuando sacó la espada de la piedra, tal como *Link* lo hace con la *Master Sword*, que sin duda es el equivalente moderno de *Arturo*, pero en videojuego.



El hecho de ser el elegido para poder sacar y usar la espada sólo por ellos se debe a que con el arma se puede administrar justicia, y tal labor sólo puede ser encomendada a seres virtuosos como *Link* o *Arturo*, pues:

“Como todos los instrumentos cortantes simboliza la decisión, la separación <tajante> entre el bien y el mal y, por tanto, la justicia; en muchas representaciones del Juicio final vemos una espada de doble filo que sale de la boca de Cristo. (...) La justicia y el poder quedan representados simultáneamente por la espada flamígera que expulsó del Paraíso a Adán y Eva”<sup>306</sup>.

De esta manera, el héroe queda marcado para convertirse en un ser especial y se distingue como un mediador entre el cielo y la tierra, entre el hombre y Dios. De hecho *Link* puede utilizar la *Master Sword* a su voluntad en caso de necesitarlo para poder viajar entre el *Reino sagrado* e *Hyrule*, e inclusive para viajar en el tiempo. Esta cualidad de viajar entre los mundos es un símbolo distintivo en los personajes principales de los mitos: “Sólo los hombres-medicina, los chamanes, los sacerdotes, los héroes y los soberanos logran reestablecer, de modo pasajero y sólo para su propio uso, las comunicaciones con el Cielo”<sup>307</sup>.

Los poderes de la *Master Sword* radican en el hecho de que es una combinación de magia y metal hecha años atrás por una raza de seres superiores por lo cual ella sabe reconocer a su portador y no cualquiera puede usarla, pues

<sup>305</sup> Cirlot. *op. cit.* p. 99 - 100.

<sup>306</sup> Becker. *op. cit.* p. 128.

<sup>307</sup> Eliade, *op. cit.* p. 44.

pareciera que la espada tiene una conciencia propia, y no es descabellado pensarlo así porque la espada se considera un ser vivo:

“Durante la Edad Media, se consideraba símbolo preferente del espíritu o de la palabra de Dios, recibiendo un nombre como si se tratara de un ser vivo (*Balmunga*, de Sigfrido; *Escalibur* del Rey Arturo; *Durandal* de Rolando; *Joyosa*, de Carlomagno, etc.) Bayley señala el interesante hecho de que en el inglés, espada es *sword* y palabra es *word*. No hay duda que un componente sociológico entra en la constitución de éste símbolo, por ser la espada instrumento reservado al caballero, defensor de las fuerzas de la luz contra las tinieblas. Pero es el caso que, en las fronteras de la época prehistórica y el folklore, la espada tiene un similar sentido espiritual y una misión mágica al combatir las fuerzas oscuras personificadas en los <mueertos malévolos>, por lo que figura siempre en las danzas apotropaicas”<sup>308</sup>.

De esta manera, los poderes de los seres superiores están dentro de la *Master Sword*, y su nombre proviene también desde aquellas épocas milenarias, se habla de ella como si fuera un ente propio capaz de elegir a su dueño.

Y resulta interesante además la comparación entre *sword* (espada) y *word* (palabra) para designar a esta arma como la que puede hacer entrar en razón a los enemigos como si dialogara, aunque su idioma sea el de la sangre, pero con autorización celestial para tratar de arreglar los conflictos de esa manera. La espada cuenta por así decirlo con la *autoridad moral* de matar en nombre del bien y la justicia, pues es también un símbolo de poder y fuerza:

“Asociada al fuego y a la llama, por su forma y su resplandor, su empleo constituye una purificación (...) En la alquimia, la espada simboliza el fuego purificador. La espada de oro, la *Crysaor* de la mitología griega es el símbolo de la suprema espiritualización. La espada occidental, de hoja recta, es por simbolismo de la forma solar y masculina. La oriental y curva, lunar y femenina. Hay que recordar el significado general de las armas, antítesis de los monstruos. La espada debe ser, por su carácter relativo a la <exterminación física>, un símbolo de la evolución espiritual, como el árbol lo es de la involución, es decir, de la expansión de la vida en la materia y en la actividad”<sup>309</sup>.

*Rauru* justifica la batalla de *Link* argumentando:

---

<sup>308</sup> Cirlot. *op. cit.* p. 199.

<sup>309</sup> *Idem.*

“La *Master Sword* es una espada sagrada que los malvados nunca deben tocar. Sólo aquel digno de portar el título de héroe del tiempo puede sacarla del *Pedestal del tiempo*, sin embargo, tú eras muy joven para portarla. Por eso tu espíritu fue sellado aquí por siete años. ¡Ahora que tienes la edad suficiente, el tiempo ha llegado para que despiertes como el *Héroe del tiempo*!”<sup>310</sup>.

Finalmente, para complementar lo relacionado a las armas de *Link* valdría la pena mencionar que también se hace acompañar de un escudo, el cual:

“Como la armadura, de que forma parte en cierto modo, y como el manto: protección. Aísla y defiende al que lo usa. Es también un símbolo (como el muro) de la frontera entre la persona y el mundo circundante. En realidad, entre la persona y el adversario, ya que no se concibe fuera del contexto combativo (...) A la vez que escudo y tapa, el escudo exhibe; por esto ya desde la Antigüedad fue el lugar donde el guerrero disponía el emblema que juzgaba serle característico y que, entre los siglos XI y XIII, se convirtió el blasón heráldico hereditario”<sup>311</sup>.

El escudo de *Link* hecho también de materiales especiales no podía tener otro símbolo al frente que el de la *Trifuerza*, el cual representa a la familia real en el que está basada toda su lucha, y por ende también a la *Princesa Zelda*.

A pesar de que *Link* puede usar otras espadas y diversas armas tanto en *Ocarina of Time* como en las diferentes versiones de *The legend of*



*Zelda*, la *Master Sword* y su escudo se vuelven sus distintivos, los símbolos del héroe guerrero.

---

<sup>310</sup> Y así *Link* se prepara para la batalla final.

<sup>311</sup> Cirlot. op. cit. p. 194.

### **La Princesa Zelda:**

El símbolo que da título a la saga de videojuegos de *The legend of Zelda* es la princesa del mismo nombre.

*Link* en su papel de héroe debe buscar en la *Princesa Zelda* a la figura a cual proteger, el motivo en torno a cual gira la aventura; pero *Zelda* no es la típica princesa que se sienta a esperar ser rescatada. La *Princesa Zelda* recibe este trato porque tradicionalmente, la hija del rey o princesa:

“En los cuentos populares de muchos pueblos representa el premio, el máximo bien, que el héroe no alcanzará sino después de vencer los más variados impedimentos y correr grandes peligros. El psicoanálisis también la interpreta como la personificación del inconsciente individual, en contraposición con el <rey anciano> que es representante del inconsciente colectivo”<sup>312</sup>.

Esta idea tan marcada de los cuentos populares hizo que en las primeras versiones del *The legend of Zelda*, la princesa no participara de manera tan significativa; y su papel se limitaba sólo a la de ser *la dama en desgracias*. Pero, en las más recientes versiones, en especial *Ocarina of time*, su participación ha sido equiparable a la de *Link*.

*Zelda* es una princesa guerrera, pues no está indefensa para enfrentar las amenazas, de hecho su poder es equiparable tanto al de *Link* como al de *Ganondorf*, pues ella también posee parte de la *Trifuerza*. Pero como no se puede ir contra la tradición popular, la princesa



---

<sup>312</sup> Becker. *op. cit.* p. 161.

tiene que ocultarse tras un disfraz. La máscara que sirve para que participe en el campo de batalla es la figura de *Sheik*, quien cuando *Link* aparece en el futuro siete años después, es quien lo recibe al salir del *Reino Sagrado*. *Sheik* le dice: “Soy *Sheik*, sobreviviente de los *Sheikah*. Como veo, permaneces ahí sosteniendo la mítica *Master Sword*, realmente luces como el legendario *Héroe del Tiempo*”<sup>313</sup>.



Los *Sheikah* son una raza dentro del reino de *Hyrule* que han sido criados como guerreros, la *Princesa Zelda* fue criada por ellos durante los siete años que *Link* permaneció oculto en el *Templo del tiempo* para escapar de *Ganondorf* y enfrentarlo en caso de que *Link* no regresara. Afortunadamente no fue así. Y tras

haber conseguido los seis medallones y despertar a los sabios, *Sheik* se libera de su disfraz y vuelve a su identidad de princesa.

Posteriormente le comenta a *Link* lo siguiente:

”Discúlpame por haberme ocultado en este disfraz, pero era necesario para esconderme del rey del mal. Por favor perdóname. En aquel día, hace siete años *Ganondorf* atacó el castillo de *Hyrule*, te vi mientras escapaba del castillo con mi guardia. Pensé que si te dejaba la *Ocarina* a ti, sería nuestra mejor oportunidad. Mientras tú tuvieras la *Ocarina* a tu cuidado pensé que *Ganondorf* nunca entraría en el *Reino sagrado* pero pasó lo inesperado. Después de abrir la *Puerta del tiempo* la *Master Sword* te encerró en el *Reino sagrado*. Tu espíritu permaneció ahí y la *Trifuerza* cayó en manos de *Ganondorf*. Él fue a invadir el *Reino sagrado* volviéndolo un caos. Todo esto es una circunstancia desafortunada, me convertí en un *Sheikah* esperando que pudieras regresar. Esperé por siete años”<sup>314</sup>.

A pesar de que *Zelda* fue capturada momentos después por *Ganondorf*, ella aprovecho el momento para ayudar a *Link* a destruirlo, por lo que no permaneció

---

<sup>313</sup> *Link* y de seguro el videojugador no sospechaban que *Sheik* era la princesa por su apariencia masculina, reflejada no solo en vestimenta, sino en la manera de caminar, pelear y desaparecer en medio de nubes de humo y de forma acrobática.

<sup>314</sup> Para este momento *Zelda* ya es una princesa hermosa, vestida en un vestido rosa, dejando atrás la fuerte figura de *Sheik*.



lejos del campo de batalla en la última pelea. *Zelda* le pidió antes de ser capturada: “*Link* para hacer esto, necesito tu valor de nuevo. Protégeme para que haga mi parte”<sup>315</sup>. *Zelda* es una bella princesa, pero además es un gran guerrero. Ella y *Link* son los héroes que salvaron a *Hyrule*. Es un símbolo de que tanto hombres y mujeres deben trabajar juntos para construir el mundo el que desean vivir.

## LOS MITOS EN ZELDA

### Mito cosmogónico:

En los videojuegos de la *Leyenda de Zelda* el mito cosmogónico está



representado totalmente en lo que simboliza la figura de la *Trifuerza*. La leyenda de cómo se creó el mundo, y por consiguiente la tierra de *Hyrule*, fue revelada a *Link* por medio del *Deku Tree*, antes de comenzar su aventura, esta leyenda sirvió para que *Link* conociera las peculiaridades del mundo en que habitaba y obtener

poder espiritual tras conocer la historia del origen de *Hyrule*.

El *Deku Tree* dijo a *Link* lo siguiente:

“Antes de que el tiempo comenzara, antes de que los espíritus y la vida existieran, tres diosas doradas descendieron al caos en que estaba *Hyrule*: *Din*, la diosa del poder. *Nayru*, la diosa de la sabiduría. *Farore*, la diosa del valor. *Din*, con sus fuertes brazos llameantes cultivó la tierra y creó la tierra roja. *Nayru*, dejó fluir su sabiduría en la tierra y dio espíritu al mundo. *Farore*, con su alma rica, produjo todas las formas de vida que habrían de habitar la Tierra. Con sus obras completas, las tres grandes diosas ascendieron al cielo; y tres triángulos sagrados permanecen en

---

<sup>315</sup> La princesa utiliza su rayo de luz para detener a *Ganon* mientras *Link* asesta el golpe final con la *Master Sword*.

el lugar donde las diosas desaparecieron de este mundo; desde entonces los triángulos sagrados se han vuelto la base de la providencia de nuestro mundo. Y, el lugar donde los triángulos descansan, es el *Reino Sagrado*<sup>316</sup>.

Para este mito cosmogónico de la *Leyenda de Zelda*, el mundo permanecía en calma, pues si bien la vida aún no existía, se hablaba de un caos cuyo significado es el siguiente:

“En la antigüedad y en el relato bíblico de la creación, el caos intenta describir el estado en que se hallaba el universo antes de que aparecieran las cosas que son: el *chaos* de los griegos era muy similar al *ginnungagap* de los antiguos germanos. En la cosmogonía de los antiguos egipcios es el océano primordial *Nun* antes de la creación del universo al que además sigue rodeando y comunica fuerza y renovación constantes. Para los alquimistas, una de las denominaciones de la prima materia. Para el psicoanálisis suele simbolizar la pasividad absoluta”<sup>317</sup>.

El caos, contrario a los usos negativos que tiene el concepto, significa renovación, paz y armonía. El hecho de atribuir el origen del mundo a un caos garantiza que en algún momento la situación se repetirá, pues la renovación será necesaria para traer de nuevo la armonía, de ahí el hecho que en la *Trifuerza*



permanezca el espíritu de las diosas para en el momento necesario volver a emerger y con su poder construir el mundo de nuevo ya sea para bien o para mal. Las diosas en la *Trifuerza* evaluarán de acuerdo al poseedor si es necesario o no renovar este mundo para que la vida surja otra vez.

Por otro lado, hay que identificar en este relato mítico la asociación a la Trinidad que ya se explicó en el símbolo de la *Trifuerza*, este relato cosmogónico

---

<sup>316</sup> Este es el primer relato que el videojugador conoce dentro del juego, el *Deku Tree* lo hace para contextualizar a *Link* sobre las particularidades del mundo en que se encuentra y la cosmovisión de la Trinidad en *Hyrule*.

<sup>317</sup> Becker. op. cit. p. 66.

resulta muy interesante porque servirá de base para establecer el tres como el número fundamental en toda la saga de *The legend of Zelda*:

“En tanto que cifra de la consumación de un todo cerrado en sí mismo, en los cuentos populares suele aparecer el tres como número de las pruebas a superar, los enigmas a resolver, etc. En la filosofía las trinitades o las secuencias de tres fases también desempeñan importante papel por ejemplo como principio de la mediación entre el pensar y el ser, o principio de la progresión dialéctica”<sup>318</sup>.

El tres heredado de este mito cosmogónico de *Din, Nayru y Farore* se refleja en la primer aventura cuando *Link* era niño, en esta etapa debe buscar tres piedras espirituales: la primera se la da

el *Deku Tree* en el bosque y se representa con el color verde; la segunda viene de *Darunia* el rey de los *Goron* en color rojo y finalmente la tercera la obtiene al rescatar a la princesa *Ruto* del vientre de la ballena en el lago, esta última piedra se representa en color azul. Así la triada



mágica proveniente del mito cosmogónico se refleja en las primeras tres pruebas que *Link* debe superar de niño: el del bosque, la cueva y el lago, todos ellos con gran significación por ser sitios sagrados.

Éste es el relato mítico que creó todo el mundo de *Hyrule*, el escenario ideal para que se desarrollen las aventuras de *The legend of Zelda*. Todas las acciones de aquí en adelante se llevan en relación a la trinidad representada por los poderes de las diosas, y su representación epifánica en la *Trifuerza*. La magia y los seres fantásticos existen en este mundo porque ha sido el deseo de los dioses, así en *Hyrule* todo puede pasar y *Link* puede vivir muchas aventuras.

---

<sup>318</sup> Becker. op. cit. p. 322,



### **Mito del héroe:**

*Link*, el héroe de esta aventura comienza en el bosque de los *Kokiri*, un lugar donde como en la tierra de *Nunca Jamás* sus habitantes se niegan a crecer, pues tal es la cualidad de la raza de los *Kokiri*. Sin embargo, *Link* se distinguía de los demás por ser el único que no tenía un hada guardiana, característica propia de aquel que es el elegido: ser distinto a los otros. Otro rasgo particular de *Link* es que su sello personal se ve reflejado en los colores que viste pues si bien puede utilizar diferentes túnicas y ropas que le brindan características especiales en ciertos momentos; él inicia y se le reconoce por vestir el color verde, el cual tiene muchas significaciones, entre ellas ser:

“El color del reino vegetal, especialmente de la primavera con sus brotes; el color del agua, de la vida, de lo refrescante, subjetivamente ocupa una posición intermedia entre el rojo de los fuegos infernales y el azul celeste (...) Por ser el color de la renovación anual de la naturaleza, es desde luego el de la esperanza, la longevidad y la inmortalidad. (...) Para el Islam, el verde es el color de la salud material y espiritual, el color de la sabiduría y el del Profeta (...) Los alquimistas vieron también el llamado fuego oculto, el espíritu vivo bajo la imagen de un cristal de color verde, transparente y fungible. (...) A veces los artistas del medioevo pintaron de color verde la Cruz como signo de la renovación aportada por cristo y de la esperanza humana de retornar al paraíso”<sup>319</sup>.

*Link* vestido en ropas verdes tiene relación con su origen del bosque, sobretodo en el caso de *Ocarina of time* donde sale del bosque de los *Kokiri*. Cobra mayor significación este color al ser considerado como el de la esperanza, pues eso significa *Link* en la aventura; esperanza que traerá la renovación para eliminar a los tiranos. *Link* logra con esto su sello particular de manera visual y se distingue como el héroe de la saga.

La particularidad y originalidad de *Link* proviene además del hecho de pertenecer a una raza distinta a los demás. El brote del *Deku Tree*, le reveló éste hecho a *Link* a la mitad de su aventura:

“Hace muco tiempo, antes de que el rey de *Hyrule* unificara este país, había una gran batalla en todo nuestro mundo. Un día, para escapar de de la guerra, una

---

<sup>319</sup> Becker. *op. cit.* p. 332 – 333.

mamá *Hylian* y su bebé entraron a este bosque prohibido. La madre, gravemente herida... Su única opción fue encomendar al niño al *Deku Tree*, el espíritu guardián del bosque. El *Deku Tree* pudo sentir que el destino de este niño podría afectar al mundo entero, así que lo llevó al interior del bosque. Después de que la madre murió, el bebé fue criado como un *Kokiri*. ¡Y ahora el día del destino ha llegado! Tu eres un *Hylian* y siempre fuiste destinado a dejar este bosque”<sup>320</sup>.

El hecho de que *Link* sea un *Hylian* se asemeja al papel de *Aragorn* en el *Señor de los Anillos* donde éste último pertenece a la familia de los *Dunedain*, un linaje real de hombres que se caracterizaban por su longevidad y liderazgo en la batalla. *Aragorn* renunció a sus deberes como sucesor al trono de su pueblo y se dedicó a vagar como *Montarás*; cuando *Sauron El señor oscuro* regresó a sembrar terror en el reino de los humanos; *Aragorn* recuperó su trono para hacer frente a la maldad en calidad de rey. De manera similar, *Link* permaneció oculto en el bosque para ser criado de manera distinta a su linaje, pero cuando se dio el momento emprendió su viaje para hacer frente a las fuerzas del mal que en ese momento brotaban.

Identificado como el héroe de esta aventura, y de acuerdo al monomito en Campbell *Link* sigue el siguiente esquema:

- El llamado a la aventura.
- Ayuda Sobrenatural.
- Cruce del primer umbral
- El vientre de la ballena
- El camino de las pruebas
- La huída mágica
- La gracia última
- Rescate del mundo exterior
- El encuentro con la diosa
- Cruce del umbral de regreso
- Libertad para vivir.

---

<sup>320</sup> Este relato se conoce cuando *Link* ya es adulto y regresa de nuevo al bosque.

El **llamado a la aventura** comienza cuando *Link* recibe a *Navi* su primera hada guardiana, quien lo despierta para avisarle que el gran *Deku Tree*, el árbol sagrado, tiene algo que decirle. Por cierto, la figura del gran árbol tiene también gran simbolismo:

“Es uno de los símbolos más difundidos y semánticamente más ricos; en tanto que potente representación del reino vegetal adquiere trascendencia religiosa como imagen o morada de divinidades o poderes numinosos (...) La figura del árbol con sus raíces firmemente plantadas en el suelo, al tronco recto y ascendente y la copa que parece querer abarcar el cielo sirvió con frecuencia para expresar la idea de la vinculación entre los dos aspectos cósmicos, el de lo subterráneo, ctónico, telúrico y el de lo celestial. Estos a su vez contribuyen a formar la idea del Árbol del Mundo, como soporte del planeta o mas a menudo como figura del eje planetario (por ejemplo en la mitología nórdica el siempre verde fresno Ygdrasil); las ramas y el follaje de estos árboles del mundo suelen estar poblados de animales mitológicos y animales de difuntos o nonatos, o es el lugar donde se ocultan la Luna y el Sol, antes de su salida y después del ocaso”<sup>321</sup>.

