



Narratividad y mito en el videojuego de mundo abierto de fantasía épica. Mitos textuales, ambientales y performativos

Antonio Castro Balbuena
Universidad de Almería  

<https://dx.doi.org/10.5209/amal.90062>

Recibido: 22/06/2023 • Revisado: 27/04/2024 • Aceptado: 09/05/2024

ES Resumen. Este ensayo estudia la narratividad y el mito en el videojuego. Para ello, se explora la relevancia de los elementos narrativos en este soporte, como los personajes y el espacio, con la inclusión de una característica única: la interacción. A partir de la conexión del videojuego con las historias espaciales, como la fantasía épica, se profundiza en la relevancia del mito en los videojuegos de mundo abierto para proponer una clasificación de mitos en este soporte: los mitos textuales, más cercanos a la tradición y que se expresan en código textual; los mitos ambientales, resultado de la condición hipermedial del videojuego y la conducta arqueológica del jugador; y los mitos performativos, creados por el jugador con sus decisiones y movimiento. Por último, se desarrolla esta propuesta mediante el breve análisis de dos videojuegos de mundo abierto: *World of Warcraft* y *Dark Souls III*.

Palabras clave: narratividad; mito; videojuego; mundo abierto; fantasía épica; *World of Warcraft*; *Dark Souls*

EN Narrativity and myth in epic fantasy open-world videogames. Textual, environmental and performative myths

EN Abstract. This essay studies narrativity and myth in the video game. With this objective, we explore the relevance of the narrative elements in this medium, such as the characters and the space, with the inclusion of a unique characteristic: the interaction. Based on the connection of the video game with space stories, such as epic fantasy, we delve into the relevance of myth in open-world video games to propose a classification of myths in this medium: textual myths, closer to tradition and expressed in verbal form; environmental myths, the result of the hypermedia condition of the video game and the player's archaeological behavior; and performative myths, created by the player with his decisions and movements. Finally, this proposal is developed through a brief analysis of two open-world video games: *World of Warcraft* and *Dark Souls III*.

Keywords: narrativity; myth; video game; open-world; epic fantasy; *World of Warcraft*; *Dark Souls*

Sumario: 1. Introducción. 2. La narratividad en el videojuego. 3. El mito en el videojuego. Creación de mitos y fantasía épica multimodal. 4. El mito en el videojuego de mundo abierto: una propuesta de clasificación. 5. Dos casos prácticos: *World of Warcraft* y *Dark Souls III*. 5.1. *World of Warcraft*: un mundo de misiones míticas. 5.2. *Dark Souls III*: en busca del mito perdido. Conclusiones. Bibliografía. Ludografía.

Cómo citar: Castro Balbuena, A. Narratividad y mito en el videojuego de mundo abierto de fantasía épica. Mitos textuales, ambientales y performativos. *Amaltea. Revista de mitocrítica*, 16, 2024, e90062

1. Introducción

“El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de esta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar”.

Johan Huizinga (*Homo ludens*, 1933)

Como sugiere Huizinga (11), el humano ya jugaba cuando empezó a narrar historias a sus congéneres. Relatos de caza, hazañas de criaturas que nadie había visto jamás o cuentos de fenómenos inexplicables, como el agua hirviente que escapa de la tierra o la bola de fuego que atraviesa el cielo, lanzada por algún ser demasiado grande, demasiado fuerte y demasiado aterrador como para no huir despavorido.

Muchos años han pasado, mucho se ha descubierto e investigado, y, por supuesto, el humano continúa jugando. Por descontado, todavía cuenta historias como hacía antaño.

Como hacía antaño, digo, pues considero que, pese a la creación de nuevos soportes para nuestras narrativas, las historias son muy similares a las de nuestros antepasados, aunque los deslumbrantes efectos especiales parezcan esconder la conexión entre *juego* y *narración*. Unas décadas atrás concluyó el debate sobre la narratividad del videojuego, y no es mi ánimo desenterrar el hacha de guerra. Sin embargo, una vez aceptamos que el videojuego es la suma de narración y juego, debe estudiarse *cómo se narra* en este medio, cuál es su *esencia* y *cómo atisbarla*. Ese es el objetivo de este ensayo: profundizar en cómo se expresan narratividad y mito (como una de las narrativas más primigenias) en el videojuego.

Para cumplir esta idea, seguiré los siguientes pasos. Primero, repasaré las características narrativas de este medio, con hincapié en la relevancia de sus elementos narrativos. Segundo, traeré el concepto *mito* al videojuego para realizar las conexiones pertinentes, aunque, como se verá, todas ellas van en una dirección: la creación de un mundo ficcional similar al nuestro. Tercero, exploraré los videojuegos de mundo abierto, donde el mito medra con más fuerza. En este punto, propondré una clasificación de mitos textuales, ambientales y performativos, los cuales ejemplificaré mediante el análisis de dos casos concretos, *World of Warcraft* y *Dark Souls III*, cuyo tratamiento del mito, como desarrollaré más adelante, sirve de doble paradigma: el primero, por su uso exhaustivo del código textual para la difusión del mito dentro del juego (las llamadas *quests*), y el segundo, en contraposición al anterior, por evitar la textualidad en la construcción narrativa y mítica, la cual se apoya en gran medida sobre lo visual e interactivo. Por último, recogeré las conclusiones más relevantes en un apartado final.

2. La narratividad en el videojuego

Hace algunos años se desencadenó una discusión entre ludólogos y narratólogos sobre la naturaleza del videojuego. Los primeros –representados por Jesper Juul y Gonzalo Frasca– sostenían que el videojuego era, en esencia, lúdico, aunque entre sus mecánicas pudiera entretenerse una historia. Frente a ellos, la narratología –abanderada, entre otros, por Marie-Laure Ryan– señaló el videojuego no solo como medio mediante el que el humano podía transmitir sus historias, sino que el modo de experimentarlo era fundamentalmente narrativo: “Cuando los jugadores de videojuegos se refieren a su experiencia [de juego], lo hacen habitualmente contando una historia”¹ (Ryan 191). Fuera de esta contienda, desde el desarrollo de los primeros videojuegos –*Space Invaders*, *Super Mario Bros...*– a partir de la década de los 70, lo narrativo en estas creaciones siempre estaba presente (lp 104). Cuando el debate se enfrió y se acercaron las posturas, nació una vía intermedia basada en la comparación medial y narrativa, sin perder la especificidad lúdica característica del videojuego (Sánchez-Mesa Martínez 18). Esta vía se ha denominado *ludonarrativismo*, y estudia

cómo el mundo ficcional, territorio de lo que se hace creer, se relaciona con el campo de juego, el espacio de acción. Conectando la dimensión estratégica del modo de juego con la experiencia imaginativa del mundo ficcional, este enfoque debería hacer justicia a la naturaleza dual de los videojuegos² (Ryan 203).

