



## Uno mismo, pero otro: Fenomenología de la identidad narrativa en los videojuegos de rol.

Oneself, but another: Phenomenology of narrative identity in role-playing videogames.

DOI: 10.32870/sincronia.axxviii.n85.10a24

**Ismael Antonio Borunda Magallanes**

Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales/ Universidad Autónoma del Estado de Morelos (MÉXICO)

CE: [iab\\_site@hotmail.com](mailto:iab_site@hotmail.com) / ID: [0000-0002-7883-422X](https://doi.org/10.32870/sincronia.axxviii.n85.10a24)

Esta obra está bajo una licencia 

**Recibido:** 28/10/2023

**Revisado:** 14/11/2023

**Aprobado:** 02/12/2023

### Resumen

Este artículo presenta una perspectiva construida desde la hermenéutica fenomenológica, disciplina constituida en el análisis literario en primer lugar, sobre la construcción de la identidad narrativa del personaje avatar, por el cual el jugador interactúa con el mundo de la narración en los videojuegos de rol. El análisis se desarrolla alrededor de un solo título, *Dark Souls* (Bandai Namco, 2018), pero se propone como una aproximación pertinente para la reflexión teórica en torno al género en su amplitud. La principal discusión es la naturaleza de la identidad del personaje surgida de la interacción entre las mecánicas de juego del título, y su contextualización en el mundo diegético del relato que articula. Esto se observa a través de la propuesta del teórico francés Paul Ricoeur, en su texto *Sí mismo como otro* (2006), en el que explica que la identidad narrativa de un personaje se establece a partir de la dialéctica entre la mismidad y la ipseidad, y que en ello estriba una apertura de sentido para la interpretación. Se argumenta que los videojuegos de rol comportan el mismo fenómeno narrativo, y que el tal se ve determinantemente atravesado por el carácter interactivo de los juegos como medio.

**Palabras clave:** narrativa. Juegos de rol. Hermenéutica. Fenomenología. Videojuegos.



## Abstract

This article presents a perspective from phenomenological hermeneutics, a discipline chiefly constituted in literary analysis, on the construction of the narrative identity of the avatar, through which the player interacts with the world of the narrative in role-playing video games. The analysis is developed around a single title, *Dark Souls* (Bandai Namco, 2018), but it is proposed as a relevant approach for theoretical reflection on the whole genre. The main discussion is the nature of the character's identity arising from the interaction between the game mechanics of the title and its contextualization in the diegetic world of the story. This is observed through the theoretical framework of the French author Paul Ricoeur, in his work *Oneself as Another* (2006), in which he explains that narrative identity of a character is established from the dialectic relationship between sameness and selfhood, and that therein lies an opening of meaning for interpretation. It is argued that role-playing video games involve the same narrative phenomenon, and that it is determinedly influenced by the interactive nature of games as a medium.

**Keywords:** Narrative. Role-playing games. Hermeneutics. Phenomenology. Video games.

## Introducción

En el presente estudio busco dilucidar una forma de lo que defino como *configuración de segundo grado*, con respecto de lo que Paul Ricoeur tipifica como la triple mimesis. Tal fenómeno, al que de manera más concisa también es posible llamar *co-narración*, se propone metodológicamente desde la hermenéutica literaria, pero puede observarse también en los videojuegos en general, y de manera muy particular en los juegos de rol (*Role-Playing Games*, RPG). Éste consiste en la construcción de sentido de identidad a través de las acciones del jugador que ejercen cambios efectivos en el mundo virtual del juego como narración, y que se proyectan concretamente a través del personaje avatar; construcción de identidad *a través del* personaje avatar, y no construcción de la identidad *del personaje* mismo (aunque el proceso lo incluye, como se verá), porque tal construcción es tripartita: del personaje, de la narración, y del jugador mismo.

Dado el corto alcance de un artículo como éste, no se pretende articular una propuesta metodológica que comprenda a todo un género de juegos. En su lugar, se presenta un caso de análisis específico, el título *Dark Souls*, de la desarrolladora FromSoftware, lanzado originalmente para las consolas Xbox 360 y Playstation 3 en 2011. Aunque la reflexión y los ejemplos de este



análisis se remitirán exclusivamente a este caso, los paralelos que establece *Dark Souls* con el ámbito general de los videojuegos de rol, e incluso con los juegos de mesa, se vislumbran lo bastante claros como para tomar este estudio en cuenta para el desarrollo de una perspectiva más amplia. El juego cuenta la historia del mundo de Lordran, un universo fantástico en el que los dioses han impuesto una maldición que convierte a los humanos en seres que existen entre la vida y la muerte, maldición conocida como La Señal Oscura, con el objetivo de orillarlos a encontrar la manera de revivir un fuego ancestral, La Primera Llama, que imbuje de vida a los seres del mundo y confiere a los dioses su estatuto divino.