Resulta importante reconocer al árbol sagrado en *Zelda* como aquel que tiene dominio de todos los mundos y como mensajero que inculca en *Link* los valores que habrá de defender, así como el relato del mito cosmogónico de la *Trifuerza*.

Por otro lado Eliade menciona ante ésta figura que:

“El símbolo de una montaña, de un árbol o de un Pilar situado en el Centro del mundo se halla extraordinariamente extendido (...) El territorio, la ciudad, el templo o el palacio, por el hecho de hallarse en el <Centro del Mundo>, es decir, en la cima de la Montaña Cósmica, se consideraban como el lugar más alto del mundo, el único no inundado por el diluvio”<sup>322</sup>.

El Gran árbol dentro de *The legend of Zelda* es esta figura mítica en sobre cual pesa todo este contenido sagrado. De manos de este gran símbolo *Link* recibe su primer objeto sagrado, es decir la **ayuda sobrenatural**. Así el *Deku Tree* dice a *Link* lo siguiente: “Ve al castillo de *Hyrule*, ahí seguramente encontrarás a la *Princesa del destino*, toma esta piedra contigo, la piedra que los hombres tanto

---

<sup>321</sup> Becker, *op. cit.* p. 29.

<sup>322</sup> Eliade, *op. cit.* p. 46.

buscaban, la que ha impedido la maldición en mí”<sup>323</sup>. No será éste el único objeto sagrado, pues por lo general *Link* se hace de armas, amuletos y talismanes, pero la *Esmeralda de los Kokiri* es el primer obsequio sagrado que recibe. De hecho esta piedra espiritual habrá de complementarse con otras dos obtenidas de lugares sagrados. El primero de estos lugares sagrados es el bosque, lugar donde había vivido siempre y que:

“Ocupa un lugar muy caracterizado, apareciendo con gran frecuencia en mitos, leyendas y cuentos folklóricos (...) Como lugar donde florece abundante la vida vegetal, no dominada ni cultivada, y que oculta la luz del sol, resulta potencia contrapuesta a la de éste símbolo y de la tierra. (...) Por ello puede afirmar Jung que los terrores del bosque, tan frecuentes en los cuentos infantiles, simbolizan el aspecto peligroso del inconsciente (...) el bosque contiene toda suerte de peligros y demonios, de enemigos y enfermedades, lo cual explica que los bosques fueran de los primeros lugares consagrados al culto de los dioses, suspendiéndose en los árboles las ofrendas”<sup>324</sup>.

De manera simbólica, *Link* deja el bosque de los *Kokiri* tras cruzar un puente, esto es **el cruce del primer umbral**, aquí comienza la aventura y ya no hay vuelta atrás. *Saria*, la amiga *Kokiri*, es quien despide a *Link* del bosque: “Sabía que dejarías el bosque algún día *Link*. Porque eres diferente a mí y a los demás, pero está bien porque seremos amigos por siempre ¿no es así? Quiero darte esta *Ocarina*, por favor cuídala. Cuando la toques espero que te acuerdes de mí y vengas a visitarme”<sup>325</sup>. Con esa *Ocarina*, *Link* empezó a practicar el instrumento.

En sus andanzas *Link* llega al pueblo de los *Goron*, hombres de piedra de quien obtendrá la segunda *Piedra espiritual* tras derrotar a la bestia tipo lagartija gigante que vive en el fondo de una cueva:

“La cueva, gruta o caverna, tiene un significado místico desde los primeros tiempos (...) es el lugar en que lo numinoso se produce o puede recibir acogida. Por ello, desde la prehistoria, y no sólo por la causa utilitaria de esconder y preservar las

---

<sup>323</sup> *Link* tendrá que buscar a partir de este momento las tres *Piedras espirituales*.

<sup>324</sup> Cirlot. *op. cit.* p. 112.

<sup>325</sup> Esta no es la *Ocarina del tiempo*, pero sirvió para practicar algunas melodías.

imágenes, se situaron en grutas profundas las pinturas simbólicas de los correspondientes cultos y ritos”<sup>326</sup>.

*Link* entra entonces a ese otro lugar sagrado que es la cueva, su afán es conseguir un tesoro: “El nacimiento de ciertos héroes, la ocultación de armas, símbolos del poder, etc., se verifica en cuevas”<sup>327</sup>, así *Link* sale ya convertido en héroe y con el objeto sagrado tras derrotar al monstruo.

Esta acción de entrar a la cueva o al templo por un objeto sagrado es muy recurrente en los videojuegos de *The legend of Zelda*, se reconoce comúnmente como el símbolo de entrar en el **vientre de la ballena**, y *Link* debe entrar en cuevas y templos para obtener objetos sagrados o rescatar a alguien que permanece cautivo. Aún más parecido al símbolo arquetípico es el hecho de que *Link* haya entrado en el estomago de un pez gigante de nombre *Jabu Jabu* para rescatar a una princesa que al parecer se la había tragado. La ballena:

“Ocasional símbolo de los poderes del abismo, con diversas connotaciones; la encontramos, por ejemplo, en la narración bíblica del profeta Jonás, quien rehuendo la misión de predicar en Ninive fue arrojado por la borda y devorado por un pez grande, habitualmente descrito como ballena, que lo escupió a los tres días (a su vez esto se interpreta como alusión simbólica a la muerte de Cristo, su entierro y Resurrección)”<sup>328</sup>.

*Link* sigue su búsqueda en lugares de gran significación por toda la tierra de *Hyrule*.

El **camino de las pruebas** significó para *Link* cumplir su búsqueda, tanto de piedras espirituales como de medallones sagrados y sólo hasta obtener todos los tesoros incluyendo la *Master Sword* pudo hacer frente a *Ganondorf*. Un Búho sabio alienta a *Link* a seguir adelante: “Parece que el tiempo ha llegado para que comiences tu aventura. Encontraras muchas dificultades adelante, es tu destino. ¡No te atemorices incluso durante los momentos más difíciles! Sigue este camino y verás el castillo de *Hyrule*, allí encontrarás una princesa”<sup>329</sup>.

---

<sup>326</sup> Cirlot, *op. cit.* p. 165.

<sup>327</sup> Cirlot, *op. cit.* p. 165.

<sup>328</sup> Becker, *op. cit.* p. 49.

<sup>329</sup> No será la única vez que el búho se aparezca a *Link*.

En la segunda búsqueda cuando *Link* ya es adulto y debe despertar a los sabios así como conseguir los cinco medallones restantes es motivado por *Sheik* quien le dice:

“He estado esperándote, *Héroe del tiempo*. Cuando el mal gobierne todo, una alentadora voz del *Reino sagrado* llamará a aquellos destinados a ser sabios, quienes permanecen en los cinco templos. Uno en la profundidad del bosque... Uno en la alta montaña... Uno bajo el vasto lago... Uno en el interior de la casa de los muertos... Uno dentro de la diosa de arena... Juntos, con el *Héroe del tiempo*, los invocados derrotarán al mal y regresarán la luz de la paz al mundo. Esta es la leyenda de los templos transmitida por mi gente, los *Sheikah*”<sup>330</sup>.

Tras entrar a todos los templos, cuevas y grutas, pelear con monstruos y obtener objetos sagrados, *Link* culmina el camino de las pruebas al hacer frente a *Ganondorf* y poner fin al mal en una batalla espectacular donde no participa la *Princesa Zelda* quien aún permanece cautiva, por lo que es sólo *Link* y sin la ayuda de nadie en una prueba de verdadera hombría la lucha contra *Ganondorf* en su forma humana. Una vez derrotado, el castillo donde están comienza a destruirse, por lo que *Link* y *Zelda* deben escapar si no quieren ser aplastados, es decir, hacen **la huida mágica**.

Pero al escapar, de entre los escombros surge un monstruo que pone a prueba a *Link* en lo que será la **gracia última**, una bestia en forma de cerdo gigante azul de nombre *Ganon* es el desafío, pero no lo combate solo, pues la *Princesa Zelda* ahora sí le da una mano para entre los dos acabar con *Ganon* de manera definitiva. Al final *Link* se **encuentra con la diosa** (la *Princesa Zelda*) quien acepta que ha sido la responsable de gran parte de los acontecimientos: “Gracias *Link*, *Ganondorf* ha sido sellado en el *Reino maligno*. La paz ha regresado a nuestro mundo por un tiempo. Toda la tragedia que sucedió fue mi culpa. Era muy joven para comprender las consecuencias de tratar de controlar el *Reino sagrado*. Y te encerré ahí”<sup>331</sup>.

El **cruce del umbral del regreso** es lo que falta en esta aventura, la *Princesa Zelda* pide a *Link* que coloque de nuevo la *Master Sword* en el *Pedestal*

---

<sup>330</sup> *Sheik* le indica con este relato, el nuevo camino a seguir en la segunda jornada, la de *Link* adulto.

<sup>331</sup> La idea es que si *Link* no hubiera juntado las piedras espirituales, *Ganondorf* no se hubiera apoderado de la *Trifuerza* y no se habría convertido en el rey del mal.

del tiempo para que se arregle el cruce entre las épocas, ella toca una melodía con la *Ocarina del tiempo* para llevar a *Link* a su época original y volver a ser niño otra vez, *Zelda* dice:

“Ahora es tiempo de arreglar mis problemas. Debes dejar la *Master Sword* para descansar y cerrar la *Puerta del tiempo*. Sin embargo, al hacer esto se cerrará el camino entre los tiempos. *Link* dame la *Ocarina*, como sabio te puedo regresar a tu tiempo original con ella. La paz ha regresado a *Hyrule*, es el momento de decirnos adiós. Ahora ve a casa *Link*, recupera tu tiempo perdido. A casa... donde se supone deberías estar, la manera en que debería ser. Gracias *Link*... Adios...”<sup>332</sup>.

Y en un arrullo producto de la *Ocarina del tiempo* tocada por *Zelda*, *Link* está de vuelta para continuar con su vida como la dejó, sólo que ahora sabe quién es y tiene **libertad para vivir** y comenzar de nuevo con la *Princesa Zelda*.



<sup>332</sup> En este momento pasan los créditos del juego sobre imágenes de los lugares de *Hyrule* que ahora viven en paz en la época en que *Link* era niño, es decir, como si nada hubiera pasado.



Enfrentar grandes monstruos...



EL CAMINO DE LAS PRUEBAS

Buscar medallones mágicos en templos...



EL CAMINO DE LAS PRUEBAS

Y pelear contra el rey malvado...



EL CAMINO DE LAS PRUEBAS

Sin Ganondorf, el castillo se derrumba...



LA HUÍDA MÁGICA

Ganondorf resurge como un monstruo...



LA GRACIA ÚLTIMA

La princesa le ayuda en la batalla...



RESCATE DEL MUNDO EXTERIOR

La princesa y Link han vencido...



ENCUENTRO CON LA DIOSA

Zelda toca... Link vuelve a ser niño...



CRUCE DEL UMBRAL DE REGRESO





### Mito escatológico:

Dentro del mito cosmogónico de la *Trifuerza*, también está implícito el mito escatológico, pues si bien los tres poderes de las diosas permanecen latentes en los tres triángulos dorados; la vieja leyenda que habla sobre aquél que habrá de poseerla y la utilidad que haga de ella es la clave para descubrir el mito



escatológico. Pues como se sabe, el mito escatológico representa destrucción, pero al mismo tiempo renovación.

*Ganondorf* es la figura que representa el mal, la amenaza que *Link* debe detener para evitar que el mundo sea destruido. *Link* ya había soñado con un hombre malvado que perseguía a una princesa y él no podía hacer nada. El gran *Deku Tree* es quien revela a *Link* la existencia de *Ganondorf* y sus intenciones:

“Escucha bien: un brujo malo del desierto puso una maldición sobre mí. Este hombre maligno uso sus repugnantes poderes mágicos en la búsqueda del *Reino sagrado* que está conectado a *Hyrule*, porque es en este reino donde podrá encontrar la reliquia divina, la *Trifuerza*, la cual contiene la esencia de las diosas. Tú debes evitar que el hombre malvado encuentre la *Trifuerza*, debes impedir que aquel hombre de corazón maligno entre al *Reino Sagrado* de la leyenda. Ese

hombre maligno que ha puesto una maldición sobre mí y disminuido mi poder... y por esa maldición mi fin está cerca”<sup>333</sup>.

La figura de *Ganondorf* como brujo malvado tiene la siguiente razón de ser: “La creencia en brujos y brujas deriva parcialmente de un complejo de arraigadas supersticiones populares, como la creencia en hechizos y demonios familiares; son individuos que han establecido un pacto con el diablo y por ello disponen de poderes sobrenaturales, por ejemplo, el de volar para acudir al aquelarre, etc.”<sup>334</sup>. Aunque *Ganondorf* es muy fuerte, su poder se lo debe principalmente a las fuerzas oscuras con quien ha pactado, y no a la espada que el héroe sí porta; por eso los ataques de *Ganondorf* se basan principalmente en hechizos y rayos oscuros que lanza mientras vuela por los aires además de convertirse en el monstruo *Ganon*.

Por otro lado, cuando *Link* tiene su primer encuentro con la *Princesa*



*Zelda* de niños, ésta le revela el contenido de sus sueños, le dice lo siguiente:

“Yo tuve un sueño, en él nubes oscuras cubrían el cielo de la tierra de *Hyrule*. Pero de repente un rayo de luz que salía del bosque partiendo las nubes e iluminando la tierra. De la luz aparecía una silueta, sosteniendo una roca verde y brillante seguida de un hada. Sabía que esta es una profecía que vendría del bosque y tú debes ser esa persona”<sup>335</sup>.

*Link* en los sueños de la princesa se perfilaba como el elegido, el salvador, aquel Mesías que habrá de poner fin al tirano.

De igual manera *Ganondorf* fue identificado por ella como la gran amenaza, pues comenta:

“El otro elemento de mi sueño, las nubes oscuras, creo que simbolizan al hombre que está ahí. ¿Puedes ver al hombre con la mirada maligna? El es *Ganondorf*, el

---

<sup>333</sup> En sueños *Link* veía que no podía hacer frente a *Ganondorf* por lo que sentía impotencia. No tener miedo es la clave para vencerlo.

<sup>334</sup> Becker. *op. cit.* p. 56.

<sup>335</sup> La piedra verde que le dio el *Deku Tree* y su hada acompañante cumplieron la profecía de los sueños de *Zelda*.

líder de los *Gerudos*, el vino desde el desierto lejano. A pesar de que el jura lealtad a mi padre, estoy segura de que no es sincero. ¡Las nubes oscuras que cubrían a *Hyrule* en mi sueño, deben simbolizar a ese hombre!”<sup>336</sup>.

*Zelda* no tardó en relacionar las viejas leyendas de la *Trifuerza* con sus sueños, pero lo que los consideró una premonición y sacó la siguiente conclusión: “Lo que *Ganondorf* debe estar buscando es nada menos que la *Trifuerza* del *Reino Sagrado*. Él debe haber venido para obtenerla para conquistar a *Hyrule*, no, el mundo entero. ¡*Link*, somos los únicos que podemos proteger a *Hyrule*!”<sup>337</sup>. *Zelda* no estaba equivocada ya que *Ganondorf* logra apoderarse de la *Trifuerza* cuando *Link* abrió por primera vez la *Puerta del tiempo*, y el mundo cayó en las tinieblas: “Excelente trabajo, como pensé tu poseías las llaves de la *Puerta del Tiempo*, me has guiado a las puertas del *Reino Sagrado*... Sí, te lo debo todo a ti niño”<sup>338</sup>. Pero no todo se perdió, pues *Link* permaneció en el templo para crecer y en un futuro hacer frente al tirano. *Rauru* el sabio, explica los hechos a *Link*, y en donde pareciera que todo había terminado, surge la esperanza para hacer frente al mal, pues la *Trifuerza* se separó y *Link* debe cumplir su misión como el elegido: “Cuando abriste la *Puerta del tiempo* en nombre de la paz. *Ganondorf*, aprovecho para penetrar este lugar sagrado. Él obtuvo la *Trifuerza* sagrada y con su poder se convirtió en el rey de la maldad. Su poder proviene de los templos de *Hyrule* y en siete cortos años lo transformó en un mundo de monstruos”<sup>339</sup>.

Este es el mito escatológico presente en *The legend of Zelda*, *Ganondorf* representa el enemigo a vencer; pero dentro de su mismo poder maligno están las claves para poder vencerle con valor y sabiduría. *Link* sin duda derrotará a *Ganondorf*.

---

<sup>336</sup> Este relato es contado a *Link* durante su primer encuentro con *Zelda*.

<sup>337</sup> *Zelda* continúa en su relato sin saber las repercusiones que tendría el querer abrir la *Puerta del tiempo*.

<sup>338</sup> Palabras de *Ganondorf* cuando *Link* abre las puertas del *Templo del tiempo*.

<sup>339</sup> Palabras de *Rauru* a *Link* cuando despierta convertido en adulto en el *Templo del Tiempo*.



#### 4.1.2. ANÁLISIS MITOLÓGICO DE HALO.

##### **Símbolos seleccionados.**

La selección de los símbolos para analizar en esta saga son: *Halo*, *Cortana* y los *Spartans*. Los tres son elementos claves para entender la razón de ser de las luchas espaciales en *Halo* y están presentes en toda la aventura. En torno a ellos gira la guerra llevada a cabo entre la raza humana y los *Covenant* por diferencias religiosas. La intolerancia ante estas prácticas es el móvil que mantiene en jaque a ambos bandos.

Los *Halos* son conjuntos espaciales con forma circular de grandes dimensiones que son armas de destrucción galáctica, el porqué de su existencia es un enigma que el protagonista debe descubrir. *Cortana* es la figura guía de *Master Chief* dentro de toda la aventura, provee de la información necesaria para seguir avanzando. Y *Spartan* es el nombre clave del proyecto del *Gobierno Unido de la Tierra* que tiene por objeto crear guerreros de condiciones superiores para hacer frente a amenazas del espacio exterior.

##### ***Halo:***

*Halo*, el objeto que da nombre a la saga de videojuegos proviene de una instalación espacial de gran tamaño. En su escape del planeta *Alcance* y perseguidos por una horda de enemigos *Covenant*, la tripulación del *Pilar de otoño* a cargo del comandante *Keyes*, encontró un *Halo* de grandes dimensiones; un anillo de un diámetro de alrededor de 10,000 kilómetros, con un ancho de unos 23 kilómetros, que a primera vista parecía estar hecho de metales. Después se enterarían que ese *Halo* recibía en nombre de *Alfa Halo 04*. La tripulación de *Pilar de otoño* no tuvo más remedio que aterrizar de emergencia en dicha estructura pues la nave fue severamente dañada, lo mismo que los enemigos.



Dentro de la superficie de la gran estructura existía un ambiente similar al de la Tierra, es decir, aire con oxígeno que lo hacía completamente respirable para los *Humanos*; colinas cubiertas por verdes pastizales y lagos con agua clara. Aún más sorprendente fue encontrar estructuras con forma piramidal; lo que permitía suponer que habitaba alguna civilización. Al ingresar a las pirámides se pudieron dar cuenta que eran complejos sistemas mecanizados utilizados por otra civilización que desapareció miles de años atrás, para la investigación y cautiverio de seres devastadores conocidos como los *Flood*, de los cuales algunos incluso permanecían ahí y al entrar a las instalaciones escaparon.

*Cortana* reveló el verdadero uso final de todo el complejo circular, ya que éste consistía en un arma de destrucción con poder de arrasar la vida en galaxias a la redonda y así detener a la plaga del *Flood* en caso de no poder controlarse, en el espacio seguían existiendo otras instalaciones circulares de similares características.

Los *Halos* tienen un simbolismo especial. El cual es el siguiente:

“Deriva del nimbo de los paganos y aparece en la pintura del cristianismo (a veces también en la escultura) como atributo de la divinidad, de la santidad y de la soberanía, en forma de superficie circular de fondo generalmente dorado, o bien de corona de rayos alrededor de la cabeza de un personaje (a diferencia de la aureola y la mandarla); ante todo para Cristo, el Cordero, Dios padre (en este caso con frecuencia de forma triangular) y la paloma del espíritu santo”<sup>340</sup>.

