

Amanecer último

Mitología apocalíptica en el gêmu

Arnau Hernández Sevillano
Grau en Mitjans Audiovisuals

CURS 2022-23



Centre adscrit a la





Centre adscrit a la



Grau en Mitjans Audiovisuals

AMANECER ÚLTIMO: MITOLOGÍA APOCALÍPTICA EN EL GÊMU

Memoria Trabajo de Investigación

ARNAU HERNÁNDEZ SEVILLANO
TUTOR/A: VÍCTOR NAVARRO REMESAL
CURS 2022-23



Dedicatoria

“I believe there’ll come a day, maybe it will be tomorrow, when the blue bird flies away”

- Catherine Warwick, *Pollyanna (I believe in you)*, 1989

A la herencia del dolor y los miedos pasados, gracias.

A aquellas personas que buscan una razón, temblando.

A lo íntimo, casi apocalíptico, que nos acompaña a seguir y encontrar.

Al final somos niños que, entre caos y orden, intentan ser adultos.

¡Ánimo!

Resum

La intenció del present treball de recerca és estudiar el mite de l'apocalipsi al videojoc; a través del *gêmu* (videojoc japonès). Es reflexiona sobre el mite, la relació amb un espai lúdic i la representació a través d'una metodologia multidisciplinària. Així, es fa evident el pes del passat i l'eternitat paradoxal del mite escatològic. Per tant, els mites asseuen les bases de la nostra cultura actual; reapareixent, conscient o inconscientment, a les narratives contemporànies.

Paraules clau: *gêmu*; videojoc; escatologia; mitecrítica; *game studies*

Resumen

La intención del presente trabajo de investigación es estudiar el mito del apocalipsis en el videojuego; a través del *gêmu* (videojuego japonés). Se reflexiona sobre el mito, su relación con un espacio lúdico y su representación a través de una metodología multidisciplinaria. Así, se hace evidente el peso del pasado y la eternidad paradójica del mito escatológico. Por lo tanto, los mitos sientan las bases de nuestra cultura actual; reapareciendo, consciente o inconscientemente, en las narrativas contemporáneas.

Palabras clave: *gêmu*; videojuego; escatología; mitocrítica; *game studies*

Abstract

This present dissertation studies apocalyptic myths in videogames; through *geemu* (Japanese videogames). It reflects on myths, its relationship on ludic spaces and its representation through a multidisciplinary methodology. Thus, the weight of the past and the paradoxical eternity of the eschatological myth become evident. Therefore, myths lay the foundations of our current culture; reappearing, consciously or unconsciously, in contemporary narratives.

Keywords: *gêmu*; videogames; eschatology; mythocritic; *game studies*

Índice

Índice de figuras	III
Índice de tablas	IV
1. Introducción	1
2. Estado de la cuestión	5
2.1. Mitos escatológicos en la ficción.....	5
2.2. Mitos, apocalipsis y videojuegos	7
3. Marco teórico	9
3.1. Teoría del mito.....	9
3.1.1. El tema, los motivos y los mitemas	10
3.1.2. La mitocrítica	11
3.2. Mitos de combate y apocalíptica judeo-cristiana	12
3.2.1. Mitos de combate del mundo antiguo	13
3.2.1.1. Cosmovisión egipcia.....	14
3.2.1.2. Las épicas mesopotámicas: <i>Enuma Elish</i> y <i>Gilgamesh</i>	17
3.2.1.3. El “hacer maravilloso” zoroástrico	19
3.2.2. Definición del mito apocalíptico en la tradición judeo-cristiana	21
3.2.2.1 Las tierras de Canaán y la adoración a Yahvé	22
3.2.2.2. Los Apocalipsis judíos: <i>Daniel</i> , <i>Enoc</i> y <i>Jubileos</i>	24
3.2.2.3. La figura de Jesús y el Apocalipsis de San Juan.....	28
3.3. Globalización, Japón y <i>Gêmu</i>	32
3.3.1. Japón: modernización y sincretismo cultural.....	34
3.3.2. Pluralismo religioso y apocalíptica japonesa	35
3.3.3. Concepto e ideas sobre el <i>Gêmu</i>	37
4. Definición de los objetivos y alcance del estudio	41
5. Metodología	43
5.1. Diseño de la metodología	43
5.2. Muestra de estudio.....	44
5.3. Definición del método	46
6. Análisis y resultados.....	49
6.1. <i>The Legend of Zelda: Majora’s Mask</i>	49
6.2. <i>Shin Megami Tensei III: Nocturne</i>	54

6.3. <i>Xenoblade Chronicles 3</i>	58
7. Conclusiones	65
7.1. Mitosis ludomítica y la paradoja del mito apocalíptico.....	67
7.2. Apocalipticismo en el <i>Gêmu</i>	69
7.3. Conclusión final y futuras investigaciones	70
8. Referencias	73
9. Ludografía	83
10. Anexos.....	85
10.1. Anexo 1. <i>The Legend of Zelda: Majora's Mask</i> . Análisis cualitativo.....	85
10.2. Anexo 2. <i>Shin Megami Tensei III: Nocturne</i> . Análisis cualitativo.....	96
10.3. Anexo 3. <i>Xenoblade Chronicles 3</i> . Análisis cualitativo.....	104
Apéndice: Glosario de términos	115

Índice de figuras

Figura 6.1. Portada Japonesa de <i>The Legend of Zelda: Majora's Mask</i>	49
Figura 6.2. Portada Japonesa de <i>Shin Megami Tensei III: Nocturne</i>	54
Figura 6.3. Portada Japonesa de <i>Xenoblade Chronicles 3</i>	58

Índice de tablas

Tabla 1. Cronograma del proyecto y estudio.....	44
Tabla 2. Ficha de <i>The Legend of Zelda: Majora's Mask</i>	49
Tabla 3. Ficha de <i>Shin Megami Tensei: Nocturne</i>	54
Tabla 4. Ficha de <i>Xenoblade Chronicles 3</i>	58

1. Introducción

“Te has encontrado con un terrible destino, ¿Verdad?”

-El Vendedor de máscaras, *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, 2000

En el relato sumerio, *La Epopeya de Gilgamesh*, en su undécima tablilla se describe un apocalipsis: “El mar se apaciguó, el viento Imhullu se silenció, el diluvio se acabó. Yo vi el mar: el silencio era total. La especie humana, toda, había vuelto al barro”. Considerándose esta una de las épicas más antiguas descubiertas, demuestra que las narrativas del fin son uno de los grandes argumentos que se han repetido a lo largo del tiempo; siendo un tema ya común e inherente en nuestra cultura vivida y cosmogonía (Silva, 2000). Desde la historia antigua hasta la cultura más contemporánea; cada sociedad propone una perspectiva diferente en sus medios según su contexto histórico y cultural. Sin embargo todas las ficciones, seculares o religiosas, comparten un tema común: un retorcido escenario escatológico. (Francisco y Rodríguez, 2020, p.129 y p.130).

Siguiendo con el testimonio de *La Epopeya de Gilgamesh*, se ha comprobado que la épica fue influyente en la narración de la Biblia, pues Alexander Heidel en su libro *The Gilgamesh Epic and Old Testament Parallels* desarrolla un estudio de las similitudes que se encuentran en la Biblia directamente inspiradas en la épica sumeria (Heidel, 1949). Se configura entonces un argumento desarrollado entre generaciones e impulsado internacionalmente por mitos religiosos judeo-cristianos tradicionales, que en la cultura contemporánea siguen presentes.

Se podría hablar, por lo tanto, de trascendencia y; por ende, mito: “lo que acontece tiene causas; lo que existe y acontece tiene *significación*” (Francisco y Stefanello, 2006, p. 1). Tomando el caso de estudio; la Biblia, son evidentes todos los sistemas que componen la narratología bíblica, que interactúan y relacionan al mismo tiempo: desde la cosmovisión egipcia y mesopotámica, pasando por Zaratustra hasta el pueblo de Israel. Tal y como reflexiona Norman Cohn (2001), académico fundamental para el presente estudio:

I doubted whether 'primitive' or 'archaic' peoples everywhere and at all times really imagined time as revolving in long, repetitive cycles, punctuated by periodic destructions and re"creations of the world and/or of mankind. And was it really so

certain that the first to expect a single, final consummation were Jews and Christians? (p. 12).

Por lo tanto; todos los sistemas religiosos que forman la Biblia, que pronto se explorarán en el marco teórico, definen de algún modo u otro el mito apocalíptico y, además; transformarán el mito en un evento adherido a la narrativa occidental y su pensamiento: incluyendo valores cristianos e ideas reduccionistas de la visión del mundo entre “bien” o “mal” (Stark, 1996).

No obstante con la globalización, el mito entra en crisis; y es necesario volver a considerarlo debido a todos los nuevos sistemas y factores que entran en acción. José Manuel Losada (2015) escribe: “Los nuevos medios de comunicación y las corrientes migratorias son fenómenos de alcance incuestionable en la aldea global” (p. 11). Si consideramos “nuevo medio de comunicación” el videojuego y, al referirnos a las corrientes migratorias; concretamos, en este caso, que se trata del solapamiento y el cruce de culturas: nos encontramos con la perspectiva desde donde se estudiará el relato apocalíptico. Como resultado, entra en valor el videojuego japonés o, como se refería el autor de ahora en adelante debido a sus particularidades, el *gēmu*.

No solo en el *gēmu*, este fenómeno apocalíptico se ha manifestado repetidamente en la cultura japonesa. Se pueden encontrar diferentes escenarios de destrucción; donde la humanidad se expone a un peligro inminente y difícil de controlar. Desde catástrofes naturales, la amenaza de la tecnología o cataclismos con temática religiosa; Japón presenta una diversa y amplia representación de este evento. (Coar, 2017).

El presente trabajo de fin de grado pretende estudiar el videojuego como objeto cultural, analizando la representación del mito apocalíptico en el *gēmu*. Kücklich (2006) afirma: “(...) digital games are not shut off from the world, but are cultural products with deep roots in the culture they stem from” (p.104). Este estudio aspira seguir la estela de diferentes investigaciones sobre el apocalipticismo en los medios nipones, en este caso reivindicando el videojuego; entorno poco tratado en los proyectos de investigación visitados. Así poder trazar una línea de continuidad entre este trabajo y los anteriores. “We have the most fascinating cultural material to appear in a very long time” escribía el informático humanista Espen Aarseth (2001), refiriéndose al videojuego en el primer intento de acercarlo a un ámbito más académico.

Con todo, para la composición del estudio es necesario llevar a cabo una investigación sobre los mitos escatológicos desde su supuesto origen en el mundo antiguo hasta su consolidación; también, estudiando el concepto de mito y las formas de comprenderlo para un análisis crítico. Con todo, es de especial necesidad comprender el objeto de estudio; debido a la frontera cultural. Así, se trazan una serie de teorías sobre el concepto del *gêmu* y la cultura nipona. A continuación arranca la investigación valorando el estado de la cuestión sobre la ficción apocalíptica, para dar paso al marco teórico donde se considera el tanto el mito como la perspectiva.

2. Estado de la cuestión

Primeramente, como antesala al marco teórico; es relevante investigar aquellos estudios que ya han valorado las ficciones apocalípticas en los objetos culturales; recordando la propia naturaleza del mito en espacios imaginarios hasta el videojuego. Así, el estado en cuestión plantea el pilar base en el cual se construye el principal estudio para así, encontrar huecos que visitar e investigar. Con todo, la exposición de los antecedentes se ha realizado bajo una perspectiva conceptual.

2.1. Mitos escatológicos en la ficción

En el sentido más amplio, John Davenport (1996) tras examinar la evolución histórica de la narrativa escatológica a nivel plenamente religioso, concluye con un esquema de cuatro tipos de eventos y conceptos apocalípticos (p. 212-213):

1. Protoescatología prehistórica: La realidad última como un tiempo primordial recreado continuamente. La manifestación de lo sagrado en una tierra profana que infunde a la realidad la plenitud del presente sin rastro de la historia vivida. Una realidad última y cosmogónica por encima de lo profano. Por lo tanto, el estado final, dota de libertad a los humanos permitiéndoles posibilidades alternativas.
2. Escatología soteriológica ahistórica: La realidad última como escape. La liberación total del mal de la existencia profana cíclica, para así concebir un mundo sagrado identificado como el ideal para el individuo. Cumple una función de salvación, provocando un estado extremo entre lo sagrado y lo profano; realizando una brecha.
3. Escatología totalmente apocalíptica: En este caso, la realidad última adopta una función de salvación, como bien último para el individuo, y de hierofante para el cosmos. Se trata de un “fin” temporal donde el tiempo profano pasa a ser historia, convirtiendo al tiempo primordial en un “inicio” histórico, a partir del cual se le dota de nuevos sentidos y tradiciones a la nueva realidad; provocando un estado final de decisión: ir a favor o en contra del bien último.
4. Escatología radicalmente histórica: El “más allá” gana valor en este caso como la realidad última. Tiene tanto la función de salvador como de hierofante pero no se retorna

al tiempo primordial. El apocalipsis trasciende su valor sagrado como tiempo primordial, obligando a la vida presente ser quien dictamine nuestro futuro.

Davenport, por lo tanto, esquematiza los eventos apocalípticos fijándose en la repetición de estos en la narrativa religiosa a nivel geográfico; importante para reconocer como la escatología no está exenta de repetir patrones. David J. Leight (2008), cogiendo el relevo de Davenport siguiendo sus cuatro tipos de eventos apocalípticos, realiza un estudio literario de cómo la ficción del siglo veinte ha ido repitiendo esos cuatro mismos patrones demostrando como, lo ya afirmado por Davenport, se repite en la actualidad; año tras año, pero con diferentes contextos.

La narrativa apocalíptica no solo repite patrones y arquetipos, sino también dedica mucho esfuerzo a mirar al pasado profetizando un futuro mejor; es importante, por lo tanto, destacar aquellas obras que revisaron relatos posteriores para su concepción. Un claro ejemplo sería los paralelismos entre la épica de *Gilgamesh* y el antiguo testamento a la hora de narrar un “fin del mundo”, en este caso en forma de diluvio universal (Heidel, 1949). Kattia Chinchilla (2000), relevando el trabajo de Alexander Heidel, lista la serie de motivos comunes entre los dos relatos catastrofistas: “El decreto divino sobre la extinción de la humanidad, el héroe diluviano, pocos sobrevivientes en un arca o nave, salvamento de la vida animal y/o vegetal, sacrificio y bendición de los dioses.” (p.272).

Frank Kermode (2000), desarrollando la idea presentada en el párrafo anterior, en su libro *The Sense of an Ending* teoriza sobre el relato del fin del mundo; como este se compone tanto por la idea imaginaria que uno aprende del pasado como de una predicción futura, escribe:

Apocalypse depends on a concord of imaginatively recorded past and imaginatively predicted future, achieved on behalf of us, who remain 'in the midst.' Its predictions, though figurative, can be taken literally, and as the future moves in on us we may expect it to conform with the figures (p.8)

Con todo, otro apunte interesante que Kermode explica sobre la narrativa apocalíptica es el hecho de que todos los fines; en este caso, tomando de referencia los presentados por Davenport, comparten un evento previo al fin: la Transición. Este hecho se refiere al momento previo al fin que tampoco forma parte del *saeculum*, el tiempo de una persona previo a su muerte. Kermode, reflexionando sobre la falsedad de estas ficciones, define a los relatos como

modelos ficticios del mundo temporal. Finalmente concluye, teorizando sobre la naturaleza imaginaria de las ficciones, refiriéndose a los relatos como un esfuerzo radical de dar sentido o humanizar el caos de nuestra experiencia vivida. “It is not that we are connoisseurs of chaos, but that we are surrounded by it, and equipped for coexistence with it only by our fictive powers” (p. 64)

Es importante preguntarse, o teorizar, que podría alimentar esta imaginación cataclista que inspira la escritura del relato. Es claro que el pasado la forma, pero al tratarse de un evento ficticio tan extremo, las emociones que perduran en torno a él son las que verdaderamente forman la narración del fin. James Berger (1999) realiza un estudio sobre la relación del imaginario apocalíptico con el trauma, afirmando la congruencia de estos dos conceptos. Ambos tratan la rotura de las estructuras existentes y cómo éstas, de algún modo u otro, han de ser reconstruidas. Por consiguiente, Berger desarrolla la idea de que el evento traumático supone un punto de partida para las representaciones del fin del mundo, también anotando como el hecho se reeduca o configura en cada generación de manera latente. Comenta, también, que sería un error minimizar que el imaginario colectivo se genera solo con un golpe, explica que es una idea simplista pues reduce el contexto de la pieza a un solo evento pasado. Concluyendo, Berger escribe: “In this way, each national catastrophe invokes and transforms memories of other catastrophes, so that history becomes a complex entanglement of crimes inflicted and suffered with each catastrophe understood in the context of repressed memories of previous ones” (p. 23).

2.2. Mitos, apocalipsis y videojuegos

Steven Holmes (2016) en su investigación titulada *Exploding Empire: Post/Apocalyptic Representations 1979-2016* estudia el discurso catastrofista desde diferentes medios audiovisuales y regiones: Estados Unidos, Canadá, Inglaterra y Japón. Examinando la relación contraria de la narrativa con la historia imperialista del país. En su capítulo dedicado al videojuego, Holmes afirma la fijación de este por el evento apocalíptico: “The Post/Apocalyptic has been the dominant narrative structure in interactive digital media since the 1990s.” (p.159).

Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo F. Rodríguez (2020) en su investigación titulada *La fin del mundo: Historia, cultura, videojuegos y apocalipsis*; escriben: “El libro joánico vino a plasmar para nuestro ámbito de civilización, transformada en sucesivas ocasiones según hemos

comprobado a lo largo de estas páginas del estudio, esa iconografía, hoy plasmada también en el universo del videojuego.” (p.178). La investigación tiene una finalidad reflexiva de tipo cultural sobre el apocalipticismo desde una perspectiva lúdica e histórica; definiendo una idea geográfica de “fin del mundo” que se plasma en los medios culturales, siendo el videojuego el objeto principal de estudio. Esencialmente, Jiménez y Rodríguez, dedican sus reflexiones a una cultura occidental; tratando videojuegos únicamente del oeste con algunas pequeñas menciones a juegos orientales. La principal aportación del estudio no solo expone la culturalidad del videojuego sino que ejemplifica cómo las identidades culturales pasadas también se ven reflejadas en él. Por lo tanto, su estudio no se trata de un análisis representativo sino una ejemplificación evolutiva de diversas muestras con el discurso del fin en su narrativa; en defensa del videojuego como objeto cultural e histórico y, en consecuencia, apocalíptico (Jiménez y Rodríguez, 2020):

Para determinadas personas, (...) el propio videojuego es un signo apocalíptico. Realmente no se equivocan, pues si tomamos este tipo de señales como referentes del cambio de un mundo que conocemos por otro completamente distinto, los videojuegos, como expresión cultural de la tecnología digital que nos rodea, lo son (Jiménez y Rodríguez, 2020, p.175).

Otro estudio, e investigación actual en desarrollo, de gran relevancia como antecedente es *Mito e ideología en los videojuegos contemporáneos: Ludomythologies* (2023), dirigido por Antonio Planells y Víctor Navarro. La premisa del proyecto parte desde el estudio contemporáneo de mitos en el videojuego; desde la ritualidad de jugarlas hasta la reproducción de estos en las nuevas narrativas lúdicas: “Este medio [El videojuego] se presta a un análisis textual en el que identificar mitemas y estructuras míticas (...) como sistema de significados interrelacionados” (p. 61). Asimismo, como objetivo presenta analizar las mutaciones, fusiones y transitos del mito en el videojuego; semejante a la propia naturaleza del presente trabajo.

3. Marco teórico

El presente marco teórico presenta todas las teorías y perspectivas de importancia para entender el objeto de estudio: el mito y el gêmu. De esta forma, se ha dividido el apartado en tres bloques: el primero estudia al mito y su enfoque de estudio; acompañando a este, se encuentra el contexto mitológico de la escatología occidental, desde su origen en el mundo antiguo hasta su máximo exponente en el cristianismo. Finalmente, se concluye en capítulo con datos sobre la naturaleza del gêmu; desde la modernización japonesa hasta la pluralidad religiosa que se manifiesta en la cultura nipona.

3.1. Teoría del mito

Como antesala del estudio de mitos es importante valorar y preguntarse por el propio concepto de mito en sí, tanto sus particularidades como sus propuestas de análisis. Este primer bloque presentará las ideas principales del trabajo en relación al mito.

Partiendo desde sus diversas significaciones que pueden llegar a complicar su sentido unitario y estudio; pues, al fin y al cabo mito también es: “leyenda, magia, cuento popular, historias religiosas, tradiciones, sueños, arquetipos, creencias del imaginario social, metáforas, símbolos, intuición...” (Francisco y Stefanello, 2006). Podemos entender y estudiar el mito como un elemento central (aparentemente ficticio) de una comunidad humana por tal de la comprensión de la experiencia humana tanto individual como colectiva, apoyando el desarrollo de la moral y costumbres de un pueblo (Planells, Navarro, et al; 2023). Por lo tanto, tal y como escribe Mircea Eliade (1992): “El mito no habla de lo que ha sucedido realmente, [sino] de lo que se ha manifestado plenamente” (p. 5).

Siguiendo la concepción (o meramente precisando características) del mito como se escribe en el proyecto *Mito e ideología en los videojuegos contemporáneos: Ludomythologies* (Planells, Navarro, et al; 2023), se expone cómo el mito se concibe y da origen con una pregunta sin respuesta: el mitologema. Según el contexto donde aparezca será influida por los elementos más relevantes del pueblo; sus costumbres, cultura y moral. Una vez nacido el mito se generan los arquetipos, siendo los representantes de las ansiedades humanas. Así mismo, la forma en la que interactúan los arquetipos dentro del espacio provoca la aparición

del tema, que marcarían la diferenciación de cada pieza que recree el mito. Finalmente se considera el motivo, siendo el compás de la narración.

Con la globalización los mitos se han extendido y exportado entre culturas; dando espacio a nuevas reinterpretaciones del mito afirmando la capacidad de evolución del relato según su contexto (Losada, 2015; Troisi, 2020). Con esto, la renovación del relato toma vigencia en el mundo contemporáneo dotándolo de material propio yuxtapuesto con lo interiorizado por el mito:

Pensamos que el mito no preexiste a la religión, sino que forma un todo con los hombres en el proceso biológico y social de su existencia (...) habría que entender los marcos históricos emergentes como procesos económico-políticos de disgregación de formas arcaicas de pensamiento y vida. Estas últimas, de manera análoga a ciertos órganos y organismos biológicos, se repliegan y rudimentan, pero sobreviven en estado de larva, inconscientes, a la espera de ingresar, tras el paso lento de las generaciones, como materia para nuevas formalizaciones de consciencia (Blanco, 2003).

3.1.1. El tema, los motivos y los mitemas

Se trata de tema aquella “materia elaborable (o elaborada) en un discurso (...) o bien el asunto cuyo desarrollo es el texto, o bien la idea inspiradora” (Sagre, 1985, p. 339). Con la definición ya enmarcada, se detalla la dote del tema como un orden contenedor: se encuentra el argumento de la obra e incluye todas las unidades mínimas de significado, los mitemas. Siguiendo la lectura de Tomachevski (1982): “El tema (aquello de lo cual se habla) está constituido por la unidad de significados de los diversos elementos de la obra” (p.179). Aparece el motivo, sin realmente una definición exacta; despertando la opinión y el análisis de diferentes autores:

... el motivo sigue siendo un elemento que dista de llegar a tener una definición consensuada y sólo se admite como denominadores comunes su carácter de unidad mínima y su reiteración, la capacidad de presentarse varias veces en una obra o en obras distintas de un mismo o varios géneros y a lo largo del tiempo (Planells, Navarro, et al; 2023, p. 10).

La dicotomía de estos dos aspectos, motivo y tema; se puede entender como una sinécdoque; una conversación entre lo general y lo particular. No obstante, volviendo al motivo; este puede llegar a ser realmente ambiguo y tener una figura poco clara debido a su naturaleza dinámica: “desde su origen ha sido percibido en su función como algo que implica movimiento, lo que activa la fábula o el relato. Un impulso que estimula los elementos para que concurran a la creación narrativa” (Troisi, 2020, p. 586).

Similar al concepto de motivo aparece el mitema. Levi Strauss en su artículo científico *The Structural Study of Myth* (1955) comentaba que los mitos, del mismo modo que el resto del lenguaje, se formaban por unidades constituyentes (p. 431). Tomando el relevo de Strauss, Durand concreta el valor del mitema para el estudio de mitos: “el más pequeño elemento significativo de un mito, caracterizado por su redundancia, por su metabolismo” (Durand, 2012, p. 114).

3.1.2. La mitocrítica

Siguiendo con el testimonio de Durand, él en su libro *Las estructuras antropológicas de lo imaginario* (1981) idea una metodología para el estudio de los mitos: “La mitocrítica (...) plantea que toda “narración” (literaria, por supuesto, pero también en otros lenguajes: musical, teatral, pictórico, etc.) guarda una estrecha relación con el *sermo mythicus*, el mito” (Durand, 2012, p. 106).

Dando contexto, durante el siglo se han consagrado distintos modelos o corrientes de interpretación de la lectura artística; en el caso de Durand, se trata de una crítica estructuralista: “El interés de esta crítica es poner de relieve el funcionamiento de las distintas «unidades» dentro de un «sistema de signos»” (Tomé, 1986). Desde un origen la mitocrítica se regía bajo las ciencias de la psicología y el psicoanálisis, donde se analiza de manera científica el pensamiento humano; dando mucho espacio al imaginario:

... se fundamenta en una teoría general de la imagen como núcleo generador de todo pensamiento racionalizado y del universo semiótico que de éste se desprende. Por lo tanto, se sitúa en una corriente cultural que parte de finales del siglo XIX con el psicoanálisis (Gutiérrez, 2011, p. 179).

No obstante su origen, con el desarrollo de la sociedad y la cultura; el mito entra en crisis y la metodología que en un pasado se desarrollaba de forma correcta, en el presente; puede no llegar a cumplir con todas las exigencias de los medios actuales. José Manuel Losada (2015) es su libro *Nuevas formas del mito: Una metodología interdisciplinar*, renueva la forma de estudiar el mito y presenta una nueva perspectiva por la cual desarrollar la mitocrítica; optando por el estudio del mito como una investigación interdisciplinar “que permita comprender la complejidad del mito y sus manifestaciones en la época contemporánea” (p. 10).

3.2. Mitos de combate y apocalíptica judeo-cristiana

Con los años “el fin” ha recibido diferentes terminologías, todas ellas de algún modo u otro, han especulado sobre el supuesto fin; algunas se refieren a hechos concretos y limitados, mientras que otras sustentan escenarios más amplios y violentos (Tanaka, 2011).

No obstante, en el presente trabajo solo se han tenido en cuenta las ficciones o mitos encontrados en textos considerados religiosos o sagrados. Es por ello oportuno mencionar ciertas terminologías previas para aligerar la lectura del marco teórico. Abarcando primero la idea de “fin”; Malcolm Bull (1998) introduce, en su libro compilatorio de conferencias académicas sobre la teoría apocalíptica, el concepto de fin como la meta de una acción. Tomando las palabras de Bull, se comprende que las cosas acaban; lo finito y el límite nos rodea, por lo que resulta ciertamente complicado imaginar una existencia infinita. Bull añade: “Aunque la idea de un mundo sin fin tenga coherencia lógica, nos resulta difícil concebir una duración infinita, y el concepto de andar eternamente a la deriva repugna nuestra imaginación moral” (p.11). Complementando, la palabra “catástrofe” originalmente se utilizó para describir el final culminante de una obra teatral, es decir, el clímax. La palabra, con el paso de los años, ha “terminado relacionándose mucho más con los finales trágicos que con los felices. En consecuencia, en la actualidad se emplea para describir cualquier final de naturaleza desastrosa o calamitosa”. (Asimov, 1981, p.6).

Respecto al término “apocalipsis”, es claro que la palabra ha ido absorbiendo otras connotaciones restringidamente catastróficas alejadas de su origen; pero volviendo a su significado primigenio, esta denota exclusivamente “revelación” (Puech, 2004). Tomando de ejemplo el cristianismo, la palabra “apocalipsis” es la encargada de titularizar el último libro

del Nuevo Testamento y, por lo tanto, de la Biblia en su totalidad; haciendo referencia a la revelación de Jesucristo por parte de Dios. El contenido de la manifestación explica el fin de los días, que ocurrirá en un futuro y cuáles son los planes de Dios. El libro concluye con el reinado de Dios extendido en su totalidad, llamado la Nueva Jerusalén; después de diversas calamidades y del Juicio Final, donde se decide el destino último de cada humano para toda la eternidad (Bianchi, 2009; Vanni, 1998).

Como resultado, también es importante tener en cuenta el término “Milenarismo”; pues tiene relación directa con el Nuevo Testamento y el libro del *Apocalipsis*. Rucquoi (1996) escribe: “los milenaristas creen en la instauración de un reino terrenal perfecto, imagen del paraíso perdido, que precedería el fin del mundo” (p.10). El término, en base cristiana, se basa en el capítulo 20 del *Apocalipsis*; donde se profetiza un gobierno de Cristo en la Tierra de mil años, simbólicos o literales, previo al Juicio Final; donde todos los ordenes serían cambiados transformando la vida en utopía (Rucquoi, 1996). El milenarismo tiene fácil relación con la religión cristiana, pero se pueden encontrar ideas similares en otras religiones, por ejemplo en el zoroastrismo o el judaísmo (Cohn, 2001).

Otro término a menudo emparejado con el milenarismo es el mesianismo; “La expresión «Mesías», (...) se remonta al hebreo «mashia», ungido. En el medio Oriente antiguo, el Ungido es aquel que ha sido investido de una importante función para su pueblo”. (Fabris, 1982, p. 725). Al mismo tiempo, Émile Puech (2004) añade: “El mesianismo implica la espera de una o varias figura(s) de tipo individual, que poseen una misión para el pueblo y que están marcada(s) por una unción con óleo o aceite, que hace que sean de hecho visiblemente «ungido»” (p.119). Puech concluye el apartado comentando que el término no está exento de escatología pues los tiempos del fin se inician con la aparición del mesías.

3.2.1. Mitos de combate del mundo antiguo

Abarcando ahora el origen de la ficción escatológica; es importante investigar el mundo antiguo y aquello que se dijo en el pasado, con tal de indagar más profundamente en la evolución del discurso, aquello que se contó y sus representaciones. Al fin y al cabo, es vital comprender e investigar la memoria cultural pasada para desarrollar más conocimiento y conciencia del presente; pues la historia cultural forma nuestras tradiciones y nuestro entendimiento, nuestro arte y nuestro sentido; cualquier hecho sociocultural tiene historia,

razón y cultura (Stone, 1987). Terdiman (1993) añade: “Memory stabilizes subjects and constitutes the present. It is the name we give to the faculty that sustains continuity in collective and individual experience” (p. 8).