Como señala Backe (241), el principal resultado de la unión de ambas corrientes ha sido el *avatar*, el cual puede entenderse (según Trepte y Reinecke 171; Duchenaud et al. 1151; Vella 219; y Navarro Remesal 287-288) como reencarnación visual y jugable del jugador y su personalidad en el mundo virtual por metempsicosis³ y, por tanto, responsable de la interacción que caracteriza al videojuego. Esta interacción, junto a los personajes y el espacio –a los que me referiré enseguida–, forma la tríada que condicionará la narración en este medio. Como “objeto lúdico capaz de transmitir significado a través de la voluntad e interacción del jugador” (García Hernández 6), la interactividad del videojuego tiene su origen en la literatura ergódica de Aarseth (1-2), que requería una inmersión especial del receptor. La interacción es lo que caracteriza al videojuego, aquello que lo separa de otras formas artísticas como la literatura tradicional o el cine, en tanto que en él los receptores intervienen en el mundo virtual –como se verá más adelante– o en la narrativa que desarrolla el propio videojuego a partir de elecciones, a imagen y semejanza del hipertexto (Cassidy 293-294), y que sitúa al videojuego como una evolución hipermedial de aquel. Dichas elecciones –es decir, la interacción pura– constituye para el jugador una narrativa específica, la cual resulta esencial para definir cualquier experiencia, sea esta real o ficcional (Sevilla Vallejo

¹ Texto original: “When players of computer games recount their experience, they frequently do so by telling a story”.

² Texto original: “[...] how the fictional world, realm of make-believe, relates to the playfield, space of agency. By connecting the strategic dimension of gameplay to the imaginative experience of a fictional world, this approach should do justice to the dual nature of video games”.

³ Según Ponce Díaz y Ávila González (156), la *metempsicosis* es el “acto de trans migración de la agencia intelectual para ejecutar el acto de ‘ser y estar ahí’ dentro de un espacio tridimensional digital navegable [...], el primer acto a realizar simbólicamente por el participante en el momento de adentrarse en un videojuego”.

242-243). A esta narración creada por el jugador me referiré más adelante.

Esta interacción afecta a todos los elementos del videojuego, también los que cuentan una historia. Así, para entender la narratividad en este soporte, puede partirse de la distinción clásica entre *historia* (esencia narrativa) y *relato* (organización discursiva), tal y como las describe Shen (566). Desde esta perspectiva, el relato se convierte en el esqueleto alrededor del cual crecen los músculos y la piel que son la historia, un esqueleto que no solo es literario, sino que puede formarse en otros soportes artísticos –como el que nos ocupa–, al entender la narración como imagen mental (Ryan 7). Así, en el videojuego distinguimos diferentes elementos o técnicas narrativas, entre los que destacan los existentes –como los denominan Phelan y Booth (370)–, esto es, personajes y espacio. Ambos se ven afectados por la interacción propia del videojuego.

Entre los personajes, cuya relevancia en los estudios ludonarrativos es notoria, destaca el rol del jugador respecto del protagonista. En este caso, ocurren dos situaciones: una, en la que jugador y protagonista coinciden, y otra en la que no. La segunda situación sucede cuando el avatar en que se reencarna el jugador no está construido por él –i. e. *The Witcher*, *Tomb Raider* o *Grand Theft Auto V*–, de modo que existe una disociación entre personaje y jugador. En ese caso, y cuando comienza el videojuego, el jugador *conoce* al protagonista, respecto del que puede sentir empatía o antipatía (García Hernández 3). El jugador se convierte entonces en supervisor de las acciones de su avatar, a través del cual debe actuar, ya sea mediante la empatía –si ha interiorizado las líneas actanciales que caracterizan ese personaje– o decisiones propias, cuando olvida los motivos e intereses predefinidos de su personaje para introducir los suyos propios dentro del mundo virtual. En cambio, jugador y protagonista coinciden cuando el videojuego solicita la creación del avatar por el jugador, previas a las acciones que también lo caracterizan (Backe 242) y que componen la agencialidad⁴. Esta personalización suele incluir rasgos físicos, como elección de sexo o clase, en función del diseño del videojuego.

En cuanto al espacio virtual, más allá de su descripción puramente narrativa⁵, la interacción convierte los lugares del videojuego en “susceptibles de ser explorados, cartografiados y controlados” (Sánchez-Mesa Martínez 19). Se construye así una narración del navegante, en tanto que el jugador, “al estar recorriendo un espacio virtual, lo está transgrediendo, por lo tanto, está generando narración” (Ponce Díaz y Ávila González 157), de manera que la historia se desarrolla a través del movimiento y, por tanto, sin este último la narración sería imposible (García García 8). Sin embargo, este *storyworld*⁶ es más que una historia desplegable, ya que su configuración interna –la forma en que se haya diseñado el mundo

ficcional– condicionará las decisiones del jugador y, en consecuencia, las acciones y la interacción que conformarán la narración en última instancia. La relevancia de esta configuración es tal que, para su desarrollo, se entiende una conexión entre las historias del videojuego y las historias espaciales de la literatura (cfr. Jenkins), como las de fantasía épica, y, por tanto, el mito y las leyendas. De la influencia de estas narraciones en el videojuego me ocuparé en el siguiente apartado.

3. El mito en el videojuego. Creación de mitos y fantasía épica multimodal

Aunque suela culpase a los nuevos medios comunicativos de la desaparición de la cultura tradicional (cfr. Díaz González de Viana, *Aldea* 31), lo cierto es que el mito –equiparable a la leyenda⁷– pervive en soportes como el videojuego en forma de último eslabón de una evolución mayor. El primer estadio de esa evolución fue la narrativa natural, aquel “relato verbal generado espontáneamente en la comunicación conversacional cotidiana” (Valles Calatrava 13), y que refiere directamente al momento en que nuestros antepasados, luego de una jornada de caza y supervivencia, se reunían en torno al fuego para compartir (*narrar*) no solo sus hazañas, sino también respuestas a los fenómenos que ocurrían a su alrededor:

Ante la apabullante presencia de un universo ajeno, indiferente e insondable, la imaginación y el anhelo de hallar sentido configuran relatos fascinantes, que apagan la inquietud y la angustia ante el silencio inmenso, el vacío misterioso y amenazador (García Gual 27).