El halo por tanto es un objeto sagrado, por eso los *Covenant* vieron en él atribuciones de seres superiores.

Otra similitud de los *Halos* lo es con la figura de los mandalas. El origen de la palabra mandala se remonta al sánscrito, cuyo significado es círculo. Pero estos círculos tienen capacidades mágicas principalmente. Los mandalas como dibujos de formas circulares que muchos chamanes utilizan en sus ritos especiales, sirven para actos de curación e invocación de grandes espíritus. Estas propiedades especiales de los mandalas las explica Eliade: “El mandala es ante todo una

---

<sup>340</sup> Becker. *op. cit.* p. 156.

*imago mundi*; representa a la vez el cosmos en miniatura y el panteón”<sup>341</sup>. La magnificencia de los mandalas como círculos mágicos tienen dentro de sí la representación tanto de la totalidad del cosmos y de la vida, pero a la vez está latente la destrucción, porque: “El mandala es ante todo una imagen sintética del dualismo entre diferenciación y unificación, variedad y unidad, exterioridad e interioridad, diversidad y concentración”<sup>342</sup>.

El mandala a su vez: “Representa simbólicamente la experiencia religiosa y es un medio auxiliar para alcanzar mediante la meditación la unificación con el Ser. Para C. G. Jung el mandala mismo era un símbolo del proceso de individuación, y descubrió figuras parecidas en el onirismo de los individuos modernos”<sup>343</sup>. Los *Covenant* veían en los *Halos* la posibilidad de hacerlos funcionar para hacer el *Gran viaje*, no importando que éste signifique la destrucción.

Los *Halos* que orbitan la galaxia son aros que guardan secretos mágicos sobre el origen de una raza de seres superiores, los *Forerunners* que dejaron un legado a futuro. Pero a la vez también son el arma que puede poner fin a la existencia en caso de ser necesario, lo que quizá pasó con ellos tiempo atrás. El punto común en todos los *Halos* es el *Arca* que al parecer está en algún lugar de la Tierra.

La figura de la Tierra como el *Arca*, concuerda con la idea del centro, pues si bien los *Halos* distribuidos en la galaxia son espacios sagrados, templos de los antiguos, el *Arca* los reúne de manera misteriosa y fascinante: “Todo microcosmos, toda religión habitada, tiene lo que podría llamarse un <Centro>, es decir un lugar sagrado por excelencia”<sup>344</sup>. El que la Tierra sea este centro sagrado otorga también a toda creación humana un carácter especial y sagrado, aunque quizá si se indaga más en la historia, los *Covenant* podrían también tener relación. Aunque de entrada ellos se sienten el centro del universo donde la humanidad no tiene lugar.

---

<sup>341</sup> Eliade. *Mito y realidad*. p. 31.

<sup>342</sup> Cirlot. *op. cit.* P. 300.

<sup>343</sup> Becker. *op. cit.* P. 199- 200.

<sup>344</sup> Eliade. *Imágenes y símbolos*. p. 42.



Quizá también la forma circular bien puede relacionarse con la idea del tiempo cíclico, pues todo parece indicar que la destrucción de los seres vivos en toda la galaxia es un proceso que se repite cierto determinado tiempo, a menos que pueda detenerse. *Halos*, las estructuras misteriosas que flotan en el espacio, dan nombre a esta saga de videojuegos que en poco tiempo ha acrecentado el número de seguidores que fascinados esperan saber que ocurrirá con *Master Chief* y la humanidad en el futuro.

### **Cortana:**

Ella es un oráculo moderno. Pero de entrada hablar de *Cortana* como *ella* es un tanto subjetivo, pues no es un ser humano, ni siquiera un ser vivo, pero su apariencia cuando se manifiesta en hologramas es femenina, por lo que se le llega a tratar como persona que a veces llega a mostrar sentimientos. Tanto *Marines* como *Master Chief* se dirigen a ella como si se tratara de una entidad aparte.



Su papel de oráculo en la aventura es otorgado porque su labor es proveer de información a *Master Chief*, aunque en algunas ocasiones puede infiltrarse en las redes de los sistemas computacionales para además de tener acceso a las bases de datos, actuar sobre diversos mecanismos y manipular de esta

manera las puertas, accionar maquinaria, o cualquier otro dispositivo que dependa de los sistemas computacionales.

El oráculo es una figura que se remonta a las deidades que daban respuesta a las plegarias humanas. El término se aplicaba tanto a las respuestas como a los indicios que se manifestaban de distintas formas ya sea por señales físicas, tintineo de campanas o algún otro. Los sacerdotes eran los intérpretes de estas señales principalmente. Aunque el nombre de oráculo también se otorgaba al espacio físico donde se hacía la consulta. Para los griegos, a las faldas del Monte

Parnaso existía el Oráculo de Delfos, ahí se manifestaba una mujer que recibía el nombre de Pitonisa, ella es quien se encargaba de comunicar las informaciones a quienes preguntaban.

Otra figura mítica que es similar al oráculo es la Melusina, quien es: “Un hada de la que hablan las leyendas, a veces con forma de sirena (...) Cuando había de suceder un gran desastre, lanzaba un agudo grito por tres veces (...) Parece Melusina el arquetipo de la intuición genial, en lo que ésta tiene de advertidor, constructivo, maravilloso, pero también enfermizo y maligno”<sup>345</sup>. *Cortana* al introducirse en los sistemas digitales obtiene información para predecir la siguiente acción que se debe hacer, pero su método es por lo general de alarma, como los gritos de la Melusina.

Relacionando estos elementos, *Cortana* tiene figura de mujer por hacer un símil a la Pitonisa y la Melusina; y por otro lado, la información recibida por los dioses es el equivalente a todo lo que circula en las redes computacionales de los enemigos. Así, se obtienen respuestas sobre el



origen de las cosas, su utilidad, y una proyección sobre lo que puede pasar si se activan los *Halos*.

*Cortana* es una figura femenina que acompaña a *Master Chief* de manera muy especial, sin ella el héroe no podría culminar su aventura. Al final de *Halo 2*, *Cortana* permaneció cautiva junto a *Gravemind* en el segundo *Halo*, para satisfacer sus necesidades de conocimientos sobre los *Humanos* y el *Covenant*. “El silencio llena la tumba vacía. Ahora que me he ido. Pero mi mente no está en calma, las preguntas me acosan. Yo preguntaré y tú responderás”<sup>346</sup>. *Cortana* es pieza clave en el desarrollo de *Halo*.

---

<sup>345</sup> Cirlot. *op. cit.* P. 310.

<sup>346</sup> *Gravemind* es un ser extraño, parece planta, y habita en el segundo *Halo* que visitaron. Él convocó a *Master Chief* y al *Inquisidor* para que trabajaran juntos y evitar la activación de los *Halos*. Se desconoce su motivación final en la guerra.



## **Spartans:**

*ESPARTANO II* es el nombre que recibió el proyecto en el que participaron algunos voluntarios de la Tierra para someterse a experimentos genéticos y entrenamiento severo; un grupo nutrido de jóvenes al parecer tanto hombres como mujeres dispuestos a ser el arma definitiva que defenderá a la humanidad de cualquier amenaza superior. La figura del espartano, de donde se toma el nombre de este proyecto proviene de Esparta, poderoso estado de la Grecia antigua; quien se enfrascó en una rivalidad con la ciudad de Atenas y se caracterizó por sus cualidades bélicas, su gran disciplina y su apoyo a la milicia. Los ciudadanos de Esparta, se caracterizaban por su severa tradición educativa, dedicada a la militarización y defensa del honor.

Los niños desde la antigua Esparta eran puestos a prueba casi desde el nacimiento, pues se les examinaba para ver si eran lo suficientemente fuertes y hermosos para someterse al entrenamiento, de no ser así eran arrojados a un barranco a fin de no gastar en vano en su educación. Los soldados espartanos eran separados de su familia desde los seis o siete años, ahí eran entrenados hasta la edad de los veinte con severas prácticas militares en donde se les inculcaba además que el bien de la ciudad iba por encima del bien propio, su lealtad era todo.

Su entrenamiento diario consistía en soportar el hambre y los entornos climáticos severos, así como entrenamiento en disciplinas atléticas y de gimnasio. En ellos se inculcaba más el sentimiento de victoria colectiva, en vez de la gloria personal. Morir en el campo de batalla por defender los intereses colectivos era lo más importante. Cabe resaltar que las mujeres recibían un entrenamiento similar, pero en ellas se enfocaba más en crear madres sanas para criar hijos fuertes, todo



esto con los ejercicios atléticos; así las mujeres espartanas eran relativamente más libres y valoradas que otras féminas contemporáneas.

Ahora bien, el primer juego de *Halo* se ubica en un universo que ya ha tenido trayectoria, es decir, que si se recurre el concepto de historia y discurso. La historia en *Halo* habla de que la Tierra se ha sobrepoblado y la búsqueda de nuevos mundos se hace con base a la milicia de la tierra, para lo cual se necesitó un grupo de soldados especiales capaces de enfrentar las amenazas del espacio, y esos eran los



*Spartans* quienes fueron creados en grandes cantidades, siendo la mejor arma de los humanos. Se dice que se juntaron en el planeta *Alcance* para abordar una especie de *Nave de Troya* para atacar al *Covenat* y destruirlo desde dentro, sin embargo, fueron sorprendidos y sólo uno sobrevivió. Todos estos acontecimientos no ocurren “a cuadro”, pero son el antecedente para entrar de lleno en el discurso del videojuego que es la visión en esta guerra en los ojos de *Master Chief* de quien ya se explicó que huyó en la nave *Pilar de otoño* haciendo un salto espacial, convirtiéndose así en el último espartano con vida y heredero de toda una disciplina basada en el entrenamiento de los espartanos.

## LOS MITOS EN HALO

### **Mito cosmogónico:**

Un círculo puede ser el origen del mundo. En *Halo*, la historia se presenta muchos años después en el futuro, el escenario ideal para crear una aventura épica y un sinfín de posibilidades a lo que podría pasar. El motor de la aventura es la sobrepoblación de la Tierra y la exploración de nuevos planetas es la única respuesta para encontrar mundos que habitar, así se crea una colonia espacial en

el planeta *Alcance* un tanto alejado de la Tierra; pero estos viajes espaciales también trajeron como consecuencia la guerra contra los *Covenant*.



El origen del mundo es importante para *Humanos* y *Covenant*, pero las diversas interpretaciones que hacen de los *Halos* en la galaxia los llevan a combatir entre ellos. No obstante el conflicto, la verdadera tensión es creada por las instalaciones *Halo* que están dispersas por toda la galaxia y un

tercer bando conocido como los *Flood*, el parásito donde el origen de las construcciones *Halo* y los *Flood* tienen un pasado común. Cuando *Master Chief* llega a la primera instalación *Cortana* le revela el origen de dicho *Halo*, pues al preguntarle cómo podrían usar esta arma para combatir a los *Covenant*, ella le responde: "Este anillo, es de los *Forerunners*... Si, los *Forerunners* construyeron este lugar"<sup>347</sup>. Los *Forerunners* al parecer son una raza de seres que sin duda tuvieron una tecnología superior a la que *Humanos* y *Covenant* poseen; pero desaparecieron hace años por culpa de los *Flood* y sus ataques.

La red de los *Halos* son un arma de destrucción masiva que sirvió para eliminar a todos los seres vivos de la galaxia y así los *Flood* no siguieran alimentándose y expandiéndose, pero algunos especímenes que quedaron en la instalación donde se estudiaban



han permanecido hasta la llegada de una avanzada de *Humanos* y *Covenant*, liberándose de nuevo el parásito. Los *Forerunners* toman el papel de los seres sobrenaturales del mito cosmogónico, pues tanto *Humanos* como *Covenant*, si

<sup>347</sup> *Cortana* obtiene esta información al meterse en la red de las instalaciones.

bien ambas especies son por completo diferentes, comparten el destino común del legado que los *Forerunners* dejaron en los *Halos*.

Una gran catástrofe que consistió en el uso de los complejos *Halo* hace miles de años terminó con esta civilización de gran tecnología; sin embargo, la Tierra conocida por ellos como “*El Arca*” es la pieza clave en el funcionamiento de la maquinaria y red de complejos. Para los *Covenant*, dentro de su religión, la existencia de la Tierra al parecer ya era conocida por los *Profetas*, sin embargo, no contaban con la existencia de los *Humanos* quienes al parecer son una especie de accidente dentro de todos los mitos cosmogónicos del *Covenant*.

No importando cual sea la situación, los *Forerunners* son un pasado común para ambos bandos. Para los *Covenant* como parte de su religión y para los *Humanos* como parte de un vestigio de civilizaciones antiguas. Así mientras unos les dan a una interpretación religiosa, para los otros es de tipo científica.

Sea cual sea la visión para cada bando, los *Halos* se convierten en espacios



sagrados: “En la geografía mítica, el espacio sagrado es el espacio real por excelencia, porque, como se ha demostrado recientemente, para el mundo arcaico es real el mito porque refiere a manifestaciones de la realidad verdadera: lo sagrado”<sup>348</sup>.

La visión cosmogónica en la saga de *Halo* se hace en relación al

círculo como origen del mundo y figura primordial del universo. El círculo: “O disco es, con frecuencia, emblema solar (...) simboliza en muchas ocasiones el cielo y la perfección o también la eternidad”<sup>349</sup>. El círculo habla de un ciclo que habrá de repetirse, la destrucción es inminente, pero seguro traerá la renovación. El universo de *Halo* presenta dos maneras distintas de pensar, pero al parecer un mismo origen que los puede unir para enfrentar de ahí en adelante un enemigo en

<sup>348</sup> Eliade. *imágenes y símbolos*. p. 43.

<sup>349</sup> Cirlot. *op. cit.* P. 136.

común, el *Flood*. Todo esto, siempre y cuando se olviden los fundamentalismos religiosos y las malas interpretaciones para los acontecimientos que ocurren en la galaxia.

### **Mito del héroe:**

En *Halo*, *Master Chief* es el último espartano viviente, por lo que se vuelve único y especial. Los demás espartanos fueron derrotados en el campo de batalla del planeta *Alcance*. *John 117*, quien más adelante sería *Master Chief* se enlistó en el proyecto *SPARTAN II* que sin duda guarda grandes similitudes con la educación espartana. De igual manera fueron enlistados varios niños de ambos sexos hasta convertirse en lo que son, soldados altamente entrenados con un alto grado de obediencia dispuestos a arriesgar su vida con tal de cumplir su misión y buscar la salvación de la raza humana.

Como héroe de la historia, *Master Chief* guarda también las similitudes de *Link* con el color verde, pues sin duda su presencia también simboliza la esperanza, quizá aún más acrecentada porque no pelea una lucha sólo y su presencia en el campo de batalla motiva a los demás a seguir combatiendo, sin embargo, en el color verde se encuentran también las siguientes significaciones:

“Los alquimistas y los ocultistas consideraron con frecuencia la luz verde, presente en la naturaleza y en la combustión de diversas sustancias químicas, así como ciertos fenómenos lumínicos raros observables a la salida o a la puesta del sol (rayo verde). Todo lo cual simboliza la iluminación y al mismo tiempo representa la muerte y la vida (...) en ocasiones el verde también reviste significado negativo en el arte medieval, como el color de los venenos y de las cosas perjudiciales que atraen con su brillo”<sup>350</sup>.

Así el verde se entiende también como un color destructivo, y *Master Chief* es sin duda un ser creado para la destrucción pues su entrenamiento y disciplina militar lo hacen pelear a muerte por el bando de los *Humanos*, aunque poco a poco adquiere conciencia junto a su contraparte *Covenant* el *Inquisidor*, que en la guerra hay intereses que van por encima de los altos mandos.

---

<sup>350</sup> Becker. *op. cit.* p. 332 – 333.



El protagonista de la aventura sigue los pasos del monomito clásico bajo el siguiente esquema:

- **La llamada a la aventura**
- **Ayuda sobrenatural**
- **Cruce del primer umbral**
- **El vientre de la ballena**
- **El camino de las pruebas**
- **El encuentro con la diosa**
- **La huída mágica.**
- **La gracia última**

*Master Chief* se encuentra en una cápsula a bordo del *Pilar de otoño*, la nave que hizo un salto espacial para tratar de ahuyentar a los *Covenant* de la Tierra, cuando estos atacaron el planeta *Alcance*. Así, *Master Chief* reúne cualidades de combate especiales y lo necesario para hacerse distinguir de los otros soldados que participarán en el campo de batalla. Para *Master Chief* la **llamada a la aventura** es cuando el comandante *Keyes* sospecha que tras el salto espacial una flota de *Covenant* los sigue, así que predispone lo necesario para que sus hombres se preparen al combate. Pide que *Master Chief* sea liberado de su cápsula y acuda con él pues le tiene una misión especial. Ahí le dice: “Lleva a *Cortana* lejos de esta nave. Mantenla lejos del enemigo, si ellos la capturan sabrán todo. Lleva la información valiosa que ella tiene sobre el enemigo a la Tierra”<sup>351</sup>. *Master Chief* recibe su orden.

La **ayuda sobrenatural** vino inmediatamente al despertar pues recibió armas y una armadura peculiar de nombre *Mjolnir*, la cual es un recubrimiento de energía que posee su traje para resistir ataques enemigos. Aunque su principal arma es llevar a *Cortana* consigo, una Inteligencia Artificial que se puede introducir en los sistemas informáticos del enemigo para proveerlo de información, además de ser el objeto preciado que debe cuidar.

---

<sup>351</sup> *Keyes* sigue el decreto del *Protocolo Cole*, donde se busca evitar a cualquier medio que los *Covenant* ubiquen la Tierra al seguir una nave terrícola.

El **cruce del primer umbral** se da cuando *Master Chief*, *Cortana* y otros *Marines* abandonan el *Pilar de otoño* cuando éste es atacado por los enemigos. La pequeña nave de escape alejándose de la nave motriz da una sensación de que es el comienzo de la aventura y se ha dejado atrás la seguridad que proveía.

Inmediatamente después viene el símil del **vientre de la ballena**, pues al abandonar la nave, lo primero que aparece es la estructura gigante del *Halo* que poco a poco los atrae por la fuerza gravitacional, como si se los tragara. De hecho el impacto en la superficie es tal que sólo *Master Chief* logra sobrevivir dentro de esa pequeña tripulación, *Cortana* permanece segura en la red informática de su armadura.

El vientre de la ballena se puede llevar a un nivel aún más arquetípico, pues justamente cuando *Master Chief* se dispone a rescatar al capitán *Keyes* de la nave *Covenant* donde lo tienen cautivo, éste capítulo es titulado: “En la panza de la bestia”<sup>352</sup>, haciendo referencia específica a este episodio conocido, pues la misión es rescatar al capitán *Keyes* dentro de ese gran monstruo que es la nave enemiga.

El **camino de las pruebas** comienza para *Master Chief* hasta culminar en la destrucción de ese primer *Halo*, lo cual tuvo que hacerse al sobrecalentar los reactores nucleares del *Pilar de otoño*, así se logró una aparente victoria y el cumplimiento de la misión, pues con la instalación y enemigos destruidos, *Master Chief* tuvo el camino libre para regresar a *Cortana* a la Tierra y culminar su misión, pero en realidad ese fue el comienzo de la lucha por controlar los *Halos* restantes y acrecentar aún más las luchas entre *Humanos* y *Covenant*. Para el *Inquisidor*, el *Covenant* que estaba a cargo de cuidar dicha instalación significó una derrota y la humillación pública, pero para *Master Chief* fue el reconocimiento ante los *Marines* y toda la humanidad cuando por fin regresó con la valiosa información a la Tierra.

La parte del **encuentro con la diosa** recae en la Tierra, esa figura por la que vale la pena pelear y arriesgar la vida. *Master Chief* logra verla por un momento mientras recibe sus condecoraciones en la estación terrestre *Cairo* que flota en la superficie del planeta.

---

<sup>352</sup> “In the belly of the beast” en su título en inglés.