Para la investigación del apartado se ha tenido en cuenta principalmente el trabajo de investigación de Norman Cohn; historiador que enfocó su obra a los mitos colectivos, principalmente religiosos; con gran énfasis a las ficciones del fin. Como resultado, añadiendo otros investigadores y estudios a la obra de Cohn que enriquecen el tema de estudio; el trabajo se aproxima profundamente a las narraciones escatológicas del mundo antiguo y más adelante, a la visión judeo-cristiana del evento.

En un inicio, el fin del mundo no despertaba interés; a diferencia del origen de los tiempos. Tomando en cuenta las culturas egipcias, sumerias, babilónicas e indo-iranés; ninguna de ellas relataba una consumación final, sin embargo sí había devoción y veneración por los dioses, cuyos poderes habían dado a luz al mundo (Cohn, 1998).

Sin embargo, a contrapunto al apunte anterior; en la cultura mesopotámica y egipcia ya se encuentran indicios escatológicos en sus narrativas: “The evidence for eschatology in Mesopotamia (...) dates to the periods of Achaemenid and Macedonian domination, (...) This makes it tempting to associate eschatological thought with discontent and protest at a new order imposed by a seemingly invincible foreign power” (Foster, 2002, p. 25). El principal ejemplo se trataría del relato sumerio la “Epopéya de Gilgamesh” donde se narra un fin en forma de diluvio universal; aun así no se trata de una creencia a porvenir del mundo real sino de un mito relatado en forma de poema épico (Tigay, 2002).

3.2.1.1. Cosmovisión egipcia

La cultura egipcia desarrolló mucha conciencia sobre el cosmos y todo aquello que lo amenazaba. Contextualizando rápidamente, durante miles de años; previo a las dinastías, Egipto había sido poblado por pequeños grupos de cazadores y agricultores; extendiéndose por todo el valle del río Nilo. (Cohn, 2001; Grimal, 1996). “Debido a su posición geográfica, Egipto fue un importante punto de paso para los primeros humanos que emigraban desde el este de África hacia el resto del Viejo Mundo” (Hendrickx y Vermeersch, 2015, p. 41). En términos generales, todas las poblaciones y grupos dependían siempre del río Nilo; tratándose de un país con grandes extensiones desérticas y limitadas lluvias, era complicado desarrollar

actividades agrícolas más allá del río (Cohn, 2001). De hecho, la agricultura, y su calendario; se determinó en base a la crecida del río Nilo con la llegada de la primavera (Shaw, 2015). Puesto que su realidad se construye en base a lo que los egipcios aprendieron del Nilo; tuvo sus desventajas debido al comportamiento errático del mismo: años con desbordamientos o bajadas preocupantes en el agua del río; cualquiera de los dos, implicaba una mala cosecha seguido de hambrunas (Breasted, 1912). Tal y como escribe Cohn, (2001): “All this helped to generate a sense of a world perpetually endangered. And so did the contrast, always so dramatic in Egypt, between day and night”. (p. 17). Con la llegada de las dinastías, el riesgo y las convulsiones tomaron carácter político; guerras civiles, gobiernos débiles y colapsos económicos; también hubo momentos de paz pero siempre interrumpidos. “Naturally the Egyptian world-view was affected by these convulsions. (...) The ordered world, identified with that state, was always at risk (Cohn, 2001, p.18).

Datando ahora su cosmovisión más influyente y presente, tratándose de las mitologías y teologías más tempranas; esta se originó en los centros religiosos de la antigua ciudad egipcia, Heliópolis; relatando cómo el mundo siempre había existido en forma de caos constante y ningún dios lo había moldeado. (El-Aswad, 1997; Cohn, 2001).

Primeramente existió el caos, en forma de un océano oscuro e inmenso “The original existence was Nun, the Primeval Waters or Primordial Ocean, dark, deep, endless, and infinite. Sometimes called « Father of the goods » (Campion, 2012, p. 85). Dentro, en las profundidades de las aguas; habitaba el demiurgo, aún inconsciente de su rol. Fue entonces como, por voluntad propia el demiurgo tomó conciencia de sí mismo y brotó una pequeña colina en el mar dando vida a *Atum*; una vez se elevó sobre el agua, el sol y la luz llegaron al mundo, y el demiurgo; ahora despierto, tomó el nombre de *Ra* (Cohn, 2001; el-Aswad, 1997; Campion, 2012). “The demiurge embodied the process of differentiation and definition. Whereas the original chaos was boundless, there were bounds to the ordered world that began to emerge with the demiurge” (Cohn, 2001, p. 19). Seguidamente, hubo más deidades provenientes de *Ra* que formaron finalmente el mundo. Aun así, los humanos no tenían contacto directo con las deidades pues estos vivían más allá de los límites de la tierra: en el inframundo o en el cielo. Sin embargo, sí había deidades mediadoras entre humanos y deidades: tales como *Osiris*, dominante del inframundo y juez en el “más allá”. Con todo, se nombró a *Ra* como el dios de deidades y gobernador; el principio del orden original y figura inseparable del ideal *ma'at* (Cohn, 2001; el-Aswad, 1997).

Sobre el ideal egipcio, Maulana Karenga (2004) define el *ma'at* como un contenedor de ideas; pues con los años y los diferentes reinos egipcios de la época se ha ido adaptando y cambiando, finalmente escribe: “Ma’at is rightness in the spiritual and moral sense in three realms: the Divine, the natural and the social”. (p. 10). Sin embargo, el caos seguía presente en el mundo. “A principle that was the exact opposite of ma’at was also at work in the world” (Cohn, 2001, p.34). Este principio se bautizó como *Isfet*, traducido como “injusto”; refiriéndose a cualquier hecho contrario a la rectitud del mundo. Todas estas manifestaciones del caos tenían un líder, una manifestación del caos original que acechaba en el inframundo: la serpiente dracónica gigante Apophis, o Apep (Cohn, 2001; D. Morenz, 2004). Sobre el anti-dios, D. Morenz (2004) escribe: “Apophis (is) as an antisocial creature without any proper sensory organs. Apophis is just noisy” (p.205).

Concretando ahora cómo se comprendió la muerte. La cultura egipcia tuvo muy presente el “más allá” y la muerte; esta fue la razón fundamental de las prácticas de algunos de sus ritos, especialmente la preservación de cuerpos a través de la momificación (el-Aswad, 1997). Como resultado, el “más allá” se narró (y se imaginó) como una evolución mejorada de la experiencia espaciotemporal que se vivió en egipto:

The abode of the resurrected dead in the netherworld was called the 'Field of Reeds', and it was thought of as an unendingly fertile paradise, enjoying eternal springtime and producing regular and abundant harvests (Cohn, 2001, p. 41).

Pero, en orden para clasificarse dentro del paraíso; el humano debía ser previamente juzgado según sus acciones en la tierra: pues era obligada la adoración al dominante del inframundo *Osiris* y vivir en orden a lo promovido por Ra, siguiendo el ideal *ma'at* (Karenga, 2004). Los egipcios creían que el juicio estaba conducido por Osiris junto a cuarenta y dos asistentes; asistiendo también testigos, abogados tanto para la fiscalía como la defensa e incluso un secretario de la corte. El juicio se llevaría a cabo en la “cámara del doble *ma'at*”; y se tendría en cuenta todas sus acciones: Si el individuo ha matado o ha robado, si ha privado a alguien su herencia; e incluso si ha provocado una escasez de suministros de agua o si ha destruido el crecimiento de los cultivos. En conclusión, se pondría a debate si el individuo juzgado ha seguido los valores egipcios según el *ma'at* de manera correcta. (Cohn, 2001; el-Aswad, 1997; Karenga, 2004). Finalmente, Norman Cohn (2001) concreta: “It is significant that the deceased does not tell of the good he has done, only of the evil he has eschewed. A blissful

afterlife was above all a reward for not adding to the evil in the world” (p. 29). En cuanto a aquellos que han vivido según el *Isfet* estaban excluidos del juicio, eran considerados enemigos y directamente relacionados con Apophis: lo que les esperaba a estos individuos era un sufrimiento eterno en el caos total, totalmente ciegos y muertos de hambre. (Cohn, 2001).

3.2.1.2. Las épicas mesopotámicas: *Enuma Elish* y *Gilgamesh*

Aquellos que hablaban el sumerio tenían una forma concreta de entender el orden del mundo desde los inicios históricos; siendo más tarde, estas nociones, heredadas por los siguientes habitantes de las tierras de Mesopotamia (Cohn, 2001). Su contexto geográfico ayudó enormemente al desarrollo de la civilización, del mismo modo que Egipto tenía al Nilo; los mesopotámicos dependieron en su momento del río Eufrates y del Tigris. Tal y como escribe Josef Klima (1983): “El núcleo geográfico del escenario en el que se desarrollaron la sociedad mesopotámica y su cultura, estaba pues, situado en la depresión formada por Éufrates y el Tigris” (p.22). Como resultado, la dependencia de la civilización por su contexto geográfico también implicaba desgracias y desventajas: del mismo modo que tenían grandes tierras fértiles, también ocurrían inundaciones año tras año y el sistema de riego era realmente arduo y complicado: “The Tigris and Euphrates were far less dependable than the Nile. A few years of lower water could turn the land into a desert, a single excessive flood could turn it into a gigantic swamp” (Cohn, 2001, p. 31). No solo eso, sino que las tierras estaban dotadas de pocos recursos naturales y materias primas, tales como: el metal, la piedra y la madera (Klima, 1983). Más allá de su situación geográfica, también tenían que lidiar con guerras constantes generando una tensión perpetua: “People feared war’s destructive power, even as they sought its potential benefits. Warfare toppled thrones, caused widespread devastation, altered cultures and societies, and depleted populations” (Melville, 2020, p. 399). En consecuencia, Norman Cohn (2001) concluye: “Geography and history combined to make life in Mesopotamia even less secure than it was in Egypt” (p. 31).

En cuanto a la cosmovisión mesopotámica, ésta se narra principalmente a través de épicas. Por norma general, los motivos esenciales de la creación se repiten entre los mitos, encontrando pequeñas diferencias entre ellos. Por lo tanto, se pueden hallar diferentes versiones de la creación cosmogonía mesopotámica (Rochberg, 2020). Una obra sagrada dentro de su religión es *Enuma Elish*, donde se narra el porvenir del universo partiendo del

caos primigenio. Así como la lucha contra el mal, siendo este último puesto ocupado por los antepasados del héroe; que involucraría la caída del orden antiguo, o el peso del pasado, impuesto por ellos. Todo en pos de una visión nueva dirigida por un joven dios llamado Marduk, convirtiéndose en el héroe y monarca del nuevo orden (Cárdenas, Rosas y Pérez; 2022; Rochberg, 2020; Tamtik, 2007).

Enuma elish is a complex work, designed to serve many purposes. It not only exalts Babylon and Babylon's patron god, it explains how primordial chaos was mastered, how the ordered world was created, how kingly rule was established to maintain cosmos. And all these achievements are portrayed as achievements of youthful energy and enterprise (Cohn, 2001, p.48).

Con todo, la escritura más relevante para el objeto de estudio del apartado sería *La Epopeya de Gilgamesh*. El texto, en formato de poema épico, describe las hazañas de Gilgamesh; rey de la ciudad sumeria de Uruk, y su búsqueda por la inmortalidad. La épica retrata lo que es considerado el primer escenario catastrófico en la ficción: una inundación dirigida por un dios, Enlil; debido a lo molestos que són los humanos; mientras Ea, diosa que dio vida a los humanos, avisa al héroe Utnapishtim que construya un barco para que la vida pueda sobrevivir (Dalley, 1993; Tigay, 2002; Kovacs, 1989). No obstante el poema no pone el foco en la catástrofe sino en las emociones y relaciones de Gilgamesh en torno a los dioses y su fe: “Gilgamesh is a man broken by sorrow and failure. There are no easy solutions to life's problems. There are no steps that guarantee success” (De Villers y Prinsloo, 2005, p. 180). Concluyendo, J. D. Bing escribe sobre cómo la Épica de Gilgamesh retrata las ansiedades de la época así como se configura como un vehículo cultural de su tiempo; todos los motivos y preocupaciones se juntaron elevando la narración a épica (1975).

Con todo, la primera cultura religiosa en romper con la visión estática del mundo fue la zoroástrica. Cohn (1998) escribe que fue Zaratustra quien inició la predicación del fin; cuya cosmovisión impactó con fuerza en los discursos posteriores:

Durante varios siglos antes de Cristo tuvieron una gran diseminación las doctrinas zoroástricas fundamentales, que ejercieron gran influencia entre los judíos y, aún más, entre los primeros cristianos; y así, a la larga, sobre la cosmovisión de lo que llegaría a ser la civilización europea (p. 35).

3.2.1.3. El “hacer maravilloso” zoroástrico

El origen de la cosmovisión zoroástrica, con influencias persas del mazdeísmo, se encuentra en el libro sagrado: El Avesta. El escrito contiene diecisiete himnos o cantos religiosos llamados “Ghathas”, escritos en pahlavi por Zaratustra después de recibir la revelación de Ahura Mazda. (Benítez, 2013; Nusservanji, 1938).

Ahura Mazda, “El señor de la sabiduría”, fue la divinidad que dio origen al universo, siendo también la única deidad, la suprema y absoluta. Kreyenbroek (2002) describe: “Ohrmazd (Ahura Mazda) created the world, first in an ideal, non-material state; then in material, but still ideal, form” (p. 34). Sin embargo, que Ahura Mazda fuese la única divinidad no significa que se tratase del único ser. Zoroastro, tomando las creencias iraníes, desarrolló la idea del ser antagónico a la divinidad: Angra Mainyu. Estas dos figuras extremas y opuestas provocaron una lucha en el mundo cuyo devenir construye el pasado, presente y futuro del mundo. En cuanto al papel de los seres humanos en la batalla; Cohn (1998) comenta que “participan intensamente en la lucha entre Ahura Mazda y Angra Mainyu. Así como en el principio los dos espíritus eligieron ser, respectivamente, bueno y malo, así cada quien debe elegir entre los valores constructivos y destructivos representados” (p. 39).

Complementando el discurso de la cosmovisión zoroástrica, Maribel Benítez (2013) escribe sobre la ética de la religión. Ella comenta que la creencia recae en la idea dual del Bien y el Mal; y como estos dos conceptos antagónicos se encuentran en el alma del hombre y son representados por Ahura Mazda y Angra Mainyu, obligando a la población a actuar para mantener sus virtudes correctas de pureza. Benítez concluye comentando que se trata de una “ética de responsabilidad social en beneficio de la comunidad” (p. 23). Esta visión reduccionista de dualidad ética del cosmos que presenta Zaratustra tiene explicación según el contexto y época vivida por él; no solo por su experiencia propia en la niñez de absoluta indefensión y sufrimiento, sino por los acontecimientos que le rodeaban. La idea dual está entonces inspirada por las diferentes tribus que habitaban Irán: habían clanes nómadas con ganado, luchando solo cuando fuese necesario para obtener pastos fértiles donde asentarse y prosperar; y había tribus que fomentaban la violencia, siendo bandas de guerra dispuestas a asesinar pastores indefensos; buscando poder con ansia. El profeta identificó los primeros con Ahura Mazda y los segundos con Angra Mainyu (Boyce, 1996). Cohn (1998) concluye

afirmando el papel de los “Gathas” como retrato de “las tensiones y miserias de una época” (p. 41).

Todas estas ideas y creencias cosmológicas inspiraron a Zaratustra a ser el primer profeta de carácter milenarista. Él, según el sufrimiento de ver la destrucción y la barbarie de su modo de vida, consciente del desarrollo de los avances bélicos del mundo que él conocía; predicó una total transformación y perfeccionismo de la existencia (Cohn, 1998). Por lo tanto, Zaratustra redactó el supuesto fin en los “Gathas”; este narra un periodo donde la evolución del universo habría llegado a su destino final, con el ciclo de la vida y la creación completos; tal y como lo ordenó Ahura Mazda al inicio de la creación (Nusservanji, 1938).

Narrando ahora el fin; el nuevo orden sería profetizado y conducido por Zaratustra; aquel que Ahura Mazda eligió para entregarle la revelación. Previo al escenario apocalíptico se narra la batalla de fuerzas antagónicas que ocurre en el mundo; entre los fieles de Angra Mainyu y Ahura Mazda, así como las dos entidades; esta guerra tendría su fin marcado por el “tiempo limitado” o “encadenado” del mundo. Al finalizar el periodo bélico limitado, daría cabida a la consumación del plan divino de Ahura Mazda: resucitar a todos los muertos tratándose de una obra milagrosa, seguido de una gran asamblea, donde participarán todos aquellos que han vivido. Todo irá seguido de un juicio moral a cada individuo impartido por Ahura Mazda, confrontando sus buenas y malas acciones; acompañado de un reto final que todos los que han vivido tendrán que atravesar. Según las enseñanzas de Zaratustra, la salvación depende toda de nosotros y nuestras acciones durante el tiempo limitado; aunque más tarde seamos juzgados. (Kreyenbroek, 2002; Boyce, 1996; Nusservanji, 1938).

Concluyendo, Cohn (1998) escribe sobre el desafío final:

Se fundirá el metal de las colinas y las montañas, la tierra será cubierta por una enorme corriente de metal fundido, y todos tendrán que atravesar esa corriente. Para los justos, será como caminar sobre leche tibia; solo los malos sabrán que están caminando sobre metal fundido. Y los malos serán destruidos (p. 44).

Después de todo, llegaría el glorioso final; la gran transformación bautizada por los zoroástricos como el “hacer maravilloso” (*Making Wonderful*, en inglés). “Therewith history ceases and eternity stretches out again unbroken, uneventful; for, wickedness having been destroyed, Ahura Mazda (...) and men will live for ever in perfect, untroubled goodness,

harmony and peace” (Boyce, 1996, p. 232). Esta conclusión de los tiempos, se asemejaría mucho al origen de la creación por Ahura Mazda; previo a la aparición de Angra Mainyu; siendo esta vez eterno, sin mal al que vencer. Por lo cual se trata, de un cierto modo, de una cosmovisión cíclica (Boyce, 1996).

No obstante, el profeta Zaratustra enviado por Ahura Mazda, murió; y la gran transformación predicada nunca llegó. Fue entonces cuando, tras la decepción de los zoroastrianos al ver que la profecía no se cumplía, se elaboró un concepto de benefactor futuro, el Saoshyant; una reencarnación de Zaratustra que completaría lo dicho en los “Ghatas” Este concepto, no apareció por casualidad; Zaratustra dejó la idea ambigua en sus escritos que podría venir un sucesor en el caso de su muerte previa al “hacer maravilloso” (Kreyenbroek, 2002; Cohn, 1998). Con el paso de los años y la politización de la religión en Irán (el zoroastrismo se convirtió en la religión oficial del imperio con, además, gran presencia sacerdotal) se hizo una revisión a la narración del “hacer maravilloso” y la figura del Saoshyant; provocando un aplazamiento del fin a un futuro indefinido y complicando el relato de Zaratustra dividiendo el “tiempo limitado” en épocas. Como consecuencia de la revisión, ahora la figura de Saoshyant aparecería al terminar cada milenio; nacido de la semilla de Zaratustra con un papel redentor, siendo su labor la predicación nuevamente del Zoroastrismo pues habría caído en el olvido con el paso del tiempo. Siendo el último de ellos quien da vida al “hacer maravilloso”. En tal sentido, se retrasó así indefinidamente el fin, modificando y contradiciendo el relato de Zaratustra según los intereses de un estado (Cohn, 1998; Nusservanji, 1938).

3.2.2. Definición del mito apocalíptico en la tradición judeo-cristiana

Zaratustra tomó inspiración en los mitos de combate posteriores, tanto influencias egipcias como mesopotámicas aparecen en sus narraciones que rompieron con el estatismo del mundo. Se dio origen un nuevo relato aún más poderoso, aportando una nueva perspectiva del mundo, sumando muchas posibilidades; llegando a futuras generaciones, transformando el mito de combate en una novedosa fe apocalíptica:

Zoroastrian teachings retained their capacity, in certain circumstances, to inspire dissenting individuals or groups to look forward with confidence to the day when the established order would be abolished, the existing authorities exterminated, and they

themselves vindicated and exalted. When Zoroastrian eschatology was assimilated and adapted by nonZoroastrians, this happened on a grandiose scale (Cohn, 2001, p. 127)

3.2.2.1 Las tierras de Canaán y la adoración a Yahvé

Entre Egipto y Mesopotamia se encuentran las tierras de Canaán; desde un inicio fue habitada por el propio pueblo de la región; pero con el paso de los años aparecieron los que se convertirían en los primeros israelitas migrantes (Fohrer, 1972; Cohn, 2001). Todos, conjuntamente, habitaban en la ciudad de Ugarit: una buena asentada metrópolis, destino de muchas rutas comerciales entre Egipto y Mesopotamia; era un lugar de encuentro entre gentes de civilizaciones dispares donde se intercambiaban ideas e historias (Yon, 2006). Pero el sistema económico y político de Canaán, con grandes desigualdades para algunos y lujos para otros, no se pudo mantener por largo plazo y la civilización cayó. No obstante, “The Canaanite world-view survived nevertheless and deeply influenced the world-view of a people that was only then achieving an identity, the Israelites” (Cohn, 2001, p. 134).

En cuanto a la historia del pueblo de Israel; por mucho tiempo se consideró adecuada y acertada la narración Bíblica, encontrada en el antiguo testamento. No obstante, los académicos finalmente tacharon de irregular esa narración; pues el relato se editó mucho más tarde, adecuándose a las creencias de la época. María Hernández-Sampelayo (2009), escribe: “Ahora la mayoría de los historiadores no tienen tan en cuenta los relatos bíblicos, como se había hecho hasta ahora, a la hora de interpretar los restos arqueológicos” (p. 93).

Los Israelitas ya se podían considerar un pueblo previo a su llegada a Canaán; en un pasado, se trataba de tribus nómadas formadas por pastores y agricultores (Hernández, 2009). Todos estos grupos, se considera, que se formaron por migraciones: “We do not find a unified group of ethnically homogeneous tribes. We are instead dealing with families, groups, and tribes of very different origin” (Fohrer, 1972, p. 30). Su situación geográfica y climática provocaba el movimiento de sus asentamientos, llevándolos a Canaán (Hernández, 2009; Fohrer, 1972). No obstante, Cohn (2001) comenta que la historia que se narra en el Éxodo, segundo libro de la biblia donde se narra la liberación de los israelitas de la tiranía egipcia, no tiene por qué ser puramente ficticia; puesto que algunos esclavos en las tierras egipcias huyeron hasta las tierras donde se asentaron los Israelitas.

De vuelta a las tierras de Canaán; el pueblo creció y empezaron a ocupar grandes zonas, lo que les permitió desarrollarse como pueblo acompañado de razones económicas, demográficas y políticas. Finalmente, el pueblo israelita se empezaba a tener una definición clara, se empezaba a identificar y se les permitía crear una identidad (Hernández, 2009; Cohn, 2001). En su inicio, el pueblo Israelita se encontraba dividido en dos: el norte, donde se encontraba el reino de Israel; y el sur, donde se situaba el reino de Judea. No obstante con el reinado David; se eliminó la separación, y su hijo Salomón, gobernó este nuevo pueblo unido desde la ciudad de Jerusalén (Soggin, 2001). La monarquía de Jerusalén tomó influencias tanto egipcias, mesopotámicas, como cananitas; y esto configuró también sus libros sagrados: “The gods of Babylonia, Egypt, and Canaan were world creators and rulers, founders of culture and society, guardians of justice and morality. Israel did not have to develop these concepts; it inherited them” (Kaufmann, 1960, p. 221). No obstante, todo su bagaje cultural no llevó al reino a la prosperidad: primero las tierras del norte fueron ocupadas por los asirios, y más tarde el reino de Babilonia invadió todo el territorio. Judea; la ciudad que dio vida a la religión israelita, fue destruida. Finalmente, tras las conquistas; los persas subyugaron la zona y se permitió la reconstrucción de Jerusalén, impulsando la cultura Israelita, y de nuevo; su religión (Hernández, 2009).

El núcleo de la religión israelita nació en Judea, tomando el nombre de Yahvismo. Esta religión consideraba la existencia de muchos dioses, siendo El; tomado de la religión cananea, el dios supremo. No obstante, el Yahvismo se enfocó plenamente en uno; el dios Yahvé (Miller, 2000). La importancia de esta religión es esencial, puesto que se configuró como predecesora del judaísmo y determinó la evolución monoteísta que se desarrolló en el Cristianismo (Moore y Kelle, 2011). Así se confeccionó la religión israelita, heredando inspiraciones de las antiguas religiones: “But if Yahweh was originally subordinate to El, could it be that the Israelites at first imagined him as a god of the same type as Canaanite Ba'al and Babylonian Marduk? It could indeed” (Cohn, 2001, p. 145). La tarea de Yahvé no fue diferente a sus predecesores: derrotar el caos e imponer un nuevo orden. Como resultado, el pueblo israelita elevó a su dios al mismo nivel que el dios cananeo; y Yahvé dejó de ser subordinado y mantuvo el mismo poder que El (Cohn, 2001):

Most of the (...) narratives point to a strong connection between Yahweh and warfare. Thus it may have been primarily in connection with Israel's wars that Yahweh gained status as the national god. During times of peace the tribes will have depended heavily

on Baal (...) But when they came together to wage war against their common enemies, they would have turned to Yahweh, the divine warrior who could provide victory (Miller, 1986, p. 112).

Considerándolo todo, los Israelitas se encontraron en una situación semejante a cananeos, egipcios y mesopotámicos: “Israelites too thought of themselves as living within a divinely appointed order which had been established for their benefit and which would never basically change” (Cohn, 2001, p. 152). Todo su contexto les llevó a entender su mundo según tres diferentes valores hebreos: *Mishpat*, traducido como “Juicio” definiendo el gobierno de orden divino dirigido por Yahvé; *Tsedeq*, refiriéndose al principio de orden divino, y *Shalom*, decretando el bienestar y la buena fortuna: prosperidad en una tierra fértil, victoria en la guerra y paz (Cohn, 2001; Kaufmann, 1960).

3.2.2.2. Los Apocalipsis judíos: *Daniel, Enoc y Jubileos*

El contexto de la época y la inestabilidad del pueblo israelita en el exilio provocaron la elevación de los valores de la religión; provocando poco a poco un paso a la religión monoteísta y, en cierto modo; el aislamiento del pueblo. Como consecuencia de la devoción a Yahvé; apareció el judaísmo (Scott, 1997). La pérdida de la independencia del pueblo judío en la época de cautiverio, inspiró a nuevos profetas y aparecieron los primeros ideales mesiánicos con esperanzas de una gran consumación: “The kind of prophecy inaugurated by the prophet of the exile and the return was nevertheless to continue, and to flourish more vigorously than ever, after the exile had ended and the return had taken place” (Cohn, 2001, p.170). Finalmente, tras el cautiverio babilónico; los persas subyugaron la zona y se permitió la reconstrucción de Jerusalén, impulsando la cultura Israelita, y de nuevo su religión. Fue entonces cuando el gobierno persa introdujo una ley que apartó a los judíos de todos los demás habitantes y tiempo después, se vio nacer la versión definitiva del Pentateuco y se convirtió en una pieza esencial dentro de su religión. Como resultado de todo lo narrado, el politeísmo finalmente se rechazó en pos a una gran figura a quien confiar toda esperanza (Hayim, 2011; Scott, 1997; Cohn, 2001).

Por lo contrario, el imperio Persa fue conquistado por Alejandro Magno y se inició el período Helenístico: aparecen los griegos colonizadores y la armada alexandrina penetró

enormemente en las tierras. En esta época fue cuando se concibieron los “Apocalipsis judíos”:

“Those Jewish works aim to interpret history itself and to tell of what lies beyond the end of history. The world-view they offer is both dualistic and eschatological. Throughout history the divine intention has been constantly opposed and thwarted by demonic powers, but now God is about to assert his absolute authority: he will bring history to a close and inaugurate the final, everlasting age of salvation” (Cohn, 2001, p. 179).

Lo que se considera plenamente como el primer relato apocalíptico judío se encuentra en el Libro de Daniel, considerado como una profecía y ubicado entre el libro de Ester y Esdras en el Tanaj. La escritura fue concebida, por lo que se cree, por un hombre que vivió el cautiverio del pueblo judío. El libro narra la historia del judío Daniel en la corte de Babilonia durante y después del cautiverio: los seis primeros capítulos contienen historias sobre la vida de Daniel, a diferencia de los otros seis que componen el libro; donde se encuentran cuatro distintos apocalipsis interconectados revelados a Daniel (LaCocque, 2018; Bauckham, 1998).

El capítulo 7 narra el sueño de Daniel y también, un apocalipsis. En la visión nocturna, Daniel ve a cuatro bestias aparecer del océano: siendo la cuarta, la más extravagante y la que capta la atención de Daniel (Cohn, 2001). La bestia tenía diez cuernos, acompañado de uno más pequeño, con ojos y boca humana: “the appearance of the "little horn" signals something new and extraordinary” (Gardener, 2012, p. 217). Es entonces cuando aparece Dios bajo el nombre de “Anciano de días”, con ropajes y pelos blancos, sentado en un trono de fuego; atendiendo por diversos seres que componen la hueste celestial. El tribunal sentado escucha al juez divino, que por orden suya; la bestia es destruida y su cuerpo entregado a las llamas. Entonces una figura como “El hijo del hombre” (“One like a son of a man”) aparece “con las nubes del cielo”; él es presentado al “Anciano de días” y este le otorga dominio, gloria y reino; todos los pueblos y naciones del mundo le servirán y el reino será eterno (LeCocque, 2018; Cohn, 2001; Collins, 1998).

Siendo las cuatro bestias las fuerzas imperiales que atacaban los judíos; contemplando la cuarta como una representación de Alejandro; lo más destacable simbólicamente del apocalipsis, visto por Daniel, sería el pequeño cuerno y “el hijo del hombre”. Sobre el primero, Reuben Lynn (1953) escribe:

The activities of Antiochus [Gobernador de Siria y oficial de Alejandro Magno] as mentioned under the previous section, reveal that he was attempting to remove the religion of the Jews and replace it with a false system of worship. (...) It was an attempt to make them forget their beloved law and get in step with the Hellenistic world (p. 21).

En cuanto al segundo; aunque no se defina quién es exactamente “el hijo del hombre” si se puede establecer una directa relación con una figura mesiánica cuya labor es establecer el nuevo reino. Realmente, lo relevante de esta figura es la realización de un nuevo imperio que será comandado según los valores del “Anciano de días” (LeCocque, 2018; Collins, 1998).