Esa inquietud y angustia buscan respuestas a lo inexplicable mediante los conocimientos disponibles, o, como lo denominó Blumemberg (14), combatir el *miedo primigenio*, el cual se diluye con el mito para alcanzar “unas magnitudes de trato calculables y unas formas de trato reguladas”. La complejidad de las preguntas requería respuestas más complejas, que alumbraron la divinidad a imagen y semejanza de la sociedad que la creaba. Es decir, “creamos nuestros dioses a nuestra imagen y semejanza porque esa misma imagen contiene los límites físicos de nuestro ser”⁸ (Leeming 117). Como reflejo de esas sociedades, el mito se convierte en una ventana al modo en que pensaban nuestros antepasados, al mundo que habitaban, como resultado de la comunicación mito-humano tal y como la plantea Mircea Eliade (13), texto que traduzco como sigue:

De forma similar, un “primitivo” podría decir: Soy lo que soy hoy debido a un conjunto de eventos que ocurrieron antes de mi existencia. Pero también podría añadir después: Eventos que tuvieron lugar en una época mítica y que por tanto dieron lugar a una historia sagrada,

⁴ Bódi (22) define la agencialidad como aquella *elección significativa* “expressed via player action that translates into avatar action, afforded and constrained by a game’s design”.

⁵ Según Valles Calatrava (178), el espacio narrativo es “un marco o lugar físico donde se desarrolla la acción”.

⁶ “Storyworlds can be characterized as more or less fully fleshed out models enabling interpreters to frame inferences about the situations, agents, and occurrences either explicitly mentioned in or implied by a narrative text or discourse” (Herman 104).

⁷ Puede observarse cierta coincidencia temática entre *mito* y *leyenda*, ya que esta última “puede también referirse a seres extra o sobrenaturales: así, héroes más que humanos o ciclopes, ninfas y duendes –de los que hablaré luego–, adoptando –como alguna clase de cuentos– un carácter maravilloso” (Díaz González de Viana, *Amantes* 145).

⁸ Texto original: “We make our gods in our own image because our own image marks the physical limits of our being”.

ya que los actores de ese drama no eran hombres, sino Seres Sobrenaturales.⁹

Esta necesidad de hallar respuestas y «confeccionarlas» mediante el conocimiento disponible se emula al crear un mundo ficcional y configurar el lector implícito que habrá de interpretarlo después. Al fin y al cabo, cuando el autor de la obra *diseña* un mundo ficcional alejado de nuestra realidad, cuyas sociedades adoran a sus propios dioses y guardan sus propias creencias, el mecanismo más apropiado es el que nuestra sociedad ha seguido en su misma evolución: el mito. Así, con el *mythmaking*, el mundo ficcional se vuelve un tapiz plagado de respuestas a diferentes estímulos, cuya conexión debe elaborar el lector implícito, “creando una nueva experiencia del mundo aunque el libro no haya cambiado, pues es el lector quien ha cambiado desde su última lectura”¹⁰ (Wolf 55). Este comportamiento ficcional condiciona la fantasía épica, campo literario heredero de mitos, leyendas y romances (Palmer-Patel 5), y donde “[m]ediante el mito se introducen los elementos no realistas de la narración, desde la magia hasta las nuevas normas físicas –si es que las hay–, todo lo cual definirá la nueva realidad ficticia” (Castro Balbuena 314). Una vez que entendemos la fantasía épica como multimodal¹¹, aceptamos su presencia en otros soportes artísticos, también el videojuego, donde tiene un desarrollo particular.

En el videojuego, los mitos también actúan como elementos definitorios del mundo (virtual) ficcional, donde se perciben por el jugador “no como hipótesis o suposiciones, sino como significados reales, como un precedente a la investigación de la realidad”¹² (Galanina y Salin 508). Sin embargo, su objetivo cambia: además de aportar una descripción, el mito busca entretener (Vandewalle n.p.). En efecto, ese entretenimiento *mítico* es resultado del ineludible componente lúdico del videojuego, con lo que el mito se hace común y aperturista –a diferencia de

lo que sostienen Martínez García y Gómez Aguilar (139) con su “mito de un día”–, en tanto que permite el acercamiento de profanos que jamás se habrían aproximado a él de otra manera. Desde esta posición, el mito resucita componentes tradicionales como el del bestiario¹³, el monstruo¹⁴ o el laberinto¹⁵, sin perder su esencia y su compatibilidad con lo que siempre ha sido:

Gilbert Durand ha insistido en la importancia de lo actancial, de lo mecánico y ejecutable, como potencia primera del mito: el imaginario mítico se funda en el gesto y la expresión corporal como energía diseminadora. [...] Cuando nuestro sistema de vida parece haber desplazado los espacios reales de ejecución simbólica, la experiencia *real-virtual* del juego puede contribuir –y creemos que contribuye– a rescatar modos de hacer, escuchar, ver y leer que habían caído en desuso (juegos infantiles, ritos sociales) debido a la pasividad que acompaña al consumo de masas no participativo. (Garin Boronat 100-101)

El mito aparece en el videojuego de dos formas distintas. Primero, como una influencia directa, en la que el mundo (virtual) ficcional se convierte en una simulación narrativa “construida a partir de la narración entrelazada de los mitos griegos”¹⁶ (Vandewalle n.p.). Es el caso de *Assassin’s Creed: Odyssey* (Ubisoft Quebec, 2018), cuyo argumento se desarrolla durante la Guerra del Peloponeso; de *Immortals Fenyx Rising* (Ubisoft Quebec, 2020), donde su protagonista, Fenyx, es un mortal que intenta rescatar a su hermano de Typhon, fugado de la prisión de Zeus; o de *Age of Mythology* (Ensemble Studios, 2002), videojuego de estrategia en tiempo real que, sin apartarse de las mecánicas de la saga original (*Age of Empires*, cuya primera entrega publicó en 1996 el mismo estudio), incluye novedades como la necesidad de adorar a un dios determinado para avanzar de época.