La **huída mágica** se da de manera muy especial en el primer *Halo* cuando *Master Chief* debe escapar junto a *Cortana* antes de que la instalación sea totalmente destruida, lo que desemboca en una carrera contra reloj en que deben buscar una nave para escapar y ser eliminados. Una huída más espectacular se dio en *Halo 2*, cuando siguen al *Profeta del Pesar* cuando éste escapa de la Tierra y tratan de descubrir el motivo de su visita. *Master Chief* se dedica a perseguirlo hasta infiltrarse en su nave en espera de detenerlo. Para el *Inquisidor* su última gran labor fue derrotar a *Tartarus* y detener la activación del segundo *Halo*, objetivo que no logró cumplir del todo, pero que por lo menos dio tiempo para tratar de detener la detonación desde el *Arca*.

Lo anterior se convirtió para *Master Chief* en **la gracia última**, la cual consiste en detener al profeta en su viaje a la Tierra. Ahí debe descubrir la relación del planeta con los *Halos* esparcidos en la galaxia lo que seguramente liga a la Tierra con los *Forerunners* y evitar su activación. Este mito del héroe espera concluir en *Halo 3*.







### Mito escatológico:

El mito escatológico es el móvil de todo el juego, pues si bien en el primer videojuego de *Halo* no se dio una explicación completa sobre la amenaza de los aros espaciales, es en *Halo 2* donde se puede entender las diferentes versiones apocalípticas relacionadas con estas estructuras. La visión del mito escatológico es radicalmente distinta desde la perspectiva de los *Covenant* y los *Humanos*.

Para los *Covenant*, guiados por los *Profetas*, su cosmovisión gira en torno a los sucesos que se van desarrollando en la galaxia y la interpretación que los *Profetas* hacen de ellos. Los *Profetas* hablan siempre de *El gran viaje*, promovido principalmente por el *Profeta del Pesar*, quien establece la relación de este viaje con los *Halos*, para él es necesario activar las instalaciones sin siquiera medir las consecuencias de este hecho ni prestar atención a la amenaza de la destrucción de los seres vivos de la galaxia; para de esta manera poder reunirse con los seres superiores. Su fe ciega en pensar que se viven los últimos tiempos y que ellos son la raza elegida de las galaxias los convierte en la gran amenaza para los seres

humanos, pues para los *Covenant* la presencia humana es una herejía que debe culminar en su destrucción.

Para los *Humanos*, la visión es apocalíptica porque esto es una Guerra Santa espacial, así que desde su perspectiva tienen la triple amenaza de ser destruidos por los *Halos*, por los *Covenant*, e inclusive por los *Flood*, una visión muy desesperanzadora. Los *Humanos* no tienen una interpretación de tipo religiosa para estos hechos, sin embargo están concientes de que se encuentran al



borde de la extinción por la amenaza de los *Covenant*, pues la destrucción que hicieron en el planeta *Alcance* fue una muestra de lo que son capaces.

De igual manera, para ambos bandos existe la figura del Mesías, ellos son el *Inquisidor* y *Master Chief*. El *Inquisidor* tiene tras de sí un historial de varios *Covenant* que han portado la sagrada armadura para defender el interés de los *Profetas* por miles de años, de hecho existe un mausoleo construido para guardar los restos de aquellos que han portado la armadura. El *Inquisidor* es un arma al servicio de los intereses políticos de la clase alta del *Covenant*, por lo que



perdonar sus fallas y otorgarle tal puesto sólo sirve para que limpie su nombre, y su gente mas que verlo como un héroe, lo ve como a un mártir que debe pagar sus culpas con sangre, por lo que no son muy benignos en el trato que tienen con él. De cualquier manera es la última arma que los *Covenant* tienen para detener

al *Demon*, que es la forma en que ellos se refieren a *Master Chief* tras haber destruido el primer *Halo*; para ellos es la figura portadora del caos a su mundo una especie de anticristo.

*Master Chief*, el último espartano viviente representa para los humanos la esperanza que habrá de detener todas estas catástrofes del ataque de los *Covenant*, es el Mesías. La forma en que los seres humanos lo reconocen a diferencia de los *Covenant* con el *Inquisidor*, es más bien la de un héroe militar sin ningún atributo religioso. La llegada de *Master Chief* al campo de batalla, además de agregar un elemento de grandes capacidades, levanta la moral del equipo de *Marines*, pues su reputación y condecoraciones lo convierten en todo un símbolo para la humanidad. “La humanidad necesita héroes jefe” dijo el *sargento Johnson* a *Master Chief* previo a su ceremonia de condecoración en la base militar de defensa *Cairo*.

Ambos son héroes para sus respectivos pueblos, pero las circunstancias de la guerra los llevaron a reunirse en el campo de batalla con *Gravemind*, el organismo que habita el segundo *Halo* y quien los puso a trabajar en equipo para detener la activación de los *Halos*. Así aunque de diferente bando, a ambos héroe los une un problema en común: detener la destrucción de la galaxia por medio de los *Halos*; así tras dejar los fanatismos religiosos el *Inquisidor* se unió a la causa terrestre para detener a los *Profetas Halo*, se puede decir es sinónimo de Apocalipsis, pues el término proviene del: “Último libro canónico y único profético del nuevo testamento, escrito por San Juan en Palmos; contiene siete epístolas a diversas comunidades cristianas del Asia menor, así como visiones –en parte de difícil interpretación- sobre el fin de los tiempos, que prevé inmediato, además de anunciar los horrores que traerá consigo el reino del Anticristo y profetizar su derrota”<sup>353</sup>. Sobre éste mítico libro:

“Los exegetas bíblicos admiten que el Apocalipsis relata en estilo simbólico acontecimientos que señalan el fin del mundo y el advenimiento del otro (Jerusalén celeste). El cordero simboliza a Jesús, como víctima del sacrificio: el libro simboliza la ley; la espada, la fuerza de la palabra divina y del espíritu: los animales, las cuatro

---

<sup>353</sup> Becker. *op. cit.* p. 27.

formas del tetramorfos que rodean al Pantocrátor en las representaciones habituales de la iconografía. Las cifras citadas suelen tener carácter arquetípico. Respecto a la <Bestia>, se han insinuado varias interpretaciones (el mal, Roma, la tierra dominada por las potencias demoniacas, etc.) Obvio es agregar que diversos sectores del esoterismo han propuesto peculiares interpretaciones heterodoxas”<sup>354</sup>.

Del Apocalipsis se extraen muchos conceptos pues para los *Covenant*, *Master Chief* es la “bestia” y los *Humanos* son herejes. La lucha, la caída de los humanos y “*el gran viaje*” se remontan ideas apocalípticas donde *Halo* es el móvil de toda la aventura. La saga de *Halo* está plagada de ideas religiosas, un marco para que los Mesías aparezcan y las alianzas se logren para destruir un mal común.

---

<sup>354</sup> Cirlot. *op. cit.* p. 87.

### 4.1.3. ANÁLISIS MITOLÓGICO DE *METAL GEAR*

#### **Símbolos seleccionados:**

En todo el universo de *Metal Gear* hay muchos símbolos, sin embargo, si hay que seleccionar tres que guíen toda la aventura, estos serían: *Metal Gear*, *Snake* (la serpiente) y el tirano. La guerra y lo que piensan los involucrados en el campo de batalla es el escenario para que los protagonistas realicen sus acciones. Bajo la sombra bélica se desarrolla una historia que habla de lealtad, traición e ideales, ¿Quién es el enemigo?

*Metal Gear* es el arma de destrucción definitiva, en todas las versiones del videojuego se hace presente y los cambios tecnológicos hacen aún más poderoso a este tanque con capacidad de lanzar armamento nuclear a cualquier parte del mundo. *Snake*, el nombre clave del protagonista guarda relación con la serpiente y sus habilidades, pues debe ser sigiloso y letal; por tanto se vuelve un alias muy adecuado. El tirano, la figura de aquél héroe que cae en su sombra se vuelve el enemigo. *Big Boss* alguna vez fue el héroe de la historia, sin embargo desertar y traicionar a su país es un hecho que causó conmoción y se ha repetido a lo largo de la historia con otros personajes.

#### ***Metal Gear:***

Un armatoste de grandes dimensiones, un tanque con capacidad de lanzar armamento nuclear a cualquier parte del mundo, una máquina que con el paso del tiempo y con las innovaciones tecnológicas se ha hecho cada vez más precisa, mortífera y efectiva, eso es *Metal Gear*, el arma definitiva.

Los grandes ejércitos durante toda la historia de la humanidad han buscado la manera de hacer más eficiente el uso de armas y armaduras para atacar y defender de manera más efectiva. La idea de un objeto mágico que es la ventaja contra el enemigo es sumamente difundida en el imaginario colectivo. Por ejemplo, en *El señor de los anillos*, la genial novela de J. R. R. Tolkien que recientemente se llevó al cine muestra una aventura épica en donde se da una lucha en toda la *Tierra media* por obtener un anillo, el *Anillo Único*, tesoro buscado por *Sauron*

*Señor oscuro* para resurgir y terminar con todos. La bomba atómica significó un antes y después en las guerras; ahora con la tecnología nuclear es posible devastar espacios de grandes dimensiones con una simple cabeza nuclear; no sólo eso, sino que el territorio afectado se queda contaminado por la radiación durante siglos lo que lo hace además inhabitable. La bomba atómica más que un arma para ganar las guerras, se vuelve un artefacto devastador que sólo destruye cual *Anillo Único*.

Las armas tienen la siguiente significación: “Símbolo del poder, su carácter es ambiguo puesto que pueden emplearse tanto en el ataque como en la defensa; atributo de los héroes y de las deidades guerreras. En el lenguaje simbólico de la Biblia, tanto Dios como Satán tienen armas y armadura”<sup>355</sup>. A diferencia de la espada que simboliza las grandes cualidades del héroe, las armas en manos del enemigo no sirven para la justicia, sino para la destrucción:

“Las armas simbolizan, pues, las funciones y fuerza de espiritualización y sublimación, al modo como los monstruos representan la exaltación de lo inferior. Como decimos en mitos y leyendas se exalta el poder, para así decirlo autónomo, de las armas, objetos y atributos de los grandes héroes, santos o semidioses, como el Olifante de Rolando, el martillo de Thor, la vara de Moisés. Las armas de aplastamiento como la maza implican la idea de destrucción mejor que de la victoria”<sup>356</sup>.

*Metal Gear* si se tuviera que representar con un arma antigua sería una maza, pues es tan poderoso que no se ve otra utilidad más la que de destruir y no la de proteger, por mucho que se busque justificar los usos defensivos del mismo. *Metal Gear* comenzó su desarrollo en la época de la Guerra Fría; el científico *Leonovitch Granin* fue quien empezó su desarrollo; él a diferencia de los tanques de la época pensaba construir un tanque con piernas a fin de poder moverlo a cualquier territorio; su idea fue despreciada por su país quienes apoyaron la fabricación del tanque *Shagohod* de diseño más tradicional. *Granin* decepcionado vendió sus planes a los americanos. Las aventuras que se ubican a antes de *Metal Gear Solid*, donde *Solid Snake* hace sus primeras misiones a finales del

---

<sup>355</sup> Becker. *op. cit.* p. 35.

<sup>356</sup> Cirlot. *op. cit.* p. 94 - 95.



siglo XX presentan una versión mejorada del tanque que sigue conservando sus características nucleares pero es una amenaza que otorga ventaja y crea tensión en Occidente al permanecer en manos de naciones rebeldes, así la amenaza nuclear está latente y cualquiera puede desencadenar un ataque nuclear de grandes dimensiones. Esta versión de *Metal Gear* fue modificada por el *Doctor Petrovich* tras obtener los planos de *Granin*. Ya en la saga *Metal Gear Solid*, se revela que la amenaza nuclear lejos de estar superada sigue vigente, pues de manera secreta los Estados Unidos siguen construyendo e investigando de manera clandestina en el desarrollo de ésta arma, para defenderse de las demás potencias que lejos de participar en el desarme nuclear siguen gastando recursos en armamento. *Hal Emmerich* es el ingeniero encargado de los avances tecnológicos en esta nave. En esta versión de *Metal Gear* lo que se buscaba es hacer de él un tanque impenetrable como si fuera una armadura, es decir:



“Protección física del cuerpo, simboliza su defensa espiritual, como ya señala San Pablo. El caballero armado se <aísla> del mundo circundante y cada pieza de su arnés, según la parte del cuerpo que protege, recibe un simbolismo adicional dimanado del anatómico. La armadura a la vez que una defensa, es una transfiguración del cuerpo, una <metalización> ligada al simbolismo de los metales (esplendor, duración brillo, etc)”<sup>357</sup>.

*Metal Gear Rex* de la versión del análisis busca ser una armadura pilotada por un hombre con el poder de destruir naciones enteras con sólo oprimir un botón. El peligro de ser controlado por alguien es un riesgo que llevó a *Liquid Snake* a casi crear un conflicto nuclear a gran escala.

*Metal Gear* será como el *Anillo Único* un arma de destrucción que en manos equivocadas significará grandes catástrofes.

---

<sup>357</sup> Cirlot. op. cit. P. 94.

### **Snake, la serpiente:**

Como es sabido, dentro del campo de batalla y sobretodo en misiones de espionaje como es el caso de *Metal Gear*, los nombres en clave son importantes para referirse a todos los miembros que participan y no saber su identidad en caso de ser descubiertos. El protagonista y casi todos los personajes que aparecen en este videojuego son más conocidos por sus nombres de batalla que por los verdaderos.

*Solid Snake* tiene éste nombre clave desde sus primeras misiones, pues trata de equiparar sus habilidades con las de este animal ya que la serpiente se caracteriza por su sigilo al arrastrarse; por lo que muchas veces pasa inadvertida, no obstante cuando es descubierta y trata de defenderse libera un poderoso veneno letal que las hace muy temidas. Con sus colores particulares, dominio del agua y la tierra, y el cambio de piel. Su importancia simbólica esta presente en casi todos los pueblos. Dentro de su simbolismo espiritual, la serpiente a veces puede ser considerada como un animal maligno y benigno.

Cuando la serpiente tiene una acepción maligna por lo general proviene de su relación con el dragón o demonio:

“El Antiguo Testamento la cuenta entre los animales impuros; es paradigma del pecado y el Diablo, la tentadora que engañó a nuestros primeros padres en el Paraíso; por otra parte vemos en ella un símbolo de la astucia y también de la inteligencia (...) La serpiente de Midgard de la mitología nórdica es un reptil gigantesco y nefasto, que rodea la Tierra (Midgard, imaginada en forma de disco), expresando el peligro constante que amenaza el orden habitual del mundo; el cristianismo primitivo la comparó con el Leviatán”<sup>358</sup>.

La similitud de la figura del dragón con la serpiente la convierten en el antagonista propio de los héroes, la encarnación perfecta para representar todos los males. La serpiente tiene tan mala reputación en varios pueblos, que los esquimales la llegan a considerar como un gran enemigo cuando en la región gélida donde habitan ni siquiera hay serpientes sueltas.

Cuando la serpiente es considerada una figura benéfica se debe a que se asocia con la figura del árbol de la vida, así la serpiente es un animal que

---

<sup>358</sup> Cirlot, *op. cit.* p. 405.



conserva cualidades tanto terrenales como acuáticas, es un animal que domina ambos mundos y que visto en su figura de dragón es aquel que surca el espacio para regar la lluvia por todo el mundo. Esta figura dual y contradictoria se refleja en muchas culturas como las mesoamericanas donde aparece como Quetzalcoatl la serpiente emplumada; que haciendo un símil con el dios dragón es uno de los dioses más temidos pero a la vez respetados por ser el portador de la lluvia y el viento, a veces dador de vida y otras tantas destructor de la misma. Esta dualidad, también se refleja en el simbolismo oriental del Ying Yang; representado por dos serpientes que se entrelazan pero que a la vez son la misma figura en



equilibrio. Sus cualidades benéficas también se deben a que: “en el culto de Asclepios (Esculapio), el dios de la medicina, figuran las serpientes por alusión al cambio de piel, como símbolo de la constante renovación de la vida por sí misma. En las casas romanas tenían a menudo serpientes que representaban los lares y demás genios protectores del hogar y la familia”<sup>359</sup>. *Solid Snake* y la serpiente son un símbolo característico de la saga de *Metal Gear*, y sus significaciones y diferentes acepciones que se dan a lo largo del juego seguirán siendo referencia obligada para entender de manera particular como este animal participa en toda la saga.

### **El Tirano:**

Un héroe siempre está en peligro de caer en el lado oscuro y volverse en su sombra, en cualquier momento se puede volver un tirano. En *Metal Gear*, la traición es un tema recurrente, el cambio de bandos es una constante cuando los ideales por los cuales pelear se diluyen entre enfrentamientos e intereses políticos manejados por terceros. Los soldados son sólo herramientas del gobierno.

---

<sup>359</sup> Becker. op. cit. p. 291 – 297.

*Big Boss*, quien de principio era conocido como *Naked Snake* realizó su primera misión, la *Virtuos mission* que lo ponía a prueba, para demostrar al gobierno de los Estados Unidos que él y el grupo que lo guió en la misión estaban aptos para llevar a cabo espionaje e infiltración de un solo hombre. Este grupo se convertiría después en *FOXHOUND*.

La formación de *Big Boss* vino de su mentora *The Boss*, una heroína de guerra que había sido clave junto a otro grupo de mercenarios para conducir a los Estados Unidos a la victoria en la Segunda Guerra Mundial. Dentro de los consejos que *The Boss* le dio fueron: “Sólo porque los soldados están en el mismo lado ahora, no significa que siempre lo estarán. Tener sentimientos personales por tus camaradas es de los peores pecados que puedes cometer; los políticos determinan a quien enfrentas en el campo de batalla”<sup>360</sup>. En el campo de batalla no hay lugar para que se pueda tener consideración ante el enemigo, pues



nunca se sabe cuando los aliados se puedan volver enemigos y viceversa. “Un soldado tiene que seguir las órdenes que le han dado, no hay lugar para cuestionarse el porqué. Un soldado es un arma de los políticos, no más. Tarde o temprano tu conciencia te molestará; al final tienes que escoger si vas a vivir como un soldado o sólo como un hombre con una pistola”<sup>361</sup>.

Ser soldado significa entregarse por completo a los altos mando, no importando el para qué lo quieran usar los políticos, cuando se quiere ser racional y entender el porqué de las órdenes, el soldado enfrenta confusiones y no puede vivir en paz. Quien determina contra quién se debe pelear son los tiempos: “Los valores de la gente cambian con el tiempo y de igual manera los líderes de un país; así que no existe una cosa que pueda ser llamada enemigo en términos

<sup>360</sup> Este comentario surgió como consejo a *Big Boss* antes de enfrentar su primera misión.

<sup>361</sup> Al final *Big Boss* terminó cediendo a su verdadera vocación de guerrero y terminó como enemigo de su país. después de todo, lo habían defraudado.

absolutos. Los enemigos con los que peleamos sólo son enemigos en términos relativos, cambiando constantemente con los tiempos”<sup>362</sup>. Para un soldado lo único que existe es la misión y poder cumplirla con absoluta certeza.

*Big Boss*, hartos de ser usados como armas de los políticos y guardando dentro de sí el instinto de un guerrero decidió no dejarse utilizar por los demás, además, si no existen enemigos en términos absolutos ¿por qué no habría de ser él el que pusiera orden a un gobierno que resultaba ser aún más ruin. *Big Boss*, dejó de ser héroe para convertirse en villano, abandonó su cargo al mando de *FOXHOUND* en la década de los noventa y trató de ponerse contra el gobierno al cual sirvió. Su hijo *Solid Snake* tuvo que eliminarlo, pues no había lugar para el tirano, ni para el traidor.

La figura del tirano es muy recurrente en mitos e historias populares, en la cinematografía el caso más representativo es el de *Darth Vader*, un caballero *Jedi* de quienes se supone cargan los más elevados valores espirituales, pero que por amor cayó en el lado oscuro hasta convertirse en el villano de la saga que habría de ser muerto por manos de su hijo *Luke Skywalker*, al igual que *Solid Snake* y *Big Boss*. Otro caso del tirano en la literatura reciente es el caso de *Lord Voldemort*, el villano en *Harry Potter*, quien durante su juventud se hacía llamar *Tom Ryddle* y era el alumno más talentoso y brillante de todo *Howarts*, pero que por no controlar su ambición y frustraciones de la infancia se convirtió en el mago más tenebroso que “no debe ser nombrado”.