A continuación, se pueden encontrar otros dos escritos apocalípticos: El libro de Enoc, formado por diferentes individuos a lo largo de un período histórico; y El libro de Jubileos, supuestamente escrito por Moisés. El primer escrito se trata de un libro que no figura en la biblia, pero que más tarde los cristianos, con su nuevo testamento, tomaron referencia directa del libro (Charles, 2005; Cohn, 2001). No obstante, la narrativa se compuso alrededor de los modelos mesopotámicos y “Podría en parte considerarse como una contrapartida a los héroes a los que los babilonios atribuían gran sabiduría y poder de revelación (...) Dado que fue misteriosamente «tomado» por Dios, estaba totalmente cualificado para ser revelador de misterios celestiales” (Vegas, 2006, p.43). Comentando la figura de Enoc: él “descendía de Adán (...) y dios se lo llevó cuando tenía trescientos sesenta y cinco años” (Charles, 2005, p.9). Se trata de un personaje que tuvo revelaciones divinas a través de sus viajes, donde descubrió grandes conocimientos sobre el universo y le fueron reveladas profecías donde se daba lugar la gran consumación. Como resultado, la figura de Enoc se labró un estatus de héroe y ascendió a los cielos transformándose en ángel, recibiendo el nombre de Metatrón (Stone, 1978; Vegas, 2006; Orlov, 2005).

Es conveniente tratar aquí el segundo escrito, El libro de Jubileos. Sin embargo, lo que presenta el texto es una reelaboración del material contado en el Génesis y Éxodo; incorporando ciertas diferencias formalmente que lo transforman en una narrativa apocalíptica (Cohn, 2001). La historia que se narra se presenta como una revelación secreta transmitida por los ángeles a Moisés en el Monte Sinaí, con pequeñas profecías de la gran consumación intercaladas entre la narrativa. Como resultado, se considera a Moisés el profeta

más relevante dentro de la religión judía y por consiguiente, el redactor del Pentateuco (VanderKam, 2001).

Ahora bien, los mensajes de los apocalipsis que presentan cada uno de los libros comparten muchas similitudes: Una misma visión del orden universal, tratándose de la expresión de Dios, obligando a los humanos a seguir sus normas; esta figura divina está acompañada por los ángeles, encargados de asegurarse de que los humanos obedezcan, y por último; ambos referencian proféticamente el Juicio Final, donde Dios descenderá del cielo junto a sus ángeles hasta el Monte Sinaí y pronunciará el juicio (Charles, 2005; VanderKam, 2001; Cohn, 2001)

La visión del mundo era imperfecta, y por eso debía ser cambiada o corregida en manos de un salvador o ungido; al final, los tres apocalipsis visitados mantienen la misma idea mesiánica (Fabris, 1982). No obstante, si el orden establecido debía cambiar; no era por culpa de los humanos: “... an evil power was at work, intent on thwarting the divine intention” (Cohn, 2001, p. 195). Una nueva figura clave, sin espacio en la cosmovisión Israelita, pero con semejanzas a las religiones del mundo antiguo, aparece en El libro de Jubileos y en algunos fragmentos del Pentateuco: el ángel Satán (Ansgar, 2006).

Satanás se trata de un ángel de las altas jerarquías en la corte celestial. Consejero y emisario de Yahvé; recibe su nombre debido a su labor como abogado acusador contra los humanos, que se refiere a “adversario” o “acusador” (Russell, 2006). Narrativamente, en Jubileos; la figura toma el nombre principalmente de Mastema, no obstante; en el mismo texto se le atribuyen otros dos nombres: el conocido Satán y Belial (Cohn, 2001; VanderKam, 2017). La labor de Mastema en Jubileos es matar a Moisés e interrumpir el plan de dios; así pues, tampoco trabaja solo, pues se denomina príncipe de los demonios:

To learn who these demons were, and how they came into existence (...) some of the angels were so overcome by the beauty of the daughters of men that they came down to earth, took on human form, and acquired a wife each. By so doing they polluted themselves and forfeited the spiritual quality with which God had endowed them. They also taught human beings much that they ought never to have known: how to make weapons, how to dress seductively, how to practise magic (Cohn, 2001, p.196).

Estas ideas que propuso la narrativa apocalíptica judía también se verían reflejadas e inspirarían ciertas creencias del cristianismo (Burton, 1981; Ansgar, 2006).

3.2.2.3. La figura de Jesús y el Apocalipsis de San Juan

Una vez el judaísmo ya desarrollado, dio pie a la aparición de nuevos grupos y sectas; tratándose una de ellas los cristianos, que para aquel entonces aún se denominaban ellos mismos como judíos. No obstante, aunque compartieran nombre, si había una diferencia clara; los Cristianos seguían las enseñanzas de un nuevo profeta y considerado hijo de dios: Jesús de Nazaret (Rowland, 2002).

La figura de Jesús sería quien anunciaría el reino de dios, derrotando todas las fuerzas que lo obstruyen (Cohn, 2001). Los cristianos, tomando el mesianismo judío, también se aproximaron a una idea propia milenarista:

Early Christianity may be termed a millenarian movement, namely, a group which looked forward to the reordering of the world and its institutions. This is not inappropriate, given that the hope of the reordering of the cosmos by God was a central feature of early Christian experience (Rowland, 2001, p.108).

La idea de un mal prevaleciente y creciente, cuya labor era frustrar los planes de dios, tomó mucha más presencia debido a las sectas nacidas del Judaísmo. De hecho, muchos Cristianos no concebían el mundo de otra forma: “Scripture plainly teaches that all humans -male and female- are created in the image of God, but this image has been blurred and defaced by our willful contumacy and rebellion against our Creator [Debido a influencias demoníacas]” (Bloesch, 2005). De tal forma, el profeta Jesus se proclamó como redentor del pecado humano, siendo un intermediario entre Dios y humanos, dotando de mucho valor simbólico y moral la escena de la crucifixión. Douglas John Hall se refiere a la crucifixión como una conquista “from within human condition” (Hall, 1986, p. 107), particularmente empatizando la condición humana del sufrimiento y el dolor; considerándolo también un acto de redención (Hall, 1986; Rutledge, 2015).

El mal creciente y sus manifestaciones se atribuyeron al poder de Satanás y sus demonios. En su momento, por contexto de la época, se consideraba generalmente que las enfermedades físicas y mentales eran provenientes del mal, por ejemplo; un trastorno mental era resultado

de una posesión demoníaca: “The symptoms of demon possession, as described in the gospels [Evangelios], were not readily distinguishable from those of mental disorders” (Bufford, 1989, p. 36). En tal caso, Dios dotó a Jesús con poderes con la labor de superar y derrotar a las fuerzas del mal: “Winning people away from Satan by preaching, defeating demons by exorcism and healing” (Cohn, 2001, p. 209). No obstante, la intención de los milagros de Jesús era preparar el reino de dios; siendo ellos una muestra de que el proceso estaba en camino (Van Der Loos, 1965; Cohn, 2001).

Jesús predicó el reino de dios y se proclamó el mesías del pueblo y los pobres; el salvador y redentor. A pesar, aquello que inspiró jamás se cumplió pues finalmente murió ejecutado. Por lo contrario, la secta se mantuvo vigente e incluso se desarrolló convirtiéndose en Iglesia; fue entonces cuando aparecieron los rumores de la resurrección de su mesías (Cohn, 2001):

Su muerte y resurrección suscitaron una experiencia nueva en quienes le habían seguido y luego creyeron en él. (...) percibieron que Jesús venía de lejos, a la vez que nacía de la tierra humana. En Jesús percibieron una humanidad divinamente realizada, porque era la humanidad en que Dios se realizaba a sí mismo en hombre. Y al hacerlo revelaba el hombre a sí mismo, mostrándole sus máximas posibilidades. La vida humana de Jesús es la suprema expresión de lo que el hombre es capaz de realizar (González, 1997, p. 17).

La resurrección marcó un antes y un después, con el evento se hizo aún más presente lo que todos los judíos esperaban: la salvación impartida por su mesías. Tal y como escribe, Cohn (2001): “Applied to Jesus, the notion of a transcendent, supernatural Messiah was indeed well adapted to explain and justify the paradox of his wretched death” (p. 219). Aquella figura humana que aparecía en el Libro de Daniel definida como “El hijo del hombre” (“One like a son of a man”) tomó mucha importancia: Jesús llegó al estatus de mesías para la Iglesia temprana, y sería él quien purificaría la tierra (Rowland, 2001).

Los evangelistas redactaron la palabra de Jesús en un nuevo libro sucesor del pentateuco: el Nuevo Testamento. Así entonces, se configuraron los dos principales libros sagrados para los cristianos, tomando herencia judía con el Pentateuco (Antiguo Testamento) y su nuevo libro puramente propio (Theissen, 2002). Como resultado, el Nuevo Testamento concluía con el libro que culminaría el mito apocalíptico bíblico: El Apocalipsis de San Juan o, también, el Libro de las Revelaciones (Beale, 1999; López y Richard, 2006).

Concretando brevemente la autoría del Libro de las Revelaciones y sus inspiraciones: “El autor del apocalipsis [Juan] era un judeocristiano que emigró a Palestina en los años de guerra y convulsiones” (Pikaza, 1999, p. 19). La intención de Juan era mantener la importancia y la relevancia de la iglesia en un momento de crisis; para ello tomó herencia judeocristiana y compuso de forma cristiana un relato apocalíptico (Pikaza, 1999): “The Jewishness of the work is everywhere apparent. (...) many passages are simply translated from the Hebrew Bible, and in addition there are more than goo references to Daniel, Isaiah, Second Isaiah, Jeremiah, Ezekiel and Zechariah” (Cohn, 2001, p. 225)

Con todo, previo al comentario cabe advertir que resumir el Libro de las Revelaciones puede ser una tarea complicada debido a su estructura compleja y su carga simbólica; es por ello que se han interpretado aquellos símbolos más relevantes y no todos. Se introducirá el contenido del libro ordenado en cuatro partes tomando la referencia de Emilio Aliaga (2013):

1. El prólogo del Apocalipsis y las cartas a las siete Iglesias (Ap. 1 - 3)
2. La gran liturgia celeste y la apertura de los siete sellos (Ap. 4 -11)
3. El gran combate (Ap. 12 - 16)
4. El mundo nuevo (Ap. 17 - 22)

El Libro de las Revelaciones se inicia aclarando su propósito, objetivo y naturaleza. La primera página se ejecuta como prólogo y faro para todo el escrito, introduciendo los elementos claves para su entendimiento. Tal y como escribe Ricardo López (2006): “El prólogo le confía al lector la identidad teológica más profunda de Jesús, su origen, su “lugar” y sus funciones creacional, revelatoria y liberadora” (p. 43). Da comienzo el primer capítulo donde Dios otorga la revelación de lo que pasará a Jesús y este le informa a Juan por medio de un ángel, dándole la labor de transmitir el mensaje a siete Iglesias acompañado de una evaluación de sus acciones y su compromiso con la fe. Aquellos que veneren se les otorgarán la vida eterna y ascenderán al reino celestial (Beale, 1999; Castellani, 2005).

La segunda parte se inicia con una visión de Juan donde ve a Dios sentado en el trono celestial, acompañado del Cordero de Dios (Supuestamente Jesús) y un libro sellado con siete sellos. El Cordero, de siete ojos y siete cuernos, será el único capaz de abrir los siete sellos

(Castellani, 2005). Sobre la fijación del número siete en el Apocalipsis de San Juan, Daniel Ayuch (2004) escribe:

El siete es una de las cifras bíblicas que se emplean con frecuencia para transmitir el sentido de la perfección, de lo divino, de la plenitud y de la armonía. Esta significación no pertenece sólo a los autores del entorno bíblico sino que la encontramos también en varias culturas antiguas, tales como las culturas semíticas y la egipcia (p. 256)

Los cuatro primeros sellos abren paso a los cuatro jinetes del apocalipsis, en orden de aparición: el jinete de la conquista sobre un caballo blanco, el jinete de la guerra sobre un caballo rojo, el jinete del hambre sobre un caballo negro y el jinete de la muerte sobre un caballo negro (Keener, 2009; Castellani, 2005). Sobre los cuatro primeros sellos G. K. Beale (1999) comenta: “Christ [Jesús] uses evil heavenly forces to inflict trials on people (...) for either purification or punishment” (p. 370). El quinto sello muestra a las víctimas de los anteriores sellos, recibirán ropa blanca y esperarán hasta que el martirio de los demás se complete (Keener, 2009). Seguidamente el sexto sello provocará una gran catástrofe: un terremoto la inicia, el sol se vuelve negro y la luna como sangre; también, las estrellas caen sobre la tierra. El séptimo y último sello provoca un silencio en el cielo por media hora e introduce las siete trompetas. Siete ángeles reciben cada uno la trompeta y, de uno en uno; la tocan: se desarrollan así siete nuevas catástrofes para culminar con el reino de Dios y así, ejecutar sentencia (Castellani, 2005; Beale, 1999; Keener, 2009).

No obstante, el plan de dios se ve frustrado por las fuerzas del mal y es aquí donde se inicia la tercera parte. “Chapters 12 and 13 of Revelation offer a Christian - and most impressive - version of the ancient combat myth” (Cohn, 2001, p. 227). El escenario se origina con la aparición de una mujer en el cielo embarazada de un niño. Seguidamente, en forma de un gran dragón rojo de siete cabezas, acompañadas de una corona cada una de ellas, y diez cuernos; aparece Satanás con la intención de sembrar el caos en el mundo prometido por dios (Sin embargo, aún teniendo apariencia dracónica, se le refiere también como serpiente). Como resultado del nacimiento de la mujer, Satanás intenta devorar al recién nacido; no obstante Dios alcanza al niño y se lo lleva al trono con él. Con el despiste, aparece el Arcángel Miguel junto a una armada de ángeles y se enfrentan a Satanás. Miguel gana la gran batalla en los cielos y finalmente expulsa a Satanás del cielo a la tierra. Ya en suelo

terrestre Satán invoca a otras dos aliados: una primera bestia proveniente del mar que hace maravillar a la gente del mundo y estos le empiezan a seguir; y una segunda bestia de dos cuernos emerge de la tierra, ordenando que los humanos construyan una estatua a la bestia del mar. Con último evento aparece el “número de la bestia” (666), así mismo; tal y como comenta W. C. Watt (1989): “ever since Revelation the number '666' has generally been interpreted as symbolizing the Antichrist, a paragon of evil who will serve Satan during the Final Days of the planet” (p. 369). Seguidamente, para derrotar las fuerzas del mal y sus seguidores, dios envía a siete ángeles con cada uno una copa provocando una catástrofe a cada copa derramada sobre la tierra. Llega el momento del enfrentamiento final, la lucha entre el bien y el mal tendrá cabida en Armagedón. Además, aparece la prostituta (Gran Babilonia), sostenida por Satanás y sus bestias. Como resultado, el Cordero entra en escena consiguiendo derrotar a todas las fuerzas del mal (Castellani, 2005; Beale, 1999; Keener, 2009; Cohn, 2001).

Terminando da inicio la cuarta parte y desenlace de la historia. Satán derrotado es enviado por un ángel a un abismo dejándolo sellado por mil años: “The fate of the Devil himself is less final” (Cohn, 2001, p. 230). Durante los mil años (el “milenio” original) aquellos que se dejaron ejecutar antes de adorar a Satanás son resucitados y recompensados. Transcurren los mil años y reaparece Satanás que proclama guerra una vez más, pero es derrotado definitivamente (Castellani, 2005; Beale, 1999; Keener, 2009; Cohn, 2001). Como punto final al plan de dios, el Juicio Final se inicia: “The Final Judgment will occur at the end of cosmic history: all people will be resurrected and judged according to their works, and the guilty will be consigned to eternal punishment” (Beale, 1999, p. 972). Para coronar el mito y dar cabida a la intenciones de dios, el jerusalem celestial desciende provocando la unión del cielo y la tierra; un reino donde humanos y ángeles compartirán la vida. Concluyendo con una cita de Norman Cohn (2001) “the divinely ordained order is now unimpaired, and a world in which there is no longer any sea is a world for ever immune from the threat of chaos” (p. 231).

3.3. Globalización, Japón y *Gēmu*

Este bloque presenta y repasa ciertos aspectos relevantes sobre el *gēmu*, el videojuego japonés; cuya extensión alcanza una globalidad considerable y sus influencias provienen de una mezcla cultural de la propia japón y la visión de estos al mundo (Navarro y Loriguillo,

2015). El apartado presenta entonces la perspectiva de estudio del mito; considerando la occidentalización del propio Japón, su percepción de la catástrofe y cómo estos factores constituyen su cultura popular; concluyendo por un repaso del *gêmu* como producto transnacional y sus inspiraciones.

Como antesala del apartado, es relevante mencionar el concepto de la globalización y cómo esta afecta a los sistemas culturales. Asimismo, sobre ello, Milton Santos (1993) escribe:

La globalización constituye el estadio supremo de la internacionalización, la introducción en el sistema-mundo de todos los lugares y de todos los individuos, aunque en diversos grados. En este sentido, con la unificación del planeta, la Tierra se convierte en un solo y único *mundo* y se asiste a una refundación de la tierra como totalidad (p. 69).

Este fenómeno se debe mayoritariamente a “la expansión capitalista y la hegemonía internacional de los mercados tienden a eliminar las fronteras entre países, estructurando un nuevo orden mundial” (Ponce de la Fuente, 1998). Por lo tanto, impacta a todos los esquemas y sistemas sociales: desde la política y economía, hasta la cultura; provocando ciertos resurgimientos y reinterpretaciones de las identidades de cada país (Blanco, 2001). Asimismo, la globalización a nivel cultural implica la unión de diferentes civilizaciones y educaciones; con sus informaciones, símbolos e ideas: “La interconexión señalada (...) permite prever (...): o bien el "ecumenismo cultural" que propugna la coexistencia pacífica de las culturas; o bien la hibridación parcial entre las mismas” (Giménez, 2005, p. 507).

Por lo tanto, la hibridación impulsada por la globalización conlleva, asimismo, la importación y exportación (consciente o inconsciente) de religiones y, por consecuencia; mitos: “Globalization facilitates the return of the old civilizations and world religions not only as units of analysis but as significant cultural systems andas imagined communities, overlapping and at times in competition with the imagined national communities” (Casanova, 2001).

Con todo, esta nueva forma (u orden) de entender el mundo también ha llegado a alcanzar Oriente y, por lo tanto, Japón; a través de su modernización e internalización (Ota, 2004).

3.3.1. Japón: modernización y sincretismo cultural

Históricamente Japón se encontraba aislada del resto del mundo debido a la ley de política exterior *Sakoku*; no obstante con la fuerte presión occidental y los intereses mercantiles obligan finalmente a la apertura de fronteras provocando mucho descontento a la población: las fuertes intervenciones occidentales impuestas en las nuevas políticas provocan reacciones xenófobas levantando el nacionalismo de Japón (Rodríguez, 2020). Se da pie a la Restauración Meiji, provocando una fuerte modernización política y cultural tomando de referencia las potencias occidentales: “for Japanese people in the Meiji period the Westernization of Japan seemed ineluctable” (Tanaka, 2011, p. 51).

No obstante, la asimilación de los roles occidentales estalla finalmente con la derrota en la Segunda Guerra Mundial, la ocupación Estadounidense del país y el gobierno del general MacArthur: “...todo lo conectado con Occidente, y particularmente con los victoriosos Estados Unidos, llegó a ser considerado bueno y deseable. Así, Japón intentó emular a los Estados Unidos” (Huntington, 2002, p. 124). Un ejemplo de ello sería en la propia post-guerra, donde tuvo lugar una fuerte internacionalización afectando la calidad de vida y social japonesa tomando influencias americanas (Ixchel, 2006). Se da pie a una reorganización económica, social y política; tratándose de un segundo Meiji, elevando una vez más el proceso de modernización con referente occidental, afectando también a la propia cultura (Rodríguez, 2020):

Japan’s modernization process can be viewed as a globalization process as well. Japan’s adoption of European imperialism resulted in total devastation of both the country and many traditional values. Following World War II, Japan adopted some North American values. There have been quite a few alarmists who warned Japanese that Japanese culture has been jeopardized very seriously by the Western culture; but the globalization force seems unmatched by internal protest (Ota, 2004, p. 1).

Estas fuerzas opuestas; modernización práctica e individuo alarmista; han reforzado el sincretismo cultural de la nación japonesa: “La modernización no implica necesariamente la occidentalización de los países no occidentales (...) [Japón] Ha podido fusionar la cultura material externa y conservar la naturaleza del espíritu japonés. Esta simbiosis la ejerce de manera constante y rápida.” (Ixchel, 2006, p. 75). Así pues, estos nuevos modelos de

convivencia; entre antiguo y nuevo, emergen inquietudes a la juventud japonesa siendo ellos los encargados de propulsar el sincretismo y el cambio cultural:

Los jóvenes poseen la facilidad de la conciliación entre lo externo y lo propio porque crecieron en una sociedad opulenta y completamente familiarizados con la modernidad, la alta tecnología y la globalización (...) Esta misma generación está deseosa de establecer nuevos patrones de comportamiento con la sociedad porque no están conformes con su sociedad industrial avanzada (Ixchel, 2006, p. 83-85).

3.3.2. Pluralismo religioso y apocalíptica japonesa

Con la modernización Japonesa ya expuesta; es relevante tener en cuenta que no solo la globalización y el juego de fuerzas opuestas afecta a la propia cultura; el contexto religioso y catastrófico también toman importancia (Coar, 2017); especialmente si el caso de estudio son los mitos derivados. De hecho, Federico Lanzaco (2020) describe la cultura religiosa japonesa como una encrucijada viviente, como un arrecife de coral; que según las olas que aparecen (por eventos históricos) impactan a este: “Es un conjunto orgánico viviente de asimilación integrada de elementos diversos coexistentes simultáneamente en mutua fusión” (p. 30). Por lo que, el arrecife religioso estaría compuesto de impactos confucionistas, taoístas y budistas; añadiendo el peso occidental derivado de la globalización y la religión originaria del propio japon: el Sintoísmo.

Con todo, es curioso como el sintoísmo no considera en su narrativa religiosa ningún tipo de evento escatológico de grandes catástrofes (Lanzaco, 2020); es aquí, donde resulta relevante tomar el pluralismo religioso de japon pues, sin este; sería de difícil consideración la temática apocalíptica dentro del marco y la cultura nipona:

“This religious pluralism is reflected in Japanese popular culture with series such as *Neon Genesis Evangelion* and *Nausicaä of the Valley of the Wind*. In *Eva*, influences from Shintoism, Buddhist, Christian, and Jewish religions are present. This affects the apocalyptic view by molding views from many religions into a perspective that is uniquely Japanese. Similarly, this religious pluralism also affects *Nausicaä of the Valley of the Wind* as director, Miyazaki, draws from both Buddhist and Christian beliefs to create his own interpretation of a messianic figure” (Coar, 2017, p. 52).

Es por ello importante definir como la cultura japonesa está en constante relación y cambio con la religión; tomando influencias dispares para componer sus narrativas (Lanzaco, 2020). No obstante; las narrativas apocalípticas que inspiraron Japón son mayormente venideras del apocalipticismo moderno bíblico (con añadidos orientales), cuyo nacimiento se remonta a las tribus del mundo antiguo: “there was an apocalyptic tradition in premodern Japan [Hereditada de China], but that it was less influential than the Western apocalyptic tradition” (Tanaka, 2011, p. 186). Así, la cultura japonesa; debido a la globalización, tomó muchas inspiraciones del Cristianismo: “Christianity was used due to it being foreign and therefore mysterious to Japanese audiences” (Coar, 2017, p. 12). Con todo, debido a este pluralismo religioso; se codifica una forma concreta de entender la realidad última o la finalidad del apocalipsis: “the important thing for the pluralist isn’t propositional truths or doctrines about *Ultimate Reality*; rather, the important thing is perceived personal salvation or transformation” (Barkman, 2010, p. 27).

No obstante; las inquietudes catastróficas y la fijación por estas ficciones, de tradición judeo-cristiana; no aparecieron de casualidad o curiosidad; sino por contexto tanto geográfico como histórico (Tanaka, 2011).

El contexto geográfico ha traído muchas complicaciones al país nipón; especialmente de carácter natural y difíciles de prevenir debido a su localización: “Japón a sufrido durante décadas anteriores fenómenos naturales, terremotos y tsunamis, debidos a los movimientos tectónicos y la brusca aparición de tempestades generadas por tifones” (Rodríguez, 2020, p. 281). Debido a esto, la sociedad moderna japonesa ha aprendido a convivir con la inestabilidad del mundo y, naturalmente; la cultura y pensamiento se han visto afectados por estos sucesos: “The earthquake [Refiriéndose al Terremoto de Kobe de 1995] was a brutal reminder that human life may end abruptly. It is always possible for natural disasters to bring sudden apocalypse” (Tanaka, 2011, p. 67).

Con todo, la situación de peligro adherida al pensamiento inconsciente japonés se enfatizó a gran escala bajo las manos del humano a través de ciertos eventos clave en su historia; el peligro natural, al fin y al cabo; siempre estuvo de algún modo presente, todo y ser improbable. No obstante, su desarrollo histórico; a través de bombardeos nucleares, ataques terroristas y crisis económicas; elevó la inquietud apocalíptica de la nación (Rodríguez, 2020; Tanaka, 2011). Andrés Santiago (2013), en su investigación sobre el cómic japonés, escribía:

Tras superar la postguerra y experimentar un ascenso socioeconómico que parecía imparable, la fortísima crisis económica que azotó el país en los años noventa y los atentados del metro de Tokyo, hicieron aflorar inquietudes, sentimientos y vivencias, durante mucho tiempo consideradas tabú, que hasta entonces habían permanecido latentes u olvidadas. Muchos de los autores, herederos de las bombas de Hiroshima y Nagasaki, recordaron los horrores del pasado (p.169).

Especialmente el bombardeo nuclear de Hiroshima y Nagasaki, supuso un antes y un después en la nación. Cuyas consecuencias siguen vigentes y prevalecientes inconscientemente en el pensamiento japonés: “(...) a traumatic event has an important role in construction of collective memory and identity, for it violently disrupts processes of memory construction and shakes existentially the sense of who we are (...) the atomic bombing of Hiroshima became national trauma constitutive of Japanese identity” (Saito, 2006, p. 353-354).

El bombardeo supuso una nueva forma de entender el apocalipsis, esta vez más real y posible; sobre esto, Motoko Tanaka (2011) escribe:

The 1945 atomic bombings and their aftermath, however, made it impossible to continue relegating apocalyptic events to dreams. Japan had now become the first nation to experience a nuclear attack. The facts that humans had the power to destroy the world and that this awful power had been deployed against Japan fundamentally changed the Japanese apocalypse; the impact of the bombings is endless, for they destroyed the identity and tradition of Japan as a nation. (p. 187).

Sumando todo lo expuesto; nos encontramos con una amalgama de ideas diversas e influencias que componen la cultura de la propia Japón; replicando y educando estos valores durante décadas hasta alcanzar la cultura contemporánea; donde aparece la cultura pop y de la mano, el *gêmu*: “The relationship between the Japanese videogame and *Japan* is thus the relationship between a text and its context” (Hutchinson, 2019, p. 18).

3.3.3. Concepto e ideas sobre el *Gêmu*

Definir el videojuego puede tratarse de una ardua tarea, Víctor Navarro (2020) lo introducía como “resiste todos nuestros intentos por definirlo por mucho que su definición nos parezca evidente” (p. 9) y, teniendo en cuenta el contexto japonés; cuya nomenclatura se deriva a *gêmu*; complica aún más la exacta conceptualización sobre su propia identidad.

Gêmu, no únicamente se refiere “videojuego”; de hecho, son las particularidades propias del producto lo que genera distancia de la nomenclatura de “videojuego”: su posición como objeto transnacional, formando una sistema propio; y, el *mediamix*; conforman una nueva identidad propia para el “videojuego” impulsada por la cultura japonesa (Picard, 2013; Loriguillo, 2020). Estas características, y también el éxito del *gêmu*; fue derivado del crecimiento económico debido a la globalización; lo que incluyó ideas tanto locales como globales a su identidad (Picard, 2013): “They created products that were soon seen as icons of the medium. They were highly successful both in Japan and in the West and achieved cultural relevance to the point of developing a strong merchandising market” (Navarro y Loriguillo, 2015).

Dedicando un espacio a la transnacionalidad del *gêmu*; Martin Picard (2013) introduce tres diferentes grados donde el *gêmu* participa:

Thus, geemu is both global (with its transnational arrangements), local (since it is a market partially isolated), and “glocal” (sometimes playing on the two fronts at once, and including both the “globalocal” and “localization” concepts) phenomenon, as well as a concept influenced by various discourses

Relevante es la posición “glocal” que presenta Picard; denotando la hibridación del *gêmu*, recordando el juego de fuerzas opuestas que conviven en la cultura japonesa: la globalización mercantil y el sincretismo que la complementa. Así, las ideas desarrolladas en los apartados anteriores convergen aquí; ensalzando un producto con identidad propia pero con la capacidad de ser introducido en la cultura occidental: “From cultural protectionism to global pursuits, the Japanese video game industry is rather complex, even sometimes paradoxical, but mostly not one-dimensional. If the industry is indeed hybrid, it is unique at the same time” (Picard, 2013).

Acompañando, otra diferenciación que aparece en el *gêmu* es su versatilidad que toma forma a través del *mediamix*; debido a la estrecha relación que comparte entre “el fructífero triángulo productivo compuesto por el *manga*, el *anime* y el *gêmu*” (Loriguillo, 2020, p. 126). De hecho la propia naturaleza del *gêmu*, así como sus orígenes; vienen acompañados del *mediamix*: “Thus, the development of a Japanese video game industry was a product of the intersection of this media mix, the marketing strategies, and the consumption culture of the country and involved several successful pre-existing industries: electronics, computers, amusement, and content” (Navarro y Loriguillo, 2015). Así, el *gêmu* se codifica como un

objeto derivado del *cross media* japonés, compartiendo herencia cultural japonesa de los diferentes medios de entretenimiento del propio territorio:

The Japanese media mix is prone to transmediality: A franchise or intellectual property can have its story and characters spread over *gêmu*, manga, anime, and merchandising, whether one of these is dominant and the others spin-offs or whether they share equal importance (Navarro y Loriguillo, 2015).

4. Definición de los objetivos y alcance del estudio

Como todo estudio, es importante saber cuál es su núcleo principal de la investigación y su aportación en el ámbito donde se desarrolla; aquello específico dentro de un marco general. Por lo tanto, es relevante y conveniente establecer de forma clara que se trabajará y analizará, así concretar qué se puede esperar del trabajo.

Objetivo principal y objetivos secundarios

El objetivo principal del trabajo es analizar en profundidad, con un marco cerrado y limitado de muestras; los mitos del fin dentro de un espacio lúdico, como es el *gêmu*; para así reflexionar sobre como las obras contemporáneas lúdicas, o el videojuego; se relaciona con el mito y como este se representa en el *gêmu*. Se examinará principalmente la narrativa y espectro jugable, desde su presentación general y representación hasta su jugabilidad; con tal de llegar a tener una idea principal de que cuenta, como se cuenta y como se juega la ficción (y el mito) analizada. De esta forma, para la realización del análisis se valorarán diferentes *gêmu* que presenten un evento apocalíptico en sus relatos o que, de alguna manera u otra; recuerden a los mitos estudiados. Asimismo, es importante limitar el marco de muestras y limitar el alcance del presente proyecto: por lo que se considerarán hasta tres *gêmu*, de distintos autores y desarrolladoras para diversificar.