⁹ Texto original: “Similarly, a “primitive” could say: I am what I am today because a series of events occurred before I existed. But he would at once have to add: events that took place in mythical times and therefore make up a sacred history because the actors in the drama are not men but Supernatural Beings”.

¹⁰ Texto original: “[...] creating a new experience of the world even though the book itself has not changed, but rather because the reader has changed since his or her last reading”.

¹¹ La fantasía épica multimodal puede expresarse en diversos soportes artísticos mediante sus señales modales, a saber: “[L]a permanencia del héroe, aunque ya no sea el mismo (ni tiene por qué ser hombre); el uso del mito, que va más allá de la voz poética para cumplir funciones más racionales y descriptivas como elemento narrativo con diversas funciones identificables (desde la descripción del mundo ficticio hasta la caracterización de personajes); o el mantenimiento del mundo secundario, cuya construcción y diseño se ha fortalecido hasta volverse punto esencial en las narraciones del género” (Castro Balbuena 317).

¹² Texto original: “[...] not as hypotheses or suppositions, but as actual meanings, as a prior basis for reality investigation”.

¹³ “La tradición del bestiario, que pese a los intentos de Borges permanecía en su hábito de sombras, desborda hoy las barreras del consumo de masas en constructos dispares como *Pokémon* y *Monster Hunter*, para sublimarse finalmente en una obra tan pregnante como *Shadow of The Colossus* (todos ellos hermanados con la raíz de manuales y enciclopedias de rol que catalogan una genealogía de monstruos, gólems y bestias)” (Garin Boronat 97).

¹⁴ El uso del *monstruo* traza un paralelismo con las historias míticas, como señala Macías (2021: 335): “[...] muy a menudo en los videojuegos donde el antagonista es un monstruo, el ámbito de sus actuaciones se sitúa en mundos de pesadilla, entre el sueño y la realidad, o en sistemas planetarios o intergalácticos muy lejanos, o en oscuros y tétricos mundos claustrofóbicos, a menudo subterráneos, que actúan como una especie de trasunto del antiguo Hades o Tártaro de los clásicos”.

¹⁵ Cfr. Planells de la Maza 1082.

¹⁶ Texto original: “[...] constructed through the intertwined storytelling of Greek myth”.



Figura 1. Carátulas de videojuegos mencionados donde el mito ejerce influencia directa: en el primero, mediante el vínculo con la civilización griega y sus dioses (referencia a Poseidón tras el título, Acrópolis en la esquina superior derecha); el ciclope como enemigo (centro de la imagen) y dioses de tres mitologías (centro de la imagen): Anubis, Zeus y Wotan.

Pero donde la influencia mítica es más sutil –por heredar, en términos narrativos, el *discurso* del mito y no tanto su *historia*– es en la segunda vía, la de influencia indirecta, que engloba a aquellos videojuegos donde lo mítico (temas, formas, tono...) describe mundos ficticiales nuevos: los videojuegos de mundo abierto.

4. El mito en el videojuego de mundo abierto: una propuesta de clasificación

El videojuego del mundo abierto basa su narratividad y su *gameplay* en la libertad del jugador, que se convierte en creatividad cuando ese jugador inventa cómo jugar al producto que tiene ante sí (Alexander y Martens n.p.). Esta libertad-creatividad se materializa en el movimiento, como “plena facultad de desplazamiento por el mundo” (García Moreno 113). Este *desplazamiento por el mundo* se traduce en la omnipresencia de una estructura monomítica, basada en el *viaje del héroe* como lo expresó Campbell (51): primero, un acontecimiento que “revela un mundo inesperado, y el individuo se ve arrastrado a una relación con fuerzas que no se entienden del todo”¹⁷ (*ibid.*). O, en otras palabras, el jugador cuyo avatar *despierta* en un mundo desconocido ante unas reglas que busca dominar para sobrevivir y enfrentar el destino: los obstáculos planteados en el *gameplay*.

Como debe existir un *espacio* donde transcurra ese viaje, el mundo se vuelve coprotagonista de estos videojuegos, un espacio a la vez ficcional, virtual y narrativo. Para cumplir con su propósito, este espacio persigue la *inmersión* del jugador, “el sentimiento

de estar presente en otro lugar y dentro de la acción que allí ocurre”¹⁸ (Mateas 142). Además de los elementos puramente visuales, que pueden estudiarse desde la perspectiva plástica propia de cualquier obra de arte¹⁹, para lograr la inmersión se recurre al *worldbuilding*, práctica habitual en literatura²⁰ y entre cuyos protagonistas, como se ha mencionado antes, se encuentra el mito. Como característica innata, este espacio tiene la habilidad de evocar otros espacios, también de otros géneros o mundos de ficción (Domsch 106), y de establecer un lenguaje común entre aquellos jugadores que compartan un horizonte de expectativas similar.

El paralelismo entre los videojuegos de mundo abierto y aquellas obras literarias donde también ocurre el *mythmaking* se traduce en una presencia relevante de videojuegos cuyo mundo ficticio se basa en una mitología única o heredada, como señala Jenkins (122):

[...] videojuegos que encajan en una tradición mucho más antigua de historias especiales, las cuales a menudo han adoptado la forma de odiseas heroicas, misiones míticas o narrativas de viaje. Las mejores obras de J. R. R. Tolkien, Julio Verne, Homero, L. Frank Baum o Jack London encajan del todo en esta tradición. [...] Cuando los diseñadores de juego diseñan elementos de la historia a partir de películas o géneros literarios, son más propensos a aprovechar tales géneros –fantasía, aventura, ciencia ficción, horror, bélico–, los cuales dedican mayor espacio a la construcción del mundo y a la narrativa espacial.²¹

¹⁷ Texto original: “A blunder—apparently the merest chance— reveals an unsuspected world, and the individual is drawn into a relationship with forces that are not rightly understood”.

¹⁸ Texto original: “[...] the feeling of being present in another place and engaged in the action therein”.

¹⁹ En línea con Atkinson y Parsayí (520), también considero legítimo situar en el mismo nivel de las obras plásticas y visuales al videojuego, que puede entenderse como una obra de arte: “The video game is unquestionably an art form that can be evaluated from a range of aesthetic perspectives, and an individual game could be considered an artwork depending on its inherent properties and how the player or viewer engages with it” (*ibid.*).