Sin duda, la figura del tirano se distingue de la maldad pura, porque éste en algún momento tuvo la oportunidad de elegir el camino correcto, pero por lo general sus grandes pasiones incontrolables lo hacen caer en el lado equivocado

---

<sup>362</sup> Como hoy se puede ver en los conflictos internacionales, donde los enemigos que hoy son aliados mañana se vuelven el enemigo.

para ser eliminado por una figura cercana a él como lo es su propio hijo. Tragedia cuyo referente más común es el mito de Edipo.

## LOS MITOS EN *METAL GEAR*

### **Mito cosmogónico.**

En *Metal Gear* no existe un mito cosmogónico que hable de la creación del mundo por origen divino o algo parecido. El marco donde se desarrolla la historia es una ficción dentro de la realidad de los conflictos bélicos del siglo XX y la amenaza terrorista del siglo XXI. Pero dentro de la saga de *Metal Gear* aparece una figura que por lo menos sirve de mito de origen de todos los conflictos bélicos Y del protagonista, un grupo secreto conocido como los *Patriots*.



Los *Patriots* están más allá de los intereses que defienden las naciones pues este grupo se conformó por la gente más poderosa, al parecer durante el siglo XIX, por lo que son responsables directos de desencadenar los conflictos más grandes del siglo XX como las dos Guerras Mundiales, así como financiar

las investigaciones en armamento nuclear durante la Guerra Fría.

Los *Patriots* adoptaron este nombre durante éste último conflicto precisamente, pues antes de eso eran conocidos como los *Philosophers* un grupo que trasciende las fronteras y que tiene alto poder económico y político. Hasta convertirse en definitiva en los *Patriots* durante el último tercio del siglo XX. A los *Patriots* se atribuye el patrocinio del proyecto *Les Enfants Terribles* de donde se originó *Solid Snake*, sus hermanos y los *Genome Soldiers* que conformaron *FOXHOUND* además de ser participantes directos de los conflictos en los que ha tenido participación *Solid Snake* de manera secreta.

Ya entrados en el Siglo XXI, los *Patriots* planeaban utilizar una versión gigantesca de *Metal Gear* conocida como el *Arsenal Gear* para controlar los flujos de información para tener el control definitivo sobre las personas y naciones de todo el mundo. Las participaciones de este grupo secreto han sido tan significativas que se vuelve difícil distinguir entre lo que es real o ficción, entre lo que es conflicto y lo que es una simulación mediática; pero lo más difícil es distinguir su verdadero objetivo y hasta donde llega su grado de influencia de éste grupo sin rostro.

Lo cierto es que los *Patriots* siempre han visto la oportunidad de canalizar sus esfuerzos en el patrocinio de guerras sin que se vea de fondo un verdadero objetivo, así, las guerras en *Metal Gear* se realizan contra rivales no identificados, es decir, que de acuerdo a la época se cambia de bando forzando a pelear a



los soldados aunque estos sean amigos, eliminando gran parte de significación a la guerra, pues:

“En sentido cósmico, toda la guerra concierne a la lucha de la luz contra las tinieblas, del bien contra el mal. En la mitología abundan ejemplos de esa guerra librada entre las potencias luminosas y las oscuras, como la lucha de Júpiter contra los Titanes, la de Thor contra los gigantes, la de Gilgamés y otros héroes contra los monstruos. El campo de batalla simboliza el dominio de la realidad en que acontece la acción. En la tradición islámica, la guerra material es sólo la <pequeña guerra santa>, mientras que <la gran guerra santa> es la que libra el hombre contra sus enemigos interiores. La imagen es tanto más fiel cuanto mas justa es la guerra. Guenón especifica que la razón única que puede justificar una guerra es reducir la multiplicidad a la unidad, el desorden al orden. De este modo, la guerra aparece como el medio para obtener la reintegración del orden original, como un <sacrificio> que repite el cosmogónico”<sup>363</sup>.

---

<sup>363</sup> Cirlot, op. cit; p. 238.

Resulta complicado saber a qué bando pertenecen los *Patriots*, o qué intereses defienden, pues según ellos, se busca establecer un orden en lo social y político, Los *Patriots* son el origen para todo el universo bélico de *Metal Gear*, pues desde este punto de vista el mundo no está controlado por grandes potencias, sino por grandes empresas de particulares con mucho poder en diferentes ámbitos humanos.

### **Mito del héroe.**

*Metal Gear* es una saga compleja que se lleva por etapas donde aparecen diferentes héroes. Durante la Segunda Guerra Mundial, *The Boss* y su grupo de los *Cobras* eran los héroes de guerra<sup>364</sup>. Luego durante la época de la Guerra Fría, *Big Boss* se volvió el modelo de guerrero ejemplar, a tal grado que de sus genes se buscó hacer clones para tener un ejército de soldados permanentes. *Big Boss* desertó para crear una nación bélica y seguir su guerra durante la década de los noventa. Es en esta época que aparece el héroe principal *Solid Snake* en estas guerras donde se involucra su padre, sus hermanos y otros soldados alterados genéticamente en donde se descubren las intrigas y las particularidades de los conflictos protagonizados durante el siglo XXI por grupos terroristas. Es en el nuevo milenio donde *Raiden* trata de tomar el protagonismo de *Metal Gear*, aunque siempre bajo la sombra de *Solid Snake*.

La lucha interior es el tema central de éste mito del héroe dentro de *Metal Gear Solid*, y se desarrolla de acuerdo al monomito en el siguiente esquema:

- **La llamada a la aventura**
- **Negativa al llamado**
- **Ayuda sobrenatural**
- **Cruce del primer umbral**
- **El vientre de la ballena**
- **Camino de las pruebas**
- **El encuentro con la diosa**
- **Gracia última**

---

<sup>364</sup> Aunque no hay videojuegos para esta parte, sus hazañas se mencionan en versiones del juego posteriores.



- **Rescate del mundo exterior**
- **Huída mágica**
- **Cruce del umbral de regreso**
- **Libertad para vivir**

*Solid Snake* se encuentra retirado en las gélidas tierras de Alaska. Sus anteriores combates lo han dejado marcado y prefirió alejarse de todo ambiente bélico; decepcionado por los resultados obtenidos en la guerra donde lo han obligado a pelear con quienes antes eran sus aliados y amigos, *Solid Snake* ha perdido las ganas de combatir. Se ha vuelto egoísta y no piensa levantarse en armas por nada ni por nadie más. Un día, *Roy Campbell* el comandante de *FOXHOUND* le pide que lo acompañe “amablemente”, pues la base nuclear cerca de la región donde están ha sido secuestrada por un grupo de ex miembros de la organización *FOXHOUND* que al parecer han desertado y están dispuestos a lanzar un ataque nuclear.

Esto significó el **llamado a la aventura** para *Solid Snake*. Aunque de primera instancia él hizo un **negativo al llamado** pues se hallaba renuente a participar dentro de la misión alegando que ya se había retirado, pero tras una labor de convencimiento que consistió en decirle que *Meryl* la sobrina del coronel se encontraba en la base, así como hacerle saber también que *Liquid Snake* comandaba toda la operación enemiga. La curiosidad por saber quien era ese tal *Liquid* terminó por convencerlo.

Ahora bien, para poder cumplir la misión *Snake* recibió la **ayuda sobrenatural**; en primera instancia una inyección de nanomachines que le permitirían soportar las frías temperaturas de la base; junto a un traje especialmente diseñado para protegerlo de la hipotermia. La segunda ayuda y quizá la más importante fue el codec, un implante colocado en sus oídos para poder entablar comunicación con la base submarina desde donde *Campbell* dirige la operación junto a otros miembros del equipo. Y también muy importante es el radar que le permite detectar las posiciones de los enemigos para ayudarlo a no ser visto. La tecnología más avanzada es el regalo que *Solid Snake* recibe para no fallar.

El **cruce del primer umbral** se da cuando *Solid Snake* es lanzado por un torpedo a la base para infiltrarse de manera submarina; de ahí logra pasar la vigilancia para llegar a un elevador donde se despoja de su traje de buzo para comenzar su misión donde ya no hay regreso más que con la victoria. Este elevador lo lleva a una zona abierta. La base nuclear militar en la isla de *Shadow Moses* esta construida de tal manera que sólo es posible acceder a ella por la puerta principal o en helicóptero; como *Solid Snake* no tiene otra opción debe infiltrarse por la ventilación. Su construcción interna está hecha por niveles; de tal manera que para llegar a *Metal Gear Rex*, el gran tesoro que custodia toda la base, sólo es posible hacerlo si se pasan los diferentes niveles de seguridad de todo el complejo; de cualquier manera, entrar a la gran base es un símil perfecto para ejemplificar el **vientre de la ballena**.

El **camino de las pruebas** para *Solid Snake* es un largo trayecto una vez que entró. Su misión consistió en derrotar a todos los miembros rebeldes de *FOXHOUND*: *Revolver Ocelot*, quien al final escapó; *Decoy Octopus* quien lo engañó haciéndose pasar por *Donald Anderson*; *Psycho Mantis* quien descubrió parte de sus sentimientos; *Sniper Wolf* la mujer que *Otacon* amaba; *Vulcan Raven* un noble guerrero y *Liquid Snake* el hermano incómodo que guardaba ciertos rencores; sin olvidar la intromisión de *Gray Fox* bajo es disfraz del ninja quien le recordó viejas batallas; para llegar finalmente a *Metal Gear Rex* el arma de destrucción definitiva. *Snake*, como cualquier héroe que debe cumplir su misión debe someterse a este camino lleno de obstáculos para conseguir el objeto deseado, *Metal Gear*. “El itinerario que llega al Centro se halla sembrado de obstáculos y, no obstante, cada ciudad, cada templo, cada habitación se halla en el Centro del Universo”<sup>365</sup>.

Conocer a *Meryl* fue como el **encuentro con la diosa**, pues ella fue la figura que sin duda cambió el carácter de *Solid Snake*, ella significó una persona de quien preocuparse, lo que le hacía falta. “No tenía idea de que fueras tan femenina”<sup>366</sup> fue lo primero que *Snake* dijo a *Meryl* cuando la vio sin el traje de

---

<sup>365</sup> Eliade, *Imágenes y símbolos*. p. 58.

<sup>366</sup> Este encuentro se dio en el baño de mujeres, cuando *Snake* necesita contactar a *Meryl* para pedirle unas tarjetas que ella poseía, al verla en ropa interior, pudo descubrir sus encantos.



soldado con el que pretendía pasar desapercibida. A partir de ahí *Solid Snake* cambió; *Psycho Mantis* descubrió parte de esta realidad al leer la mente de *Meryl*: “Tú ocupas un gran lugar en su corazón y se hace cada vez más grande”<sup>367</sup>.

El camino para la destrucción de *Metal Gear Rex* no fue fácil, pues en repetidas ocasiones se reponía gracias al manejo que *Liquid Snake* hacía del tanque, lo que ponía a *Solid Snake* en vías de hacer **la gracia última**. En esta batalla *Solid Snake* tuvo que recibir la **ayuda del mundo exterior** pues cuando todo parecía perdido aparece la mítica figura del ninja que durante toda la misión se había manifestado; tras la máscara, *Grey Fox* antiguo aliado y rival de *Solid Snake* aparece para destruir el radar de *Metal Gear Rex* y decirle antes de morir: “Snake, No somos armas del gobierno ni de nadie mas, pelear fue lo único, lo único para lo que fui bueno; pero al menos siempre peleé por aquello en lo que creía. *Snake... Adiós*”<sup>368</sup>. Y de esta manera más que ayudarlo con disminuir las defensas de la gran máquina, le inyectó valor para aclarar su mente y batir todas sus dudas, pues en el campo de batalla solo existe cumplir la misión.

Cuando parecía que *Liquid Snake* y *Metal Gear Rex* habían sido eliminados, las cosas se complicaron pues un desquiciado *Liquid* los perseguía por todo el andén hasta la salida mientras gritaba: “Esto no terminado *Snake*, esto no ha terminado aún”<sup>369</sup>; con esto se dio la **huida mágica**. El **cruce del umbral de regreso** culminó al salir de nuevo a la luz por el pasillo, ahí *Liquid* cayó muerto a los pies de *Solid Snake*, lo que garantizó que la amenaza había terminado. *Solid Snake* más que salir con la victoria de la misión exitosa, lo que consiguió fue una nueva vida. Pues a pesar de quedar infectado con el virus *FoxDie*, el único consejo que le pudo dar la doctora *Naomi Hunter* fue: “No debes permitir encadenarte a tu destino y ser gobernado por tus genes. Los humanos pueden escoger el tipo de vida que ellos quieren vivir. Snake, si así estás programado no es lo importante. Lo importante es que escojas la vida y entonces ¡Vivir!”<sup>370</sup>. En

---

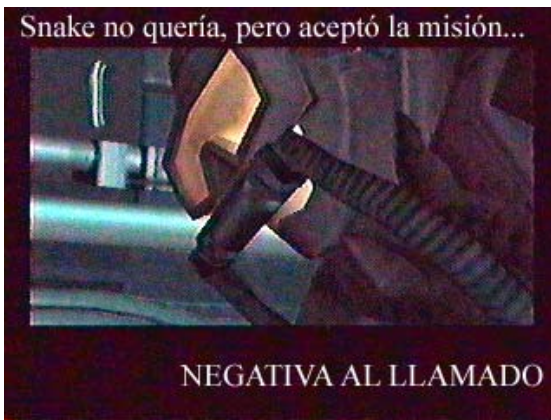
<sup>367</sup> Pero *Snake* no hizo comentario alguno o fingió no prestar atención.

<sup>368</sup> *Grey Fox* muere aplastado mientras se escuchan los gritos de *Solid Snake*: “Foouooooox”.

<sup>369</sup> *Liquid* es recordado por ser un villano imbatible y de los más difíciles durante el juego.

<sup>370</sup> La moraleja detrás del juego es señalar que el hombre no es una máquina que se pueda controlar con la manipulación genética, la libertad y los sentimientos no le permiten actuar como autómatas.

pocas palabras; **libertad para vivir**. *Solid Snake* trasformó su interior y se convirtió en otro ser humano.





### **Mito escatológico.**

Durante la época de la Guerra Fría había un par de certezas: la primera es que sólo se podía vivir de dos maneras, ya sea como lo dictaban los Estados Unidos, o de la forma en que vivían tras la Cortina de Hierro. El mundo estaba dividido por ambas naciones y había que aliarse con alguna de las potencias. La otra certeza sin duda, es que la humanidad sabía que su fin estaba cerca tras un holocausto nuclear. La amenaza nuclear no ha desaparecido del todo pues los



países no han dejado de invertir en armamento nuclear; los que antes no lo tenían ahora lo poseen y la amenaza de naciones como Irak se trató de enmascarar tras el pretexto del desarrollo de armas de destrucción masiva. La paranoia sin duda no ha disminuido. Esta realidad ha servido de marco para el desarrollo de los acontecimientos de la saga *Metal Gear*.



Dentro de la trama de *Metal Gear Solid*, *Baker*, el presidente de *Arms Tech*, la compañía encargada del desarrollo en secreto de *Metal Gear Rex* hablaba de que las armas nucleares estaban todo menos desaparecidas:

“El aumento en gastos nucleares y plutonio crece hasta nuestros días. Hay una larga y bien organizada red y mercado negro de materiales nucleares. Y al final de la Guerra Fría, los ingenieros nucleares rusos se han quedado sin trabajo ni a donde ir. En otras palabras hay cientos de científicos y materiales nucleares disponibles para hacer una bomba. Vivimos en una era en la que un país pequeño puede tener un programa de armamentismo nuclear”<sup>371</sup>.

Esta amenaza nuclear es el escenario para un mito escatológico que aún hoy en día se sigue viviendo en el mundo contemporáneo, ahora bajo la amenaza que representa para Estados Unidos el gobierno Iraní. No ha sido difícil relacionar el fin de la humanidad y los mitos con el holocausto nuclear, pues la capacidad de destrucción es un hecho que aún hoy en día se sigue cargando:



<sup>371</sup> Bajo esta premisa, *Solid Snake* se enteró de que la base secreta de *Shadow Moses* servía para investigación nuclear y que el gobierno de los Estados Unidos no respetó los acuerdos para la disminución de gastos en armamento nuclear.

“Los símbolos de destrucción son siempre, en doctrina tradicional, ambivalentes, se trate del arcano XIII del Tarot, del signo duodécimo del Zodiaco (Piscis), del simbolismo del agua, del fuego o de otra forma sacrificial. Todo fin es un principio, como todo principio contiene un fin. (...) El proceso universal es un perpetuo combate... que sólo acabará con el aniquilamiento de toda existencia. La vida moral del hombre consiste, pues, en tomar parte en la destrucción universal>”<sup>372</sup>.

Así pues, el escenario de *Metal Gear Solid* no es ajeno a la realidad de destrucción que hoy está vigente, y que ha ocasionado tantos conflictos en la zona de Medio Oriente.

Al terminar *Metal Gear Solid*, se hace un silencio y en una pantalla negra se lee:

“En los ochentas había más de 60,000 cabezas nucleares en el mundo. El poder destructivo de todas equivale a un millón de veces a la bomba lanzada en Hiroshima. En enero de 1993, START 2 fue firmado y los Estados Unidos y Rusia acordaron reducir el número de cabezas nucleares entre 3000 y 3500 en cada nación al final del año 2007. Sin embargo en 2003 todavía existían mas de 20,000 cabezas nucleares en el mundo”<sup>373</sup>.

La amenaza nuclear, el fin del mundo, el mito escatológico, la realidad en que se vive y *Metal Gear* se han conjuntado para crear una ficción que se vive pero de manera muy real en un videojuego.



---

<sup>372</sup> Cirlot, *op. cit.*; p. 172 – 173.

<sup>373</sup> Este dato es real.

## 4.2. INTERPRETACIÓN.

Una vez que el análisis de la primer parte de este capítulo ha permitido identificar elementos sumamente interesantes, toca en turno de hacer una hermenéutica que lleve a interpretar esos datos y darles sentido en su uso práctico. Aquí se busca hacer un ensayo contemplando la función del mito, el ritual y el juego.

La función del mito busca que los videojuegos a través de los contenidos que se manejan, sean la base para crear historias y personajes con características particulares, sobretodo en valores que son aceptados y la base para su consumo global.

El interés en las cuestiones del ritual y el juego, busca explicar cómo se juegan los videojuegos, sobretodo con el apoyo de nuevas tecnologías como el Internet para desarrollar nuevas formas de llevar a cabo esta práctica, que con la repetición, siguen manteniendo vigente a la saga mientras sale una nueva versión. De nuevo *Zelda*, *Halo* y *Metal Gear* son tratados por separado.

Una interpretación de los videojuegos resulta novedosa porque están implícitas muchas cuestiones para las que todavía no hay un método adecuado, por tanto con el análisis simbólico y mitológico y tomando en cuenta aspectos lúdicos y de la naturaleza propia de la industria del videojuego se busca hacer una interpretación lo más adecuada posible a la realidad que presenta algo tan novedoso e impactante como son los videojuegos que son tan cambiantes y dinámicos. Es una práctica social que cambia a pasos agigantados. Ojalá que las pretensiones se cumplan y al final de este capítulo quede la mesa puesta para hacer las conclusiones.

#### 4.2.1. LA LEYENDA DE ZELDA: MITOLOGÍA ARQUETÍPICA.

La *leyenda de Zelda*, de las tres sagas de videojuegos analizadas es la más arquetípica, ¿qué quiere decir esto? Que se basa sobretodo en imágenes primordiales que son comunes y que se repiten para diversas culturas en todo el mundo. Hoy en día en un mercado global, donde las empresas buscan extenderse a varios horizontes, un videojuego con estas cualidades se vuelve muy valioso para poder promoverse en una industria de tales características.

El arquetipo en *Zelda* viene de ser una historia donde un niño se enfrenta a un conflicto de grandes dimensiones, representado por un ser maligno y que tiene que pasar por un sinnúmero de pruebas como iniciación para poder madurar y convertirse en adulto y después en un héroe que rescata una princesa. Es un argumento que no es desconocido para ninguna de las culturas a donde se ofrece. Pues el mito del héroe en que está basado *Zelda*, así como su poderoso mito cosmogónico y escatológico hacen de esta saga una de las mejor estructuradas y viables para seguirse explotando junto a las consolas de *Nintendo*.