Otros objetivos secundarios derivados del principal:

- Reflexionar como los personajes que presentan estos relatos se relacionan con un evento de estas características en relación a los antepasados.
- Comprender como el mito se sigue reproduciendo y de que forma, en el mundo contemporáneo.

Alcance del estudio

La investigación pretende centrarse principalmente en el estudio del mito y su representación contemporánea en el *gêmu*. La fijación de la cultura japonesa por el apocalipsis ya ha sido previamente estudiada; especialmente en el *manga* y el *anime*, se encuentran muchas obras conocidas que retratan el evento de una forma u otra. El presente trabajo parte como una

continuidad directa a las investigaciones comentadas, cogiendo el relevo de ellas, enfocado todo el análisis; en este caso, en el gêmu. De todos modos, también pretende considerar y reflexionar la representación del mito en la narrativa contemporánea, tomando como referencia el proyecto *Mito e ideología en los videojuegos contemporáneos: Ludomythologies* (Planells, Navarro, et al; 2023).

Como resultado, el análisis se ha pensado para tratar principalmente la narrativa y el espacio lúdico del videojuego, que afecta activamente en la construcción del relato; obviando la parte visual, puesto que no se ha desarrollado especialmente la iconografía religiosa debido a los esfuerzos en la comprensión del mito. Asimismo, se presenta una versión modificada de un análisis mitocrítico tomando la herencia de Gilber Durand (2012) y adaptándolo a los objetivos del estudio, adhiriendo diferentes maneras de análisis apostando por una metodología multidisciplinar.

Debido a las particularidades del mito apocalíptico, se ha optado por dividirlo en dos grandes grupos: aquellos que se asignan con el mundo antiguo próximos al mito de combate y aquello que tomando los anteriores instauraron el mito apocalíptico. De tal forma, los mitos que se condicionarán para el análisis son:

- 1- Mitos de combate: Incluyendo la cosmovisión egipcia, las épicas babilónicas (*Enuma Elish* y *Gilgamesh*) y el “hacer maravilloso”.
- 2- Mitos apocalípticos: Formado por los Apocalipsis judíos (*Daniel*, *Enoc* y *Jubileos*) y el *Apocalipsis de San Juan*.

5. Metodología

Tomando los objetivos y lo presentado en el marco teórico, se ha elaborado un estudio de metodologías posibles y eficaces para el análisis propuesto, que puedan cumplir con aquello propuesto en los objetivos. Este apartado se ha dividido en tres fases: una primera de identificación, de métodos existentes que puedan nutrir al estudio presente; toman el relevo la selección de muestras que serán analizadas y concluye, la sección; con la definición del método o cómo se aplicará el análisis para cada uno de los *gêmu* seleccionados.

5.1. Diseño de la metodología

Primeramente, es esencial comentar el estudio de mitos y sus sistemas de análisis; enfocando el esfuerzo especialmente en la mitocrítica. Situando los orígenes, Gilbert Durand (2012) acuña el término en su obra sobre el estudio de mitos trazando una forma práctica de estudio: estudiar el signo acompañado de la palabra sin dejar de banda aquello que le concede sentido. No obstante con la globalización y la cultura en masas, el estudio de mitos o, en este caso; la mitocrítica, se ha ido adaptando a los tiempos ofreciendo un análisis interdisciplinar de ellos. Tal y como escribe José Manuel Losada (2015): “Los mitos modernos — como los mitos antiguos y medievales con sus respectivos tiempos — interactúan con los tiempos modernos; cada uno es heredero de su tiempo” (p. 189). Así mismo, como la versatilidad del mito; el videojuego, como objeto de valor artístico; se encuentra en un punto medio. Tomando la analogía de Grant Tavinor (2009) “Video Games have the potential to be a cultural platypus” (p.12); coloca al videojuego en una posición extraña y curiosa dentro del mundo artístico; tal y como fue el ornitorrinco para la biología. Como resultado, estamos hablando de dos objetos (mito y videojuego) muy influidos por la globalización y la cultura de masas; así como ambos son sistemas complejos con particularidades heredadas de otros.

Así pues, para el estudio de la obra en relación al mito y su representación se ha descompuesto el videojuego en tres niveles; previo comentar, que el estudio se enfoca principalmente en el aspecto narrativo y lúdico desde una perspectiva cualitativa. Primeramente se analizará la narratología del relato; se considerará dividir la descomposición en niveles para su entendimiento. Por lo tanto el Nivel 1, será el texto del videojuego en sí; el argumento, para más tarde tomarlo y considerar los temas y mitemas. En adelante, el nivel 2 se dedicará para la

interpretación de la situación de los personajes y su entorno; a continuación, en el nivel 3 se analizará simbólicamente el relato a través del espacio lúdico. Finalmente con los datos recogidos se escribirá un análisis como resultado, tomando los datos sin contrastar y exponiéndolos junto a todo lo investigado en el marco teórico en torno al mito.

Cronograma del proyecto

	Abril				Mayo				Junio			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Acabar de redactar Marco teórico				■	■							
Análisis <i>The Legend of Zelda: Majora's Mask</i>				■								
Análisis <i>Shin Megami Tensei: Nocturne</i>					■							
Análisis <i>Xenoblade Chronicles 3</i>						■						
Análisis de Resultados							■					
Corrección redactado + preparación del documento							■	■				
Espacio de mejoras + acabar en el caso de retraso								■	■			
ENTREGA FINAL: 16 de JUNIO										■		

Tabla 1. Cronograma del proyecto y estudio.

Fuente: Elaboración propia.

5.2. Muestra de estudio

Se ha llevado a cabo una selección de diversosos *gêmu* representativos del mundo contemporáneo. Primeramente se hizo una selección de ocho diferentes *gêmu* con un evento escatológico en su relato y localizados en Occidente, entre ellos: *Earthbound* (1994), *Final Fantasy VII* (1997), *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000), *Shin Megami Tensei III: Nocturne* (2003), *Bayonetta* (2009), *NieR Replicant ver.1.22* (2010/2021) y *Xenoblade Chronicles 3* (2022).

Los ocho juegos se estudiaron al detalle para ser considerados como objeto de estudio; finalmente, se eligieron aquellos tres que; de algún modo u otro, presentaban una posición relevante e interesante en relación al mito escatológico.

Como resultado, la muestra:

1. *Zelda no Densetsu: Mujura no Kamen (The Legend of Zelda: Majora's Mask)*: *gêmu* de acción-aventura desarrollado para *Nintendo 64* por *Nintendo Entertainment Analysis & Development (Nintendo EAD)*. Publicado por *Nintendo Co. Ltd.* internacionalmente en

el año 2000. Dirigido por Eiji Aonuma y Yoshiaki Koizumi; escrito por Mitsuhiro Takano (MobyGames).

Elegido como objeto de análisis por su narración; cuyo relato comparte semejanzas y recuerda a los mitos de combate; asimismo, presenta un caso muy ejemplar de representación del mito a través de su sistema de juego y narrativa con distintivo tono.

2. *Shin Megami Tensei III: Nocturne Maniax (Shin Megami Tensei: Nocturne)*: *gêmu* de rol desarrollado para *Playstation 2* por *Atlus*. Publicado por *Atlus* en el año 2004 en Japón y Estados Unidos; en 2005 publicado por *Ghostlight Ltd.* en Europa. Dirigido por Kazuyuki Yamai; escrito por Shōgo Isogai, Shigeo Komori y Kazuyuki Yamai. (MobyGames).

Seleccionado para el estudio por su particular interpretación del apocalipsis; incluyendo todo tipo de religiones y figuras divinas en su narrativa. Así como una aproximación directa a la épica apocalíptica y sus derivaciones.

3. *Xenoblade 3 (Xenoblade Chronicles 3)*: *gêmu* de rol y mundo abierto desarrollado para *Nintendo Switch* por *Monolith Software*. Publicado por *Nintendo Co. Ltd.* internacionalmente en el año 2022. Dirigido por Koh Kojima y Genki Yokota; escrito por Tetsuya Takahashi, Yuichiro Yakeda y Kazuho Hyodo. (MobyGames).

Elegido como muestra representativa debido a los elementos de ambos mitos (de combate y apocalípticos) que sugiere contener en su relato, configurándose como una hibridación. De igual manera, es relevante para la investigación la perspectiva en la cual desarrolla el evento.

Finalmente, es importante comentar que los *gêmus* seleccionados son sistemas complejos en cuanto a referencias e influencias; es decir, tomando el ejemplo de *Shin Megami Tensei: Nocturne*, el juego contiene imaginario de las religiones de Oriente alejado de lo estudiado en el marco teórico. En todo caso, estas figuras, herencias o imaginario que no siga la línea de la investigación; a menos que sea imprescindible debido a su naturaleza en la narrativa, quedarán fuera del análisis.

5.3. Definición del método

Para el método del análisis, manteniendo la descomposición del *gêmu* en tres niveles; se ha optado por la interdisciplinaridad propuesta por Losada (2015) tomando como base la metodología tradicional de la mitocrítica pero añadiendo aportaciones de otros espacios. Como resultado, se trata de un análisis cualitativo de contenido.

En todo caso, recordando los mitos que se tendrán en cuenta para el método y las reflexiones previas. Los mitos se dividen en dos grandes bloques debido a su naturaleza y particularidades, también se añadirá como variable, el contexto que rodea al mito y las figuras adheridas a él (por ejemplo: Jesús, Zoroastro...):

- 1- **Mitos de combate:** Incluyendo la cosmovisión egipcia, las épicas babilónicas (*Enuma Elish* y *Gilgamesh*) y el “hacer maravilloso”.
- 2- **Mitos apocalípticos:** Formado por los Apocalipsis judíos (*Daniel*, *Enoc* y *Jubileos*) y el *Apocalipsis de San Juan*.

Comentando los niveles de análisis, se han compuesto principalmente siguiendo la estructura que presenta Gilber Durand (2012), con ciertas variaciones aplicadas al videojuego propuestas por Manuel Garín Boronat (2009) acompañado de teoría de análisis fílmica por Francesco Casetti y Federico Di Chio (1991) y teoría sobre análisis lúdico por Clara Fernández-Vara (2019):

Introducción: Primeramente ha elaborado una ficha para la fácil identificación del objeto de estudio para el lector y como simple apoyo para dar cabida al siguiente análisis. Se acompañará la ficha con información genérica del *gêmu* en cuestión; para situarlo dentro de su espacio en la franquicia a la que pertenece. Mayoritariamente la información genérica de la ficha e introducción se extraerá de Mobygames: sitio web dedicado a reservar datos sobre videojuegos y categorizarlos.

- **Nivel 1 – El texto:** Este primer nivel presenta el texto del *gêmu*, es decir; la sinopsis y argumento para luego ser valorada en torno al mito. Es relevante su elaboración para, en adelante; saber identificar de forma correcta tanto temas principales como mitemas. El argumento se ideará jugando al *gêmu* y visualizando “*gameplays*”; y tomando apuntes sobre los hechos relevantes. No obstante; debido a su extensa magnitud,

también se ve importantemente necesario consultar webs y guías dedicadas al *gêmu* de estudio; para una recolecta adecuada de información.

- **Nivel 2 – La representación:** El nivel dos, tomando el relevo del primero; se enfoca en interpretar a los personajes de la obra, su situación y escenario; así como su evolución. En este apartado toma presencia la aportación de Francesco Casetti y Federico Di Chio (1991) sobre cómo analizar una película, que tomando el mundo lúdico como texto; es relevante su aportación y añade matices flexibles al caso. Por lo tanto, se ha tenido en cuenta su metodología para el análisis de la representación: la transformación narrativa del propio evento, así las representaciones de los personajes; pues son ellos los que articulan la historia. Para ello, se han elegido los actantes más relevantes y aquellos que aporten una perspectiva interesante dentro de la discusión narrativa que se propone en el relato. Seguidamente se describe al personaje; introduciendo su perfil y características, añadiendo un resumen de su paso y acciones. A continuación, tomando la información; el personaje se pone en debate según las ideas derivadas de la metodología elegida; siguiendo los criterios introducidos.
- **Nivel 3 – La ejecución:** El nivel tres toma la interactividad del *gêmu* para el análisis o la propia ejecución del relato; puesto que este, de forma u otra; participa activamente en la narrativa. Manuel Garín Boronat (2009) comenta que “las reglas de juego moldean a las estructuras narrativas” (p. 101). Por lo tanto, es idóneo tomar la metodología que propone Clara Fernández-Vara (2019) en cuanto al análisis del espacio lúdico: incluye normas y dinámicas; así como una descripción previa de mecánicas, metas y descripción de la simulación o mundo lúdico. Es decir, una detallada mirada al sistema de juego que sugiere el propio videojuego.

Resultados: Después de realizar paso a paso los tres niveles se propone un análisis para cada *gêmu* independientemente; estableciendo relaciones con el mito a través de la interpretación de los datos obtenidos. Se tiene en cuenta el texto lúdico y los textos míticos, la representación contemporánea de estos y como se ejecuta en el espacio interactivo. Por lo tanto, es relevante tener lo presentado y desarrollado en el marco teórico en torno al mito.

Con todo, lo que se pretende con este análisis es entender la reinterpretación del mito a través de una muestra cerrada; que, sin caer en generalizaciones, ya es relevante para reflexionar y discutir sobre la propia apariencia del mito en el videojuego y su representación en el *gêmu*.

6. Análisis y resultados

6.1. *The Legend of Zelda: Majora's Mask*

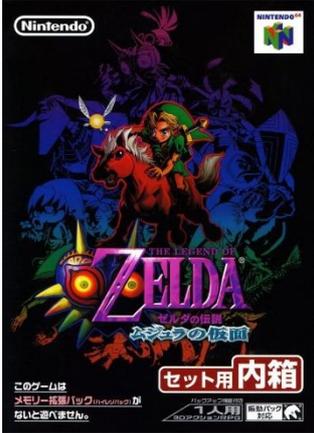
PORTADA	Título original	<i>Zelda no Densetsu: Mujura no Kamen</i>
	Título	<i>The Legend of Zelda: Majora's Mask</i>
	Dirección	Eiji Aonuma y Yoshiaki Koizumi
	Guión	Mitsuhiro Takano
	Año de publicación	2000
	Consola	Nintendo 64
	Género/Tipo	RPG (Role Playing Game) / Acción-Aventura
	Productora	Nintendo
	Desarrolladora	<i>Nintendo Entertainment Analysis & Development (Nintendo EAD)</i>

Figura 6.1. Portada Japonesa de *The Legend of Zelda: Majora's Mask*.
Extraída de Mobygames

Tabla 2. Ficha de *The Legend of Zelda: Majora's Mask*.
Fuente: Elaboración propia con información de Mobygames.

Introducción

The Legend of Zelda: Majora's Mask, séptimo *gêmu* de la franquicia *The Legend of Zelda* y secuela directa de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*; supone un caso curioso dentro de la propia franquicia. Se trató de la primera secuela venida del juego más exitoso para entonces su desarrollo constó sólo de dos años; debido a la reutilización de muchos assets vistos en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. No obstante, sus particularidades no caen en su rápido desarrollo; sino más a nivel formal y estético. La propia narrativa del juego se difiere de los anteriores juegos; aportando una historia más ambigua con énfasis en la interpretación. Asimismo su sistema de juego introduce y desarrolla el paso del tiempo como mecánica; un tema muy presente en los previos *gêmus* de la franquicia no obstante poco presente a nivel jugable.

Toda la información en cuanto al argumento, personajes y sistema de juego de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* se puede encontrar en el Anexo 1.

Resultados

La narrativa de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* presenta fuerzas totalmente opuestas y, al mismo tiempo, complementarias. La propia naturaleza del evento, siguiendo lo dictaminado por Davenport (p. 5), presenta ya la indefinición dual en la que se sitúa el juego: por un lado, el hecho del tiempo cíclico de tres días que se repite una y otra vez se compone según la *Protoescatología prehistoria*; pues se trata de un tiempo primordial recreado continuamente. Es decir, la escatología del relato es un hecho repetido, como si se tratará de una fase lunar; anulando la historia previa debido a la repetición constante del cataclismo. A menos que se cumplan ciertas condiciones, el fin no puede ser derrotado y, por lo tanto, se ha de repetir eternamente el ciclo. Sin embargo, aunque su narrativa se muestra restringida a la repetición, sí que hay una forma de escape; de ahí su identidad escatológica dual; tomando el otro lado de la moneda, si hay una posible salvación no sagrada para los individuos pues, aunque se haya impedido el cataclismo; el mal sigue existiendo. Es por ello que también el cataclismo puede encajar con la *Escatología soteriológica ahistórica*; donde la realidad última es un escape, no obstante en este caso el mal siga existiendo. Se forma entonces una lucha de inspiraciones y fuerzas escatológicas que participan activamente dentro de la narrativa; en forma de ciclo y de liberación final. Por naturaleza, se aproxima mucho más a la *Protoescatología prehistoria* por la no liberación del mal final, si se elimina la amenaza que acecha pero nadie promete que pueda volver.

Trazando su relación con el mito, son muchas las redundancias que la propia narrativa incorpora dotándolo de diferentes significaciones. Como base, el relato se mueve y se ejecuta discursivamente a través de la pérdida y, ahí; los mitemas conviven juntos. No es casualidad la dualidad entre bien y mal que el relato desarrolla; tomando ya ejemplo desde el mito de combate antiguo; o la naturaleza de Link como joven valeroso si se toman en cuenta las épicas mesopotámicas; donde el joven héroe Marduk también consigue derrotar el caos y la amenaza del mundo ordenado. Al fin y al cabo, no es azar el llamamiento de los dioses a través de la *Oda al Orden* que debe tocar Link para pausar el caos. Por ello, las relaciones míticas de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* presentan un vínculo directo con aquellos del mundo antiguo: los mitos de combate antiguos implican ciclo; una reviviscencia del caos de manera constante, donde unos dioses impotentes esperan la llegada de un héroe que derrotará al mal (o caos) una y otra vez, tal y como ocurría en Mesopotamia o en el Zoroastrismo mismo. De hecho, el papel de Link o; relevante ahora como “El héroe del

Tiempo”, parece reencarnar; no solo a Marduk, sino también a la figura zoroástrica del *Saoshyant*: aquel redentor del mal y benefactor futuro, que aparece cíclicamente en el mundo para predicar buena ventura. De igual forma, y evitando generalizaciones, se pueden encontrar muchas más relaciones concretas a los mitos: el deseo de una buena cosecha para el año venidero por parte del pueblo de Termina; recuerda a la dependencia Egipcia de sus cultivos. De hecho, la propia configuración del pueblo Termina dentro del relato ya recuerda al contexto del mundo antiguo: una sociedad politeísta que vivía en armonía con los dioses, hasta que se marcharon a formar nuevas regiones y protegerlas. La propia cosmovisión denota y rememora ciertos elementos del mito. En relación a los dioses; también el relato discute la relación entre dios y el hombre en Skull Kid, donde este último se ve traicionado por ellos, tal y como le ocurría a Gilgamesh. Relevante mención la aparición ambigua del Vendedor de Máscaras; tal vez esta relación sea atrevida, pero su rol se asemeja a la figura del demiurgo egipcio, aquella que definía el mundo ya creado y lo moldeaba a su gusto o; tal vez, a un mediador entre humanos y demonios como Osiris.

No obstante, la narrativa del juego entabla conversación directa con el mito de combate yuxtaponiendo con ideas más cercanas a la tradición judeo-cristiana en sus últimos compases; donde el mal cobra sentido a través de distintas formas, concepto que hereda el objeto antagónico del juego: la máscara de Majora. Continuando, en el enfrentamiento final con el mal; Link tiene la opinión de transformarse en un ser con capacidades divinas, similar a Jesús; que siendo un humano humilde demostró la capacidad divina de este. No obstante, el juego no posee carácter ni milenarista ni mesiánico; por lo que, independientemente que contenga mitemas cristianos, su balanza se inclina hacia el mito de combate clásico.

Toda esta nueva reinterpretación, tal vez inconsciente o no del mito de combate, toma forma a través de la figura del niño y como él interactúa con el mundo. Es decir, gran parte de los personajes principales actúa como uno; o directamente, es un niño. Es claro que hay adultos e incluso dioses, pero toda la dirección del relato se ve movida por niños y su relación, al fin y al cabo; con la pérdida. Entrando al detalle y retomando la idea de fuerzas opuestas, nos encontramos con Link y Skull Kid. Se trata de dos niños totalmente complementarios en cuanto a su rol y características, como si se tratará del *ma'at* y el *isfet*. Con todo, ambos lidian; de algún modo u otro, la pérdida o las ansiedades que esta produce de una forma distinta en relación a su contexto: Link se mantiene valeroso y determinado aún haya perdido a su amiga; mientras que Skull Kid empieza a seguir el camino del mal desatando la ira por

perder a sus amigos, los dioses; sintiéndose traicionado. Esta forma dual de concebir una misma emoción, puede recordar a la propia naturaleza de concisión del mito escatológico, siendo una vasija para la interpretación de las ansiedades de una época y sus contextos: egipcios y mesopotámicos convivieron con el caos; Zoroastro, sin embargo; quiso componer el primer fin del mundo desatando sus frustraciones entorno al caos y la violencia que vivió. De esta forma, Skull Kid decide acabar con Termina desatando su ira siguiendo el caos y el mal; mientras que Link, sin juzgarlo; empatiza con Skull Kid y su caos. El héroe, como todo el mundo; conoce bien el caos y los males que habitan en él; decidiendo finalizar la batalla por Skull Kid derrotando al mal que una vez le poseyó.

Como se ha comentado previamente; también existen adultos en el relato: el pueblo de Termina, los dioses y el Vendedor de Máscaras... Menos el último de ellos, todos actúan de forma impotente y pasiva delante del fin; relegando toda la responsabilidad al joven héroe Link. Concretamente, el ambiguo y extraño Vendedor de Máscaras comparte el rol activo junto al mal, la máscara de Majora. El primero es el verdadero poseedor de la máscara; quien también parece ambiguamente dictaminar de manera consciente las normas en las cuales funciona el mundo y la catástrofe; añadiendo de igual forma, su eje de destinador de la misión al joven héroe. Seguidamente se encuentra la máscara; la verdadera bestia antagónica del relato quien parece ser la verdadera responsable de todo el evento catastrófico. La naturaleza activa del caos choca con la esencia pasiva que muestra el orden: los dioses no actúan a menos que se les llame por el héroe.

Entre todo, tanto adultos como niños actúan de forma conservadora dentro la situación de caos. Todos desean, y algunos pretenden; que el equilibrio vuelva a su estado original. No obstante la actitud conservadora viene impulsada por la pérdida y la frustración de un mundo hostil; de los cambios del estatus impuestos por el caos. Al fin y al cabo, para que haya orden explícitamente ha de existir una fuerza opuesta; lo importante es la intención de los actantes para solventar el caos y establecer equilibrios de poder. En el caso presente, se sitúan en un aspecto atemorizado e incapacitado, despertando actitudes conservadoras en relación a su entorno.

Tanto el mito como la representación contemporánea toman nuevos matices y significaciones a través de la ejecución interactiva de este. Dos elementos del sistema de juego son relevantes

en este caso: el uso de máscaras para superar obstáculos y la propuesta contrarreloj cíclica; asimismo ambos participan activamente en la narrativa.

El uso de máscaras propone un juego identitario al héroe; este sin acabar de definirse debido a ello, pudiendo actuar sobre el mundo aparentando ser una cosa u otra. Todo y que los mitos en sí no presenten máscaras y no se pueda entablar relación; si tomamos la reinterpretación del mito como objeto u/o elemento, el espacio lúdico acaba representando una máscara de lo que fue el mito. Entonces, la idea de la máscara implica reinterpretación y por lo tanto, comprensión: no es casual que todas las máscaras que presenta el juego contengan un espíritu en su interior y, mucho menos; que al conseguirlas todas se le otorgue al héroe la máscara de la Fiera Deidad, representativa de todas. Link, al ponerse cualquiera de las máscaras, parece comprender el antepasado; quien le otorga la opción de adaptar lo antiguo en un contexto nuevo, dándole un nuevo cuerpo para superar los conflictos en los que se encuentre el héroe.

El propio sistema de juego converge las ideas en cuanto a la repetición de un mito: una interpretación del antepasado a través de la comprensión; inconsciente o consciente, de la experiencia humana colectiva; para así adaptarlo a un nuevo contexto con conflictos diferentes a aquellos anteriores. Entonces cabe plantear, cuál sería la identidad exacta de la narración de *The Legend of Zelda: Majora 's Mask* pues, si no es más que un disfraz condecorado; esta se diluye. No obstante, se podría probar a definir una identidad propia en torno a lo visitado y lo reinterpretado, es decir; una revalorización del mito a través de una nueva representación, recordando el conflicto humano trascendente de luchas opuestas y caóticas, adornado con significaciones en cuanto a la pérdida, destacando así la inestabilidad del orden, la necesidad del héroe y la hostilidad de crecer en un mundo agresivo. Todo lo dicho se reformula a través de un sistema cíclico; Link ha de repetir tanto pérdidas y dolores; así como el mito escatológico una y otra vez hasta restablecer el orden. Por lo tanto, juntando los elementos lúdicos y narrativos en *The Legend of Zelda: Majora 's Mask*; estos se identifican como una repetición y reinterpretación eterna de los mitos de combate antiguos, sin fin y cíclico; semejante a la reproducción por mitosis, siendo el mito la célula madre. Sin embargo, aunque el mito de combate predique un tipo de fin, la eternidad de su reproducción y repetición, lo vuelven paradójico.

6.2. *Shin Megami Tensei III: Nocturne*

PORTADA	Título original	<i>Shin Megami Tensei III: Nocturne</i>
 <p>Fig 6.2. Portada Japonesa de <i>Shin Megami Tensei III: Nocturne</i>. Extraída de Mobygames.</p>	Título	<i>Shin Megami Tensei III: Nocturne</i>
	Dirección	Kazuyuki Yamai
	Guión	Shōgo Isogai, Shigeo Komori y Kazuyuki Yamai
	Año de publicación	2003
	Consola	PlayStation 2
	Género/Tipo	RPG (Role Playing Game)
	Productora	Atlus
	Desarrolladora	Atlus

Tabla 3. Ficha técnica *Shin Megami Tensei III: Nocturne*
Fuente: Elaboración propia con información de Mobygames.

Introducción

Shin Megami Tensei III: Nocturne es el octavo juego dentro de la franquicia *Megami Tensei*. La propia franquicia lleva muchos años en el mercado, desarrollando entregas subsidiarias a la principal con gran sobrenombre y reconocimiento internacional como la saga *Persona*. No obstante, *Megami Tensei* ha labrado su propio camino aún siendo para un público más de nicho. Dentro del mercado japonés la marca tiene mucha historia; originándose en el año 1987 con el gēmu: *Digital Devil Story: Megami Tensei*. Todos ellos por norma presentan un sistema similar, con un combate basado en turnos. Detallando la presencia de *Shin Megami Tensei III: Nocturne* presenta un Tokio contemporáneo amenazado por un apocalipsis provocando el devenir de un nuevo mundo; en este escenario entran en acción todo tipo de divinidades representadas de una forma u otra; toman presencia personajes cristianos, budistas, agnósticos, mesopotámicos, egipcios... La propia narrativa del juego sigue la presencia de un joven envuelto en este escenario de caos otorgándole la capacidad de decidir, cosa que afectaría al desarrollo narrativo del juego especialmente en la fase final donde el juego presenta hasta un total de seis finales diferentes.

Toda la información en cuanto al argumento, personajes y sistema de juego de *Shin Megami Tensei III: Nocturne* se puede encontrar en el Anexo 2.

Resultados

Shin Megami Tensei III: Nocturne, por definición y naturaleza; es apocalíptico y, es más; tiene claro su intención e influencias en relación con la cosmovisión religiosa, que son absorbidas e interpretadas. Antes de nada; siguiendo los criterios de Davenport (p. 5); la narrativa encajaría en su plenitud bajo la norma de la *Escatología totalmente apocalíptica*; donde la realidad última adopta una función de salvación reseteando lo vivido y reiniciando el tiempo primordial. Así, esta apocalíptica denota nuevos sistemas y pensamientos; así como tradiciones, independientemente si se ha ido o no a favor del bien último. Por lo tanto, contamos con un relato plenamente escatológico sin luchas entre bien y mal cíclicas; de hecho, su carácter puramente milenarista; desarrolla la idea de erradicación de lo no funcional en pos a un nuevo mundo utópico, por lo tanto; se trata de un apocalipsis total sin opción dual.

Considerando la relación narrativa con los mitos; más allá de la extensa cantidad de figuras religiosas y mitológicas de distintas religiones que aparecen, se pueden encontrar diversos mitemas acompañando de la mano el tema discursivo de la obra: la búsqueda; de un nuevo hogar, de una razón para existir... Un ejemplo de ello; tomando herencia de la figura de Zoroastro, se puede entrever en el rol profético adoptado por Naoki; que compaginando su intención, entablando similitudes con el antepasado iraní: ambos se encuentran en un mundo hostil y son forzados a concebir una nueva razón según su contexto, Zoroastro así da vida al “hacer maravilloso” del mismo modo que Naoki presenta su propio “hacer”. Ambas figuras; pasado y presente, entablan conversación con la búsqueda de una nueva fe catapultando una nueva utopía donde el humano pueda maniobrar. Asimismo, el viaje de Naoki también puede recordar al mismo que vivió Metatrón: ambos desarrollan y comparten relaciones divinas, así como se les otorga revelaciones de la gran consumación y, finalmente; son ascendidos transformándose en seres divinos, solo que; en el caso de Naoki, en un ser demoníaco.

Revisando los personajes secundarios, empezando por Chiaki e Isamu; ambos se encuentran en la misma posición que Naoki: conviven en un mundo hostil y contradictorio que les induce a originar su propia utopía. El eco de Zoroastro se repite una y otra vez; no obstante, en este caso ambos personajes reciben castigo y traición por parte de los dioses; resonando en el

interior de estos conflictos el mitema que ya *La Epopeya de Gilgamesh* discutía sobre la fe. Otro ejemplar personaje es Futomimi, quien se trata de un mesías profético de un grupo de esclavos en búsqueda de su tierra prometida; correlación directa con el contexto judeoisraelita entorno a las tierras de Canaán y su exilio. Con todo, los personajes recuerdan al origen de los mitos religiosos escatológicos en la antigüedad: la vida en un mundo hostil y la búsqueda de la utopía sin complicaciones. Todas las razones y cosmovisiones de los personajes se impulsan según su contexto agresivo y frustrante; del mismo modo que en el pasado se retrataban las ansiedades en los mitos y épicas.

Tomando todo lo anterior; nos encontramos un relato escatológico que comparte mitemas principalmente con el Zoroastrismo y el Cristianismo. De hecho; retomando el tema de la búsqueda, le dota aún de más sentido al relato lúdico dada la precisión zoroástrica de ensalzar el mito de combate buscando nuevos horizontes que derivaron al mito apocalíptico como tal. Por lo tanto, *Shin Megami Tensei III: Nocturne*, se coloca a la par con su antepasado; buscando nuevas formas de afrontar el mundo hostil, derivando a un “hacer maravilloso”.