²⁰ En la construcción de mundos ficticiales en los que se inventa una sociedad, como en fantasía épica, el *worldbuilding* sirve para aportar todos aquellos “elements enfolding someone’s life (culture, nature, philosophical worldviews, places, customs, events, and so forth)” (Wolf 25).

²¹ Texto original: “[...] games fit within a much older tradition of spatial stories, which have often taken the form of hero’s odysseys, quest myths, or travel narratives. The best works of J.R.R. Tolkien, Jules Verne, Homer, L. Frank Baum, or Jack London fall loosely within this tradition. [...] When game designers draw story elements from existing film or literary genres, they are most apt to tap those genres -fantasy, adventure, science fiction, horror, war- which are more invested in world-making and spatial storytelling”.

Los ejemplos de videojuegos de mundo abierto –que además pueden calificarse como fantasía épica multimodal– son numerosos. En la saga *The Witcher* (CDProjektRED, 2007-2015), que adaptó la saga literaria *Wiedźmin* (1992-2013), de Andrzej Sapkowski, el jugador encarna al brujo Geralt de Rivia (*vid. fig. 2*) y su protegida Ciri en su labor de librar al mundo de los monstruos que lo amenazan, para lo que debe adentrarse en las leyendas e historias que llenan los reinos de Temeria, Kaedwen y Aedirn. En la saga *The Elder Scrolls* (Bethesda Games, 1994-2013), el jugador se desenvuelve en un mundo igualmente gigantesco para combatir al mal, donde puede unirse a

gremios o mercadear para incrementar su solvencia económica, entre otras características que se añaden en cada entrega. Mayor fama tienen los videojuegos de mundo abierto *online*, donde miles de jugadores deben unirse para cumplir objetivos aún más épicos. En uno de los más recientes, *The New World* (Amazon Games, 2021) –cuya ambientación no es medieval, convención heredada de la fantasía épica literaria, sino propia del colonialismo del siglo XVII–, nuestro avatar naufraga en Aetérnum, isla donde comienza una nueva aventura llena de secretos y magia.



Figura 2. Fotograma de *The Witcher III: The Wild Hunt* (CDProjektRED, 2015), donde nuestro avatar y personaje Geralt de Rivia se enfrenta a monstruos inspirados en la mitología eslava, griega y nórdica (Majkowski 5-7).

Entre todos estos videojuegos, los más relevantes quizá sean *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), como representante en activo más longevo y popular de los desarrollados *online*, y *Dark Souls III* (FromSoftware, 2016), en el que el jugador se enfrenta a desafíos –general, pero no solamente– en solitario, donde el mito reúne características especiales, como su configuración meramente visual ante la casi absoluta ausencia del código textual en la transmisión de historias. De ellos me ocuparé enseguida.

Para vislumbrar la situación material del mito en estos dos videojuegos, propongo una clasificación de estas influencias míticas en tres grupos, basándose en los principios expuestos hasta aquí: el mito como elemento fundamental de *worldbuilding*, la interacción del jugador-avatar como canon y la relevancia de lo narrativo-espacial. Así, los mitos en el videojuego de mundo abierto pueden agruparse en:

- i. **Mitos textuales.** Se expresan mediante una forma verbal y, por lo general, es el equipo de diseño el encargado de crearlos. Su objetivo coincide con el de las mitologías ficcionales²²: estructurar el mundo secundario mediante una historia general, en la que se insertan mitos y leyendas como contextualización de los eventos que suceden, en este caso, en torno (y debido) al jugador.
- ii. **Mitos ambientales.** Se crean mediante la interpretación del jugador de cuantas narraciones –textuales, visuales o de otra índole– llenan el mundo (virtual) ficcional. Esta interpretación está

condicionada por los conocimientos previos del jugador –el horizonte de expectativas de Jauss– y por su modo de juego, que puede definirse como *arqueológico*.

- iii. **Mitos performativos.** Dependen de las decisiones del jugador durante su movimiento en el mundo (virtual) ficcional. Así, sus acciones se vuelven mito o leyenda en función del contexto que aporta el videojuego, pero es la persona tras el avatar quien crea esa narración mítica y personal.

Para desarrollar esta propuesta, analizaré el desempeño del mito en los dos videojuegos de mundo abierto planteados, *World of Warcraft* y *Dark Souls III*, cuyas características míticas, como se verá a continuación, los hacen únicos.

5. Dos casos prácticos: *World of Warcraft* y *Dark Souls III*

5.1. *World of Warcraft*: un mundo de misiones míticas

Nuestro avatar despierta en Azeroth, un mundo ficcional marcado por el enfrentamiento eterno entre la Alianza y la Horda. A una de esas facciones, en función de la raza escogida previamente, pertenecerá nuestro avatar. Esa elección decide, además, el lugar del mundo donde comienza nuestra aventura. Si elegimos un humano, como miembro de la Alianza, empezaremos nuestras andanzas en un monasterio cerca de Villadorada, donde prestaremos servicio

²² Wolf (187) señala que las mitologías ficcionales buscan “structure secondary worlds by giving them a history and context for events, through legends and stories of origins that provide backstories for the current events and settings of a world”.

cumpliendo quehaceres modestos como cazar los lobos que se acercan demasiado, limpiar la mina de *kobolds* –unos seres mitad gnomo, mitad rata que sienten debilidad por las velas– y enfrentarnos a los bandidos que han ocupado los cultivos al otro lado del puente. Conforme nuestra experiencia aumente,

las tareas aumentarán en dificultad y en épica. Así, cuando empiece el juego, enfrentarse a esos lobos podrá suponer un *mito performativo* en sí mismo, si bien la curva de dificultad hará que busquemos enemigos más poderosos y que supongan un verdadero reto, como el líder de los bandidos.



Figura 3. El avatar (figura central) en la Catedral de la Luz, en Ventormenta (capital humana), a punto de aceptar una quest contra la Plaga.

El *gameplay* se basa, así, en la resolución de misiones (*quests*): textos breves donde se mencionan nuevos elementos ficticios –personajes, lugares, eventos–, que adoptan una “forma mítica a partir del estilo retórico en que se expresan o escriben, de su estructura y su contenido”²³ (Krzywinska 387). Desde una perspectiva ludonarrativista, el objetivo de estas misiones es: primero, aportar un sentido de progreso en nuestro dominio de las mecánicas de juego (Alexander y Martens n.p.), y segundo, “la responsabilidad narrativa y descriptiva del mundo ficticio” (Castro Balbuena 321). Esta responsabilidad las convierte en los *mitos textuales* de Azeroth, que contienen valiosa información del mundo ficcional. Su condición de texto emergente (*vid.* fig. 3) vuelve voluntaria su lectura; el jugador puede decidir si se limita a los objetivos mecánicos de la *quest* o accede a la inmersión que esta le ofrece con su lectura. Aun así, su relevancia es sobre todo narrativa, en tanto que, como señala Krzywinska (386), el jugador se siente

partícipe de la historia del mundo que no solo explora, sino que habita.