*Nintendo*, quien comenzó a trabajar en la industria del videojuego en la década de los ochenta logró consolidarse como industria líder por los siguientes diez años. Para alcanzar ése éxito, la saga de videojuegos de *Legend of Zelda* que formó parte de la familia *Nintendo* desde 1986; tuvo como gran ventaja en el primer juego de *Zelda* el ofrecer una manera distinta de hacer videojuegos; pues más que basarse en los puntos o historias lineales; las acciones se centraban en la aventura y la investigación, lo que le daba una personalidad propia a toda la saga de *Zelda*, que poco a poco fue madurando y agregando elementos enriquecedores.

Cabe resaltar que en esa primera versión de *The legend of Zelda*, los personajes también estaban muy bien establecidos en sus roles, pues *Link* era un héroe infalible con gran dominio de la espada, *Ganon* un brujo malvado que su único fin era destruir el mundo, la *Princesa Zelda* una mujer indefensa en espera de su rescate, y la *Trifuerza* ya existía como ese objeto sagrado y mágico que se debía obtener para asegurar la victoria.

Para las siguientes versiones se trató de buscar la identificación adecuada con los personajes donde se involucraran sentimientos como el miedo, el amor y una gran angustia en toda la saga, a la par que la evolución de los personajes. Y en especial en la versión más exitosa, *Ocarina of Time* de 1998, se retomaron todos los elementos clásicos de los juegos anteriores, aunque también, por el paso del tiempo que aunque sólo fue de doce años tuvo muchas diferencias para hacer crecer este aprecio por los personajes del mundo de *Hyrule*.

En *Ocarina*, *Link* no nació sabiendo ser un héroe, pues de hecho su fracaso lo obligó a crecer para poder convertirse en el héroe que *Hyrule* necesitaba, esto sin duda y aunado a los avances tecnológicos que el *Nintendo 64* representaba, ofreció una nueva forma de contar sus aventuras con tramas más complejas y de larga duración. *Link* se vuelve el niño que todos llevan dentro y que está ansioso y sueña con grandes batallas y princesas. Pero también tiene el miedo a no poder hacer frente a lo desconocido o a retos que superan la propia fuerza. Tal es el caso de los sueños de *Link* donde se ve rebasado por *Ganondorf*. El mundo de *Ocarina* es totalmente nuevo porque el usuario se enfrenta a un reino de *Hyrule* hecho en tercera dimensión, pues los anteriores eran planos y los acertijos se resolvían con vistas por arriba como si fuera un tablero. La llegada de la saga a un mundo tridimensional sin duda acercó a los usuarios a un mundo más parecido al propio, pues existen los conceptos de profundidad, caída libre y física parecida al mundo propio, pero dentro de esta “realidad” la magia coexiste con la posibilidad de hacer frente al villano.

Un momento impactante en el videojuego de *Ocarina of Time* fue sin duda ser sorprendido por *Ganondorf* en el *Templo del tiempo* y haber perdido la *Trifuerza*. Para el esquema del videojuego contemporáneo donde se plantea la posibilidad de desarrollar múltiples finales, parecía que éste terminaba en uno de los peores y que el jugador había cometido un error en su búsqueda y habría que empezar todo otra vez, pero tras algunos segundos de incertidumbre con la pantalla en blanco *Link* reaparecía hecho hombre con la posibilidad de enmendar los errores. Un esquema que se parece más a la vida real.



*Ganondorf* cambió también de forma, si bien la maldad irracional seguía siendo su sello característico, se trató de elaborar una historia tras de él; así se convirtió en un *Gerudo* que trataba de cobrar venganza por vivir en los desiertos. Pero por lo drástico de sus acciones, se justificaba que *Link* acabara con él sin tener miramientos. Y evitar así, que su ira destruyera al mundo de *Hyrule*. Los villanos a fin de cuentas tienen la posibilidad de dejar el camino oscuro, pero si no siempre habrá un héroe dispuesto a hacerles frente.

Pero, dentro de los personajes de la aventura, la *Princesa Zelda* dejó de ser un personaje frágil y sin personalidad que ocupaba el papel de objeto a cual rescatar para convertirse en protagonista a la altura de *Link* pero bajo el disfraz de *Sheik*. Como guerrero *Sheik* tenía la capacidad de guiar y pelear al lado de *Link*; aunque después se despojó de su disfraz para mostrar una atractiva doncella, así conservaba ambos mundos, el de la belleza y la guerrera. La *Princesa Zelda* representa un gran avance dentro de la saga quizá aunado a que también cada día más mujeres juegan videojuegos.

Por otro lado, la *Trifuerza* creció como mito cosmogónico, pues las tres diosas que la conforman guardan relación con toda la mítica tierra de *Hyrule*, de tal suerte que la *Trifuerza* se vuelve un símbolo epifánico, que quiere decir que es una prueba real de que la magia de los tiempos primordiales existe en la actualidad de *Hyrule*. De esta manera *Ocarina of Time* se convirtió en juego del año en 1998.

*Nintendo* posee en *The legend of Zelda* una historia que se define más por los roles de sus personajes, que por pertenecer a un mismo universo con continuidad lineal; esto quiere decir que las diferentes versiones de *The legend of Zelda* se ubican en universos distintos, donde no se guarda relación directa con lo que se presenta en versiones anterior o posteriores en su totalidad; así *Link*, *Ganondorf*, la *Princesa Zelda* y la *Trifuerza* pueden existir en diferentes contextos y versiones tratados como un referente arquetípico.

Con todas estas bases arquetípicas, el esquema planteado en *Zelda*, ha servido para dotar de esa magia a las posteriores versiones del juego como el caso de *The Wind Waker* para el *Game Cube* en 2003. Donde los


acontecimientos de *Ocarina* se retoman sutilmente para crear la historia de un mundo nuevo.



Hace años, existía un reino donde permanecía un poder oculto...




Era una tierra próspera, bendecida con bosques verdes, altas montañas y paz...




Pero un día, un hombre malvado encontró el poder dorado y lo usó para sí mismo...

Con su fuerza y mando, sembró la oscuridad en todo el reino...




Pero cuando toda esperanza había muerto y la perdición parecía inminente...

Un joven vestido en verde apareció de la nada. Usando la espada sagrada, selló la oscuridad y trajo luz al mundo.



Este héroe, que viajaba en el tiempo, fue conocido como el Héroe del tiempo.

Su historia se transmitió por generaciones hasta que se volvió leyenda.



Pero, un viento malvado empezó a azotar el reino...


El mal, que creían sellado por el héroe, regresó para sumir de nuevo al reino en la oscuridad.

La gente pensó que el héroe regresaría a salvarlos... Pero no lo hizo.



La gente sólo se encomendó a los dioses. El reino quedó en manos del destino. ¿Qué sucedió con ese reino? Nadie lo sabe.

El reino murió, pero la leyenda sobrevivió en el viento.



En una isla cercana se acostumbra vestir a los niños como el héroe de la leyenda al cumplir cierta edad, para así transmitir los altos valores.

Este es el nuevo Link...



De acuerdo a la tradición, debe vestir el traje...



Y comienza una nueva aventura.



Ahora bien, a partir de ahí, la saga de *Zelda* se convirtió en el gran pilar para *Nintendo*, pues si bien *Mario* fue y sigue siendo la figura más reconocida de la empresa; *The legend of Zelda* se ha convertido en el producto clave de la compañía pues es de los que aseguran más ventas y crean más expectativas en cuanto sale cada nueva versión; y no sólo eso, pues tanto en consolas caseras como sistemas portátiles de *Nintendo* casi por regla se ha lanzado al menos un videojuego de *Zelda*.

Con respecto a los videojuegos contemporáneos donde la interconexión en redes es un factor clave para sacar provecho de una saga, en este sentido *Zelda* se ha quedado, al igual que todo *Nintendo* muy corta en sus intentos; pues *Nintendo* en el *Game Cube* no se decidió a apoyar el juego en línea. Pero como el mercado demandaba la aparición de este servicio, *Nintendo* apostó por utilizar a *Zelda* en una versión con interconexión local que fuera para varios usuarios, en este sentido la respuesta fue *Four Swords*.

Pero *Four Swords* no resultó del todo atractivo por la gran cantidad de requisitos que exigía el programa, pues básicamente consistía en reunir a otros cuatro usuarios, cada uno con un *Game Boy Advance* y cables para conectar al *Game Cube*. Esto elevaba el costo además de limitar la experiencia de juego a los mismos usuarios de siempre y dentro de un mismo espacio. El supuesto valor agregado de utilizar este sistema era que cada quien podía ver en su pantalla lo que realizaba su personaje, opción que el juego en línea tiene por default, por lo que el concepto de *Four Swords* se sintió forzado en su intento de ofrecer juego para varios usuarios, a pesar de que no era para nada malo, pues tenía tras de sí una bien cuidada historia a la altura de toda la saga de *Zelda*.

De cualquier manera, *Link* como personaje sigue vigente pues ha hecho incursiones en otros juegos ajenos a la saga de *The legend of Zelda*, por ejemplo *Super Smash Brothers de Nintendo* o *Soul Calibur II* donde logró bastante éxito.

Para cada nueva aventura de *Link* hay que esperar bastante tiempo para poder jugar con él otra vez, lo que en cierta forma limita su vida como videojuego, lo que lo pone en desventaja ante los demás que dentro de la práctica ritual del juego siguen vigentes. Pero de cualquier manera la larga trayectoria de la empresa y el rico historial que *Link* tiene como héroe han hecho que *The legend of Zelda* sea visto como uno de los iconos más representativos de la industria del videojuego; como producto clave de *Nintendo* y como una saga de videojuegos que siempre tendrá las puertas abiertas para encantar con sus aventuras a niños y adultos, porque siempre hay un *Link* dentro de cada ser humano.

*Link* es querido aquí, y en cualquier parte del mundo por ser el héroe arquetípico, lleno de ilusiones y valores, que son tan necesarios para una época en la que hacen falta cosas en las cuales creer.



#### 4.2.2. HALO: MESIANISMO Y RED.

En *Halo*, la historia más que basarse en un héroe que se somete a un proceso de iniciación para poder enfrentar al mal, lo que presenta es la historia de guerra entre dos bandos donde el fanatismo religioso y la supervivencia son el relato base para que un campeón ya consolidado sea interrumpido en su descanso para poder ayudar a la humanidad; su característica es más bien mesiánica. *Master Chief* es un héroe, pero antes que eso es un soldado, por lo que debe cumplir con la misión que le fue asignada como primer objetivo, no importando a quién tenga que matar. Aunque la historia de *Halo* está ambientada cientos de años en el futuro, su referente es una clara visión del mundo actual.

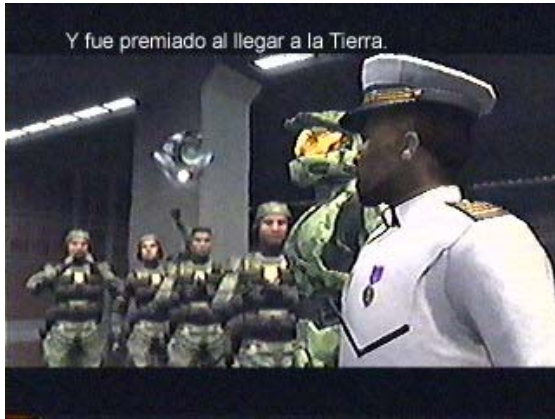
Por un lado están los *Covenant* que basan sus argumentos de destrucción tras su fundamentalismo religioso que considera a la raza humana como una herejía. Los *Covenant* al final no son tratados como villanos sin razón, pues gran parte de ellos durante la lucha decidieron retirarse del campo de batalla pues si bien sus creencias hacen ver a los *Humanos* como enemigos, al final enfrentar un peligro común, los hace abandonar las armas y cooperar.

Por otro lado, los *Humanos* que habitan la galaxia en el siglo XXVI son una prolongación de la forma de vida norteamericana, pues el resultado es un planeta Tierra sobrepoblado y la solución consiste más que en arreglarlo, en ir a buscar nuevos mundos. La vanguardia del grupo de exploración, como es de esperarse es un grupo militar que está preparado para enfrentar cualquier amenaza desconocida en la galaxia, lo curioso es que su forma de organización militar es casi igual, por no decir idéntica a la del ejército estadounidense; inclusive, los miembros efectivos se llaman *Marines*. Quizá la única diferencia tajante entre este ejército de humanos de *Halo* y el norteamericano contemporáneo es el armamento de alta tecnología que se ha desarrollado en todos estos siglos de diferencia. La actitud de los altos mandos en la Tierra es la defenderse ante cualquier ataque. Mientras que la actitud de los dirigentes del *Covenant*, los *Profetas*, es la de dirigir a su pueblo bajo los designios que su religión manda como si tuvieran una venda en los ojos.

Los *Forerunners* y *Halos* son un punto en común para ambas razas pero lo ven desde diferentes perspectivas, unos creen en ellos como remanente de ancestros fundadores y como parte de su religión; para los humanos sólo es visto como un arma que ante la imposibilidad de usarla contra el enemigo, sólo queda destruirla para que ellos no la utilicen. De entre todo este panorama bélico que pone en peligro a ambas razas además del tercer bando de los *Flood*; la humanidad e inclusive los *Covenant* tienen su destino en manos de *Master Chief*, aunque para estos últimos es la figura del anticristo.

Resulta interesante el punto de vista que mantiene *Halo* en donde se permite ver la cosmovisión entre el *Inquisidor* y *Master Chief*. Uno es reconocido como héroe, el otro es un mártir al servicio de la clase dominante de su pueblo dispuesto a cumplir los mandatos por más descabellados que parezcan. Este punto de vista es lo más rescatable, pues se busca obtener la visión de ambas partes en un conflicto de grandes dimensiones, tratando de no radicalizar las cosas con la mera visión de los *Humanos*.





Y fue premiado al llegar a la Tierra.



Mientras el Covenant torturado.



Y Master Chief está listo para la siguiente orden.



El Covenant sólo consiguió su redención...

al portar la armadura sagrada.



Y convertirse en el Inquisidor.

*Halo* en muy poco tiempo logró consolidarse como una interesante historia para videojuegos, a pesar de ser un juego de disparos en primera persona donde importan más las acciones al contenido que se pueda manejar. *Halo* significó oxígeno puro para *Microsoft*, pues fue de sus primeros videojuegos exclusivos de lanzamiento cuando decidió ingresar en el negocio de los videojuegos en 2001; y ya para *Halo 2*, existía la infraestructura adecuada con *Xbox Live!* para poder jugar esta historia en línea contra otros usuarios.



Las necesidades de *Microsoft* como industria nueva en la creación de consolas de videojuegos requerían para hacer frente a los demás de una saga fuerte que pareciera llevaba ya muchos años en el mercado, de ahí la idea de narrar las batallas de *Master Chief* en un mundo que supuestamente ya llevaba muchos años en guerra, para dar la idea de larga duración. Y *Halo* lo cumplía. Además *Microsoft* logró junto a *Bungie*, la compañía desarrolladora, éste objetivo. No escatimó en presupuesto por eso la música orquestada, las escenas cinematográficas y un amplio apoyo vía *Xbox Live!* para poder jugarse en línea crearon las condiciones necesarias para hacer de *Halo* un éxito.

En videojuego en línea ha significado para *Halo* una gran ventaja superior a las de las otras dos sagas de videojuegos, pues a pesar de tener más de un año de haber salido la última versión ésta se sigue jugando con gran ahínco, tanto en el viejo *Xbox* como en el *Xbox 360*. *Microsoft* decidió hacer con el *Xbox* un aparato con capacidad de interconexión en redes de cualidad superior a la de los demás; de tal manera que con el uso de Internet de Banda Ancha y el servicio *Xbox Live!* *Halo* se reactualiza constantemente con cada sesión de juego.

Con este avance tecnológico sin precedente *Halo* trata de motivar al usuario a seguir jugando con su producto, pues siempre hay oportunidad de jugar una partida rápida en *Halo* y participar en pequeñas guerras. *Master Chief* se vuelve así un personaje “personalizable”, para jugar “guerritas” en cualquier momento, poniendo un *Spartan* al servicio de cada usuario en cualquier parte del mundo listo para miles de batallas virtuales. No obstante esta saga tiene notables debilidades pues se mete en un terreno que *Zelda* no toca, que es la ideología.

Por principio de cuentas *Xbox* al ser una marca impulsada por *Microsoft*, no ha tenido una gran aceptación en territorio japonés, que es un gran mercado de consumo pero que por lo general se cierra ante la invasión de competidores de otras latitudes y más aún de Estados Unidos. De igual forma influye que el juego se desarrolle en primera persona, lo que requiere de gran habilidad y reflejos rápidos para poder controlar al personaje; que rompen de manera tajante el estilo japonés que consiste en jugar juegos de rol donde la acción ocurre de manera

muy pausada y casi por lo general se controla a los personajes por medio de comandos; así que *Halo* rompe por completo con su tradicional modo de jugar.

Pero lo que tiene más peso es la temática agringada de toda la historia que llega a ahuyentar a los más puritanos, pues para algunos jugar *Halo* es estar completamente adherido a la ideología estadounidense y pareciera portador de la ideología del gobierno de ese país. ¿Se vuelve así un promotor de la forma de pensar estadounidense? De ser así, resulta inquietante que el producto clave de *Microsoft* persiga tales fines, pero aún más que con todo esto sea el videojuego de más éxito de la empresa.

La historia que básicamente trata de poner bajo la lupa la manera fundamentalista de pensar de ciertos grupos religiosos y la apremiante necesidad de impedir a cualquier costo las acciones de éste grupo fundamentalista hacen que *Halo* no se vea de manera tan inocente y transparente como puede verse *Zelda*, aquí si bien el arquetipo está presente o se busca que esté a la fuerza implícito en la historia, el resultado es mas bien propagandístico, por lo que no puede verse igual. A pesar de tener la estructura de mitos muy presente en su estructura y seguir los pasos del monomito; la historia rebasa al héroe, quien sólo se ubica dentro del conflicto, pero resulta tan ajeno porque ni siquiera muestra la cara en todo el juego, por lo que para entenderlo del todo y darle carisma se requiere el apoyo de personajes como Cortana o el Inquisidor para sacar a flote otras características necesarias para hacerlo entrañable.

Como sea, pero para la industria del videojuego *Halo* ha permitido el reingreso de Estados Unidos desde la década de los ochenta cuando *Atari* salió del mercado. De igual forma, *Master Chief* y el universo de *Halo* se ha hecho de gran fama, por lo que se decidió incluir a una mujer *SPARTAN* que visualmente se parece mucho al protagonista de *Halo* en la cuarta parte del juego de peleas *Dead Or Alive* para el *Xbox 360* empezando de esta manera a crecer como personaje entrañable en la industria del videojuego que en breve tendrá una producción de gran presupuesto en Hollywood.

*Xbox* no es el líder aún en la industria del videojuego, pero su impacto es muy fuerte en Occidente y sobretodo en América donde como nunca un

videojuego causó gran revuelo y se espera que *Halo 3* lo vuelva a ser; por lo pronto su presentación en el E3 del 2006 lo convirtió en el juego de mayor expectativa dentro del evento. *Halo* demuestra que hace falta más que un héroe arquetípico para poder ingresar al resto del mundo; y que a veces la ideología que un personaje carga tras de sí pesa más que los dignos valores que está dispuesto a defender. De cualquier manera, un videojuego de tanta calidad y polémico merece jugarse para después ser criticado.

#### 4.2.3. METAL GEAR: EL HÉROE Y SU LUCHA INTERIOR.

De *Metal Gear* se sabe que es una historia bélica ambientada en los conflictos desarrollados en la actualidad, su gran virtud es manejar la ficción dentro de los conflictos reales, de esta manera se puede además de hacer un gran videojuego, también una crítica a diferentes tópicos en la actualidad. Hideo Kojima, japonés creador de toda la saga *Metal Gear* buscó distinguirse de los demás videojuegos de la época por lo que desde el sistema de juego diseñó el ambiente adecuado para que el objetivo fuera pasar desapercibido y no matar a los enemigos. Buscó además incitar a la reflexión a algún tema en específico dentro de cada uno de los videojuegos de la saga, en especial aquellos que aparecen en la última década.

*Metal Gear* a diferencia de las otras dos sagas de videojuegos no nació para Sony, pues Konami, la compañía japonesa dueña de los derechos de explotación comercial de *Metal Gear*, se ha distinguido por trabajar de manera libre con todas las empresas de videojuegos y sus consolas. Pero cuando la primera versión de *Metal Gear* salió a la venta a finales de los ochenta para la computadora japonesa MSX, en la que Sony tenía participación, era difícil imaginar que Kojima y su equipo se reencontrarían, casi diez años más tarde para la concreción del ambicioso proyecto que significó *Metal Gear Solid*.