La herencia zoroástrica y derivada, se representa principalmente a través de un elenco de estudiantes de instituto regulares. Todos estos personajes; cuya vida era normativa, de repente se ven castigados en un mundo hostil y violento; esta situación límite provoca su búsqueda de nuevas formas de existir acabando generando, cada uno de ellos; su manera de interpretar el mundo. Debido a ello los jóvenes se articulan como modificadores activos; pues ninguno quiere conservar lo perdido, quieren encontrar nuevas fronteras utópicas. Chiaki sabe que por mucho que llore; jamás volverá al mundo de antes por lo que decide componer un mundo solo de fuertes donde no haya débiles; Isamu, por otro lado; tras sentirse dependiente de Naoki se desarrolla su razón explicitando un mundo donde nadie pueda contar con nadie. El mito, en este caso; se relata tras los ojos del joven sufrido en un sistema castigador y como este busca nuevas construcciones para el mundo y, de hecho; todas estas nuevas cosmovisiones; se originan tras la interpretación de los personajes según el contexto vivido. Naoki aprende de su contexto y compone su razón; rescatando y reforzando la idea Zoroástrica en él una vez más. Con todo, la búsqueda ambiciosa de nuevas utopías implica castigo, sufrimiento y sacrificio; no es casual que ambos amigos de Naoki se vean transformados en seres abominables y demoníacos perdiendo su antigua figura humana; o el sacrificio humano que hacen ambos para invocar aliados monstruosos. Todos los jóvenes castigados, Naoki incluido, dejaron de ser aquellos humanos normativos e ignorando lo

perdido, buscaron poder; para dejar de ser débiles y conseguir realizar un nuevo mundo venidero donde ellos puedan ser felices.

Todo y que gran parte de la representación la sostienen jóvenes; también se encuentran adultos. Dos de ellos, Hikawa y Yuko; són los responsables del apocalipsis con la intención de rehacer el mundo. Hikawa se trata de un empresario y seguidor de un culto; Yuko, la profesora de Naoki y sus amigos. Ambos personajes sostienen posiciones de poder, él dirige y ella enseña; por lo que el apocalipsis se origina en manos de adultos con cargos sobre otros. Se genera así una dinámica de poder, donde los jóvenes se ven sometidos al mundo de los adultos sin capacidad de decisión. De las acciones de los adultos, los jóvenes se ven comprometidos, en especial Naoki; que en sus manos, sin haberlo decidido él, cae la responsabilidad de rehacer el mundo. Estas dinámicas de poder no solo se ven reflejadas en el anterior caso; sino que, otro personaje adulto; ya adentrado en el apocalipsis, con la capacidad de dirigir y educar, también las sufre: Futomimi, líder y mesías de los *Maniquí*; esclavos de los demonios, se ve igual de comprometido. No obstante; en los compases finales del relato los jóvenes consiguen superar la supremacía de los adultos; transformándose, en parte; en un reflejo de ellos. Por lo tanto aquel que sea débil; sea adulto o joven, acaba sufriendo. Un claro ejemplo de ello sería Futomimi, quien acaba siendo sacrificado por Chiaki; sin poder tomar control sobre la situación hundiendo el sueño de los *Maniquí*.

Con todo, tanto el castigo como las dinámicas de poder toman aún más presencia en el sistema de juego; pues todo el peso de este implica batallar contra demonios representados por divinidades de todo tipo de religiones; para que así, Naoki pueda aumentar su fuerza y poder. El joven recorre el mundo enfrentándose una y otra vez contra seres poderosos, demonios y dioses; demostrando que él, es el más fuerte de todos, un arma de destrucción masiva. *Shin Megami Tensei III: Nocturne* no muestra compasión por sus referencias y mitologías; trazándose como una épica agresivamente apocalíptica donde absolutamente todo ha de ser destruido por los deseos de un individuo.

Entre líneas; todos los elementos unidos, tanto narrativos como lúdicos, responden al mito con arrogancia. La relación, en este caso; de mito y juego es agresiva y hostil; demostrando dinámicas de poder. *Shin Megami Tensei III: Nocturne* busca destruir todo lo constituido por el pasado, que ha formado al juego en sí; y dar un nuevo énfasis en su búsqueda de nuevos horizontes utópicos. No hay respeto, sino violencia; para proclamarse como el apocalipsis

definitivo; juzgando a sus influencias y sometiéndolas a castigo. Los mitos son pisoteados; demostrando que el líder es el presente, con carácter adolescente y joven; y su búsqueda por nuevas narrativas apocalípticas.

6.3. *Xenoblade Chronicles 3*

PORTADA	Título original	<i>Xenoblade 3</i>
 <p data-bbox="256 1093 568 1182">Fig 6.3. Portada Japonesa de Xenoblade Chronicles 3. Extraída de Mobygames.</p>	Título	<i>Xenoblade Chronicles 3</i>
	Dirección	Koh Kojima y Genki Yokota
	Guión	Tetsuya Takahashi, Yuichiro Takeda y Kazuho Mugitani
	Año de publicación	2022
	Consola	Nintendo Switch
	Género/Tipo	ARPG (Action Role Playing Game)
	Productora	Nintendo
	Desarrolladora	Monolith Soft

Tabla 4. Ficha técnica *Xenoblade Chronicles 3*
Fuente: Elaboración propia con información de Mobygames.

Introducción

Xenoblade Chronicles 3 es el tercer juego y cierre de la trilogía *Xenoblade Chronicles*. Todo y que la unión de los tres juegos unifica una gran historia; se pueden jugar independientemente, pues cada uno cuenta su propio relato con personajes específicos y mundo concreto. Con todo, estos tres juegos forman parte del universo *Xeno* iniciando en 1998; formando un total de catorce gēmus. No obstante, el universo ha ido variando de productores y distribuidores por lo que la continuidad queda muy diluida formando únicamente la temática que comparten todos, permitiendo; como se ha dicho, la independencia del actual juego. Por norma, la mayoría de los relatos del universo *Xeno* incluyen mucha carga religiosa; en los anteriores se hacía alusión directa sin embargo en la trilogía *Xenoblade Chronicles* las referencias se ven más opacadas. Con todo, *Xenoblade Chronicles 3* presenta una narrativa con una gran variedad de personajes debido a la gran

dimensión del *gêmu* así como una gran épica que desarrolla la línea discursiva del mito. Todo acompañado del sistema de combate moderno y actual; ligado intrínsecamente al relato de disconformidad con el orden cosmogónico establecido.

Toda la información en cuanto al argumento, personajes y sistema de juego de *Xenoblade Chronicles 3* se puede encontrar en el Anexo 3.

Resultados

Xenoblade Chronicles 3 presenta ideas variadas de ambos mitos; de combate y apocalípticos, configurándose como una hibridación aportando nuevas líneas discursivas al mito. Según Davenport (p. 5); él considera que coexisten hasta cuatro tipos de eventos y conceptos apocalípticos, no obstante; intentar encajar y definir a *Xenoblade Chronicles 3* en uno de ellos es difícil debido a su mezcla de ideas mitológicas. Podría tratarse de una *Escatología radicalmente histórica* si se tiene en cuenta el “más allá” que presenta, bajo el nombre de “La llegada a casa”; o una *Protoescatología prehistórica* sosteniendo la eternidad cíclica inerte en la cosmovisión de Aionios. De igual forma, también es importante considerar la función como *Escatología totalmente apocalíptica*; donde se establece un nuevo tiempo sin peso del anterior; por el cual nacen nuevas tradiciones dotando de diferente sentido la nueva realidad. Por tanto, la escatología de *Xenoblade Chronicles 3* es de difícil definición; por lo que se considerará una hibridación de diferentes en cuanto a la tipología apocalíptica.

La narrativa discute como objeto principal el concepto de vida, el peso que supone esta en un mundo de guerra y su valor a nivel individual. Asimismo, se agregan ideas que acompañan el tema como la fe, en aquello que creemos y consideramos cierto y en la propia determinación del ser humano para seguir adelante superando sus miedos. Con todo y considerando el tema de estudio, a la narrativa se le agrega muchas significaciones relevantes a través de los mitemas compartidos con los mitos visitados en el marco teórico.

Antes de nada; es relevante mencionar como la hibridación no sólo toma forma en el tipo de evento en sí, sino que la narrativa contiene tanto imaginario proveniente de la tradición judeo-cristiana como del mundo antiguo. Empezando con el personaje principal, Noah; se trata una figura con carácter mesianico, liberando a diferentes pueblos revelándoles la verdad sobre el mundo y guiándolos hacia un nuevo orden cosmogónico por el que luchar, preparando el nuevo reino. Todo y que presente ideas judías; desde “one like a son of a man” hasta su

directa relación con el personaje bíblico Noé, Noah; tiene los mismos atributos y roles que Jesús: aquel que anunciaría el nuevo reino derrotando las fuerzas que lo obstruyen. Podría definirse con intención milenarista; no obstante, la intención de Noah no es establecer una utopía sino un nuevo orden donde, al fin y al cabo, coexista el mal. Tanto Jesús como Noah, reciben una revelación por un ser considerado sobrenatural para ellos según su contexto; dando inicio al futuro apocalipsis para revitalizar la fe; sea religiosa en el primer caso o propia, como en el segundo.

Compartiendo aún más semejanzas con la tradición judeo-cristiana: para conseguir su objetivo, Noah ha de encontrar y “activar” un arca con toda la información humana; ideas muy vigentes en el mito diluviano que se relata en el libro del Génesis. Manteniendo relaciones, Noah desarrolla poderes casi divinos en su periplo demostrando la capacidad del humano, similar a la propia resurrección de Jesús y lo que esta suponía. De hecho, los poderes divinos implican una fusión entre hombre y mujer; y se acompaña con el símbolo de una serpiente, sosteniendo la relación directa con la religión judeo-cristiana. Con todo, más allá de la tradición judeo-cristiana; que Noah lleve consigo una espada y su actitud sea jovial; recuerdan al antiguo héroe mesopotámico Marduk y, añadiendo que ambos trataban de derrocar el orden establecido en pos a uno nuevo, la relación con los antiguos mitos de combate se hace vigente. Con todo, si se tiene en cuenta las reencarnaciones cíclicas que ocurren en la cosmogonía del mundo que habita Noah; y que él, más de una vez; ha intentado derrotar al mal, se forman así nuevas significaciones que se relacionan directamente con la figura zoroástrica del *Saoshyant*.

Z, el ser antagónico de la narrativa; también contiene reminiscencias de ambos mitos. Situando su rol, es relevante comentar que Z no se trata de un ser vivo; sino de la reencarnación de los miedos humanos; así, se coloca como definidor y hacedor del orden actual que afecta al pueblo de Aionios negativamente, todo y que él piense lo contrario. Pueden trazarse muchas relaciones con Z: por una parte se coloca como dios definidor del mundo (no hacedor, pues de eso se encarga el Arca; objeto mencionado más adelante) junto a su ejército de ángeles, los moebius; por la otra, un ser diabólico venido del miedo, semejante a Satanás y sus mil formas, o tal vez; un demiurgo egipcio; un ser venido del caos latente desde el origen que consigue definir el mundo por voluntad. No obstante la indefinición junto a los mitos en cuanto a su rol, es relevante plantear lo mismo considerando a Z como un concepto. Por lo tanto, Z representa el miedo humano entonces; su definición y límite así

como su relación con el mito escatológico, se vuelve abstracta: Z forma parte de todos y al mismo tiempo posee individualidad propia. Pero tomando el mito escatológico como concepto; brota una pequeña relación, pues ambos se sustentan bajo el miedo de vivir en un mundo hostil, indeterminado y cambiante. Así, tanto el mito del fin como Z; buscan el fin de la historia, una eternidad donde ya no haya ningún cambio.

Ya analizados protagonista y villano; podemos encontrar más relaciones con los mitos en algunas ideas que presenta el mundo de Aionios: “La Ciudad” y el Arca “Origen”. Empezando con el primero; este ya traza relación directa con el contexto Israelita con el exilio y, añadiendo que esperan una figura que derrote a Z; aún se hace más patente la relación de mitemas con la tradición judía e israelita. Con todo, el objetivo final de Noah y la población de Aionios es liberar el arca “Origen”, hacedora del universo de Aionios con valiosa información humana, de las manos de Z. Por lo que, no es casual que si el mesías hereda el nombre de Noe; deba guiar al pueblo, Aionios; hasta el arca siendo esta el origen de su mundo.

Con todo, es patente la relación híbrida que traza el relato de *Xenoblade Chronicles 3* con ambos tipos de mito del fin, no solo a nivel concreto; sino que aspectos generales de su narrativa introducen ideas pertenecientes a, tanto mitos de combate como apocalípticos. Así, ahora es importante trazar como esta hibridación es representada.

Toda la herencia mitológica toma forma a través; principalmente, de jóvenes soldados. La propuesta representativa es clara; las figuras joviales son las que acompañarán la progenie del nuevo mundo. Si que hay adultos, pero no se muestran opuestos a los jóvenes; sino que de hecho, les otorgan la posibilidad y les dan el relevo de cumplir el cometido. Por ello, gran parte del elenco; joven o adulto, tiene intenciones modificadoras en cuanto al entorno hostil en el que viven; cuya finalidad es batallar eternamente, sin posibilidad de hacer una vida como uno guste y recordando continuamente el valor de la vida a sus habitantes; configurando ciertas frustraciones compartidas derivadas del contexto. Es, por lo tanto; una comprensión cuidadosa entre jóvenes y adultos, tanto lo nuevo necesita de lo viejo, y al revés. Enfatizando en la comprensión de diferentes; que el mundo está dividido en dos bandos en guerra y estos se tengan que juntar para lograr el cometido, refuerza la idea. La representación también implica una hibridación de diferentes, en pos a un enemigo común negándoles la capacidad de avanzar: el miedo humano.

Narrativamente, el miedo implica juicio y diluye la capacidad de decisión de los personajes. N, una anterior reencarnación de Noah; es un ejemplo de un mesías fracasado y rendido por el miedo de no poder vivir eternamente junto a su amada. El miedo, tal y como ocurría en el mundo antiguo; pone en juicio las acciones individuales y el contexto vivido, provocando un malestar que algunos deciden superar y otros no, como ocurre con Noah; que decide seguir adelante aun viviendo el mismo contexto que su antepasado, compartiendo el mismo miedo. Este miedo no se trata de una emoción abstracta, sino que; como se ha dicho, lo reencarna Z; el villano en este caso es algo adherido a la propia experiencia humana. Derrotar a Z implica batallar contra uno mismo, y por ello; no es casual que toda Aionios decida aventurarse, especialmente en los últimos compases del relato, en un gran enfrentamiento decisivo que provocará el fin de Z y su supremacía. El miedo controla y compone el mundo de Aionios; y en este caso, todos los humanos que habitan ese mundo deciden derrotarlo provocando un apocalipsis para seguir adelante. Así, el evento escatológico, en este caso; es representado como una meta y deseo, es aquello que devendrá cambio y progreso. El apocalipsis, en *Xenoblade Chronicles 3*; sí conlleva un nuevo orden guiado por un mesías, pero no utópico; sino esperanzador, otorgando la posibilidad de vivir a cada individuo como él desea coexistiendo con el miedo a la incertidumbre y al cambio, revitalizando la fe individual.

Con todo, el sistema de juego presenta ideas que refuerzan lo ya comentado; por un lado, está el combate permitiendo batallar contra todo tipo de seres de Aionios, no obstante; lo más relevante para el estudio que presenta este sistema es la posibilidad de fusionar dos miembros del equipo en un ser casi divino. Esta convergencia de diferentes; es una idea que discute la narrativa y la propia relación mítica con el juego, muchos son los elementos adheridos al relato que implican una hibridación: entre mitos, entre adultos y jóvenes o en el propio combate... Significativamente el juego rememora la comprensión entre diferentes aportando nuevas fronteras narrativas; y esto, no solo toma forma en el relato, sino también en la ejecución, a través de un amplio mundo abierto que explorar que; tomando desde la interpretación de lo valorado en el presente estudio, invita a encontrar nuevas formas apocalípticas fuera del ciclo eterno.

Así, *Xenoblade Chronicles 3* se configura a través de una mirada adulta y comprensiva de los miedos del pasado; y desde esa posición le anima a romper con las cadenas escatológicas eternas. Con la hibridación mítica presente, se encamina a buscar nuevas líneas discursivas del mito del fin; sin olvidar lo pasado, se abre a nuevas ideaciones, desarrollando conceptos

complejos y liberándolos de su peso. Así, rompe la paradoja del mito del fin; anulando su eternidad en pos del progreso y cambio, sin arrogancia; con respeto.

7. Conclusiones

Concluyendo la investigación, primeramente se revisará lo estudiado desde una perspectiva reflexiva para finalmente continuar respondiendo a cómo las ficciones lúdicas contemporáneas, partiendo desde un marco cerrado de muestras, se relacionan con los mitos antepasados.

Empezando con la extraña naturaleza indefinida del mito. Todos los materiales mitológicos visitados comparten progreso y nuevos órdenes, afectando los anteriores: Egipto aprendió a vivir con el caos de sus lluvias, los Mesopotámicos valoraron cuál era su verdadera fe y Zoroastro, heredó y elevó estos miedos; estas incertidumbres, a una nueva épica apocalíptica que inspiró a lo venidero, la tradición judeo-cristiana. Se configuraba así una nueva narrativa venida de la hostilidad que a través del pueblo Israelita ganó fuerza depositando su máxima fe en un solo dios, que más tarde los Judíos tomaron para escribir sus apocalipsis para finalmente inspirar el máximo exponente apocalíptico cristiano. Las narrativas están en constante progreso, entrelazadas y compartiendo dificultades; claro que estas reinterpretaciones implican cambios en sus significaciones pero la mayoría de ellas son venideras de lo trascendente, nuestra convivencia como humanos con el miedo y la incertidumbre. Así, estos mitos alcanzan los tiempos actuales; de forma inconsciente o consciente, estas narrativas pasadas se extienden debido a la globalización a nuevos lugares, inspirando y conectando de nuevo con los sujetos que las reciben. Se forma así una extensa red eterna y cíclica, que jamás pretenderá cumplir con aquello que predica: el fin.

De hecho, muchos elementos vistos en el proyecto han mantenido un carácter apocalíptico: más allá del mito; el videojuego mantiene una posición difícil en el medio como expresión cultural, hay muchísimos esfuerzos por parte de los académicos que reivindican su valor, pero aun así, su carácter cambiante aún por definir lo configura como un objeto totalmente distintivo sin forma. Es, por lo tanto, complicado considerar que es “videojuego”, recuerda tal vez a Zoroastro, que se embarcó en la búsqueda de una nueva razón, un “hacer maravilloso” apocalíptico para los demás, pero con sentido para él mismo; un nuevo horizonte aún por determinar. El videojuego, por lo tanto, invita a ser pensado; y considerando su variante nipona, entran en juego muchas más significaciones de carácter apocalíptico.

En la cultura Japonesa moderna, también se pueden encontrar fuerzas opuestas que la ordenan con carácter apocalíptico. No solo su contexto histórico y geográfico, que dio vida a las ficciones catastróficas; dotándolas de nuevos sentidos, sino en su propia forma de convivir con el mundo derivado de la globalización; lo nuevo y lo viejo, el orden entrando en caos. La propia construcción cultural nipona desde la modernización podría asemejarse a aquella que se recordaba antiguamente con los mitos de combate: cosmovisiones que aprendieron a lidiar con fuerzas opuestas, buscando un equilibrio de ambas... Siempre cambiantes, siempre cíclicas y eternas. Así, no es casual que la estabilización de estos equilibrios caiga en manos de los jóvenes; aquellos motivados a propulsar el sincretismo y el cambio, o el orden y el caos. Al final, tanto la globalización como el apocalipsis; se trata de un progreso con dolor, que implica el enfrentamiento de la pérdida; impulsando la búsqueda de nuevas formas de convivir con un mundo hostil. El *gēmu*, en parte; también comparte estas hibridaciones complejas; destinando a nuevos lugares el extraño e indefinido concepto de “videojuego”.

La finalidad de este proyecto de investigación era valorar cómo los mitos del fin venideros del mundo antepasado, se conservaban y reinterpretan a día de hoy en las ficciones contemporáneas. Se consideraba analizar en profundidad estas mitologías, concretamente en espacios lúdicos concretos, tomando tres *gēmu* representativos; valorando también como el videojuego japonés se relacionaba con la apocalíptica. Aun así, es importante mencionar que tres *gēmu* no son representativos de todo el abanico, por lo que el estudio no se ha realizado con carácter generalista; no obstante, sí puede aportar conocimiento a través de la reflexión y consideración; despertando nuevas líneas de debate en torno a la revivencia de los mitos. Con todo, debido a la barrera cultural, se ha encontrado también tener presente el fenómeno de la globalización, y cómo; al fin y al cabo como humanos, por muchas barreras culturales, compartimos vivencias y emociones que pueden entrelazarse en la forma que comprendemos el mundo y lo interpretamos en las ficciones. Debido a lo expuesto, la metodología se compuso siguiendo un estudio multidisciplinar de las ficciones elegidas; y desde el macroanálisis compuesto por la mitocrítica como base, se obtuvieron diferentes datos para ser interpretados en torno al mito para así asumir lo especificado en los objetivos.

Con todo, las ideas más importantes extraídas de los resultados se pondrán a debate en diferentes apartados en forma de conclusión final: primeramente se considerará y debatirá la relación del mito con el videojuego y seguidamente se reflexionará sobre cómo se representa

en el *gêmu*. Recordar que la muestra es reducida y por ello no representativa; no obstante, la intención principal es reflexionar y aportar nuevas líneas discursivas.

7.1. Mitosis ludomítica y la paradoja del mito apocalíptico

Esta idea de mitosis del mito; meramente presentada en las últimas frases del análisis de *The Legend of Zelda: Majora's Mask*; se refiere a la propia y curiosa identidad de los mitos y su convivencia en un espacio lúdico; como es el videojuego, y las ficciones contemporáneas. Lo importante es la manera, consciente o inconsciente; en la que las nuevas repeticiones de las narrativas del pasado retoman las ideologías presentes, es decir; como, partiendo de una célula madre (el mito) se generan una infinidad de nuevas células (los relatos actuales) venidas de la madre pero con nuevas significaciones debido al contexto contemporáneo.

Detallando el caso del videojuego. La idea de reproducción se recrea con la identidad repetitiva del videojuego; en el caso de que se pierda o se gane la partida, se reinicia de cero; se vuelve a empezar, pero; no será la misma; por lo que nace otra célula diferente a la anterior. El videojuego otorga la opción de repetir la partida al jugador tanto como desee y; si el sistema de juego agrega un tiempo cíclico (más allá del fin de partida) como ocurre en *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, esto refuerza la idea reproductiva añadiendo nuevos matices: Link (o el jugador) no convivirá siempre igual en relación al sistema de juego y mito reproducido, cada ciclo y partida será diferente. De hecho, este último ejemplo añade; no solo repetición, sino interactividad.

La interactividad que propone el videojuego otorga la participación activa del jugador como generador de nuevos significados en una célula nacida de la originaria o derivada. Es decir, el texto del videojuego nos sugiere un espacio cerrado con el mito presente; no obstante, la interactividad dentro del espacio origina nuevas variables y significaciones; del mismo modo que cada repetición de partida no será la misma, tampoco será la forma en la que participe el jugador en el mundo. Un ejemplo de este caso sería *Shin Megami Tensei III: Nocturne*; que según como el jugador decide relacionarse con el texto mítico; desembocará a un final u otro. Cada partida, cada repetición; será diferente en relación con la interactividad; estableciendo así una apocalíptica relación entre videojuego y mito.

Esta relación; derivada de la mitosis y los elementos acompañantes de la propuesta lúdica, se refiere como apocalíptica debido al orden cerrado que presenta el mundo lúdico del

videojuego y el caos otorgado al jugador, permitiendo jugar con el sistema de juego y normas. Así, el videojuego (representante de la interactividad y repetición) se articula como un objeto caótico dentro de la mitosis lúdica; afectando a la célula madre según su comportamiento.

La mitosis ludomítica se refiere directamente a la relación entre videojuego y mito; una reproducción interminable del mito antepasado en el objeto lúdico: repetitivo, interactivo y contemporáneo. La repetición recrea la mitosis, la interactividad la dota de diferentes significados y que sea contemporáneo; nos recuerda que todo proviene de una célula madre. Se configura así como un ciclo, una fusión entre pasado y presente difícil de separar, una hibridación eterna. Esta ideación implica la comprensión de la célula madre; como siempre, se puede dar de forma consciente o inconsciente; pero parte de la misma premisa, de la misma única unidad que, a su vez; ya era una mitosis de las creencias del mundo antiguo.

No obstante; si tenemos en cuenta que, al mito que nos referimos; son todos aquellos derivados de los mitos de combate y apocalípticos, nos encontramos como esta mitosis ludomítica genera muchas contradicciones relacionadas con la propia naturaleza del mito. Por lo tanto, en este caso reproductivo y reinterpretativo; el mito apocalíptico se vuelve paradójico.

Los mitos apocalípticos tienen el objetivo de predicar una utopía que suponga el final de la historia, donde el mal o el caos; sea derrotado. No obstante, el deseado fin jamás llega provocando la continuación de la historia y, la mitosis del mito a nivel cultural. Así, cuando el mito se aproxima al videojuego; la relación apocalíptica entre los dos objetos, provocan una paradoja, anulando el sentido identificativo del mito. El fin se predica en el mito; pero su repetición eterna y cíclica en los nuevos medios interactivos, lo anulan su sentido de ser y mostrarse; el fin nunca llega solo se repite. Este fenómeno es comprendido en *Xenoblade Chronicles 3*; conocedor de la repetición eterna y sinsentido del mito, apostando; desde la hibridación de mitos escatológicos, por nuevos horizontes discursivos.

La paradoja del mito, la reproducción por mitosis de este; se libera o rompe a través de una relación comprensiva entre lo antepasado y lo actual, con intención sanadora de los miedos trascendentes que han acechado a los humanos en su convivencia con el mundo hostil. Todo y que se predique el fin; el mal siempre existirá, es interesante encontrar nuevas líneas discursivas con intenciones modificadoras, que apoyan la convivencia con el caos diluyendo el ciclo eterno; otorgando una identificación no paradójica al mito apocalíptico.

7.2. Apocalipticismo en el *Gêmu*

La muestra, aunque reducida; ya muestra diferentes patrones y diferencias en su turno de afrontar el evento escatológico, relevantes de mención. Repetir que; aunque estos tres *gêmu* inviten a la reflexión y nuevas líneas discursivas, no se trata de una muestra representativa de la cultura japonesa y su forma de afrontar la escatología. No obstante, las conclusiones y reflexiones siguientes parten desde lo aprendido bajo el régimen de estas tres.

El mundo siempre se ha movido entre caos y orden; acompañado de una historia compartida, una mochila que pesa en las espaldas de todos. Sin embargo; aquel que carga con el mayor peso no es el adulto sino el niño, el joven. Los textos apocalípticos analizados demuestran como sucede ello; niños envueltos en tinieblas forzados a combatir, invitados u obligados por los adultos, para así dar fin a la catástrofe. Desde la pérdida, la búsqueda o la vida; las tres épicas estudiadas sostienen un espectro joven de personajes sometidos a un contexto con el que no se sienten cómodos, un entorno hostil; pleno de incertidumbre. No obstante, es el contexto que se les ha otorgado; donde los jóvenes personajes deciden si actuar modificando o conservando, el orden establecido.

Tomando el testimonio de los tres *gêmu* analizados; la relación entre *gêmu* y apocalipsis está en un punto muerto, sin avanzar. Similar a como el niño carga la mochila, las narrativas lúdicas japonesas también llevan consigo un peso histórico importante y una serie de fuerzas distintivas y opuestas que afectan a cómo se interactúa culturalmente con el apocalipsis. Entonces, si Japón se configura como el niño; el otro, el adulto autoritario que dice cómo actuar al niño, es Occidente. Considerando los tres textos analizados, es relevante valorar cómo la actitud japonesa, para afrontar el mito apocalíptico; se muestra inmadura y torpe; aún por definirse. La actitud y relación tiene siempre presente al pasado occidental, dotando de relevante importancia; sin asumir la propia responsabilidad japonesa de seguir adelante, buscando su propia razón. No obstante, romper con las cadenas del pasado es complicado y, más aún; con la globalización y la cultura compartida. Pero, aun así; la cultura japonesa ha sabido convivir de forma adecuada entre tradición y novedad; de esta forma, con su ritmo y definición, se descubrirán nuevas líneas discursivas sobre el mito apocalíptico desde el Japón actual, contemporáneo, y no impuesto por Occidente.

The Legend of Zelda: Majora 's Mask se articula desde la pérdida; con la ansia de querer recuperar lo perdido. Reflexionando en relación al mito apocalíptico; este *gêmu* se comporta

como un niño. El texto narrativo y el sistema de juego, se articula desde el respeto y comprensión al antepasado, sin llegar a definir una razón por él mismo. Se centra plenamente en el pasado, es más; se trata de una máscara del mito adornada de diferente forma. De esta forma; un joven niño ha de detener el apocalipsis y restablecer el mundo hostil; otorgando toda la responsabilidad al joven y el devenir del mundo. Un niño que asume la mochila de todos, un héroe del tiempo que recontextualiza el mito del pasado en un nuevo presente.

El relevo lo toma *Shin Megami Tensei III: Nocturne*; que rompe con la tradición, casi harto de seguir atado a aquello que es; pero que no quiere ser. De este modo, el texto se forma desde la búsqueda; la construcción de nuevas razones de ser, nuevos horizontes. No obstante, su carácter rebelde y adolescente; le nublan de su objetivo final y acaba repitiendo, aunque con ruptura; el mito pasado. Asimismo, el texto presenta un joven estudiante; adolescente, cuya meta es hacerse el ser más poderoso en un contexto hostil y rehacer el mundo según su razón. En este caso, un joven carga con el peso de todos; pero no es su deseo, él quiere hacer las cosas a su manera: anular el mito, destruir el pasado sin intentar comprenderlo; y buscar nuevas fronteras. No obstante, no se puede huir de lo vivo; sino acompañarlo a nuevos lugares.

Finalmente, las particularidades de *Xenoblade Chronicles 3* destacan por la hibridación del mito, de combate y apocalíptico; acompañando el pasado a nuevos horizontes desde la adultez. En este caso, el texto celebra la vida; no solo es su línea discursiva principal sino que celebra lo trascendente de ella, es consciente, del temor y dolor pasado; y cómo estos han trascendido hasta controlar nuestro presente opacando nuevas fronteras. De esta manera, el relato presenta un joven cuya meta es guiar al mundo entero; envuelto en hostilidad y guerra, a un nuevo orden cosmogónico que no funcione bajo un ciclo eterno. Así, el joven lleva consigo la responsabilidad del futuro, pero esta vez es compartida; entre su equipo de jóvenes, pero también junto a los adultos. Por lo tanto, jóvenes y adultos; presente y pasado, se comprenden y fusionan con una misma meta: derrotar el miedo arraigado que no permite progresar el mundo y las gentes que lo habitan.