El protagonismo de los mitos textuales en *World of Warcraft* supone una menor presencia de los *mitos ambientales*; son las *quests* las que guían al jugador por un mundo narrativo estructurado y definido previamente. Aun así, el *worldbuilding* puede aprehenderse también mediante el entorno del avatar, como el estilo único de algunos espacios o la existencia de *easter eggs* (Götz 168). Así, como se muestra en la fig. 4, una vez domina el contexto y las reglas de Azeroth, el jugador sabe identificar si se encuentra en Darnassus, la capital de los elfos de la noche, o en Orgrimmar, la ciudad base de los orcos, y por tanto atisbar las costumbres, tradiciones y características de ambas razas mediante la relevancia de sus características visuales. De esta manera, el aspecto físico del mundo virtual evoca por sí mismo las leyendas que el jugador ha interiorizado a través de las *quests*, ya sea mediante su texto escrito o su intervención performativa en Azeroth.

²³ Texto original: “[...] mythic form through the rhetorical style in which they are spoken or written, their structure, and content”.



Figura 4. Arriba, Darnassus, donde se atisba la relevancia de lo natural (vegetación) y lo espiritual (arquitectura similar a nuestros templos clásicos). Abajo, Orgrimmar, cuyas estructuras plagadas de puntas y metal refieren al belicismo de los orcos y la Horda.

5.2. Dark Souls III: en busca del mito perdido

Ante el protagonismo de los mitos textuales en *World of Warcraft*, en *Dark Souls III* lo inusual es encontrar la historia del mundo en código textual. El mundo ficcional planteado por FromSoftware –apocalíptico, plagado de no muertos ante los que nuestro avatar fracasará en más de una ocasión– emplea el estilo de la fantasía épica: inmensidad, riqueza de detalles, magia y razas cuyo contexto de leyenda descubre nuestro avatar, protagonista heroico. Aun escasos, los mitos textuales existen, aun condicionados por la fragmentación, lo onírico y lo místico de la leyenda. El argumento de este videojuego “a pesar de ser considerado minimalista, existe” (Vaz 23).

El jugador aprehende la historia del mundo (virtual) ficcional mediante escasas conversaciones con ciertos personajes, así como a través de las descripciones de objetos, texto breve de tono mítico que plantea una pequeña narrativa o actúa como fragmento de un relato mayor. Por ejemplo, la descripción de *cenizas de Yuria* –objeto del que se desprende Yuria de Londor al morir– reza: “La Iglesia Azabache tuvo tres fundadoras para asegurarse de que el legado de Yuria perdurase. Sus dos hermanas tomarían el relevo y se asegurarían de que su Señor reclamase la llama, por todos los Huecos” (FromSoftware n.p.). Mediante este mito textual –como digo, uno de los pocos disponibles en *Dark Souls III*–, se aporta un contexto que explica el estado de las cosas en el mundo ficcional y, como explicaré en segui-

da, el significado que puede aprehender el jugador mediante su avatar.

La interpretación del jugador se conformará mediante su horizonte de expectativas, entendido como “suma de comportamientos, conocimientos e ideas preconcebidas que encuentra una obra en el momento de su aparición y que constituye el contexto de su valoración” (Broitman 46). Por tanto, el significado de ese mundo ficcional dependerá de una pieza clave, el jugador, quien –como en literatura– puede entenderse como “entidad relativa’ que se actualiza en cada acto de lectura” (Busso 54) o, en este caso, de juego. Para construir esa interpretación, el jugador se sirve de componentes narrativos que evoca el espacio en el que se mueve, entendidos como pistas que en su experiencia recoge. Creo que, de esta manera, puede considerarse al jugador como *arqueólogo*, cuyo comportamiento describe con acierto Pluciennik (660):

En tanto que los arqueológicos no tienen que evitar intenciones individuales y otras razones como parte de sus narrativas, es habitual que traten con construcciones implícitas y nociones abstractas sobre el comportamiento humano y sus resultados, a menudo con grandes incertidumbres como su naturaleza, cronología, intencionalidad y representatividad. [...] Así, eventos y procesos en las narrativas arqueológicas [...] siempre se *construyen* a partir

de elementos o hallazgos del pasado o el presente; tales elementos pueden ser la presencia (o ausencia) de un simple tiesto, un hueso

tallado o granos de cereal en un lugar concreto, o “hechos” arqueológicos de una escala temporal y espacial mucho más amplia.²⁴



Figura 5. El avatar de *Dark Souls III* frente a uno de los paisajes habituales (además de las grandes cordilleras) del videojuego.

Al recorrer el mundo de *Dark Souls III*, el jugador arqueólogo reúne las pistas con cada decisión que toma. Primero, con la creación de su avatar, cuya clase está ligada a una información arquetípica; como muestra, del caballero se indica una pequeña narración: “Un caballero oscuro de poco renombre que se desplomó mientras viajaba. Recio, con una gran vitalidad y una armadura robusta” (FromSoftware n.p.). Segundo, la reproducción de la cinemática inicial, que ofrece unos detalles visuales mínimos sobre el estado del mundo ficcional asolado por no muertos. Y tercero, las mencionadas descripciones y conversaciones, de nuevo en código textual, a las que habría de sumarse la información visual del espacio que nos rodea: destrucción, muerte, ruinas; pero también colosales ciudades, arquitecturas magníficas... (véd. fig. 5).

Es precisamente el avatar una pieza fundamental en esta experimentación de los mitos ambientales, como transición a los *mitos performativos*, debido a la orientación de *Dark Souls III* hacia un protagonismo de la acción. El héroe se vuelve necesario para construir la historia, tanto la que experimenta con sus acciones como la que interpreta mientras juega. Aunque no modifique la narrativa en curso, el jugador sí es capaz, entonces, de crear su propio mito performativo al superar las diversas hazañas, e incluso de confeccionar una narración mental para grabar sus hitos individuales.