En diez años la tecnología ahora de discos compactos y una consola de cualidades como el *Playstation* crearon el ambiente necesario para hacer lo más parecido a una película interactiva, pues los personajes tenían una gran profundidad en su personalidad y se podía manejar diferentes emociones dentro de un videojuego no cayendo sólo en las acciones repetitivas. La producción además fue espectacular, promoviendo una nueva manera de hacer videojuegos con voces para los personajes y narrativas cada vez más sorprendentes que sin duda trajo como resultado más inversión para producir videojuegos.

Kojima quiso crear con *Metal Gear* un medio para la crítica desde la tribuna de los videojuegos, pues si bien la historia trata sobre un agente del gobierno norteamericano; aquí no se exaltan esas cualidades de soldado o patriota que se supone tal insignia. En *Metal Gear* la guerra sólo se vuelve un escenario para

desembocar las tensiones de intereses de la clase económica representada por los *Patriots*, lo importante es únicamente el poder y los soldados más que ser héroes se convierten en instrumentos de los políticos que no valen nada. Esta visión alternativa de ver la guerra denota en Hideo Kojima y en particular todo su equipo japonés por tanto la preocupación por un conflicto nuclear en la actualidad, así como el daño causado por la bomba atómica lanzada a suelo japonés. De que son ellos producto como generación nacida después de Hiroshima. La bomba atómica cambió la manera de ver la vida, de manera sustancial, pero también lo han hecho otros avances tecnológicos y la crisis de fin de siglo.

La ideología está presente de nuevo así como lo hizo en *Halo*, pero aquí es en un sentido de crítica, que más que buscar posturas y descalificaciones; lo que hace es señalar lo que puede pasar en el mundo de hoy en día ante grandes conflictos, pues aunque es bajo los ojos de un soldado norteamericano que se desarrolla *Metal Gear Solid*, lo que pasa es un desfile de críticas puestas a la interpretación, sobretodo por las consecuencias de Hiroshima que ha dejado en los creadores y todo el pueblo japonés un miedo latente en la bomba atómica; miedo que no es ajeno al resto del mundo, inclusive para los Estados Unidos.

Así en *Metal Gear* lo mismo se cuestiona el qué tan libre es el ser humano al depender de la manipulación genética para tener control de sus actos, de ser así, ahora que se puede manipular el genoma humano, también se podría manipular la forma en que deben actuar los seres humanos si se controla esta información. Esta fue la temática de *Metal Gear Solid*. Ahora bien, si el control del genoma humano no consigue este fin, ¿qué se podría lograr al controlar el flujo de información que circula en los medios, desde la prensa hasta el Internet? Esta fue la temática de *Metal Gear Solid 2. Sons of Liberty* en donde da entrada a la sociedad en pleno siglo XXI, y es muy difícil distinguir entre lo que es un suceso real y lo que es una simulación mediática por parte de los *Patriots*. Finalmente en *Metal Gear Solid 3*, se cuestiona hasta qué grado un enemigo lo es; pues mientras en un conflicto se combate contra un enemigo, quizá para el siguiente se vuelva un aliado, sin un enemigo identificable el soldado sólo tiene “lealtad hasta el fin”, morir por el cumplimiento de la misión. El contacto entre realidad y ficción es tan

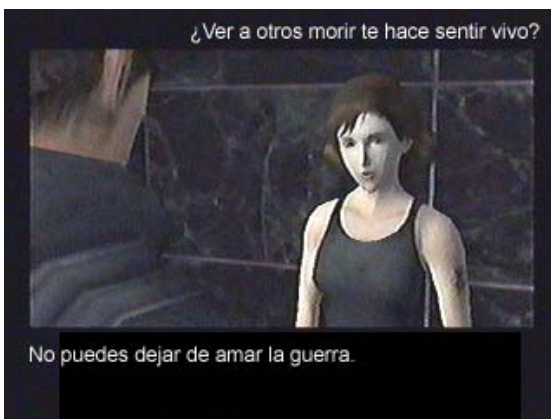
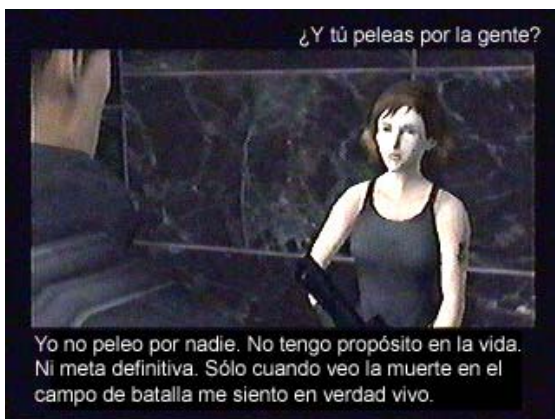
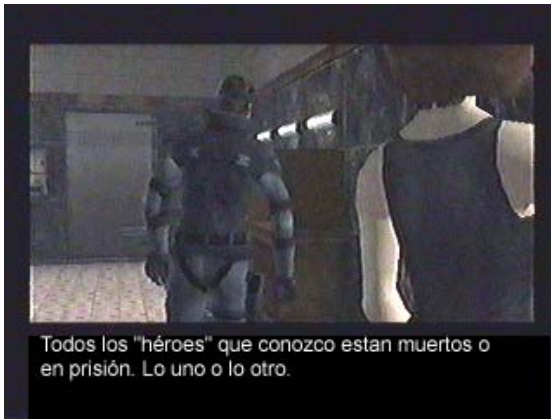
tajante, que como anécdota baste señalar que cuando *Metal Gear Solid 2. Sons of Liberty* salió a la venta a finales de 2001, se tuvieron que hacer cambios de último minuto, pues una parte del juego se desarrollaba en Nueva York, por lo que se tuvo que corregir la apariencia de la ciudad tras el atentado terrorista a las Torres gemelas.

Este tipo de temáticas son tratadas de manera compleja en las más de quince horas necesarias para terminar estas versiones de *Metal Gear Solid*, con los que Kojima busca además hacer reflexionar sobre los temas tratados. De esta manera, *Metal Gear Solid* en 1998 significó también el nacimiento de quien quizá es el personaje más entrañable de la industria del videojuego perteneciente a la generación de *Playstation*; *Solid Snake* y su crecimiento como persona dentro de la compleja trama bélica lo elevó al grado de ídolo de esta nueva generación que vive los juegos a través de sus historias. Por tal motivo *Solid Snake* y la saga *Metal Gear* han sido tan demandadas y exitosas que ha tenido que aparecer en otras consolas de la competencia para *Sony* con algunas reediciones.

Los mitos están presentes dentro de *Metal Gear*, pero de manera más sutil que en las otras dos sagas, pues aquí los personajes son más humanos, por lo que se da más tolerancia al fracaso o traición, así mientras en una versión el protagonista es héroe, quizá para la otra será el enemigo. Es este manejo, pero llevado bajo el esquema de los mitos el que crea personajes tan entrañables en la industria.

La popularidad de *Solid Snake* en *Metal Gear* ha sido tal, que el haber reducido su participación a una pequeña parte de la versión *Metal Gear Solid 2. Sons of Liberty* se sigue recordando como un gran desacierto por parte del equipo de Kojima, quienes han tratado de remediar el error al ridiculizar a *Raiden*, el personaje que ocupó el lugar de *Solid Snake* en dicho juego, a quien hasta la fecha no le han perdonado la osadía de ocupar un lugar tan grande. *Solid Snake* es un personaje tan bien construido que ha ganado una ola de admiradores en todo el mundo; los cuales se han sabido capitalizar mezclando la trayectoria de *Snake* antes del *Playstation* con las versiones actuales, logrando así la larga

carrera que *Link* tiene además de la crítica a las temáticas referidas, dándole su propio estilo y personalidad a *Solid Snake* que puede negarse al llamado.





A pesar de todo, la exclusiva y el peso de *Solid Snake* permanecen como carta fuerte para las consolas *Playstation*. Esa alianza hecha en 1998 con el primer *Metal Gear Solid* continúa vigente y se espera que continúe en el *Playstation 3* donde saldrá *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Mientras tanto, con el afán de innovar a la saga de videojuegos de *Metal Gear Solid* hacía falta una modalidad en línea que explotara más las cualidades de espionaje táctico pero contra otros usuarios.

Por fin en 2006, Se desarrollo una reedición de la última versión de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, pero con la inclusión de varios extras, entre ellos una modalidad para participar en juego en línea. En esta modalidad, a pesar de que el servicio en línea de *Sony* no es tan eficiente como el de *Microsoft*, se pueden utilizar algunos escenarios inspirados en esta versión en donde es labor participar con y contra otros siete usuarios para combatir con el estilo característico de *Metal Gear Solid* controlando a diferentes personajes de la saga. Con este agregado extra del juego en línea la saga *Metal Gear Solid* espera tener vigencia por más tiempo, pues éste se juega con gran ahínco aunque no al grado de *Halo 2*.

*Sony* y el *Playstation* viven una época dorada pues hasta la fecha siguen siendo líderes de la industria, sin embargo, el cambio de plataformas es una realidad, y siempre es el momento para subir o bajar peldaños. La saga *Metal Gear* todavía tiene mucho por hacer en la empresa japonesa porque este videojuego es una versión alternativa a la guerra en donde los soldados son humanos y *Solid Snake* pareciera que en verdad existe. La crítica a través de este medio se hace, pero más que buscar tomar partido, lo que persigue es hacer



reflexionar sobre muchas cuestiones que hoy día atañen a la sociedad, y un medio interactivo parece la manera adecuada de poder lograr esto, pues al ponerse en el papel de los protagonistas la idea se refuerza más.

*Metal Gear Solid* sin duda dará mucho de que hablar de entre las tres sagas de videojuegos para éste análisis; pues sus mensajes han tenido gran impacto, su sistema de juego ha sido muy exitoso y *Solid Snake* es un personaje tan entrañable que pareciera que en verdad existe. Y nada mejor que un mito vivo.

## CONCLUSIONES

De acuerdo con los objetivos planteados a lo largo de este trabajo se puede concluir en primera instancia y como se había previsto que los videojuegos tienen dentro de sus contenidos diferentes temas mitológicos bajo los cuales reposa toda su estructura. Estas temáticas recurrentes son arquetípicas; en algunos casos el esquema del monomito de Campbell se sigue al pie de la letra con partes como *el vientre de la ballena* donde de manera directa el héroe de la historia pasa por esta etapa; mientras que en otras se hace un señalamiento con insinuaciones de que el héroe se encuentra en este periodo o algún otro.

Sin duda los videojuegos analizados sacan gran provecho de utilizar este contenido mitológico arquetípico; el cual por cierto no sólo se refiere al papel de los héroes de las sagas; pues también tomando en cuenta los mitos de creación y escatológico se pudo ver que la forma en que se crean los mundos ficticios donde los héroes llevan a cabo sus aventuras y el peligro latente que amenaza la estabilidad también están basados en mitos de esta índole. Lo que complementa el círculo ideal para sostener estas historias bajo estos parámetros.

El gran provecho de utilizar este tipo de contenido en las temáticas se da por la situación en que se comercializan los videojuegos; pues al hacerlo a través de las consolas en casi todo el mundo requieren de productos más o menos homogéneos para poder comercializarse a la par de las consolas y de esta manera crear todo un universo simbólico en torno a las diferentes empresas. Así las consolas de videojuegos son asociadas con los personajes y sus aventuras desarrolladas bajo el sello de la marca que los respalda.

Ahora bien, esto no quiere decir que no existan títulos de videojuegos que sean exclusivos para ciertos mercados, por ejemplo, que sólo se vendan en Japón, Europa o toda América; pues de hecho las mismas temáticas y estilos de juego particulares hacen que sea difícil introducir ciertas tramas y tratar de comercializarse de manera global, por lo que muchos videojuegos no cumplen estas características y se quedan en sólo una región del mundo; caso que no es el

de los tres que se analizaron, los cuales al menos son conocidos y jugados en todo el mundo.

Claro está que en esta categoría de juegos vendidos en todo el mundo también podrían entrar los juegos con temáticas y situaciones de eventos mundiales como los de fútbol, lucha libre y deportes en general; pero en éstos la situación es distinta porque se producen en gran cantidad y sin guardar exclusivas con ninguna empresa, por lo que en cualquier consola de videojuegos están al alcance del usuario; pero aquí lo que interesó además de su comercialización global fue identificar este contenido mitológico con la empresa a la que pertenecen.

Por otro lado Internet y las conexiones en redes es otro factor para tratar de buscar las temáticas universales; pues aquí se rompen distancias y las barreras del idioma para hacer posible que usuarios de diferentes culturas puedan jugar sin compartir nada más que el propio juego; de esta manera al adaptar personajes y situaciones por medio de arquetipos es un punto de partida para hacer más fácil por lo menos en primera instancia la manipulación de los personajes en entornos virtuales contra otros usuarios; así se distinguen los diferentes papeles y situaciones que se deben interpretar en un juego donde se involucren.

Es cierto que ayuda el hecho de que el idioma del juego es universal, pues diferentes acciones son fáciles de comprender si es que se busca la competencia entre usuarios, pero sin duda el uso de arquetipos y símbolos comunes facilita distinguir dentro del juego los papeles que se deben asumir, además que motiva a seguir jugando dentro de estos universos ficticios; y son la clave para que los usuarios sigan enganchados por mas tiempo mientras sale la nueva versión de la saga. De esta manera el juego en línea como ritual es un gran complemento para poder seguir vigentes, pues el ritual reactualiza el mito y en este caso en juego en línea reactualiza a los videojuegos dejando el ambiente *caliente* hasta su nueva versión.

Aquí vale hacer una aclaración para señalar que los hechos que ocurren dentro del juego en línea, al menos dentro de los tres que se analizaron y sobretodo en *Halo* y *Metal Gear*, porque *Zelda* como se señaló obedece a otro tipo de interacción entre usuarios vía *Game Boy Advance*, ocurren al margen de la

historia principal, es decir que en términos de continuidad no afectan directamente a la historia central de los videojuegos; pero que sí retoman todos los escenarios, armas y personajes de la aventura para crear esta arena virtual en donde los usuarios compiten en todo el mundo. En resumidas cuentas primero es la historia mítica arquetípica para después retomar estos símbolos y crear modalidades en juego en línea. La industria del videojuego nació sin que existiera esta interconexión de usuarios en todo el mundo, así las sagas de *Zelda* y *Metal Gear*, e inclusive el primer *Halo* comenzaron alejados de la posibilidad de diseñar el juego en torno a esta cualidad; no obstante, cuando las consolas de videojuegos adoptaron esta tecnología como propia se ha vuelto fundamental para permanecer vigentes en el gusto del público. De ahora en adelante hay que esperar nuevos usos que afecten de manera más significativa estas tres historias de videojuegos y un uso creativo por parte de las empresas con esta tecnología, pues sin duda el juego en línea se volverá parte fundamental de la historia y no sólo un complemento; pues así lo han mencionado los mismos creadores y conforme más usuarios en todo el mundo estén conectados será esto posible.

Ahora bien, regresando de nuevo al contenido arquetípico presente en los videojuegos hay que señalar, no obstante, el tratamiento particular que se hace en cada uno de ellos presentándose en cada caso de manera muy particular; lo que quiere decir que aunque se comparte el contenido del mito arquetípico, éste es tratado de diferentes aristas, pues aunque la creación y el recorrido del héroe son prácticamente los mismos que el monomito señala, la manera en que llevan a cabo sus recorridos es distinto. Lo que sobresalió al hacer este análisis e interpretación del videojuego fue el encuentro con la ideología, lo cual se refleja de manera particular en cada una de estas sagas.

Vale la pena recordar que la industria del videojuego está dividida en dos polos principalmente: Japón y Estados Unidos, de tal manera que *Nintendo*, *Sony* y *Microsoft* se vuelven los portadores en mayor o menor medida de las formas de pensar de estos dos grandes frentes; así *Nintendo* y *Sony* representan a Japón y *Microsoft* a Estados Unidos. Traducido esto a las tres historias de videojuegos en

que se hizo seguimiento, el tipo de héroe que se deja ver dentro de cada versión de las sagas actúa de acuerdo con el país de origen.

*Link*, *Master Chief* y *Solid Snake* además de interactuar en escenarios totalmente distintos; pues el primero pertenece a una tierra fantástica, el segundo a un universo futurista en el plano de un conflicto galáctico y el tercero en una realidad alterna a los conflictos bélicos de los últimos tiempos; se enfrentan a sus problemas de manera similar ya sea demostrando sus capacidades físicas o su buen juicio a la hora de tomar decisiones, cada uno saca a flote su personalidad, pero sin duda en los tres hay un tratamiento distinto. Si de alguna manera se pudiera medir, por así decirlo, el grado de profundidad sobre la que está construido un personaje en relación a su ideología, se puede decir que, de acuerdo con el análisis realizado este nivel de profundidad aumenta, esto quiere decir que se puede ir de un *Link*, a un *Master Chief* hasta llegar a un *Solid Snake*.

La leyenda de *Zelda*, calificada como *mitología arquetípica* es la que tiene elementos más neutrales porque más que reflejar una ideología o una situación contemporánea a través de su historia, se escuda en figuras y símbolos primordiales para desarrollar el conflicto donde un niño pequeño se somete a un acto de iniciación para hacer frente a un tirano también de cualidades arquetípicas. *Link* goza de una personalidad aguerrida, la valentía como poder que le otorga la *Trifuerza* parece ser su sello distintivo, por tanto es un héroe reconocido en todo el mundo y se crea gran expectativa en torno a él, esto aunado a su ya larga trayectoria de veinte años en la industria que lo vuelven un personaje vigente y entrañable.

*Link* y la *Leyenda de Zelda* tienen la virtud de existir en un universo mágico y fantástico, en donde ni siquiera los problemas de continuidad han creado sombra entre las diferentes versiones. Pero su reto será sin duda alguna adaptarse a las nuevas tecnologías y adaptar a los personajes a cambios que también se tienen desde el exterior, como permitir más participación de la *Princesa Zelda* en la aventura. Esta saga de *Nintendo* permitirá a los usuarios seguir jugando a ser héroes.

*Halo* por otro lado es una historia a la cual se pueden hacer grandes señalamientos, calificada como *mesianismo y red* la idea es reflejar en primera instancia que *Master Chief* a pesar de seguir el proceso del héroe en todas las etapas, no llega a ser considerado al cien por ciento como tal por el hecho de que su criterio y decisión casi es nula dentro de toda la aventura. *Master Chief* como soldado genéticamente alterado no tiene un poder de decisión ante la situación a enfrentar; *Master Chief* como soldado sólo tiene que acatar las órdenes que los altos mandos le encomiendan no importando a quién tenga que matar. Desde este punto de vista él ni siquiera puede darse el privilegio de rechazar el llamado.

Es cierto que en determinados puntos durante el juego *Master Chief* tiene ideas, pero su libertad de acción no va más allá de mejorar mediante su criterio táctico las órdenes que le han encomendado. En este sentido *Master Chief* se vale de *Cortana* para tomar las decisiones de manera más adecuada y cuando no está ella para aconsejarlo comete errores como casi activar el primer *Halo* por accidente, de no ser que *Cortana* llegó a detener la activación a tiempo. Sin embargo, *Master Chief* es visto dentro de toda la saga de *Halo* como un Mesías, pues más que tratar de cumplir una meta final por convicción, siempre es representado como la última esperanza y la pieza decisiva para ganar la guerra entre *Humanos* y el *Covenant* por lo que toda la confianza está depositada en él. De manera particular resulta muy interesante ver el punto de vista de los *Covenant* por medio de la figura del *Inquisidor*, el cual viene a ser el equivalente pero dentro del *Covenant*.

El móvil religioso por los *Halos* y el fanatismo representado en la saga es un punto de vista en ficción de la realidad del mundo actual en donde los Estados Unidos buscan un rival al cual enfrentar, hoy ubicado en el Medio Oriente, aquí el arquetipo del objeto para la destrucción en la vida real las armas nucleares representan lo mismo que para la ideología Americana, demasiado poder en manos equivocadas y en *Halo* las instalaciones del mismo nombre cumplen el mismo papel. *Halo* disfraza con el mito, símbolos y la estructura del héroe una preocupación a una posible guerra, que en plano de la ficción toma otra cara pero cientos de años después. La historia de *Halo* trata de llevar un mensaje pero éste

se carga del lado de los Americanos pues son ellos mismos los que desarrollan la trama, quizá no con tanta fuerza y ánimo de crear un producto propagandístico como la película de *Rescatando al soldado Ryan*, pero sí lleva implícito el mensaje de que para hacer lo correcto hay que unirse al bando de *Master Chief*, quien a pesar de defender a la humanidad, la cual se refleja en el juego como una sociedad calcada al modelo americano.