7.3. Conclusión final y futuras investigaciones

Tanto el mundo antiguo como la tradición judeo-cristiana compartieron miedos e incertidumbres según su contexto, complementándose. Desde entonces, esas narrativas han

llegado hasta el día de hoy; transformándose, pero si se mantienen vigentes en el mundo actual, es debido al dolor íntimo e individual que encuentra cobijo en los relatos de tiempos pasados. De esta forma, se configuran relatos inmaduros; sin aportar una nueva perspectiva relevante, que permita convivir con estas inestabilidades. De esta forma, la propuesta final sería comprender al pasado desde el presente, sin ser esto una derivación del miedo; y acompañarlo a nuevos futuros desde adultez, definidos y afrontando el dolor pasado.

Como futuras investigaciones, sería interesante realizar un mitoanálisis del mito apocalíptico tanto en el *gêmu*; como en el videojuego occidental. Al final y al cabo, este estudio se limitaba principalmente bajo la mitocrítica, pero sería interesante aportar una perspectiva aún más profunda del estudio del mito en la cultura actual, con un gran énfasis en el contexto histórico y social, tanto del pasado como del presente. De esta forma se trazaría una perspectiva profunda, estableciendo relaciones tanto históricas del mundo moderno como del mundo antiguo. Con todo, sería también idóneo plantear una muestra más extensa y así poder ver la evolución progresiva del apocalipsis en el mundo actual.

Durante la investigación se han encontrado muchas relaciones zoroástricas en la muestra seleccionada; así, se podría adecuado proponer una investigación dedicada a la relación entre Zoroastrismo y videojuego. De esta forma, podría explorarse desde un caso concreto; como la moral del profeta iraní sigue vigente a día de hoy.

También se podría considerar; relacionar el mito y el videojuego a través de teorías psicológicas tanto sistémicas como psicoanalistas, donde poder trazar relaciones emocionales desde el trauma, mito y representación. No solo eso, sino que se podrían valorar los esquemas sociales o roles, adulto/joven; desde esta perspectiva. Asimismo, hay muchos frentes abiertos en cuanto a la investigación del apocalipsis en tiempos modernos. Podrían añadirse muchas otras perspectivas en torno a ellas; de hecho, en esta investigación no se ha contado con la perspectiva de género; pero resultaría relevante plantearse por el rol de la mujer en tiempos del fin. Interesante también sería plantearse el rol del colectivo LGBTI+; no obstante, la poca representación complicaría la investigación.

8. Referencias

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Aliaga, E. (2013). *El Apocalipsis de San Juan: Lectura Teológico-Litúrgica*. Editorial Verbo Divino.
- Ansgar, H. (2006). *Satan: a biography*. Cambridge University Press.
- Antonio, J. (2006). *Escatología*. Pelicano.
- Asimov, I. (1981). *Las amenazas de nuestro mundo* (2a ed.). Plaza & Janes.
- Barkman, A. (2010). Anime, Manga and Christianity: A comprehensive analysis. *Journal for the Study of Religions and Ideologies*, 9(27), 25-45.
- Bauckham, R. B. (1998). *The Fate of the Dead: Studies on the Jewish and Christian Apocalypses*. BRILL.
- Beale, G. K. (1999). *The Book of Revelation*. Eerdmans Publishing.
- Benítez, M. (2013). El zoroastrismo: de religión de Estado a religión de minoría. *Mundo iranio*, 3(2), 23-34. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4275227>
- Berger, J. (1999). *After the end: Representations of Post-Apocalypse*. University of Minnesota Press.
- Bianchi, E. (2009). *El apocalipsis: Comentario exegético-espiritual*. Ediciones Sígueme.
- Bing, J. D. (1975). On the Sumerian Epic of Gilgamesh. *Journal of the Ancient Near Eastern Society*, 7(1), 1-11.
- Blanco, C. J. (2003). La reproducción del mito. *A Parte Rei*, 26(4), 1-9.
- Blanco, F. (2001). *Cultura y Globalización*. Universidad de Colima.
- Bloesch, D. (2005). *Jesus Christ: Savior and Lord*. InterVarsity Press.

- Bufford, R. K. (1989). Demonic influence and mental disorders. *Journal of Psychology and Christianity*, 8(1), 35-48.
https://digitalcommons.georgefox.edu/gscp_fac/57
- Bull, M. (1998). *La teoría del apocalipsis y los fines del mundo*. Fondo de Cultura Económica.
- Burton, J. (1981). *Satan: The Early Christian Tradition*. Cornell University Press.
- Boyce, M. (1996). *A History of Zoroastrianism: The Early Period*. E.J. Brill.
- Breasted, J. (1912). *Development of religion and thought in ancient Egypt*. Charles Scribner's Sons.
- Champion, N. (2012). *Astrology and Cosmology in the World's Religions*. New York University Press.
- Cárdenas, S. P; Rosas, A. y Pérez, S. A. (2022). Cosmovisión en la antigüedad: Egipto y Mesopotamia. *Humanidades*, 27(6), 1-5.
- Casanova, J. (2001). Religion, the New Millennium, and Globalization. *Sociology of Religion*, 62(4), 415-441.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Paidós.
- Castellani, L. (2005). *El Apokalypsis de San Juan*. Vórtice.
- Charles, R. H. (2005). *El libro de Enoc, el profeta*. EDAF.
- Chinchilla Sánchez, K. (2000). El relato diluviano: Paralelismo entre el antiguo testamento y la épica de Gilgamesh. *Revista De Filología Y Lingüística De La Universidad De Costa Rica*, 26(2), 259-273.
<https://doi.org/10.15517/rfl.v26i2.4531>
- Collins, J. J. (1998). *The Apocalyptic Imagination: An Introduction to Jewish Apocalyptic Literature*. Crossroad.
- Coar, T. (2017). *A study of Apocalyptic Themes in Japanese Popular Culture*. [Tesis doctoral, University of South Carolina].
https://scholarcommons.sc.edu/senior_theses/141
- Cohn, N. (1998). Cómo adquirió el tiempo una consumación. En M. Bull (Ed.), *La teoría del apocalipsis y los fines del mundo* (p. 33-51). Fondo de Cultura Económica.

- Cohn, N. (2001). *Cosmos, Chaos and the World to Come: The Ancient Roots of Apocalyptic Faith* (2ª ed.). Yale University Press.
- Dalley, S. (1993). *Myths from Mesopotamia: Creation, the flood of Gilgamesh and Others*. Oxford University Press.
- Davenport, J. (1996). The Essence of Eschatology: A Modal Interpretation. *Ultimate Reality and Meaning*, 19(4), 206-239.
<https://doi.org/10.3138/uram.19.3.206>
- De Villers, G. G. y Prinsloo, G. T. M. (2005). Understanding Gilgamesh: his world and his story. *Journal of Semitics*, 14(14/1), 165-181.
https://doi.org/10.10520/AJA10318471_414
- Durand, G. (2012). La Mitocrítica paso a paso. *Acta Sociológica*, 1(57), p. 105-118
- Durand, G. (1981). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario: Introducción a la arquetipología general*. Taurus.
- el-Aswad, S. (1997). Archaic Egyptian Cosmology. *Anthropos*, 92(1/3), 69-81.
<http://www.jstor.org/stable/40465357>
- Eliade, M (1992). *Mito y Realidad*. Labor.
- Fabris, R. (1982). El mesianismo judío. *Humanitas*, 37(5), 725-736.
https://seleccionesdeteologia.net/assets/pdf/090_09.pdf
- Fernández-Vara, C. (2019). *Introduction to Game Analysis*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781351140089>
- Fohrer, G. (1972). *History of Israelite Religion*. Abingdon Press.
- Foster, B. (2002). Mesopotamia and the End of Time. En A. Amanat y M. Bernhardsson (Ed.), *Imagining the End: Visions of Apocalypse from the Ancient Middle East to Modern America* (p. 23-33). I.B. Taurus Publishers.
- Francisco, A. y Stefanello, G. (2006). Metodología de identificación de mitos y representaciones en Medios de Comunicación. *UNIREvista*, 1(3), p. 1-12

- Gardner, A. E. (2012). The “Little Horn” of Dan 7,8: Malevolent or Benign?. *Biblica*, 93(2), 209-226. <http://www.jstor.org/stable/42615099>

- Garín, M. (2009). Mitojuegos: Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo. *Comunicación*, 1(7), p. 94-115.

- Giménez, G. (2005). Cultura, identidad y metropolitanismo global. *Revista Mexicana de Sociología*, 67(3), 483-512.

- Grimal, N. (1996). *Historia del antiguo Egipto*. AKAL Ediciones.

- Gutiérrez F. (2012). La mitocrítica de Gilbert Durand: teoría fundadora y recorridos metodológicos. *Thélème. Revista Complutense de Estudios Franceses*, 27, 175-189. https://doi.org/10.5209/rev_THEL.2012.v27.38931

- Hall, D. J. (1986). *God and Human Suffering: An Exercise in the Theology of the Cross*. Fortress Press.

- Hayim, Y. (2011). *Zakhor: Jewish History and Jewish Memory*. University of Washington Press.

- Heidel, A. (1949). *The Gilgamesh epic and old testament parallels*. The University of Chicago Press. <https://oi.uchicago.edu/research/publications/misc/gilgamesh-epic-and-old-testament-parallels>

- Hendrickx, S. y Vermeersch, P. (2015). Prehistoria: Desde el Paleolítico hasta la cultura badariense. En I. Shaw (Ed.), *Historia del antiguo Egipto* (p. 40-93). Dermus.

- Hernández, M. (2009). Breve historia del pueblo de Israel, ayer y hoy: ¿Puede haber una esperanza de paz en ese territorio?. *HAOL*, 20(8), 93-98.

- Holmes, S. (2016). *Exploding Empire: Post/Apocalyptic Representations 1979-2016*. [Tesis doctoral, The University of Hawai'i]. <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/server/api/core/bitstreams/26c8ff2e-74cc-4543-86e9-d3fb3c4b0cd9/content>

- Huntington, S. (2002). *El choque de civilizaciones y la reconfiguración del orden mundial*. Paidós.

- Hutchinson, R. (2019). *Japanese Culture Through Videogames*. Routledge.

- Ixchel, B. (2006). *Asimilación de la cultura occidental contemporánea en la sociedad japonesa posmoderna, capitalismo y modernidad*. [Tesis doctoral, Universidad de las Américas Puebla] Colección de Tesis Digitales. http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lri/martinez_g_bi/
- Jiménez, J. y Rodríguez, G. (2020). El fin del mundo: Historia, cultura, videojuegos y apocalipsis. En J. Jiménez, G. Rodríguez, y S. Massa (Ed.), *Ocio, cultura y Aprendizaje: Historia y videojuegos*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=777849>
- Karenga, M. (2004). *Maat, the Moral Ideal in Ancient Egypt: A Study in Classical African Ethics*. Routledge.
- Kaufman, Y. (1960). *The Religion of Israel: From its Beginnings to the Babylonian Exile*. The University of Chicago.
- Keener, C. S. (2009). *Revelation*. Zondervan Academic.
- Kermode, F. (2000). *The Sense of an Ending: Studies in the theory of fiction*. Oxford University Press.
- Klima, J. (2007). *Sociedad y cultura en la antigua Mesopotamia* (5ª ed.). AKAL Ediciones.
- Kücklich, J. (2006). Literary theory and digital games. En J. Rutter y J. Bryce (Ed.), *Understanding Digital Games* (p. 95-112). SAGE Publications.
- Kovaks, M. (1989). *The Epic of Gilgamesh*. Stanford University Press.
- Kreyenbroek, P. (2002). Millennialism and Eschatology in the Zoroastrian Tradition. En A. Amanat y M. Bernhardsson (Ed.), *Imagining the End: Visions of Apocalypse from the Ancient Middle East to Modern America* (p. 23-33). I.B. Taurus Publishers.
- LaCocque, A. (2018). *The Book of Daniel* (2ª ed.). Cascade Books.
- Lanzaco, F. (2020). *Cultura japonesa: pensamiento y religión*. Satori.
- Leight, D. (2008). *Apocalyptic Patterns in Twentieth-Century Fiction*. University of Notre Dame Press.

- Lynn, R. (1953). *An exegesis of the Little Horn of Daniel 8*. [Tesis doctoral, Andrews University]. <https://digitalcommons.andrews.edu/theses>
- López, R. y Richard, J. (2006). *Evangelio y Apocalipsis de San Juan*. Editorial Verbo Divino.
- Loriguillo, A. (2020) Media mix. El videojuego y la porosidad narrativa del cross-media japonés. En V. Navarro (Coord.), *Pensar el videojuego: 25 caminos para los game studies* (p. 125-132).
- Losada, J. M. (2015). *Nuevas formas del mito: Una metodología interdisciplinar*. Logos.
- Megami Tensei Wiki. https://megamitensei.fandom.com/wiki/Megami_Tensei_Wiki
- Melville, S. C. (2020). Warfare in Mesopotamia. En D. C. Snell (ed.), *A companion to the Ancient Near East* (p. 399-420). John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781119362500.ch23>
- Miller, J. (1986). *A history of ancient Israel and Judah*. Westminster John Knox Press.
- Miller, P. D. (2000). *The Religion of Ancient Israel*. Westminster John Knox Press.
- Mobygames. <https://www.mobygames.com/>
- Moore, M. B. y Kelle, B. E. (2011) *Biblical History and Israel's Past: The Changing Study of the Bible and History*. Eerdmans Publishing Co.
- Morenz, L. D. (2004). Apophis: On the Origin, Name, and Nature of an Ancient Egyptian Anti-God. *Journal of Near Eastern Studies*, 63(3), 201–205. <https://doi.org/10.1086/424771>
- Navarro, V y Loriguillo, A. (2015). What Makes Gēmu Different? A Look at the Distinctive Design Traits of Japanese Video Games and Their Place in the Japanese Media Mix. *Journal of Games Criticism*, 2(1), 1-18.

- Navarro, V. (2020). *Pensar el videojuego: 25 caminos para los game studies*. Ludograffuas libros.
- Nusservanji, M. (1938). *History of Zoroastrianism*. Oxford University Press.
- Orlov, A. (2005). *The Enoch-Metatron Tradition*. Mohr Siebeck.
- Ota, N. (2004). *Impact of globalization on Japanese language and culture*. <https://buna.yorku.ca/japanese/ejlt/globalization.pdf>
- RAE (Real Academia Española). <https://dle.rae.es/diccionario>
- Picard, M (2013). The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games. *Game Studies*, 13(2). <https://gamestudies.org/1302/articles/picard>
- Pikaza, X. (1999). *Apocalipsis: Guías de Lectura del Nuevo Testamento*. Editorial Verbo Divino.
- Planells, A; Navarro, V; Cuadrado, A; Gonzalo, J; Pérez, B; Samper, A; Trapero, P; Terrassa, M; Murcia, A y Vidal, N. (2023). *Mito e ideología en los videojuegos contemporáneos: Ludomythologies*. Manuscrito inédito, Tecnocampus, Mataró.
- Ponce de la Fuente, H. (2016). José Joaquín Brunner. Globalización cultural y posmodernidad. Santiago de Chile, FCE, 1998. *Revista Chilena De Humanidades*, (18-19), 313–318. <https://revistachilenahumanidades.uchile.cl/index.php/RCDH/article/view/39745>
- Puech, É. (2012). *Para comprender los manuscritos del mar muerto*. Editorial Verbo Divino.
- Rochber, F. (2020). Mesopotamian Cosmology. En D. C. Snell (ed.), *A companion to the Ancient Near East* (p. 305-321). <https://doi.org/10.1002/9781119362500.ch18>
- Rodríguez, J. L. (2020). *Historia contemporánea de Japón*. Editorial Síntesis.
- Rollings, A. y Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. New Riders.
- Rowland, C. (2001). *Christian Origins: An Account of the Setting and Character of the most Important Messianic Sect of Judaism* (2ª ed.). Christian Aid.

- Rucquoi, A. (1996). Mesianismo y milenarismo en la España medieval. *Medievalismo*, (6), 9- 31. <https://revistas.um.es/medievalismo/article/view/51821>
- Russell, T. (2006). Angels and Demons in the Book of Jubilees and Contemporary Apocalypses. *Henoch*, 28(2), p. 11-25. <http://dx.doi.org/10.17613/M6RJ48T6Z>
- Rutledge, F. (2015). *The Crucifixion: Understanding the Death of Jesus Christ*. Eerdmans Publishing
- Saito, H. (2006). Reiterated Commemoration: Hiroshima as National Trauma. *Sociological Theory*, 24(4), 353-376. <http://doi.org/10.1111/j.1467-9558.2006.00295.x>
- Santiago, A. J. (2013). *Manga: del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Dx5
- Santos, M. (1993). Los espacios de la globalización. *Anales de Geografía de la Universidad Complutense*, 13(3), 69-77
- Scott, J. M. (1997). *Exile: Old testament, Jewish, and Christian Conceptions*. BRILL.
- Segre, C. (1985). *Principios de análisis del texto literario*. Editorial Crítica.
- Shaw, I. (2015). *Historia del antiguo Egipto*. Dermus.
- Silva, J. (2000). *Gilgamesh o La angustia por la muerte: poema babilonio* (4a ed.) El colegio de México. <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc0924446>
- Soggin, J. A. (2001). *Israel in the Biblical Period: Institutions, Festivals, Ceremonies, Rituals*. T&T Clark.
- Stark, R. (1996). *The Rise of Christianity: A sociologist reconsiders history*. Princeton University Press. <https://doi.org/10.1515/9780691214290>
- Stone, E. (1978). The Book of Enoch and Judaism in the Third Century. *The Catholic Biblical Quarterly*, 40(4), p. 479-492. <http://www.jstor.org/stable/43715035>
- Stone, L. (1987). *The past and the present revisited*. Routledge.

- Tamtik, S. (2007). Enuma Elish: The origins of its creation. *Studia Antiqua*, 5(9), 65-76. <https://scholarsarchive.byu.edu/studiaantiqua/vol5/iss1/9>
- Tanaka, M. (2011). *Apocalypticism in postwar Japanese fiction*. [Tesis doctoral, The University of British Columbia]. <https://open.library.ubc.ca/media/stream/pdf/24/1.0071617/2>
- Terdiman, R. (1993). *Present Past: Modernity and the Memory Crisis*. Cornell University Press.
- Tigay, J. (2002). *The Evolution of Gilgamesh Epic*. Bolchazy-Carducci Publishers Inc.
- Theissen, G. (2002). *La religión de los primeros cristianos: Una teoría del cristianismo primitivo*. Ediciones Sigueme.
- Tomachevski, B. (1982). *Teoría de la literatura*. Ediciones AKAL.
- Tomé, M. (1986). ¿Qué es la mitocrítica?. *Estudios Humanísticos. Filología*, (8), 133-144. <https://doi.org/10.18002/ehf.v0i8.4382>
- Troisi, S. C. (2020). Tematología: consideraciones sobre tema, motivo y multiculturalidad. *ACTIO NOVA: Revista De Teoría De La Literatura Y Literatura Comparada*, (4), 571-598. <https://doi.org/10.15366/actionova2020.4.024>
- VanderKam, J. (2001). *The Book of Jubilees*. Sheffield Academic Press.
- VanderKam, J. (2017). Mastema in the Qumran Literature and the Book of Jubilees. *Sybyls, Scriptures, and Scrolls*, 175(68), p. 1346-1360. https://doi.org/10.1163/9789004324749_071
- Van Der Loos, H. (1965). *The Miracles of Jesus*. BRILL.
- Vanni, U. (1998). *Apocalipsis: Una asamblea litúrgica interpreta la historia* (6ª ed.). Editorial Verbo Divino.
- Vegas, L. (2006). Enoc, viajero celeste más allá de la muerte. *Revista de Filología Románica*, 4(3), 43-58. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2160443>
- Watt, W. C. (1989). 666. *Semiotica*, 77(4), p. 369-392. <https://doi.org/10.1515/semi.1989.77.4.369>

- Yon, M. (2006). *The city of Ugarit: at Tell Ras Shamra*. Eisenbrauns.
- Xenoblade Wiki. https://xenoblade.fandom.com/es/wiki/Wikia_Xenoblade
- Xeno Series Wiki. https://www.xenoserieswiki.org/wiki/Main_Page
- Zelda Wiki. https://zeldawiki.wiki/wiki/Main_Page

9. Ludografía

- Nintendo Co. Ltd. (1995). *Earthbound* (Super NES) [Videojuego]. Hal Laboratory y INC Ape.
- Square Co. Ltd; y Sony Computer Entertainment. (1997). *Final Fantasy VII* (Playsatation) [Videojuego]. Square Co. Ltd.
- Nintendo Co. Ltd. (2000). *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (Nintendo 64) [Videojuego] Nintendo EAD.
- Atlus y Ghostlight Ltd. (2005). *Shin Megami Tensei: Nocturne* (Playstation 2) [Videojuego] Atlus.
- SEGA Corp. (2009). *Bayonetta* (Playstation 3) [Videojuego] Platinum Games.
- Square Enix Co. Ltd. (2021). *Nier Replicant ver.1.22474487139* (Playstation 4) [Videojuego] Toylogic.
- Nintendo Co. Ltd. (2022). *Xenoblade Chronicles 3* (Nintendo Switch) [Videojuego] Monolith Software.

10. Anexos

10.1. Anexo 1. *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. Análisis cualitativo

Nivel 1 – El texto

El juego inicia con una narración que habla sobre el joven héroe que logró salvar al reino de Hyrule derrotando al mal, y como este; partió en un viaje secreto y personal en busca de una amistad de mucho valor para él: el hada Navi.

Link, cabalgando sobre su caballo en un denso y oscuro bosque; es asaltado por dos pequeñas hadas hermanas, Taya, de luz brillante y blanca; y Tael, de luz oscura y morada. Link cae al suelo y de la oscuridad aparece un joven, Skull Kid; cuyo rostro está tapado por una máscara inquietante en forma de corazón, adornada con grandes pinchos y ojos amarillos. Skull Kid, resulta ser quien ordenó el ataque de las hadas con la intención de saquear a Link; consigue de sus bolsillos la Ocarina del Tiempo, mientras juega con ella las hermanas hada discuten: Taya se muestra asertiva prohibiéndole la intención curiosa de Tael de tocar la Ocarina. Link consigue levantarse de la caída; es entonces cuando Skull Kid salta a lomos del caballo del héroe con intención de huir; Link se agarra fuerte del lateral del caballo intentando parar los pies a su saqueador. Con todo pronóstico Link se cae del caballo y Skull Kid consigue huir, con su caballo y Ocarina; sin rendirse el héroe decide seguirles cayendo por un profundo agujero oscuro que encuentra dentro de un árbol. Al final del agujero, se reencuentra con Skull Kid que le comenta que se ha deshecho de su caballo y, a continuación; le transforma dolorosamente en un matorral Deku. Finalmente Skull Kid huye con Tael, dejando atrás a Taya con Link; el hada se queja y muestra preocupación por su hermano, finalmente se une a Link con intención de encontrar a Skull Kid.

Link, aún transformado en Deku y en compañía de Taya, atraviesa una oscura cueva que conduce hasta la Torre del reloj de un pequeño pueblo llamado Termina. Allí, el héroe, se encuentra con un misterioso hombre de pelo rojo y orejas afiladas: el Vendedor de Máscaras; que le confiesa a Link que le ha estado siguiendo durante un tiempo, y aparentemente conoce muchos detalles del joven. Así mismo, el Vendedor de Máscaras le promete a Link que si le devuelve la máscara que Skull Kid le robó, le devolverá a su estado normal. No obstante,

afirma que es un hombre ocupado y en tres días ha de marcharse del lugar. Link y Taya se embarcan en búsqueda del objeto robado, la máscara de Majora.

Ya fuera de la Torre del reloj, el dúo se encuentra en el centro del pueblo Termina; entonces Taya le confiesa a Link que el Vendedor de Máscaras le inquieta. Explorando el pueblo Link conoce a diversos personajes cuyos conflictos y eventos coinciden con el límite establecido por el Vendedor de Máscaras. Tomando un ejemplo relevante; en el pueblo se está organizando el Carnaval del Tiempo, festival organizado cada año cuyo propósito es pedir prosperidad en la cosecha portando máscaras en tributo a los Cuatro gigantes, deidades que previamente bendecían al pueblo; no obstante, se marcharon cada uno de ellos a una nueva región. Supuestamente, el mundo quedó dividido en cuatro regiones donde cada uno de los gigantes dormía protegiéndola; en el centro, se encontraba Termina. El Carnaval del Tiempo, entonces; rinde honor a los gigantes anhelando buena cosecha en un futuro. Sin embargo, una amenaza cósmica acecha el día exacto de celebración: la Luna con una mirada maligna e inquietante, se está acercando a la tierra, proviniendo un impacto en tres días impidiendo la celebración del festival y destruyendo el mundo.

Link consigue llegar a lo alto de la torre del reloj a las doce de la noche del tercer día; donde se encuentran Skull Kid y Tael. Taya le pide a Skull Kid que devuelva la máscara pero hace caso omiso; al mismo tiempo, Tael les da información de cómo impedir la catástrofe: despertando a los cuatro gigantes que duermen en cada una de las regiones. Skull Kid se molesta y agrede a Tael, provocando el enfado de Taya. Con todo, el enemigo deja caer la Ocarina arrebatada y Link se apodera de ella; en ese mismo instante, link toca la *Canción del Tiempo* regresando al amanecer del primer día donde empezó todo ofreciendo otra oportunidad al dúo de parar la catástrofe.

Link y Taya se reencuentran con el Vendedor de Máscaras; y siguiendo con la promesa que hizo al héroe le enseña cómo volver a su estado normal como humano. Link aprende a tocar la *Canción de la Curación*, la cual “Cura la magia maligna y los espíritus atormentados, transformándolos en máscaras”, así consigue volver a ser humano sellando la magia y el espíritu del Deku en una máscara que puede usar en adelante. Una vez su promesa cumplida el Vendedor de Máscaras le pregunta a Link por su parte del trato, no obstante; Link no ha podido conseguir lo prometido: la máscara de Majora. El Vendedor de Máscaras pierde la paciencia y se enfurece con Link, desde la frustración le cuenta al héroe que si no

consigue la máscara algo terrible ocurrirá; seguidamente cuenta que la máscara de Majora es un objeto demoníaco utilizado por una tribu en sus rituales cuyo oscuro poder trastoca a quien la lleve puesta; debido a su temible poder la máscara fue sellada y ocultada en las sombras para siempre. El Vendedor de Máscaras prosigue narrando que le costó mucho trabajo hacerse con ella, no obstante Skull Kid se la arrebató y, manipulado por el poder malvado que habita en ella; provocó las desgracias que hoy ocurren en Termina y la inminente catástrofe lunar. Con todo, vuelve a confiar en Link para recuperar la máscara de Majora antes de su partida y de la caída de la luna en el ciclo de tres días.

Link se embarca entonces con la misión de despertar a los Cuatro Gigantes con tal de impedir la catástrofe aventurándose en las cuatro diferentes regiones que forman el mundo. En su periplo resuelve diferentes conflictos inducidos por el poder de la máscara de Majora y Skull Kid; accediendo a diferentes templos antiguos liberando a los gigantes del poder maligno. Durante la aventura Link descubre a tocar la *Oda al Orden*, canción que utilizara en un futuro para llamar a los Cuatro Gigantes en la víspera del Carnaval del Tiempo. Con todo Link y Taya descubren el pasado de los Cuatro Gigantes y su amigo, Skull Kid; quien, debido a la decisión de los gigantes de marcharse, quedó muy entristecido y afectado malinterpretando las acciones de sus amigos. Con el tiempo, su soledad se transformó en ira y frustración contra toda Termina.

Previo al enfrentamiento final, en la víspera del Carnaval del tiempo; Link vuelve a encontrarse con Skull Kid en la cima de la torre del reloj, antes de la colisión de la luna sobre Termina. Así pues, el héroe toca la *Oda al orden* provocando un fuerte dolor a Skull Kid y llamando a los Cuatro Gigantes cuya fuerza impide la caída de la luna y el cataclismo final. Las hadas hermanas se reencuentran y lo celebran juntas comentando como la culpa no era de su amigo sino de la manipulación de los sentimientos debido a la máscara de Majora. En este momento la máscara se delata como el verdadero villano dejando atrás el cuerpo de Skull Kid con la intención de poseer la luna para seguir con el cataclismo. Link toma las riendas, entrando también al interior del astro al igual que la máscara.

Dentro de la máscara lo que encuentra Link es un bello paisaje verde y primaveral con un pequeño monte coronado por un árbol. El héroe se aproxima al gran árbol donde conoce a un grupo de niños enmascarados de pelo rojo y orejas afiladas: cuatro juegan al escondite mientras que el quinto está acurrucado a los pies del árbol portando la máscara de Majora.

Los niños hablan de forma ambigua y confusa, casi divina; igualmente muestran un gran interés por las máscaras e incluso preguntan a Link si vende algunas. Después de jugar con cada uno de los niños, cuya presencia desaparece tras cuestionar las acciones del héroe, Link finalmente se aproxima al quinto niño que le propone jugar a “Niños buenos y niños malos”; seguidamente le otorga la máscara de la Fiera Deidad y se da inicio al enfrentamiento final del héroe, Link; contra el villano, la máscara de Majora.

La batalla final ocurre en un espacio extraño y ambiguo de color azul. Link, portando la máscara de la Fiera Deidad; se enfrenta a la máscara de Majora y sus transformaciones cada vez más abominables: su primera forma se trata solamente de la máscara con una especie de tentáculos saliendo de ella como si fuera una medusa, su segunda forma deja salir brazos y piernas de ella así como un ojo coronando la transformación, recibe el nombre de Encarnación de Majora. Finalmente su tercera y última manifestación se trata de la más abominable, tomando su anterior forma se refuerza y se vuelve mucho más agresiva; con látigos en cada uno de los brazos y una cabeza demoníaca, recibe el nombre de Mago de Majora.

Finalmente Link gana la batalla gracias a la máscara de la Fiera Deidad y el Mago de Majora se desintegra junto con la luna. Por primera vez, amanece un nuevo día; el cuarto, que culmina con la celebración del Carnaval del Tiempo. Link despierta en medio del campo junto a las hadas hermanas y Skull Kid, este último entrega su mirada a los Cuatro Gigantes que se la devuelven; seguidamente marcha cada uno de nuevo a su respectiva región a continuar su sueño. Skull Kid finalmente se da cuenta que los Cuatro Gigantes no se han olvidado de él y agradece a Link el esfuerzo por salvarle. A continuación aparece el Vendedor de Máscaras despidiéndose y marchando para proseguir con su viaje con la máscara de Majora en mano; Skull Kid parece atemorizado u/o arrepentido de su presencia. No obstante, después de comentar que Link ha logrado llenar las máscaras de felicidad se desvanece misteriosamente en la lejanía. Link finalmente se marcha de nuevo a su hogar, mientras Taya le agradece sus hazañas. La historia concluye con el inicio del Carnaval del Tiempo.