Conclusiones

Que el videojuego es un soporte idóneo para transmitir historias es algo que ya se apuntaba veinte años atrás. Sin embargo, debido al conflicto entre

ludólogos y narratólogos a la hora de definirlo, su estudio combinado se retrasó mientras el soporte evolucionaba, a la par que sus capacidades narrativas y lúdicas. Sea como fuere, como se ha mencionado en páginas anteriores, la atención por el videojuego no ha hecho más que crecer, con aportaciones que exploran la vía intermedia del ludonarrativismo y que buscan hallar la esencia de un soporte que, pese a su propia personalidad, recoge rasgos y características de otros medios, como el cine o la literatura. En él, además, se atisba un comportamiento único no solo narrativo, sino también mítico. Estas narraciones primigenias –comparables a las de los primeros homínidos de los que hablaba en la introducción de este ensayo– extienden su influencia también en el videojuego, donde, a partir de lo visto hasta aquí, tienen varios comportamientos reseñables.

El mito como evocación. Es la naturaleza del mito la que despierta la creatividad y la imaginación del jugador, quien debe dar forma a sus mitos performativos mediante el *movimiento* y la *exploración* de un mundo (virtual) ficcional único. Al mismo tiempo, esa creatividad y esa imaginación –que provienen de un horizonte de expectativas específico– se nutren de los mitos textuales grabados en el videojuego. Como una serpiente de Uróboros, el mito fomenta la aparición de otros mitos, que empujan al jugador a perseguir más contenido semejante.

El mito como estructura. No solo la esencia mítica trasciende en el videojuego, sino también las peculiaridades de su forma, que condiciona las nuevas narraciones con que se describe y se da forma a un nuevo mundo ficcional, ya sea mediante mitos tex-

²⁴ Texto original: “While archaeologists do not have to eschew individual intentions and reasons as part of their narratives, typically they are dealing with implied constructs and abstracted notions of human behaviour or action and their outcomes, often with great uncertainty as to their nature, chronology, intentionality, and representativeness. [...] Thus events or processes in archaeological narratives [...] are always *constructed* from elements or occurrences in the past or the present; those elements may be the presence (or absence) of a single potsherd, domesticated bone, or cereal grain at a particular site or archaeological “facts” at a much broader temporal and spatial scale”.

tuales o ambientales. Además, el mito influye en el *gameplay* de los videojuegos de mundo abierto, en los que el jugador encarna un avatar heroico que debe progresar, superar una serie de obstáculos y enfrentarse a la épica mientras «recolecta», como arqueólogo, los mitos ambientales que enriquecen el mundo ficcional.

El mito como respuesta. Ante el desconocimiento de un mundo nuevo, con unas reglas propias y con el que ha de interactuarse, el jugador busca *respuestas míticas* que subsanen ese problema, como su-

cedía con nuestros antepasados. Estas respuestas pueden hallarse en forma verbal (mitos textuales), visuales o interactivas (mitos ambientales), o, ante la ausencia de pista alguna, en sus propias acciones (mitos performativos).

Porque aunque hayan pasado los años, pese a los descubrimientos y las investigaciones, todavía contamos historias, también a través del juego. En él no solo aguardan nuevas leyendas, sino que podremos convertirnos en el protagonista de nuestro propio mito.

Bibliografía

- Aarseth, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Alexander, Ryan & Martens, Chris. "Deriving Quests from OpenWorld Mechanics". *Proceedings of FDG'17*, 2017, pp. 1-7. DOI: 10.1145/3102071.3102096
- Atkinson, Paul & Parsayi, Farzad. "Video Games and Aesthetic Contemplation". *Games and Culture*, vol.16, no.5, 2021, pp.519-37. DOI: 10.1177/1555412020914726
- Backe, Hans-Joachim. "Centaur and Horsemen: Composite Avatars and the Epistemology of the Playable Figure". *Narrative*, vol.30, no.2, 2022, pp.241-249.
- Blumenberg, Hans. *Trabajo sobre el mito*. Ediciones Paidós Ibérica, 2003.
- Bódi, Bettina. *Videogames and Agency*. Routledge, 2022.
- Broitman, Ana Isabel. "La Estética de la Recepción. Bases teóricas para el análisis de las prácticas lectoras y otros consumos culturales". En Casanovas, I., Gómez, M. G. y Rico, E. J. (eds.) *Actas de las III Jornadas de investigación en edición, Cultura y Comunicación*. Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, 2015, pp.43-52.
- Busso, Mariana Patricia. "Un recorrido sobre el autor: su problematización en Gadamer, Jauss y Eco". *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, no.118, 2012, pp.52-56.
- Campbell, John. *The hero with a thousand faces*. Fontana Press, 1993.
- Cassidy, Scott Brendan. "The Videogame as Narrative". *Quarterly Review of Film and Video*, vol.28, no.4, 2011, pp.292-306. <http://dx.doi.org/10.1080/10509200902820266>
- Castro Balbuena, Antonio. "Hacia una definición multimodal de la fantasía épica contemporánea". *Signa*, vol.32, 2023, pp.309-34. <https://doi.org/10.5944/signa.vol32.2023.32688>
- Díaz González de Viana, Luis. "La aldea fantasma: Problemas en el estudio del folklore y la cultura popular contemporáneos". *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, vol.58, no.1, 2003, pp.29-46. <https://digital.csic.es/bitstream/10261/13090/1/20090514122904383.pdf>
- . "Amantes que se desvanecen en el tiempo: la memoria etnográfica o la compleja significación de las leyendas". *Revista de Antropología Social*, vol.17, 2008, pp.141-164. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83813159007>
- Domsch, Sebastian. "Space and Narrative in Computer Games". En Aarseth, E. & Günzel, S. (eds.) *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Transcript Verlag, 2019. <https://doi.org/10.1515/9783839447307>
- Ducheneaut, N., Wen, M.-H., Yee, N., Wadley, G. "Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds". *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2009, 1151-1160.
- Eliade, Mircea. *Myth and Reality*. Harper & Row Publishers, 1963.
- Fernández-Vara, Clara. "Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling". *Proceedings of DiGRA*, 2011.
- Galanina, Ekaterina & Salin, Alexey. "Mythology Construction in Virtual Worlds of Video Games". *4th International Multidisciplinary Scientific Conferences on Social Sciences & Arts*, 2017, pp.507-14. <https://doi.org/10.5593/sgemsocial2017/22>
- García García, Francisco. "Videojuegos y virtualidad narrativa". *Icono 14*, vol.4, no.2, 2006, pp.1-24. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556594001>
- García Gual, Carlos *Historia mínima de la mitología. Los mitos clásicos y sus ecos en la tradición occidental*. Turner Libros, 2014.
- García Hernández, José. "La teoría narrativa del videojuego: Intertextualidad, Hipertexto y videojuego". *Revista Laboratorio*, no.18, 2018, pp.1-22.
- García Moreno, Rubén "Videojuegos de mundo abierto: propuesta de un modelo de análisis ludonarrativo". *Index.comunicación*, vol.12, no.2, 2021, pp.109-132. <https://doi.org/10.33732/ixc/11/02Videoj>
- Garin Boronat, Manuel. "Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo". *Comunicación*, no.7, vol.1, 2022, pp.94-115.
- Götz, Ulrich. "On the Evolution of Narrative Mechanics in Open-World Games". En Suter, Beat, Bauer, René, Kocher, Mela (eds.) *Narrative Mechanics. Strategies and Meaning in Games and Real Life*. Transcript Verlag, 2021, pp.161-76.
- Herman, David. *Storytelling and the sciences of mind*. MIT Press, 2013.
- Huizinga, John. *Homo ludens*. Alianza Editorial, 2007.