En fin, con todo este contenido ideológico muy presente en toda la saga de videojuegos de *Halo* ha hecho difícil para la empresa de Bill Gates introducir su *Xbox* sobretodo en el mercado japonés, pues aquí a pesar de que se busca una temática universal como es el Apocalipsis y la lucha de la especie humana por salvarse, haya más de fondo que puede pesar más ante este tratamiento de la guerra y esto es el contenido ideológico.

Y en el caso de *Metal Gear* éste viene a ser lo contrario a los intereses que *Halo* representa. Esta saga al igual que en *Halo* se desarrolla en un ambiente bélico, sólo que aquí se ubica en el contexto de las guerras del siglo XX y las más recientes del siglo XXI contra el terrorismo; de igual modo se da seguimiento al conflicto en los ojos de un soldado, sólo que aquí el protagonista no recae en un solo personaje, pues el estelar es compartido entre: *Big Boss*, *Solid Snake* y *Raiden*, todos ellos soldados. La característica particular de estos soldados que pertenecen al bando de los Estados Unidos es la de no obedecer las órdenes ciegamente, y guardar remordimientos en los actos cometidos por órdenes de los altos mandos. Así, el *Solid Snake* de *Metal Gear Solid* comienza desde el exilio retirado del ambiente bélico por la decepción que le causa ser usado por el gobierno en misiones que más que buscar la paz y solución a los conflictos internacionales sólo crea más guerras. Aquí se hace evidente de manera total la negativa al llamado de la aventura y de hecho *Solid Snake* se da ese privilegio de reservar su participación.

No obstante su sangre de guerrero lo motiva a participar en el conflicto pues reconoce que sólo ahí se siente en verdad vivo. En realidad todo el recorrido que hace *Solid Snake* a lo largo de su misión, mas que para solucionar un conflicto exterior, lo que busca es sanar su propio interior, pues demuestra que el héroe

tiene antes que nada una lucha contra sí mismo; así el usuario en el papel de *Snake* se da cuenta que el personaje también sufre y está lleno de dudas, no es infalible como un Mesías de la talla de *Master Chief* puede ser, ni obedece ciegamente las órdenes porque no es posible identificar quien las dicta. Pues en este universo de *Metal Gear* el origen de todos los conflictos más que provenir de una figura maligna surge de las propias potencias que tienen el control de lo que sucede en el mundo, control político y económico, el cual proviene tanto de norteamericanos como miembros de otros países que conforman los *Patriots*.

La figura de los *Patriots* viene a ser un grupo de elite con intereses en juego que de ninguna manera permitirán que las cosas salgan de su control; esto haciendo una crítica a empresas transnacionales y gobiernos autoritarios de la actualidad que buscan control a cualquier precio. Críticas como ésta que pone en entredicho el papel de las grandes empresas y los gobiernos, hasta otras que señalan el camino de destrucción que está siguiendo la humanidad y que rayan en el terreno de lo filosófico son una constante de *Metal Gear*, lo que sin duda se entiende como el uso de temáticas para un público más adulto que juega videojuegos. Así el soldado en *Metal Gear* es una persona conciente y con sentimientos que puede traicionar a su país, pues sabe que nunca está definido ni el bien ni el mal absoluto, todo es relativo.

Como se puede ver no cabe duda que estas tres grandes historias son un gran universo simbólico que construye el imaginario de toda una comunidad de usuarios que lo han hecho parte de su vida porque dedican gran parte del tiempo en participar en estas historias, lo que se vuelve un gran capital para las empresas de videojuegos, en este caso un gran capital simbólico. ¿Qué obtienen de provecho las empresas de videojuegos con estos tres grandes íconos de la industria? Sin duda bastante, pues si bien los videojuegos basan gran parte de su razón de ser en una parte tecnológica, la simbólica que los mantiene vigentes y en el gusto del público tiene que crecer y evolucionar junto a los usuarios, quienes motivados por estos parámetros alimentan el mito de estas sagas con la apropiación que hacen de estos videojuegos; ya sea sustituyendo en nombre de *Link* por el propio; creando un *Spartan* y clanes para jugar en línea *Halo* o



manifestando su repudio a *Raiden* en los foros de discusión de las páginas web y el apoyo a *Snake*. Este capital simbólico ha crecido de manera muy especial conforme se alimenta en cada versión de los videojuegos, haciendo de ésta una industria cambiante y muy viva donde los usuarios son fundamentales para guiar el camino que seguirá.

Como cada año, la *Electronic Entertainment Expo*, evento mejor conocido como el *E3*, trae a la luz los proyectos que las grandes empresas del entretenimiento electrónico preparan a lo largo del año, ahí se puede dar cuenta del rumbo que tomará la industria del entretenimiento. Justamente en el pasado *E3* de mayo de 2006 se dio el anuncio de las nuevas consolas de videojuegos de siguiente generación pues ha llegado el momento de sustituir a las actuales para dar paso a nuevos equipos que explotarán diferentes formas de jugar.

Brevemente se puede decir que *Microsoft* mostró planes para su *Xbox 360* donde planea mejorar el servicio de interconexión de usuarios explotando nuevas formas para los usuarios que juegan bajo este medio y promover el uso por el *Xbox Live!*, el objetivo es mantener a más usuario pegados a las consolas de videojuegos y descargando mucho contenido para las consolas, en el que destacan juegos de generaciones pasadas, que no eran tan complejos para atraer a nuevos usuarios. Por su parte *Nintendo* se enfocó más a ofrecer una nueva forma de juego, lo que sin duda acercará a los usuarios al sueño de la realidad virtual, por medio de un control similar al de un televisor pero que reacciona de acuerdo a los movimientos que el usuario realiza frente a la pantalla, de tal suerte que al agitarlo y sacudirlo de diversas formas se obtiene una reacción de los personajes de manera similar a lo que el usuario hace. Las posibilidades son ilimitadas y dependen de los usos creativos que los programadores hagan de esta tecnología en la nueva consola de videojuegos que ahora promete estar conectada en el ciberespacio y que se presentó con el nombre de *Nintendo Wii*. Y *Sony* presentó el *Playstation 3* que promete perfeccionar las fallas del antiguo *Playstation* con una mejor interconexión de redes y sobretodo un gran procesador interno con capacidad de reproducir gráficos en alta definición, además de funciones extras para el control en respuesta al de *Nintendo*.

A finales de 2006 y principios de 2007 se verán reflejados todos estos avances en las nuevas consolas de videojuegos y al parecer el mercado seguirá acaparado por estas tres empresas, pero esto sólo se queda en el plano de lo tecnológico y el modo de juego; lo interesante y fundamental es el uso que le darán a lo simbólico, lo cual determinará el rumbo de la balanza. Así, de acuerdo a lo que se vio en el pasado *E3* de mayo de 2006, los planes para las tres sagas de videojuegos son fundamentales para el futuro de la empresa.

A *Zelda Nintendo* tiene contemplado explotarla desde el comienzo en el *Wii*, así que la nueva versión de nombre *The legend of Zelda: Twilight princess*, presenta una versión de *Link* más adulto dejando atrás la imagen de niño; así mismo toda la tierra de *Hyrule* se mantiene en el plano de una tierra fantástica pero sin duda aparecen seres más oscuros y de apariencia más tétrica. También *Link* tiene la capacidad de convertirse en lobo por medio de poderes especiales y la princesa tiene un papel más importante dentro de la versión. Como característica más significativa está el uso del control del *Wii* para realizar las acciones de *Link* como el uso de la espada, el arco y los ganchos que utiliza para trepar. Esta versión pretende dar continuidad a toda la saga de *Zelda* cumpliendo las expectativas de ver a un *Link* con más carácter y adulto.

En *Halo* se mostró un poco de *Halo 3*, juego que se espera salga a la venta en 2007, en la presentación que se hizo se puede ver a *Master Chief* en la Tierra cuando de repente surge una instalación de civilización antigua al parecer responsable de la creación de los *Halos* en la galaxia. Las expectativas causadas por este juego lo colocaron como el más esperado del *E3* y se espera que su lanzamiento sea todo un suceso junto al estreno de una película.

Finalmente, *Sony* presentó *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, que se vislumbra como el fin de *Solid Snake*, pues lo presenta en un futuro cercano con un aspecto demacrado y senil a consecuencia del virus contraído con anterioridad. *Guns of the Patriots* es el escenario de un mundo donde la guerra es un negocio que está siendo controlado por grandes empresas que desarrollan diferentes versiones de *Metal Gear* al parecer combinando ingeniería genética y mecánica

para hacerlos aún más mortíferos, el panorama es desolador en este juego que se prometió saldrá en 2007.

De esta manera y haciendo un balance del futuro de estas tres sagas de videojuegos en las empresas de videojuegos, para *Nintendo*, *Twilight princess* como juego de lanzamiento presentará maneras de jugar muy novedosas para su nueva consola y *Link* será un buen comienzo para que los usuarios las pongan en práctica. *Microsoft* con *Halo 3* planea ser el despegue definitivo del *Xbox 360* para consolidarse como un fuerte contendiente en la industria del videojuego. Hasta la fecha en foros de discusión y páginas web, *Halo 3* sigue siendo de gran interés. Y *Sony* espera con la exclusiva de *Metal Gear Solid 4* tener un título que por sí mismo justifique en el usuario la compra de la consola *Playstation 3*, pues el viejo Snake y un mundo deplorable son el escenario ideal para ver la guerra bajo esta perspectiva.

Las formas de jugar van a cambiar notablemente pues el uso de nuevos dispositivos para interactuar en el juego y la interconexión van a cambiar el esquema de juego donde el usuario se enfrenta sólo ante un programa establecido. Pero el mito se quedará seguramente dentro de todo el universo simbólico donde los personajes habrán de participar. Siempre habrá interés por participar de las historias de los personajes pues gracias al contenido mítico, éstos se vuelven entrañables y cercanos a lo que el usuario conoce, y un héroe como los aquí mencionados será un atractivo latente para adoptar esa forma y meterse dentro del juego con los personajes como mediadores; por lo menos hasta que llegue el momento en que el usuario se pueda meter en los juegos y ser él mismo el protagonista de las historias. Porque siempre existe el héroe interior.

Pero no hay que perder de vista que la industria del videojuego seguirá creciendo y más usuarios habrán de integrarse. Como fenómeno cultural el videojuego tendrá mucho que ofrecer en el siglo XXI; hay que estar pendientes en manos de quien quedará todo este gran bastión forjador de cultura para las nuevas generaciones que crecerán bajo el concepto de la interactividad, que aunque de primera instancia podría parecer que creará generaciones más participativas, lo cierto es que el videojuego se puede convertir en gran portador de ideología en el

sentido que sea y un medio para la manipulación. El mito no garantiza del todo estar ajeno a esto y el usuario de videojuegos acostumbrado a no ser sólo un espectador pasivo tiene mucho que decir en torno al tipo de mensaje que puedan difundir estas producciones. Es deber del investigador seguir estudiando este fenómeno actual para proponer, legislar y aprovechar los recursos en educación que el fascinante mundo de los videojuegos ofrece.

## BIBLIOGRAFIA

AMADOR, Bech. Julio. **Las raíces mitológicas del imaginario político**. México, Porrúa, 2004.

BARTHES, Roland. **La aventura semiológica**. España, Paidós, 1993.

BAUDRILLARD, Jean. **Crítica de la economía política del signo**. México, siglo XXI, 2002.

\_\_\_\_\_. **El sistema de los objetos**. México, Siglo XXI, 2003.

BECK, Ulrich. **¿Qué es la globalización?** España, Paidós, 2002.

BECKER, Udo. **Enciclopedia de los símbolos**. España, Océano, 2001.

BELL, Daniel, et. al. **Industria cultural y cultura de masas**. Venezuela, Monte Avila editores, 1974.

BURNHAM, Van. **Supercade: a visual history of the videogame age, 1971-1984**. Cambridge, Massachusetts Institute of Technology, 2001.

CAMPBELL, Joseph. **El héroe de las mil caras**. México, FCE, 1959.

\_\_\_\_\_. **Las máscaras de Dios**. Madrid, Alianza, 1970.

CASTELLS, Manuel. **La Galaxia Internet**. Barcelona, De Bolsillo, 2003.

- CAZENEUVE, Jean. **Sociología del rito**. Argentina, Amorrortu, 1976.
- CIRLOT, Juan Eduardo. **Diccionario de símbolos**. España, Siruela, 2003.
- DEMARÍA, Rusel. **High Score: La historia ilustrada de los videojuegos**. España, Mc Graw Hill, 2003.
- DURAND, Gilbert. **De la mitocrítica al mitoanálisis**. España, Antrophos, 1993.
- \_\_\_\_\_. **La imaginación simbólica**. Buenos Aires, Amorrortu, 1968.
- \_\_\_\_\_. **Lo imaginario**. Barcelona, Del Bronce, 2000.
- DUVIGNAUD, Jean. **El juego del juego**. Colombia, FCE, 1997.
- EAGLETON, Terry. **La idea de cultura**. España, Paidós, 2001.
- ECHEVERRÍA, Bolívar. **Definición de la cultura**. México, ITACA, 2001.
- ELIADE, Mircea. **Mito y Realidad**. España. Labor, 1992.
- \_\_\_\_\_. **Imágenes y símbolos**. España, Taurus, 1999.
- \_\_\_\_\_. **Iniciaciones místicas**. España, Taurus, 1975.
- FERRARIS, Mauricio. **Historia de la Hermenéutica**. México, Siglo XXI, 2002.
- FRANK, Manfred. **El dios venidero. Lecciones sobre la nueva mitología**. España, Ediciones del Serbal, 1994.

GADAMER, Hans G. **Mito y razón**. España, Paidós, 1997.

\_\_\_\_\_. **Verdad y Método**. España, Sígueme, 1977.

GEERTZ, Clifford. **La interpretación de las culturas**. Barcelona, Gedisa, 2000.

GOEYENS, Vargas Edgar. **Entretenimiento electrónico: Historia de la industria de los videojuegos**. México, Ed. Grupo Editorial VID, S.A. de C.V, 2002.

GONZÁLEZ Treviño, Jorge. **Televisión y comunicación**. México, Pearson, 1994.

GREIMAS, A. J. **Semántica estructural**. Parías, Gredos, 1976.

GUIDDENS, Anthony. **Un mundo desbocado: los efectos de la globalización en nuestras vidas**. Madrid, Santillana Taurus, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. España, Alianza - Emece, 2000.

JOHNSON, Steven. **Sistemas emergentes**. España, Turner – FCE, 2003.

JUNG, C. G. **Arquetipos e inconsciente colectivo**. Argentina, Paidós, 1970.

\_\_\_\_\_. **El hombre y sus símbolos**. España, Caralt, 2002.

KING, Lucien. **Game on: the history and culture of videogames**. Londres, Laurence King, 2002.

LEVIS, Diego. **Los videojuegos, un fenómeno de masas**. Barcelona, Paidós, 1997.

- LEVI-STRAUSS, Claude. **La vía de las máscaras**. México, Siglo XXI, 2000.
- LÓPEZ Austin, Alfredo. **Los mitos del Tlacuache**. México, Alianza Editorial Mexicana, 1990.
- MIGUEL Bustos, Juan Carlos. **Los grupos Multimedia**. España, Bosch, 1993
- NEGROPONTE, Nicholas. **Ser Digital**. 2ª edición, México, Ed. Océano, 1996.
- NORA, Dominique. **La conquista del ciberespacio**. España, Ed. Andrés Bello, 1997.
- PEARSON, Carol, S. **Despertando los héroes interiores**. Madrid, Libro Guía, 1992.
- PERRY, Greg. **C con ejemplos**. Perú, Pretince Hall, 2000.
- PROPP, Vladimir. **Morfología del cuento**. Madrid, Fundamentos, 1987.
- ROLLO, May. **La necesidad del mito**. España, Paidós, 1992.
- SALTZMAN, Marc. **Cómo diseñar videojuegos, los secretos de los expertos**. España, Ed. Norma, 2001.
- TALMON, Jacob Leib. **Mesianismo político**. Madrid, Aguilar, 1972.
- THOMPSON, John B. **Ideología y cultura moderna**. México, UAM X, 2002.



VARIOS autores. **Análisis estructural del relato**. Argentina, Editorial Tiempo Contemporáneo, 1974.

WILLIAM, Jean Francois. **William's almanac. Everything you ever wanted to know about videogames**. Canadá, Ed. IQ Guides, 2002.

## **PÁGINAS WEB.**

<http://www.nintendo.com/corp/history.html> Historia oficial de Nintendo.

[www.konami.com](http://www.konami.com) Página de la compañía que publica los juegos de Metal Gear.

<http://www.capcom.com/> Página oficial de la compañía.

<http://www.classicgaming.com> Página con información de videojuegos clásicos.

<http://www.us.playstation.com/> Página oficial de la consola de Sony.

<http://www.xbox.com/es-MX/default.htm> Página oficial de XBOX en México.

<http://www.theesa.com/> Página que contiene datos en ventas de la industria del software de entretenimiento en estados Unidos.

<http://www.ign.com/> Página con información y noticias de videojuegos.

<http://www.bungie.net/Default.aspx> Página de la compañía desarrolladora de Halo.

## FICHAS DE LOS JUEGOS.

**The legend of Zelda.** Sistema: NES, Publicado por Nintendo, 1987.

**Zelda II. The adventures of Link.** Sistema: NES, Publicado por Nintendo, 1988.

**The legend of Zelda. A link to the past..** Sistema: SNES, Publicado por Nintendo, 1992.

**The legend of Zelda. Link's awakening.** Sistema: GB, Publicado por Nintendo, 1993.

**The legend of Zelda. Ocarina of Time.** Sistema: N64, Publicado por Nintendo, 1998.

**The legend of Zelda. Majora's Mask.** Sistema: N64, Publicado por Nintendo, 2000.

**The legend of Zelda. Oracle of seasons.** Sistema: GBC, Publicado por Capcom y Nintendo, 2001.

**The legend of Zelda. Oracle of ages.** Sistema: GBC, Publicado por Capcom y Nintendo, 2001.

**The legend of Zelda. A link to the past / Four swords.** Sistema: GBA, Publicado por Nintendo, 2002.

**The legend of Zelda. The wind Waker.** Sistema: GCN, Publicado por Nintendo, 2003.

**The legend of Zelda. Four Swords.** Sistema: GCN, Publicado por Nintendo, 2004.

**The legend of Zelda The Minish cap.** Sistema: GBA, Publicado por Nintendo y Capcom, 2005.

**Halo.** Sistema: XBOX, Publicado por Bungie-Microsoft, 2001.

**Halo 2.** Sistema: XBOX, Publicado por Bungie-Microsoft, 2004.

**Halo 2. Multiplayer Map Pack.** Sistema: XBOX, Publicado por Bungie-Microsoft, 2005.

**Metal Gear.** Sistema: NES. Publicado por Ultra – Konami, 1988.

**Metal Gear 2. Solid Snake.** Sistema: MSX. Publicado por Konami, 1990.

**Snake´s Revenge.** Sistema: NES, Publicado por Konami, 1990.

**Metal Gear Solid.** Sistema Playstation, Publicado por Konami, 1998.

**Metal Gear Solid VR Missions.** Sistema: Playstation, Publicado por Konami, 1999.

**Metal Gear Solid.** Sistema: GBC, Publicado por Konami, 2000.

**Metal Gear Solid 2. Sons of Liberty.** Sistema: PS2, Publicado por Konami, 2001.

**Metal Gear Solid 2. Substance.** Sistema: PS2, Publicado por Konami, 2002.

**The document of Metal Gear Solid 2.** Sistema: PS2, Publicado por Konami,  
2002.

**Metal Gear Solid. The twin snakes.** Sistema: GCN, Publicado por Nintendo-  
Konami, 2004.

**Metal Gear Solid 3. Snake Eater.** Sistema: PS2, Publicado por Konami, 2004.

**Metal Gear Solid 3. Subsistence.** Sistema: PS2, Publicado por Konami, 2006.