Nivel 2 – La representación

A continuación se analizarán los existentes del relato, incluyendo: Link, Skull Kid, Taya, Tael, el Vendedor de Máscaras y la máscara de Majora. También se comentará el rol de diferentes personajes (y lugares) con menos relevancia pero importantes para la cosmovisión

del juego y evento apocalíptico: los Cuatro Gigantes, los Niños Lunares y finalmente, tomando el ambiente como personaje; el pueblo de Termina.

- **Link:** Un joven hyliano rubio y blanco de orejas afiladas, vestido con ropajes verdes. No media palabra en todo el relato (es el personaje jugable) por lo que su personalidad se ve opacada por lo que interprete el jugador; pero se puede definir como un héroe atrevido lleno de valentía y con un valor rígido de justicia en pos del bien y el orden. Previamente ya salvó al reino de Hyrule del mal por lo que se le considera el Héroe del Tiempo, al inicio del relato busca la amiga que le ayudó en sus anteriores hazañas. Durante su periplo en Termina se ve acompañado por la hada Taya.

Su personalidad es unidimensional debido a su naturaleza silenciosa, el joven se muestra igual tanto al inicio como al final del relato. No obstante, si se tiene en cuenta que es el alter ego del jugador; podría definirse como tridimensional según las enseñanzas que propone el relato que el propio jugador decida interiorizar. Con todo, tomando lo que dictamina el relato contamos con un personaje rígido en valores y estático en su forma de convivir con el mundo. Se trata del protagonista de la historia; todo y que el relato no trate sobre su relación con el mundo, es él quien dictamina cómo se van a desarrollar los acontecimientos así como el sostenedor de la orientación narrativa. La propia naturaleza de Link es recibir una misión y cumplirla por lo que se trata de un personaje pasivo tomando la iniciativa de los otros. Así mismo, su rol en el relato es conservador; por mucho que su intención sea modificar el estado de amenaza, la intención final es conservar el orden inicial en el pueblo de Termina. Su lugar en la historia es de sujeto; moviéndose por decisión propia (todo y que sea iniciativa de otros) y actuando sobre el mundo por tal de lograr el objetivo o la misión. Así mismo también se trata del destinatario de la misión u/o objeto.

- **Skull Kid:** Un joven niño vestido con ropa de paja y un gran sombrero; de ojos brillantes con un pico de boca. Similar a un espantapájaros. Su personalidad es traviesa y retorcida; tuvo una relación de amistad con los Cuatro Gigantes pero estos se marcharon y él expulsó sus emociones negativas, en torno al suceso, contra Termina. Con todo, suele estar acompañado por dos hadas hermanas Taya y Tael; por lo que nunca está realmente solo. Consiguió apoderarse de la máscara de Majora

saqueando al Vendedor de Máscaras, sin embargo; el poder que le otorgó el objeto le jugó en su contra pues le acabó manipulando provocando una gran catástrofe.

Su personalidad es tridimensional; se trata de un personaje que según se desarrollan los eventos su personalidad varía; así mismo, se ve afectado por sus propias contradicciones formándose como un personaje dinámico. Su rol en el relato es de antagonista; todo y que al final se demuestre lo contrario, durante todo el juego se le hace a él responsable de lo sucedido y, al fin y al cabo; él mismo decidió llevar puesta la máscara de Majora, quien le acaba manipulando. Por lo que contamos que se trata de un personaje activo (decidió portar las máscara) pero acaba convirtiéndose en un objeto pasivo (el poder le corrompe y la propia máscara se apodera de él). Con todo, su rol durante gran parte del relato funciona como modificador debido a su intención de destruir Termina. En cuanto a su posición en la historia, su naturaleza es de sujeto; con intenciones y deseos claros que afectan a la narrativa; así mismo, esto último confronta a Link por lo que se define como opositor. Sin embargo también se sitúa como objeto, por la manipulación de la máscara de Majora.

- **Taya:** Una pequeña hada hembra de luz blanca y brillante. Su personalidad es informal y asertiva; tiene mucho carácter impulsado en ocasiones por el juicio. Un ejemplo, sería su rígido comentario negativo sobre la actuación de Skull Kid. Es la compañera de Link durante la aventura y hermana del hada macho Tael; también, amiga de Skull Kid.

Su personalidad es tridimensional, en un inicio se muestra más agresiva y descontenta con Link debido a que se ve obligada a acompañarle para reencontrarse con su hermano; pero al final su actitud se vuelve más comprensiva y agradecida con el héroe. Asimismo, su arco es estático y de evolución constante. Su rol en la historia es secundario, por una parte con intención modificadora en torno a la relación con su hermano (busca el reencuentro) por otra conservadora con su entorno (al igual que Link, busca detener el caos). Con todo, su rol es activo. En cuanto su papel dentro de la historia; tiene naturaleza de sujeto con deseos e iniciativas propias; resulta ser un ayudante para el héroe.

- **Tael:** Una pequeña hada macho de luz púrpura y oscura. Su personalidad es pasiva y tímida; incapaz de hacer frente a los malos tratos de Skull Kid. No obstante, es

comprensivo y sensato; entiende perfectamente la posición emocional de Skull Kid. Durante el relato acompaña en todo momento a su amigo, Skull Kid.

Su personalidad es unidimensional tratándose de un personaje sencillo y estático. En la narrativa su peso es moderado, por ello; su rol es secundario. Todo y que en ocasiones muestre un rol activo (cuando dice a Taya y Link lo que deben hacer para detener la catástrofe) la naturaleza del personaje y sus demás acciones se sostienen en la pasividad. De igual manera, su rol se configura como modificador. En cuanto a su papel como actante, se configura como objeto; donde los deseos de su hermana Taya confluyen.

- **El Vendedor de Máscaras:** Un supuesto hyliano adulto alto de pelo anaranjado y puntiagudas orejas. Suele tener una sonrisa de oreja a oreja con los ojos entrecerrados y las cejas tensadas; todo acompañado con un mono y chaleco púrpura coronado por un elegante collar con motivo desconocido. En el relato no se explica mucho de su vida ni relaciones; no obstante es dueño de la tienda “La Máscara Feliz” y es gran conocedor de las anteriores hazañas de Link. Su objetivo es coleccionar máscaras que encuentra en sus viajes, por ello carga una gran mochila con diversas máscaras expuestas. Así mismo, es el propietario de la máscara de Majora que le fue arrebatada por Skull Kid. Su localización durante el relato siempre es la misma: el interior de la torre del reloj; no obstante marchará pasados tres días (día donde caerá la luna sobre Terina). En cuanto a su carácter; el Vendedor de Máscaras se muestra impredecible; por lo normal mantiene una apariencia alegre, no obstante; lo que ocurra, este puede derivar a arrebatos de ira e histeria. Por norma, sus características despiertan inquietud a los personajes y el relato ya propone al Vendedor de Máscaras como un ser extraño y misterioso. Es así, que se puede intuir una especie de control sobre la propia concepción del relato e inclusive, mundo. De hecho, resulta hasta consciente de su rol como sujeto activo.

Su personalidad en cuanto a la narrativa unidimensional; se mantiene plenamente igual desde el inicio hasta el final; asimismo su arco es plano por lo que se trata de un personaje estático. Todo y que su aparición es escueta; es de gran importancia, por lo que su rol tiene peso de principal. Seguidamente su actitud es activa, otorgando la misión a Link de recuperar la máscara de Majora; y conservadora, pues; aunque no

parece importarle la inminente catástrofe, si está preocupado por la máscara, por lo que su intención es restaurar su propio orden. En cuanto a su papel como actante; se califica como sujeto, con deseos propios y afectando al mundo de manera indirecta pues su eje auxiliar es de destinador.

- **La máscara de Majora:** Una máscara que alberga un poder (o identidad) maligno y caótico dentro de ella, todo aquel que la porte recibirá su poder. En cuanto a su apariencia; esta tiene una forma base de corazón color púrpura con diferentes motivos acompañando. Sus grandes e inquietantes ojos, así como sus diez pinchos (o cuernos) son lo más llamativo; dos de estos últimos posados en la parte superior como si se tratara de dos cuernos. Se trata de un objeto antiguo que formaba parte de una tribu que realizaba rituales de magia oscura; no obstante, debido a su poder tuvo que ser sellada por miedo al mal uso. Fue el Vendedor de Máscaras quién, aparentemente en uno de sus viajes, pudo hacerse con la máscara de Majora (no se especifica como) rompiendo su sello. El portador de la máscara durante el relato es Skull Kid, excepto que la máscara parece tener autonomía pues el relato da a entender que ha manipulado a Skull Kid; quien se ve responsable y hacedor de la catástrofe sobre Termina. De hecho, la propia máscara comenta que ha utilizado a Skull Kid como marioneta. Otro último portador de la máscara sería el niño de la luna encogido a los pies del árbol.

Se trata de un personaje plano y estático; en todo momento su personalidad es destructiva. En cuanto a su rol, se coloca como el antagonista principal por encima de Skull Kid debido a la supuesta manipulación. Se trataría de un personaje activo y modificador con intención destructiva. En cuanto a su valor como actante; todo y que al final se posiciona como el sujeto opositor principal; durante la gran parte de la trama resulta ser un mero objeto donde convergen las motivaciones de los diferentes personajes: el Vendedor de Máscaras, Link y Skull Kid.

- **Los Cuatro Gigantes:** Cuatro divinidades gigantes formados por una cabeza con cuatro extremidades. Su piel es rojiza y todos ellos portan una barba de color verde. Su aparición es escueta pues son gigantes que habitaban junto a los humanos en Termina; sin embargo, decidieron marchar cada uno una dirección cardinal formando ahí una región que protegerían en su letargo. Durante el relato se celebra un festival en su honor en la ciudad de Termina. Los cuatro, eran grandes amigos del joven Skull

Kid; pero su elección de partir rompe lazos provocando la ira y la soledad del pequeño niño. Finalmente, es Link quien les despierta con la *Oda al Orden* convocando a todos en Termina con la intención de poner fin a la caída de la luna. Los gigantes no hablan en toda la historia así que no se puede entrever su personalidad.

Son personajes con una tarea simple y sencilla por lo que se trata de personajes planos y estáticos. En cuanto a su rol; es su propia iniciativa marchar y formar una región pero en los sucesos que ocurren en el presente relato ha de ser Link quien les llame; por lo que su rol es pasivo. Así mismo, también se trata del objeto donde confluye la acción: no solo el pueblo está celebrando un festival en su honor sino que Link se embarca en una aventura por tal de despertarles. Asimismo, se muestran ayudantes al héroe una vez hecha su llamada.

- **Los Niños Lunares:** Grupo de cinco niños que aparentemente habitan en un jardín onírico localizado en el interior de la luna. Su aspecto comparte muchas similitudes con el Vendedor de Máscaras; de hecho todos los niños poseen su mismo anaranjado y las orejas típicas de hyliano. Cada uno de los niños porta una máscara, por lo que su rostro jamás se ve, el más destacado de ellos es el que porta la máscara de Majora. Cuatro de los niños disfrutan su tiempo jugando al escondite alrededor del árbol mientras que, el quinto y portador de la máscara maligna; se posa encogido en los pies del árbol. En cuanto a su actitud, hablan de forma enigmática y ambigua cortando sus frases; y debido al contexto donde se encuentran los niños; es posible intuir que su naturaleza es divina. De hecho, los propios niños cuestionan la ética y acciones del héroe. Con todo, muestran un gran interés por las máscaras llegando a confundir a Link como un vendedor de máscaras; con todo, los niños son los que otorgan a Link la máscara de la Fiera Deidad. El quinto niño, aquel que porta la máscara de Majora; es el que más difiere de la resta de niños ofreciendo a Link jugar a “niños buenos y niños malos” portando al héroe al escenario donde se delibera la batalla final.
- **El pueblo de Termina:** Un pequeño pueblo de diversos habitantes donde ocurre la mayoría del relato. Gran parte del pueblo está involucrado en la festividad anual que se celebra por el porvenir de buenas cosechas y el honor a los Cuatro Gigantes, este festejo recibe el nombre de *Carnaval del Tiempo*. No obstante, la paz del pueblo y la propia festividad se ve amenazada por la próxima caída de la luna sobre la tierra

impulsada por Skull Kid. La gente del pueblo entonces se ve alterada según pasan los días; alguna de sus gentes decide marcharse dejando el pueblo desierto, no obstante; las que se quedan se lamentan.

Ya analizados todos los actantes relevantes dentro de la narrativa podemos adentrarnos en el evento en sí y su transformación narrativa.

El evento se mantiene totalmente estático (a través de un ciclo) hasta que el héroe; con la ayuda de los dioses, detiene el mal salvando al pueblo. Se trata de una narración fuerte donde la variación estructural del relato se relaciona con la saturación; todo tiene una conclusión lógica donde el mal es derrotado por la valentía del héroe. Es por ello que se define como un proceso de mejora; en un inicio el mundo peligraba debido al caos y el héroe se encarga de derrotarlo, conservando el orden.

Nivel 3 – La ejecución

El sistema de juego de *The Legend of Zelda: Majora 's Mask* toma mucha herencia de su predecesor, al tratarse de una secuela e incluso habiéndose desarrollado con el mismo motor, muchas de las acciones del personaje se repiten. Con todo, empezando el movimiento; Link se comporta como un humano normal: camina, salta, corre, rueda... Todo el set de movimientos de Link se complementa con diversas herramientas para superar las pruebas que el propio juego propone, tales como la propia ocarina o incluso armas. Estas nuevas utilidades se van desbloqueando mientras se progresa en la aventura; no obstante, Link siempre posee la espada para defenderse.

Todo el sistema y habilidades se ven acompañados por el uso de máscaras, cuya presencia es muy relevante afectando directamente a la narrativa propia del relato. Link posee una selección de diferentes máscaras, aportando cada una de ellas una habilidad diferente. No obstante, para poseer la habilidad, Link al llevar la máscara puesta; se encarna en aquella alma o espíritu que reside en la máscara. Por lo que la forma en la que los personajes no jugables tratan a Link cambiará según la apariencia que tomé. El sistema contiene 24 diferentes máscaras, que se pueden conseguir a través de misiones secundarias; sin embargo solo 8 de ellas son esenciales para proseguir con la historia. Si Link posee todas las máscaras previas a la batalla final, los Niños Lunares le otorgarán la máscara de la Fiera Deidad.

Por norma, todas las habilidades descritas ayudan al héroe a progresar en su aventura resolviendo diferentes acertijos dentro de los templos que Link visita en su periplo. Los puzzles que presenta el juego proponen ingenio; motivando al jugador a proseguir retando cada vez más proponiendo nuevas mecánicas (debido a las habilidades novedosas y herramientas que se van desbloqueando) y combinandolas. Por lo tanto, el progreso del juego es escalado y lineal; aunque esta norma únicamente se mantiene para los objetos relevantes como las máscaras y ciertos artilugios concretos. Esta particularidad se debe al ciclo de tres días que presenta el juego; Link no es libre de vagar tanto cuanto desee en el mundo u/o mazmorra debido al contrarreloj que propone el juego en torno al próximo cataclismo. Es por ello, que Link debe tocar la *Canción del Tiempo* volviendo al inicio del primer día siempre que le haga falta; no obstante, perderá todas sus pertenencias menos las anteriores dichas.

Detallando la idea del ciclo. Link tiene un máximo de 3 días (54 minutos en tiempo real) para impedir la catástrofe. Pero debido a que los objetos importantes se mantienen puede reiniciar el ciclo tantas veces como le sea necesario, así como probar diferentes maneras de actuar sobre el mundo tantas veces como le haga falta. Con todo, Link debe planificar lo que ha de llevar a cabo debido al límite de tiempo y de hecho; él no es el único pues la gente de Termina también sigue su propio horario.

Termina es donde caen la mayoría de las misiones secundarias donde Link, bajo el régimen del ciclo y aprendiendo los horarios de los habitantes del pueblo; ha de hacer un esfuerzo por comprender las necesidades y deseos de las personas. Link dedica sus esfuerzos a conocer a las personas y sus historias por tal de recibir máscaras a cambio. Se podría decir que el pueblo tiene vida propia pues no se espera a que el jugador vaya a interactuar con ellos; es un escenario que comparte autonomía donde el jugador puede llegar tarde a encontrar la solución, obligando a reiniciar el ciclo. Por ello, el juego propone hacer un esfuerzo de comprensión al mundo dotándolo con repercusiones negativas reflejadas en la tragedia de no haber podido ayudar. No obstante; al tratarse de un ciclo todas las misiones que podamos completar se verán reiniciadas, reforzando la idea de pérdida y frustración eterna de los personajes hasta el verdadero fin de la catástrofe.

Esto último liga con las propias metas y fracasos que ocurren en el juego; la meta es solventar y encontrar soluciones a los problemas así como detener el cataclismo; no obstante, el fracaso implica una aniquilación total donde Link; desde una cierta distancia, ve caer la luna

provocando un estallido enorme de llamas. El Vendedor de Máscaras da inicio al reinicio del juego con su característica risa y diciendo “Te has encontrado con un terrible destino, ¿Verdad?”.

10.2. Anexo 2. *Shin Megami Tensei III: Nocturne*. Análisis cualitativo

Nivel 1 – El texto

El juego inicia con una profesora tras una luz celestial en sus espaldas; esta relata una antigua profecía sobre la salvación del mundo y lo venidero, considerando como el mundo actual debe morir en pos del nacimiento de otro. Todo se lo relata al protagonista y uno de sus estudiantes, Naoki Kashima; quien ha sido elegido por ella. Mientras todo el mundo perecerá, Naoki ha sido elegido para dar forma al nuevo mundo. No obstante, la escena resulta ser un sueño revelador para el protagonista.

Una vez despierto, Naoki Kashima; un joven estudiante de Tokio recibe una llamada de su amigo Isamu de reunirse en el Parque Yoyogi para ir luego a visitar a su profesora Ms. Yuko; quien se encuentra en el hospital. No obstante, en el parque ha habido recientemente un altercado que ha provocado diversas muertes por lo que se encuentra cerrado. Un reportero de la zona le revela a Naoki que la bronca ha ocurrido por la disputa entre dos sectas. Sin acompañante, Naoki se dirige al hospital, encontrándolo desierto aparte de sus dos amigos Isamu y Chiaki. Buscando a la profesora; Naoki se cruza con un señor en una silla observando una especie de tambor cubierto de símbolos: un terminal. El hombre, llamado Hikawa, intenta matar al joven pero al momento aparece la profesora Yuko salvando al joven. Mientras Naoki marcha, se cruza con un joven niño rubio (Lucifer) acompañado de una mujer mayor. Naoki se encuentra con Yuko en la terraza del hospital; ella le comenta que están a punto de ver ocurrir el evento de *La concepción* donde el mundo será renacido y todo el mundo fuera del hospital morirá. Se inicia el evento donde aparece una gran bola azul en el centro del cielo provocando que todo el mundo terrenal se curve formando una nueva esfera alrededor de la bola azul. A continuación aparece el niño rubio con la mujer mayor quienes le insertan un parásito llamado *Magatama*. Resulta ser que el *Magatama* es la esencia del poder demoníaco y con el parásito en su interior, el joven ahora tiene un cuerpo demoníaco; se forma así un *Semioscuro*.

Saliendo del hospital, Naoki se encuentra con una Tokio en ruinas cubierta de arena; así como, una vez más, con la señora mayor y el niño rubio. La pareja informa a Naoki sobre Kagutsuchi, resulta ser quien creó el caótico mundo actual llamado *Mundo Vórtice* cuyo poder afecta a todos sus habitantes. Manteniendo la misión de explorar el mundo y encontrar a supervivientes con la ayuda de Hijiri; Naoki descubre que dos diferentes cultos buscan reconstruir el mundo a su manera: *La asamblea del Nihilo* comandada por Hikawa y *Los Mantra*; quienes buscan una utopía donde solo los poderosos vivan. Entre estas dos sectas habitan también los *Maniquí*; seres que viven escondidos hechos a la imagen de los humanos para servir a los demonios. También se desvela la fuente de poder del mundo: el *Magatsuhi*; esta no solo es la fuente de poder que domina el mundo sino que es también una ofrenda de sacrificio. Con el suficiente *Magatsuhi*, el dios de la creación puede ser llamado y rehacer el mundo según la ideología o razón de aquel que le llame. Adicionalmente, Lucifer le añade otra misión a Naoki de recolectar ocho candelabros de los demonios.

Durante la aventura en el *Mundo Vórtice*; Naoki descubre las razones de cada uno de los personajes por la cual construir el nuevo mundo. Tanto Chiaki como Isamu, removidos por su contexto; deciden ir a buscar su propia razón sin depender del poder de Naoki, al igual que Yuko que se alía con una deidad. Así, cada uno de los humanos decide apoderarse del *Magatsuhi* para poder crear el mundo que ellos mismos desean: la razón de Chiaki busca un mundo donde los fuertes manden y destruir a los débiles alienando con *Los Mantra*; Isamu desea un mundo donde cada uno sea un individuo que no dependa de ningún otro; Hikawa busca un mundo conforme y equitativo que sirva para la paz, donde no haya individualidad. Otros también intentan moldear su visión, un *maniquí* llamado Futomimi pretende liberar a su pueblo de la servitud así como encontrar una tierra prometida para ellos; no obstante, Futomimi muere en manos de Chiaki impidiendo a los *maniquí* su objetivo. También Yuko propone su razón, que busca un mundo donde la gente pueda vivir libre valorando la vida. No obstante, esta última muere otorgando un artefacto a Naoki para rehacer el mundo. Así, Naoki; conociendo todas las razones de quienes le rodean, ha de moldear la suya para finalmente dar vida al nuevo mundo, con la opción inclusive de rechazar crear una. Los eventos se desarrollan provocando la adaptación de los amigos de Naoki al nuevo mundo; tanto Chiaki como Isamu, usando el poder *Magatsuhi* y aliados demoníacos, se transforman en una versión forzada del *Semioscuro*; llamados, *Demioscuros*. Finalmente, ambos

Demioscuros pierden su forma corpórea uniéndose con diferentes demonios: Chiaki con el Baal e Isamu con el demonio Noah.

El final del viaje implica el enfrentamiento contra Kagutsuchi y según los valores que haya seguido Naoki este nuevo mundo se formará acorde con lo decidido por el joven.

- Final “True Demon”: Naoki consigue todos los candelabros, así descubre que Dios a través de Kagutsuchi está repitiendo *La concepción* una y otra vez hasta que el libre albedrío quede eliminado y el pueda volverse el soberano supremo. Así, Naoki lucha contra todos aquellos que cultivan su razón y, por último; Kagutsuchi, provocando una total destrucción contra el libre albedrío, matando el concepto de tiempo y convirtiendo el mundo en oscuridad. Aparece Lucifer y lleva a Naoki a luchar contra Dios.
- Final “Demon”: Naoki no decide por sí mismo rechazando todas las razones mostrándose como un cobarde que no ha sabido elegir sus propias razones. Así, confronta a todos aquellos quienes han portado una razón; menos Kagutsuchi. El mundo actual se mantiene sin ningún cambio hasta la próxima *Concepción*.
- Final “Shijima”: Naoki sigue los valores de Hikawa y se enfrenta a Baal y Noah cuya razón era legada de los amigos de Naoki. Finalmente se enfrenta a Kagutsuchi y la razón de Hikawa toma forma. El mundo entonces será conforme y equitativo que sirva para la paz, donde no haya individualidad.
- Final “Musubi”: Naoki sigue los valores de Isamu; se enfrenta a Kagutsuchi. Naoki lee una cripta, de Isamu; agradeciendo haber seguido sus valores. El mundo se deriva a un espacio donde cada uno puede ser quien quiera sin depender de nadie.
- Final “Yosuga”: Naoki sigue los valores de Chiaki enfrentados a todos quienes han portado una razón convirtiéndose en el guerrero supremo. Naoki recibe el fantasma de Chiaki que le felicita por su poder. El mundo ahora se rige según la ley del más fuerte.
- Final “Freedom”: Naoki sigue los valores de Yuko enfrentándose a todos quienes han portado una razón incluido Kagutsuchi. Este final implica restaurar el mundo destruido. El mundo vuelve a su estado original así como Naoki y sus amigos.

Nivel 2 – La representación

Primeramente se analizaran los existentes del relato, se incluyen principalmente aquellos que presentan una razón: Naoki Kashima, Chiaki Tachibana, Isamu Nitta, Hikawa, Futomimi y Yuko Takao. Se ha considerado añadir a Lucifer o Jyoji Hijiri, no obstante; debido al rol minoritario que ambos comparten en frente al evento apocalíptico se ha optado por no incluirlos en el análisis.

- **Naoki Kashima:** Un joven japonés de tez pálida y pelo negro. Durante *La Concepción* se transforma en *Semioscuro* lo que afecta a su apariencia: su cuerpo entero se llena de tatuajes negros con relieve azul; estos se ven en todo momento pues solo lleva el pantalón puesto. Es estudiante de la profesora Yuki y amigo de Isamu y Chiaki. Se trata del personaje jugable (de hecho, el propio jugador le pone el nombre; en este caso se ha optado por el oficial) y durante los eventos no media palabra; su personalidad es neutra y ha de ser construida acorde a lo que aprenda el jugador de los otros personajes durante el juego. Asimismo, si puede mostrar una faceta ingenua pues algunos actantes llegan a engañarle o aprovecharse de su poder. Dependiendo de la ideología que se desarrolle los eventos finales variarán; no obstante esto, Naoki se convierte en el moldeador del mundo venidero.

La personalidad de Naoki es tridimensional debido al modelaje ideológico que se lleva a cabo en su viaje. No obstante, se trata de un personaje estático. Su rol como protagonista le hace activo pues funciona con cierta autonomía; todo y que padezca la iniciativa de los otros. Dependiendo del final, su rol puede ser modificador o conservador; sin embargo, la balanza se inclina más al primer puesto. Es también el protagonista del relato. En cuanto a nivel de actante; se comporta como sujeto teniendo sus propios deseos moviéndose hacia el objeto, su eje auxiliar tomaría forma como destinatario recibiendo la misión u objeto de otro.

- **Chiaki Tachibana:** Una joven japonesa de pelo marrón y tez clara. Viste un vestido de manga larga y falda; acompañado con unas botas altas, todos sus ropajes son púrpura. Según se desarrolla el relato su apariencia varía al aliarse con un demonio y convirtiéndose en *Demioscuro*: su pelo se vuelve afilado y blanco; así como su brazo cuya apariencia toma una forma monstruosa de color negro llegando hasta el cuello como si fuese un virus o parásito. Se trata de una estudiante inteligente y dedicada;

en ocasiones se muestra altiva menospreciando los perezosos como su amigo Isamu. Debido a *La concepción* ella entra en shock y se siente perdida; no obstante con el desarrollo de los hechos ella se vuelve insensible a lo que ocurre pues por mucho que llore el mundo de pesadilla no cambiará. Así se da cuenta que ella no conseguirá lo que quiere debido al poder que tienen los demonios; decide entonces enfrentar el *Mundo Vórtice* aceptando que el mundo anterior jamás volverá. Su determinación le motiva a crear su propia razón, prometiendo crear un mundo que dure más que el anterior donde no existan los débiles y solo los fuertes reinen. Así Chiaki se transforma en un *Demioscuro* siguiendo *Los Mantra*; esto le lleva a asesinar a Futomimi impidiendo a los *Maniquí* cumplir su objetivo y consiguiendo una gran fuente de *Magatsuhi* con ese poder se une a Baal y empieza a marchar allá donde se encuentra Kagutsuchi. Según el final que ocurra ella tendrá que batallar contra Naoki o no, si el *Semioscuro* decide seguir su razón.

La personalidad de Chiaki es tridimensional y dinámica: su arco se recrea a través del trauma de vivir en un mundo hostil provocando una reacción extremista en su comportamiento. Toma rol de personaje principal con una capacidad activa en el relato; esto toma forma a través de su intención modificadora. Dependiendo del final puede definirse como antagonista o no. Su eje como actante es de sujeto, con deseos propios intentando conquistar el objeto (el nuevo mundo).

- **Isamu Nitta:** Un joven japonés de pelo negro y tez clara. Viste pantalones tejanos rasgados, una gorra negra y un chaleco negro tapado por una americana. Según los acontecimientos su aspecto también se ve afectado por el *Mundo Vórtice*; transformándose en un ser con caras lamentándose en su pecho y brazos. Se trata de un estudiante vago y engreído; asimismo se muestra asustadizo si sale de su zona de confort. Ya en el *Mundo Vórtice* se muestra débil, cosa que provoca que los demonios le roben todo su *Magatsuhi* y su encierro. Consigue huir pero más tarde vuelve a ser encerrado junto a los *Maniquí*; Naoki le salva pero él se muestra desagradecido comentándole que siempre llega tarde para rescatarle. Ya libre, Isamu descubre como conseguir poder para poder ganar autonomía en un mundo desolado. Isamu transformado en *Demioscuro* se vuelve a encontrar con Naoki y le comenta sus planes para rehacer el mundo; una utopía donde cada uno se valga por sí mismo sin depender

de nadie. Finalmente, Isamu sacrifica a Hijiri para unirse al demonio Noah; después de ello se dirige allá donde se encuentra Kagutsuchi.

La personalidad de Isamu es tridimensional y dinámica; su desarrollo es inestable impulsado por el trauma de vivir en un mundo desolado. Toma rol de personaje principal; primeramente se muestra pasivo padeciendo la iniciativa de otros, no obstante con el desarrollo de los eventos; toma un rol activo en los sucesos. Debido a su deseo de rehacer el mundo se coloca como un personaje modificador y dependiendo del final Isamu será antagonico a Naoki o no. Su valor como actante es de sujeto, moviéndose hacia el objeto con sus anhelos propios.

- **Hikawa:** Un adulto japonés de tez pálida y pelo negro. Viste un traje marrón con lunares amarillos. Es un hombre retorcido y decidido; se ve dispuesto a matar a inocentes por conseguir lo que anhela. Es el encargado de comunicaciones de una prestigiosa empresa y líder de un culto; de hecho, es uno de los responsables de *La concepción*, que logró a través de la matanza del Parque Yoyogi. Una vez ocurre este evento se coloca como el presidiario de *La Asamblea del Nihilo* con el objetivo de transformar el mundo en un lugar silencioso donde no haya individualidad y todos los seres sean iguales. Está afiliado con su compañera Yuko Takao; no obstante la usa meramente para conseguir sus objetivos y, tras diversos acontecimientos, la asesina.

Su personaje es unidimensional, con unos comportamientos siempre dirigidos por la misma intención; sin variación. Por lo tanto, su arco es constante y estático. Su peso como rol cobra más sentido si se le denomina como antagonista; no obstante, Naoki puede decidir seguir sus razones. También se muestra activo en todo momento; de hecho es responsable de que se inicie el evento apocalíptico; y modificador. En cuanto a su valor como actante, se trata de un sujeto activo con deseos propios actuando sobre el propio mundo, configurándose como opositor colocando obstáculos a Naoki.