- Ip, Barry. "Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings". *Games and Culture*, vol.6, no.2, 2011, pp.103-34. DOI: 10.1177/1555412010364982
- Jenkins, Henry. "Game Design as Narrative Architecture". En Ardrup-Fruin, N. y Harrigan, P. (eds.) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. MIT Press, 2004, pp.118-130.
- Leeming, David A. *The World of Myth. An Anthology. Second Edition*. Oxford University Press, 2014.
- Krzywinska, Tanya. "Blood Scythes, Festivals, Quests, and Backstories. World Creation and Rhetorics of Myth in World of Warcraft". *Games and Culture*, vol.1, no.4, 2006, pp.383-396. DOI: 10.1177/1555412006292618
- Macías, Cristóbal. "Seres híbridos del mito clásico y videojuegos". *Ágora. Estudios Clásicos em Debate*, 23, 2021, pp.331-52. DOI: 10.34624/agora.v0i23.2445
- Majkowski, Tomas Z. "Geralt of Poland: The Witcher 3. Between Epistemic Disobedience and Imperial Nostalgia". *Open Library of Humanities*, vol.4, no.1, 2018, pp.1-35. <https://doi.org/10.16995/olh.216>
- Martínez García, María Ángeles & Gómez Aguilar, Antonio. "Videojuego e historia: el resurgir del héroe". En San Nicolás Romera, César & Nicolás Ojeda, Miguel Ángel (comps.) *Videojuegos y sociedad digital: Nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*. Universidad Nacional de Mar de Plata, 2015, pp.129-42.
- Mateas, Michael. "A preliminary poetics for interactive drama and games". *Digital Creativity*, vol.12, no.3, 2001, pp.140-152. <https://doi.org/10.1076/digc.12.3.140.3224>
- Navarro Remesal, Víctor. *Libertad dirigida: análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad*. Tesis doctoral. Universitat Rovira i Virgili, 2012.
- Palmer-Patel, Charul. *The Shape of Fantasy. Investigating the Structure of American Heroic Epic Fantasy*. Routledge, 2020.
- Phelan, James, Booth, Wayne, C. "Narrative techniques". En Herman, David, Jahn, Manfred & Ryan, Marie-Laure (eds.) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Routledge, 2005, pp.370-375.
- Planells de la Maza, Antonio J. "Los senderos lúdicos que se bifurcan: el juego como mundo y el laberinto como estructura primordial". *Arte, Individuo y Sociedad*, vol.33, no.4, 2021, pp.1079-093. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.68408>
- Pluciennik, Mark. "Archaeological Narratives and Other Ways of Telling". *Current Anthropology*, vol.40, no.5, 1999, pp.653-678. <http://www.jstor.org/stable/10.1086/300085>
- Ponce Díaz, Romano & Ávila González, Iván. "Literatura ergódica y videojuegos: una invitación al desarrollo de herramientas y metodologías para el análisis de sus narrativas". *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso*, vol.21, no.1, 2021, pp.147-167. <https://doi.org/10.35956/v.21.n1.2021.p147-167>
- Ryan, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minnesota University Press, 2006.
- Sánchez-Mesa Martínez, Domingo. "Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital". *Cuadernos de Literatura*, vol.12, no.23, 2007, pp.13-26.
- Sevilla Vallejo, Santiago. "La lectura viva: criterios psicológicos y didácticos para fomentar el descubrimiento en los textos", en Yagüe Jara, María Isabel de Vicente y Jiménez Pérez, Elena (eds.) *Investigación e innovación en educación literaria*. Síntesis, 2018, pp. 241-250.
- Shen, Dan. "Story-discourse distinction", en Herman, David, Jahn, Manfred & Ryan, Marie-Laure (eds.) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Routledge, 2005, pp.566-567.
- Trepte, S. & Reinecke, L. "Avatar Creation and Video Game Enjoyment Effects of Life-Satisfaction, Game Competitiveness, and Identification with the Avatar". *Journal of Media Psychology*, vol.22, no.4, 2010, pp.171-184. DOI: 10.1027/1864-1105/a000022
- Valles Calatrava, José Rafael. *Teoría de la narrativa: una perspectiva sistemática*. Iberoamericana Vervuert, 2008. <https://doi.org/10.31819/9783954871551>
- Vandewalle, Alexander. "Video Games as Mythology Museums? Mythographical Story Collections in Games". *International Journal of the Classical Tradition*, May 2023, n.p. <https://doi.org/10.1007/s12138-023-00646-w>
- Vaz, Borja. "La convergencia ludo-narratológica en el diseño de videojuegos de rol: las mecánicas jugables de Dark Souls contra el diagrama de flujo de Mass Effect". *Razón y palabra*, no.92, 2015, pp.1-28.
- Vella, Daniel. *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'*. Tesis de doctorado. IT University of Copenhagen, 2015.
- Wolf, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds. The theory and history of subcreation*. Routledge, 2012.

Ludografía

FromSoftware. *Dark Souls III*. Videojuego. 2016.

