


## El viaje del antihéroe en el videojuego Alfonso Freire Sánchez (2024). Editorial Héroes de Papel. 258 páginas. ISBN: 978-84-19084-72-9.

Montserrat Vidal-Mestre

Universidad Internacional de Cataluña 



Gracias a la popularidad de protagonistas brutales, narcisistas y moralmente turbios como Walter White de *Breaking Bad* (Gilligan, 2008-2013) o Thomas Shelby de *Peaky Blinders* (Knight, 2013-2022), el tema de los antihéroes y las antiheroínas está muy presente en la *cultura pop* y, especialmente, en los videojuegos.

En esta intersección entre estos personajes y la citada industria creativa, surge la obra *El viaje del antihéroe en el videojuego*, una nueva propuesta de una de la editorial Héroes de Papel; un sello de calidad tanto por el contenido como la maquetación y el diseño de sus publicaciones.

El libro está escrito por el publicitario, docente e investigador Alfonso Freire Sánchez, autor especialista en el tema que anteriormente ha publicado diversos artículos científicos sobre narrativa antiheroica e incluso otro libro, de carácter más académico: *Los antihéroes no nacen, se forjan: Arco argumental y storytelling en el viaje del antihéroe* (UOC, 2022).

El autor narra la historia de cada uno de los principales personajes antiheroicos que han aparecido tanto en ordenadores como en videoconsolas desde la década de los ochenta hasta la actualidad, aportando datos sobre su intrahistoria, reflexionando sobre sus características o deshilvanando curiosidades sobre la producción de los títulos.

Si bien el autor se esfuerza por contextualizar hasta una treintena de antihéroes y antiheroínas mediante un *crossover* de multiversos y sabe despiezar elementos de los universos narrativos de cada saga o franquicia, el libro no es para cualquiera. Está claramente dirigido a un público que esté mínimamente interesado por el sector de los videojuegos aunque no precisa de haber jugado a ninguno de los títulos, ni tan siquiera de conocer a estos personajes.

Se presenta dividida en 23 capítulos de lectura ágil, vocabulario claro, sin florituras innecesarias, que invita a los lectores a conocer un complejo paradigma de forma estructurada que logra introducir temas sensibles como la representación de la salud mental y los trasvases intertextuales de los mundos transmedia. No obstante, si se busca una propuesta más académica y científica, que además trate *el viaje del antihéroe* desde la literatura, la mitología o la cinematografía, sería más recomendable omitir esta obra y acudir a la anterior propuesta del mismo autor anteriormente citada.