- **Futomimi:** Un *maniquí* de tez blanca y pelo negro. Lleva un vestido gris, similar a su piel; mostrando una apariencia monocromática. Su personalidad es serena y decidida; así como agradecida. Se trata del líder de los *Maniquí* elegido debido a su poder profético; pues guía a su pueblo a través de visiones. Fue encarcelado por *Los*

Mantra y liberado por Naoki; ahí empieza su misión de guiar a los *Maniquí* a su tierra prometida y construir, junto a ellos; una razón para moldear el mundo donde los *Maniquí* no sean esclavos. No obstante, Futomimi muere en manos de Chiaki como sacrificio.

Su personaje es unidimensional; con un arco principalmente estático. Su rol es secundario; no obstante tiene un rol activo guiando al pueblo a la tierra prometida. También se configura como modificador por su intención de cambiar la situación construyendo una razón propia para moldear el mundo. A nivel de actante se trata de un sujeto motivado por razones propias, actuando sobre el mundo y ayudando al destinador.

- **Yuko Takao:** Una adulta japonesa de tez clara y pelo negro con tono púrpura. Viste una chaqueta tipo blazer blanca encima de un jersey de cuello alto negro; acompañado de un pantalón negro y zapatos de tacón alto a juego. Su actitud es comprensiva y serena. Su cargo es de profesora; teniendo de alumnos a los tres jóvenes: Naoki Kashima, Chiaki Tachibana y Isamu Nitta. Con todo, trabaja secretamente bajo el cargo de Hikawa. Una vez ocurre *La Concepción*, evento de la cual ella es una de los responsables; toma el rol de donzella de la creación para *La Asamblea de Nihilo*; siendo el pilar por el cual se construirá el nuevo mundo. No obstante es traicionada por Hikawa y, más tarde, Naoki le libera de su posición como donzella. Yuko entonces se ve obligada a rehacer el mundo que destruyó pues se siente responsable de lo sucedido, no obstante; no consigue encontrar una razón para un nuevo mundo y finalmente es asesinada por Hikawa.

Su personaje es unidimensional con un desarrollo estable y lógico; relevante mencionar su cambio en su personalidad en un momento dado debido a la traición; no obstante, la balanza se inclina más hacia el arco plano. Todo y que empieza teniendo un rol activo en la narrativa, pues es hacedora de *La Concepción*; su papel se ve afectado por la iniciativa de los otros tomándola como un personaje pasivo. De igual manera, se trata de un personaje con rol modificador con peso principal. En cuanto al personaje como actante; ella se sitúa como objeto gran parte de la narrativa donde todos los que portan una razón se mueven hacia ella, es decir; donde confluyen

las acciones de los demás personajes. Su eje secundario tomaría forma de destinatador, otorgando la misión de rehacer el mundo a Naoki.

Ya analizados todos los actantes relevantes dentro de la narrativa podemos adentrarnos en el evento en sí y su transformación narrativa.

El relato presenta una narración débil; todo y que el ambiente en el que viven los personajes si afecta a las acciones, la propia propuesta ya desarrolla un gran énfasis en los existentes, colocando un sistema de valores por igual. Es decir, la narrativa no propone un mal o un bien totalmente definido; otorgando la responsabilidad de precisar los valores al jugador (o Naoki). Por lo tanto, aplaza el evento en pos a los personajes; presentando un énfasis en las intervenciones de cada actante.

En cuanto a su variación estructural; esta depende de la naturaleza del final y el que pertoque según la razón que construye Naoki. No obstante, la conclusión del relato en término general sienta raíces en la substitución; donde el mundo perdido por *La Concepción* se ve totalmente suplantado por uno nuevo. Por lo tanto, la situación final no tiene ningún tipo de relación con la inicial (menos en el final “Freedom” donde si se recupera el mundo perdido). Asimismo y debido a la diversidad de finales; no se puede concretar si se trata de un cambio a mejora o empeoramiento.

Nivel 3 – La ejecución

El sistema de juego de *Shin Megami Tensei III: Nocturne* toma mucha referencia del clásico RPG; donde, mayormente; los personajes se mueven a través del mundo avanzando en la historia de manera lineal, acompañado con combates aleatorios. Tomando primero la exploración del mundo; Naoki tiene un set de movimiento limitado: caminar y correr. Según lo que proponga la narrativa el personaje jugable se mueve por el escenario; interactuando con objetos pulsando un botón concreto marcados con símbolos. Así, el personaje va avanzando de manera progresiva; sin embargo, no se desbloquean nuevas habilidades ni movimientos pero sí objetos relevantes (por ejemplo, una llave) que sirvan para proseguir con la aventura. Todo y que sea limitado el movimiento; el sistema propone espacios que retan la lógica del jugador a través de puzzles. Estos espacios se denominan como *Mazmorras*, modeladas completamente en 3D; mientras que la exploración en el Mundo

Vórtice es 2D. La exploración se ve acompañada por el verdadero peso del sistema de juego: el combate.

Naoki, en un mundo devastado y agresivo; debe aliarse y entablar conversación con otros demonios, formando un grupo para poder batallar a los enemigos. En pleno combate, Naoki puede enfrentarse al enemigo junto a otros tres demonios y si alguno de estos es eliminado; podrá contar con otros nueve más que residen en el “inventario”. Los movimientos de ataque de Naoki son personalizables a diferencia de los demonios que presentan acciones fijas. Con todo, al final de la batalla; todos los demonios que hayan participado recibirán puntos de experiencia, incluyendo Naoki. También, todos aquellos que participan en las batallas; poseen habilidades y resistencias fijas, formando un elenco de diferentes elementos. Todo y que batallen hasta cuatro demonios; si Naoki es eliminado perdiendo todos sus puntos de vida, será el fin del juego.

Otro elemento importante de las batallas es la opción de negociación con los demonios enemigos. Este proceso implica la probabilidad de poder reclutar un nuevo demonio al grupo de Naoki. Algunos demonios hablan y otros no; por lo que cada uno tiene una forma propia de conversar, si el demonio puede hablar y decide conversar con Naoki; responderá pidiéndole algo a cambio o preguntando directamente al joven sobre filosofía. Si Naoki, eligiendo bien la respuesta; convence al demonio, éste se unirá al equipo. En adición, con los demonios reclutados; Naoki puede optar por fusionar demonios en *La Catedral de las Sombras*. Eligiendo dos demonios del grupo, comprobando el resultado; provocará el nacimiento de un nuevo demonio más poderoso heredando algunos de los atributos y habilidades de los dos anteriores. Los demonios de nivel más alto conducirán a fusiones mucho más poderosas. Todos los demonios que hayan estado presentes en el equipo se conservarán en *El Compendio*; funcionando como anexo y guía añadiendo la capacidad de poder invocar demonios pasados para fusionarlos de nuevo o re-añadirlos al equipo.

10.3. Anexo 3. *Xenoblade Chronicles 3*. Análisis cualitativo

Nivel 1 – El texto

Los eventos transcurren en Aionios, donde las naciones Keves y Agnus están en guerra constante. Ambas naciones, gobernadas por sus respectivas reinas y cónsules, poseen diferentes colonias alrededor del mundo, cada una de ellas formadas por un robot gigante

llamado Ferronis; este último se encarga de recolectar la fuerza vital de los soldados enemigos caídos en batalla en el Reloj de Llamas. Las guerras entre colonias las batallan soldados; nacidos de la reina, cuyas vidas están limitadas a diez años; tomando la energía del Reloj de Llamas para sobrevivir. En el caso de no tener energía vital en el Ferronis, morirían. Pocos soldados llegan a durar diez años; en el caso de que lo consigan, se celebrará la ceremonia de “Llegada a Casa” donde su alma volvería al corazón de la reina. Asimismo, ambas naciones poseen unos soldados llamados Eximios cuya labor es despedir a los caídos en combate que no hayan podido llegar a la ceremonia de “Llegada a Casa”. Con todo, los cónsules se denominan con una sola letra del abecedario: de la A a la Z.

Noah, un Eximio kevesí; junto a Lanz y Eunie, reciben una misión de identificar una misteriosa aeronave. No obstante, una vez allí se cruzan con soldados de Agnus, empezando una batalla de bandos que clímax con el accidentado derribo de la aeronave. Noah y su equipo alcanzan el lugar del accidente al mismo tiempo que tres soldados de Agnus: Mio, Sena y Taion. Entre los seis empieza una ardua batalla, no obstante es interrumpida por el único superviviente del accidente, Guernica Vandham; quien sorprende a los equipos por su aspecto arrugado y adulto, hecho sobrenatural para ambos equipos debido a su limitado tiempo de vida que no les permite envejecer. Así, Vandham revela que su verdadero enemigo no son las colonias opuestas sino un tercer participante, pero al instante es disparado por un enemigo misterioso que forma parte de la organización Moebius; impidiendo explicarse. El nuevo enemigo empieza a atacar tanto a kevesíes como agneses; mientras, Vandham herido, activa la Piedra de Uróboros imbuyendo a los dos equipos con un nuevo poder. Noah y Mio se fusionan transformándose en un ser de gran poder llamado Uróboros; así, el enemigo misterioso, les comenta que aquello en lo que se han convertido son los enemigos de los Moebius, y seguidamente se retira. Antes de morir, Vandham les dice que se dirijan a “La Ciudad” para encontrar respuestas. Ignorando la idea, ambos equipos, tanto kevesíes como agneses; vuelven a sus colonias, descubriendo que los cónsules de ambas naciones han ordenado la captura de todos ellos; provocando que se vuelvan a reencontrar los seis en el lugar del accidente. Deciden unirse en equipo a regañadientes para seguir el consejo de Vandham; de la misma manera, se revela que Mio en tres meses cumplirá su décimo año y morirá.

De camino a “La Ciudad”, descubren que los Relojes de Llamas sirven a los cónsules para controlar las colonias y sus soldados; por lo que deciden liberar la responsabilidad del reloj

a las colonias que encuentren en su camino. Destapando la mentira en torno al Reloj de Llamas, la reina kevesí reacciona negativamente amenazando con un arma de destrucción masiva con la intención de destruir al grupo y todas las colonias liberadas. De esta manera, se descubre que los cónsules forman parte de la organización Moebius; quienes controlan el mundo a su favor, absorbiendo la vida de los soldados para vivir eternamente, y tienen; al igual que los Uróboros, la capacidad de transformarse en seres de gran poder. La noticia fuerza al equipo de Uróboros a dirigirse al castillo kevesí destruyendo el peligroso artefacto; y ahí descubren que tanto soldados kevesíes como agneses son constantes reencarnaciones de sí mismos forzadas a luchar en una guerra continua; estas renacen olvidando su vida anterior. Una vez descubierta la verdad, son intervenidos por la reina kevesí y el Cónsul N (o N, como Moebius); una misteriosa figura idéntica a Noah algo más mayor. Con esfuerzo el grupo de Uróboros derrota a la reina destapando que no es la verdadera; sino un truco inducido por los Moebius.

Huyendo del castillo, el grupo consigue aproximarse a “La Ciudad”; cerca se encuentran con un grupo de soldados, Los Números Perdidos; dirigidos por la hija de Vandham llamada Monica, quien finalmente guía al grupo a su destino.

Resulta que “La Ciudad” está poblada por humanos con una esperanza de vida regular; por lo que ahí habitan tanto jóvenes como mayores; esto se debe a que no se rigen y se oponen al mandato de los Moebius y, de igual manera; deben vivir escondidos. De hecho, el propio grupo tiene la oportunidad de ver un recién nacido; algo que jamás habían visto debido a su condición. Seguidamente, Monica da explicaciones al grupo comentando que los Moebius son quienes mantienen el orden opresor actual del mundo; siendo ellos los organizadores de la guerra entre los bandos, cuyo interés sirve para cosechar la energía vital de las muertes para seguir viviendo en un ciclo eterno de reencarnaciones. Aquí entran en acción Los Números Perdidos, cuya intención es detener el mandato de los Moebius; siendo ellos los descendientes de los primeros seis Uróboros. De igual forma, Monica explica al grupo que antes el mundo no se regía bajo este régimen y los humanos podían vivir libremente sin esconderse; acompañados de las dos reinas, quienes crearon los Uróboros para batallar en contra de la amenaza de los Moebius. No obstante, la reina kevesí; Melia, fue capturada por los Moebius; y Nia, reina agnesa; fue obligada a retirarse. La desaparición de las reinas conllevó la aparición del orden anhelado por Z; líder de los Moebius.

Monica entonces ofrece al grupo una nueva misión; rescatar a su hija Ghondor infiltrándose en la prisión del castillo de Agnus, pues ella sabe la localización de la reina Nia. El grupo de Uróboros se infiltra liberando a todos los presos incluyendo a Ghondor. No obstante, durante la huida son rodeados por el Moebius N y su compañera Moebius M; quien se asemeja de forma idéntica a Mio. Tras una ardua batalla entre Uróboros y Moebius, Ghondor logra huir; pero el grupo de Uróboros queda encerrado de nuevo en el castillo de Agnus, esta vez para ser ejecutados. Mientras que gran parte del grupo comparte la misma celda, Mio queda separada del resto; con su tiempo límite acechando. N aparece para burlarse de Noah comentando que la perpetua reencarnación se ve detenida si el individuo consigue celebrar la "Llegada a casa "; por lo que N planea forzar a Mio a celebrarla. Llega el día de la ceremonia y en el altar Mio se despide del grupo; en especial Noah, con quien ha estrechado un gran vínculo. Así, Mio muere por siempre sin la capacidad de renacer; y seguidamente, N ejecuta a Noah.

Noah despierta en un espacio blanco con niebla a su alrededor; ahí, recibe como revelación la vida de sus seres pasados. Quienes, de igual manera que él; intentaron luchar una y otra vez contra el régimen Moebius junto a Mio. Incluso Noah puede ver como un antepasado, sin ser parte de ninguna nación; comparte vida con Mio llegando a tener un hijo. No obstante, debido al poder abominable de los Moebius, Noah siempre perdía a Mio o al revés; impidiéndole vivir una vida tranquila y feliz. Así, desde la desesperación; un antepasado de Noah pacta con Z; quien se presenta como el líder del mundo, permitiéndole una vida eterna junto a Mio, de esta forma; ambos se convierten en Moebius, recibiendo el nombre de N y M. Un Noah mucho más determinado que antes, aprendiendo de lo visto en sus antepasados; decide cambiar el orden del mundo y derrotar a Z, a diferencia de N. Noah vuelve a la realidad, reviviendo el tiempo antes de su ejecución e interrumpiendo el acto.

Seguidamente se revela que M cambió de cuerpo con Mio a través de sus poderes psíquicos; debido al dolor que le provocaba estar una eternidad junto a N. M le amaba pero no soportaba verle actuar de forma egoísta. Lo que significa que M fue quien realmente celebró la "Llegada a casa" y Mio ahora vive en el cuerpo de M, junto a sus memorias y esencia. N, devastado; ataca al grupo con frustración y furia pero consiguen vencerlo. De igual manera, se destaca que la reina agnesa también era un robot implementado por los Moebius.

Finalmente, con las directrices de Ghondor; el grupo de Uróboros consigue llegar hasta el escondite de la verdadera reina agnesa Nia. Entonces la reina explica al grupo que en el pasado Aionios estaba dividido en dos mundos paralelos, Bionis, gobernado por Melia y Alrest, reinado por Nia; pero estos dos chocaron, fusionando el mundo en uno y destruyendo todo a su paso. Debido al evento, las dos reinas de cada uno de los mundos decidieron construir Origen; un arca con toda la información y memorias; incluyendo emociones, de los mundos para poder recuperarlos una vez ocurra el cataclismo. Con la unión de los mundos en uno nuevo, las emociones negativas de Origen formaron una propia voluntad llamada Z venida del miedo y la incertidumbre al cambio inherente a los humanos; con la capacidad de entorpecer los planes de las reinas de recuperar los mundos, dejando a la convergencia en un hiatus eterno; y apoderándose de Origen. Así, Aionios sería la suspensión eterna del mundo, congelados en el tiempo; reforzando el miedo humano al cambio e incertidumbre, donde todo el mundo puede vivir una y otra vez; sin avanzar en una dirección impidiendo el desarrollo de ambos mundos. Z; capturó a Melia y añadió siervos a su causa, formando un ejército de Moebius; siguiendo su miedo al tiempo lineal. Fue entonces cuando Nia huyó y creó las Piedras Uróboros, con la intención de detener a la nueva organización.

El grupo de Uróboros se encamina a Origen; en su interior batallan contra N haciéndole entrar en razón y liberan a Melia. N se rinde, e igual que M; se fusiona con Noah entregando su esencia. Con las reinas ya liberadas y en sus palacios; dan órdenes a todas las colonias de atacar a Origen con la ayuda de “La Ciudad”. El grupo alcanza el interior de Origen donde reside Z en una especie de teatro; ahí inicia la batalla final de voluntades. Debido a la naturaleza de Z como concepto; no logra entender las intenciones o razones del grupo de acabar con la eternidad y pone en juicio todas sus acciones. Todos los miembros del grupo luchan contra la verdadera forma de Z; tratándose de un deseo intenso nacido del miedo que comparten todos, Z toma forma de cada uno de los integrantes del grupo. En el punto final de la batalla, aparecen las esencias de M y N; decidiendo sacrificarse para vencer finalmente a Z.

Así el tiempo vuelve a correr; el ciclo se ha roto y el miedo se ha superado. Pronto los dos mundos volverán a ser como antes tomando lo guardado en el arca Origen. El grupo de Uróboros se despide, Noah y Mio se besan esperanzados de volver a encontrarse; y los mundos, finalmente, se separan. Ya cada uno en su mundo; el grupo de Noah vuelve a la niñez, sin recordar todo lo que han vivido.

Nivel 2 - La representación

A continuación se analizarán los existentes del relato, se incluyen: Noah, Mio, Guernica Vandham, N, Z y las dos reinas, Melia y Nia; que se contarán como un solo actante debido a su rol semejante en la historia. No se ha optado por añadir al grupo entero de Uróboros; todo y que presenten cada uno de ellos conflictos diferentes, Noah y Mio engloban el conjunto formándose como líderes del grupo representando ya el papel de todos. De igual manera se ha considerado añadir a Monica, no obstante; debido a que hereda el mismo rol que su padre se ha eliminado para evitar redundancias.

- **Noah:** Un joven, de la nación de Kevés, de pelo negro y ojos azules. Viste una chaqueta roja junto a unos pantalones largos negros. Lleva accesorios que le ayudan en su contexto de guerra: botas altas, rodilleras, cinturones... Su rol durante la guerra, aparte de batallar con su gran espada rojiza, es despedir a los soldados muertos en batalla que no llegaron a celebrar la “Llegada a Casa” tocando una flauta negra. Sus amigos son Lanz y Eunie, a quienes conoció de joven; y más adelante se junta con tres soldados agneses: Mio, Taion y Sena. Con Mio desarrolla una relación muy íntima de amor. Con todo, se trata de uno de los personajes jugables. Noah es comprensivo y asertivo, desde bien pequeño ya expresa su descontento por la naturaleza de Aionios, sin ver valor ni razón al conflicto entre naciones. Asimismo su actitud es valerosa y determinada, arriesgándose siempre que haga falta y asumiendo responsabilidades ajenas. De igual manera, Noah asume las responsabilidades de su misión y rol, transformándose en Uróboros; con la intención de derrocar a los Moebius y enfrentarse a lo necesario para seguir adelante. Noah, junto a su grupo; sale vencedor y consigue derrotar a Z.

La personalidad de Noah es tridimensional, desarrollándose a través del relato de forma lineal y estática. Todo y que en algunos momentos se muestre inestable; Noah en todo momento es firme a sus creencias. Posee el rol de protagonista dirigiendo la mayoría de acciones del relato y sosteniendo la orientación de la narración. De igual forma, su intención es cambiar la situación de Aionios por lo que su rol también es modificador. A nivel de actante, su eje principal es de sujeto; moviéndose hacia el objeto según sus deseos y actuando sobre el propio mundo. Se complementa así con su rol de destinatario.

- **Mio:** Una joven, de la nación de Agnus, de pelo blanco y ojos amarillos. Su ropa es toda blanca; viste una chaqueta por encima de un vestido, acompañan unas botas altas con lazos rojos. Su rol durante la guerra, más allá de batallar; es despedir a los soldados muertos que no llegaron a celebrar la “Llegada a Casa” tocando una flauta blanca. Está a punto de cumplir los diez años; ella es consciente del poco tiempo que le queda. Tiene una relación muy íntima con su compañera Sena y comparte amistad con Taion. Más adelante conoce a tres soldados kevesies: Noah, Lanz y Eunie. Con Noah desarrolla una relación romántica. Se trata de uno de los personajes jugables. Mio es serena y amable, le gusta ayudar a los demás y esconde sus frustraciones para no preocupar a sus compañeros. Debido al limitado tiempo de vida; ella se cuestiona su legado en el mundo. Mio llega a conocer a M (una reencarnación pasada de Mio convertida en Moebius), con quien intercambia el cuerpo; para que M pueda morir en paz. Finalmente Mio, junto a su grupo, consigue derrotar a Z.

La personalidad de Mio es tridimensional, el relato presenta al detalle sus motivaciones e inquietudes y ambas evolucionan según los eventos; por lo que también se trata de un personaje dinámico. Su rol es de protagonista con carácter activo, actuando sobre el propio mundo; y modificador, con intención de cambio en cuanto al mundo de Aionios. En cuanto a su valor como actante, se trata de un personaje sujeto moviéndose en dirección al objeto; de igual manera, su eje auxiliar toma forma de destinatario al recibir la misión.

- **Guernica Vandham:** Un hombre mayor humano con el pelo canoso y aspecto rudo. Su ropa es plenamente militar con tonos grisáceos complementados con verdes suaves. Resulta ser el líder de los Números Perdidos y padre de Monica. Vandham carga con la piedra de Uróboros; pero es asaltado tanto por kevesies como agneses provocando un accidente y su caída. En este instante otorga la misión de acabar con los Moebius al grupo de Noah y Mío transformándolos en Uróboros. Vandham muere en el sitio del accidente y, por lo tanto, Monica hereda su mismo rol de líder.

Debido a la poca participación del personaje en la historia, su plano es sencillo y unidimensional; también, por lo tanto, estático. Aunque su importancia y acción sea relevante su peso como rol es secundario. De igual manera, sus intenciones son modificadoras en torno al mundo de Aionios. Su nivel de actante configura a

Vandham como sujeto, actuando sobre el propio mundo desarrollando un eje de destinador.

- **N:** Una versión anterior de Noah. Tiene su mismo aspecto físico pero con el pelo largo y una armadura dorada. Se trata del Cónsul Dorado y vigila de cerca la nación de Kevés; no obstante, su intención es mantener la eternidad del mundo inducida por Z y por interés propio. Antes de ser Moebius era humano; pero debido a los horrores del ciclo eterno de guerra y muerte, eso interferiría con sus deseos de vivir en paz junto a su amada Mio. Por ello, derrotado de ver sufrir como siempre salía perdiendo; le pidió a Z transformarle en Moebius a él y Mio, para vivir juntos eternamente. No obstante, sus planes se ven frustrados por la versión más actual de Noah. N comparte la misma personalidad que Noah; pero debido a su contexto y experiencias, este se volvió mucho más egoísta y ensimismado. Noah le hace entrar en razón y en la batalla final, N decide sacrificarse y derrotar a Z.

La personalidad de N es tridimensional y complejo, venido del trauma de perder siempre a quien quería; su arco es dinámico. De igual manera, al final consigue redimirse y admite sus errores. Su rol es principal; no obstante, antagónico. Se configura como un personaje activo y mayormente, debido a sus intenciones de mantener el orden establecido, conservador. En cuanto a su valor como actante; se trata de un sujeto capaz de actuar sobre el mundo con deseos propios; añadiendo su eje secundario como opositor.

- **Z:** Un concepto venido del miedo humano por el progreso y cambio. Z tiene un aspecto adulto; viste un traje largo rojo con motivos de denotan elegancia, se complementa con su pelo largo y liso de color blanco. Su cabeza la coronan dos grandes llamas púrpuras en forma de cuernos; de igual forma su rostro está resquebrajado como si fuera una vasija con grietas. Z es soberbio y egoísta; dando valor únicamente a su razón poniendo en juicio a los demás. El cree que Aionios es un mundo perfecto donde todo el mundo puede tener segundas oportunidades y llegar a ser un vencedor con las suficientes reencarnaciones. Debido a que se trata de un concepto y no de un verdadero ente humano; no tiene ningún tipo de fe en el futuro y no puede concebir la idea de cambio; por ello mantiene su supremacía eterna en Aionios. Con todo, se trata del líder de los Moebius y aquel quien dio la posibilidad

de formar parte a la organización a N. Z es derrotado por el grupo de Uróboros, en la batalla final toma forma de todos quienes batallan en su contra.

Z es un personaje unidimensional y simple; al no tener una personalidad fija debido a su naturaleza, también se forma como estático. Su peso en la narrativa se configura como actante principal; sosteniendo su posición antagónica frente al protagonista y mundo. Su rol es activo con intenciones conservadoras. A nivel de actante, se trata de un sujeto con capacidad de actuar sobre el mundo y, de hecho; conquistarlo. Su eje auxiliar es opositor.

- **Melia y Nia:** Las princesas que reinan cada uno de los mundos que colisionarán formando Aionios. Ambas llevan vestidos con mucho decoro; mientras que los ropajes de Melia son de tonos oscuros, Nia viste de blanco. Ambas tienen una personalidad similar, siendo serias y decididas; así como cuidadosas pero con carácter suficiente para mantener su mandato. Al formarse Aionios, Z capturó a Melia y Mia se escondió, ahí ella dio vida a los Uróboros para batallar contra los Moebius. Finalmente, Nia fue encontrada y Melia rescatada por el equipo de Noah; uniéndose al grupo en la batalla final contra Z.

Los personajes de las reinas comparten un plano y rol similar. Ambas presentan una personalidad unidimensional acompañada, de igual manera, con un arco estático. Su rol en la trama es de secundario; posicionándose se como objetos pasivos. También muestran una actitud modificadora.

Nivel 3 – La ejecución

El sistema de juego de *Xenoblade Chronicles 3* presenta un gran mundo (Aionios) con el que poder interactuar y explorar. El mundo está dividido por secciones interconectadas; el avance por ellas es progresivo según dictamine la historia. El mundo puede ser explorado junto a los seis personajes que forman el equipo de Uróboros, cuyo movimiento es reducido: correr y saltar. El jugador puede aventurarse en el mundo controlando al personaje que guste, siendo siempre del grupo principal. Gran parte de la exploración es en mundo exterior; todo y que se incluyen cuevas y algunas construcciones, que se articulan como mazmorras. El propio juego hace énfasis en la exploración, otorgando recompensas al jugador en forma de premios para facilitar el combate (a través de la personalización del equipo). De igual forma, el

recorrido se complementa con la opción de poder interactuar con ciertos elementos que te permite el juego, así como entablar conversaciones con ciertos PNJ (Personaje No Jugable). Con todo, el grupo puede descansar en campamentos; donde puede mejorar sus aptitudes, cocinar para obtener mejoras temporales, crear gemas que mejoran las habilidades pasivas e incluso poder limpiarse la ropa (se ensucia en la aventura). Alrededor del mundo se pueden encontrar elementos y recursos, en forma de brillos, que absorbe el personaje al acercarse; con todo, también aparecen los enemigos, bestias y monstruos que pueden ser batallados.

Los enemigos son dispares, no solo se encuentran los Moebius; sino que aparecen una gran variedad de seres antagónicos o bestias con la opción de ser enfrentadas en combate: Animales de todo tipo, soldados, máquinas... Al derrotar al objetivo, este dejará caer en el suelo ciertos elementos y recursos útiles para el equipo. Cada uno de estos enemigos tiene por norma un nivel fijo, dando información al jugador que invita a valorar si su equipo está a la altura o no. Los niveles marcan el progreso del juego; todos los personajes y enemigos tienen su nivel fijo y este determina las capacidades del ser. Al derrotar un objetivo cada uno de los personajes pertenecientes al grupo, que no hayan caído en batalla; recibirán puntos de experiencia, y una vez lleguen al requisito necesario; el personaje subirá el nivel. El diseño del juego utiliza el nivel para poder guiar al jugador; puesto que si el equipo se encuentra con un nivel bajo no irá por la zona donde habitan seres de gran nivel. No solo el nivel determina el poder; sino que, con la subida de este, se podrán desbloquear más opciones de customización de equipo.

En cuanto al combate y la customización; cada personaje tiene su profesión específica: atacante, defensor y curador; añadiendo también distintas clases que se configura según el arma concreta que lleve el personaje. El tipo de clase se moldea de forma correcta o no con el personaje a través de sus rangos y aptitudes. De igual manera, estas clases también contienen su propio nivel, si se sube; se desbloquearan nuevas artes para el combate (movimientos de ataque). El sistema permite la total customización del grupo principal, consintiendo el cambio de clase (que provocará un cambio de profesión) y la total personalización del equipo útil para mejorar los atributos. Asimismo, el personaje cuenta con una serie de atributos definidos que varían según la personalización y el progreso del nivel.

Tratando el sistema de combate, es aquí donde todo lo anterior toma forma. El combate se inicia si el propio equipo se acerca al enemigo o si este último le intercepta. Una vez la batalla

empiece, se desplegará el menú sin recorrer a pantallas de carga. El combate es a tiempo real, por lo que no hay turnos; todos los integrantes del equipo batallan al mismo tiempo; el jugador decide a quien controlar. Con todo, cada personaje posee un total de seis artes de combate (movimientos de ataque) con los que poder debilitar al enemigo, mientras estas se cargan; el propio personaje ataca automáticamente. También se añade la mecánica de fusión, donde cada pareja de Uróboros se fusiona con su compañero complementario para así tener más poder, no obstante; esta función es limitada. Todo se acompaña con otra mecánica de ataques en cadena, donde todo el grupo atacará al enemigo sumando puntos para un gran golpe final.

Según se progrese en la aventura, el grupo tendrá la opción de añadir un séptimo integrante al grupo. El nuevo se denomina como "héroe" y se desbloquea al liberar la colonia la cual lidere: lugares desperdigados por el mapa cuya función es de punto de interés. Liberar una colonia es opcional, con excepciones de algunas concretas importantes en el desarrollo de la historia. Con todo, se pueden desbloquear un total de diecinueve héroes; cada uno con su categoría de combate concreta para aportar ayuda en la batalla.

Apéndice: Glosario de términos

Escatología	Término religioso. Se refiere a creencias y expectativas sobre el fin: de la era actual o el universo; a las “realidades últimas” (Antonio, 2006).
RPG	Término contenedor. Se refiere a videojuegos, con variaciones de género entre ellos, donde se controlan las acciones de un personaje y sus interacciones en un mundo concreto y definido (Rollings y Adams, 2003).
Mitosis	Término biológico. “División de la célula en la que, previa duplicación del material genético, cada célula hija recibe una dotación completa de cromosomas” (RAE, 2023).