En *Dark Souls*, la construcción de identidad requiere, además, una reflexión en torno a la violencia como elemento temático e interactivo. En este título se da lugar a una reconsideración del papel de la violencia en el relato y, por extensión, de la violencia como asunto filosófico y existencial en general. Esto se consigue a través de las dinámicas de la narración interactiva puestas al servicio de las acciones violentas del avatar, facilitadas por el jugador, en relación con los otros y con el mundo de la historia que se desarrolla en la pantalla. En conjunto, toda esta discusión se ve envuelta por el fenómeno hermenéutico descrito por Paul Ricoeur en *Sí mismo como otro* (2006): la relación dialéctica *ipse-idem*.

### **Poética de la identidad: el yo que (se) narra.**

Para la perspectiva hermenéutica, los artificios poéticos por los que el lector de un texto literario se percibe a *sí mismo en la obra* no buscan realmente *colocarlo a él o ella misma* como personaje existente en el universo del relato; no porque esto sea imposible o consecuencia de una precaria habilidad autoral, sino porque ésta no es la intención inherente del acto de narrar, propia del puente entre las mimesis I y II, la *prefiguración* de un mundo, y la *configuración* de un relato en concreto (Ricoeur, 2004). Cómo “colocarse en” el texto es una responsabilidad propia de la interpretación que toma lugar en la mimesis III, la *refiguración*, la interpretación particular de una historia. Si bien hay un ámbito de responsabilidad de los autores para dar pauta a esa colocación del lector como sujeto a través de lo que Wolfgang Iser denomina estructuras apelativas, cómo se



perciben esas mismas estructuras es un fenómeno hermenéutico, que surge del choque entre el texto y la lectura, lo que a su vez pone de relieve la manera en que se percibe el mundo. Angélica Tornero aclara:

El propio Ricoeur ofrece una relación con los personajes de ficción, no en sí mismos, sino en tanto refiguración del tiempo y las implicaciones para la acción y la comprensión del lector de la naturaleza de su propia identidad. (Tornero, 2011, p.152)

Ser capaces de empatar emotivamente con los personajes de un relato puede entenderse como un producto residuo del proceso de la refiguración que deviene, en este particular asunto, en una forma de otredad. También Iser explica que la lectura como experiencia coloca a quien lee en un desdoblamiento fenomenológico: el lector, a través de su relación con el texto, está frente a sí mismo, junto a sí mismo, y más allá de sí mismo.

Estar presente para uno mismo, y todavía verse a uno como si uno fuera un otro, es una condición de “éxtasis”, en la cual, con bastante literalidad, uno está aparte de uno mismo. Uno sale del encierro de uno mismo y, así, se da la posibilidad de tenerse a uno mismo. (Iser, 1990)

Al empatar (o antagonizar, que es también una posibilidad siempre latente) la personal manera de percibir el mundo con la de los personajes, y en su conjunto con la identidad narrativa del texto, el lector está fuera de sí mismo, y no es propiamente él o ella misma en el texto. Tanto Ricoeur como Iser coinciden en que la experiencia es existencial, en tanto experiencia del individuo en y con el mundo, y no se regresa de ese éxtasis lector como el mismo que se era antes de la lectura, pues el propio proceso desmantela la identidad de quien lee, y éste a su vez refigura las identidades de aquello que se le muestra como mundo del relato. Para narrar desde la ipseidad, es decir, desde el sí mismo frente al mundo, es necesario preguntar por el individuo que realiza las acciones en el relato, el agente: “La pregunta por la identidad parte del hacer y no del ser” (Tornero, 2011, p.172).



El esencialismo característico de los personajes de la literatura clásica es, en primera instancia, puesto en crisis por la naturaleza interactiva de los videojuegos en general, y en particular por juegos cuya narración haga algún tipo de énfasis o comentario al respecto, como es justo el caso de *Dark Souls*. Hay que notar que este título no se propone hacer una deconstrucción o crítica abierta sobre estos asuntos teóricos narrativos, pero tal interpretación es posible dadas las construcciones de sentido en el juego a través de sus mecánicas y reglas, así como por la historia que desarrolla.

Para dilucidar esta intención en *Dark Souls*, sirva de punto de referencia la siguiente explicación:

Lo que se estudia es la identidad narrativa, siguiendo la distinción de Ricoeur *ipse-idem*, con un componente adicional, concebir la *ipseidad* como algo más que las variaciones de un personaje, como una identidad construida con otro, es decir, como ese ámbito de alteridad, cuya definición es negativa, porque lo que permitirá reconstruir este ámbito serán las acciones que provoquen la discordancia, y, por lo tanto, la alteridad. (Tornero, 2011, p.174).

Tornero se refiere a esta alteridad-discordancia de la identidad del personaje como *borradura*, y a esta borradura como una característica recurrente de las narrativas posmodernas o de vanguardia. La explicación que de ello hace en su texto *El personaje literario: historia y borradura* (2011) resulta muy ilustrativa sobre la manera en que *Dark Souls* permite construir al personaje protagónico. En el mundo de este relato, *El Elegido (The Chosen Undead)*, es un individuo anónimo y sin una historia previa definida, por lo que se presenta en principio como un personaje claramente distinto del jugador, y que demanda una forma particular de experimentar, fenomenológicamente hablando, la identificación de lo que Émile Benveniste llama el *yo-tú* gramático (Ctd. por Ricoeur, 2006, p.173), es decir, la identificación de la identidad a partir de la persona gramatical desde la que se ejerce la acción. El desdoblamiento extático trasciende la mera identificación empática y alcanza una identidad en la otredad, en la posibilidad de ser abierta por el relato, que en los videojuegos demanda también la posibilidad de hacer: "(La reflexión en torno a la borradura) trata de proponer



la literatura *como experiencia y no como comunicación de mensajes*, de manera tematizada, prescindiendo de asideros formales” (Tornero, 2011, p.188). En *Dark Souls*, esta borradura se experimenta desde los primeros momentos de interacción con el juego mismo. Lo primero que el juego le pide al jugador después de comenzar una nueva partida es crear a su personaje.

El Elegido puede ser cualquiera; es decir, a diferencia de en la literatura, los videojuegos permiten la apertura del espacio de posibilidad en la narración (en los casos que así lo prevea el diseño de cada título) al no presentar un personaje con características definidas, sino otorgarle al jugador la tarea de crear tal personaje. Esto es una herencia directa de los juegos de rol de mesa derivados del modelo de *Dungeons & Dragons*, en el que cada participante de la partida debe crear un personaje con atributos de habilidad determinados y personalidades diversas, de tal manera que cumplan roles tanto pragmáticos como dramáticos en el desarrollo de la narración.

En *Dark Souls*, el jugador no tiene control directo sobre cuáles serán los atributos de habilidad representados numéricamente (fuerza, destreza, vitalidad, inteligencia, fe, etc.), pero sí de la “clase” de rol práctico que identificará a su personaje: guerrero, bandido, mago, clérigo o desposeído, y es la elección de esa clase lo que determinará indirectamente sus atributos: un guerrero es capaz de portar armaduras pesadas que lo protegen de daño físico y tiene un alto valor de fuerza, pero poca inteligencia, que un mago sí tendrá en un nivel elevado, pues le es necesaria para realizar hechizos, lo que le da la ventaja de atacar a distancia, pero tendrá poca defensa frente a ataques directos. Además, el jugador puede seleccionar el nombre, el sexo, la constitución corporal, incluso el timbre de voz, así como modificar con detalle caracteres físicos como el color de piel, ojos, pelo, estatura y hasta el peinado.

Este es un conjunto de diferenciadores que, tanto en la narrativa literaria como en la interactiva, constituyen en parte la identidad-*idem*, o *mismidad*, eso que identifica al individuo como *sí mismo y no otro*.

La mismidad fundamental es la del propio contexto espaciotemporal: para ocasiones diferentes, utilizamos el mismo contexto [...]. “Mismo” entonces, quiere decir único y recurrente. [...] Nuestro propio cuerpo es a la vez un cuerpo cualquiera, objetivamente



situado entre los cuerpos, y un aspecto del sí, su modo de ser en el mundo. (Ricoeur, 2006, p.8)

Por supuesto, la explicación de la naturaleza de la identidad narrativa está en la transgresión de la sola mismidad por la alteridad de las acciones, en la dialéctica entre la mismidad y la ipseidad; pero para observar tal fenómeno, es necesario identificar esa mismidad. En la obra literaria, ésta está dada por aquello que se dice del personaje, tanto por la voz narradora como por esos *otros* que no son tal personaje, otros individuos en el universo narrativo. Las mismas instancias están en el relato interactivo del videojuego, pero se les añade la concerniente a la configuración de segundo grado del relato en manos del jugador.

La creación de un personaje avatar no funciona exclusivamente como forma de proyección de la identidad del propio jugador sobre el avatar; de hecho, ni siquiera la implica forzosamente, pues bien puede no darse, o darse a pesar de que el avatar no sea creado personalmente por el jugador, sino predeterminado por el juego. Antes bien, este espacio de creación es nuevamente una instancia de co-narración, una manera directa de pedirle al jugador involucrarse en la articulación misma del relato a través no solo de acciones que tomen lugar en la diégesis, sino que le confieran atributos de un narrador extradiegético. La historia, el mundo narrativo y las consecuencias de las acciones del avatar seguirán la misma lógica, la del juego como narración configurada por una instancia autoral claramente diferenciada del jugador como espectador del relato; pero se deja abierta la posibilidad a una casi infinita alteridad en la definición de la identidad-*idem* del avatar.

Otro aspecto que contribuye al esbozo de la mismidad del avatar y que funciona también como espacio para la co-narración es el subsecuente desenvolvimiento de estas características iniciales. Aunque hablar de este desenvolvimiento, cambios derivados de acciones, ya liga a la identidad-*idem* con la identidad-*ipse*, este aspecto está más determinadamente emparentado con la primera. Consiste en al menos dos mecánicas principales: 1) modificar del equipo (*gear*) del personaje, que consta de partes de vestimenta o armadura, armas y otros objetos de defensa o



ataque, y de anillos que confieren atributos especiales; y 2) incrementar los valores numéricos de los atributos del avatar.

En cuanto a esta última, aunque al inicio el jugador no puede determinar directamente esos valores, el sistema del juego permite incrementarlos a su personal discreción conforme el avatar se alimenta de las almas de sus enemigos derrotados, que funcionalmente cumplen el mismo propósito que los puntos de experiencia en juegos de rol clásicos como *Final Fantasy*; pero, en el caso de *Dark Souls*, estas almas no constituyen valores abstractos, sino un objeto real en la diégesis de este relato. Cuando el avatar ha consumido un número determinado de almas<sup>1</sup>, el jugador puede incrementar uno o más de sus atributos. Incluso si al comienzo su personaje era un guerrero con un alto valor de fuerza y poca inteligencia, el jugador puede, si así lo desea, incrementar la inteligencia del avatar para que pueda acceder a habilidades que originalmente no podía desempeñar; aunque ello conlleva una decisión estratégica, pues conforme el avatar incrementa sus atributos, requiere cada vez más y más almas para volver a incrementarlos, de tal manera que si incrementa su inteligencia en lugar de su fuerza, implicará un mayor esfuerzo volver a incrementar cualquiera de ellas; o quedará con varios atributos medianamente desarrollados en lugar concentrarse en maximizar solo unos cuantos, lo que normalmente es preferible.

Ambas dinámicas están intrincadas la una con la otra, pues ciertos objetos con los que el avatar puede equiparse no pueden ser usados efectivamente si no se cuenta con uno o varios atributos en determinado nivel. Por ejemplo, una espada pesada a dos manos, que por lo general causa bastante más daño que una espada corta, requiere un valor de fuerza más alto, de lo contrario el avatar la usará de manera poco efectiva, su ataque será más lento de lo normal, y en general será más inconveniente usarla en lugar de otra que sí sea compatible con sus atributos presentes. Además, las armaduras ofrecen mayores valores de defensa conforme son más pesadas, pero también debe tomarse en cuenta el atributo de resistencia (*endurance*) que determina el peso

---

1 Curiosamente, este “número de almas” sí es un valor arbitrario y abstracto, no diegético, pues, aunque cada enemigo tiene solamente un alma, dependiendo de su envergadura en el mundo, cada alma tiene un valor diferente, lo que puede interpretarse como almas más o menos poderosas unas que otras.



total de los objetos que el avatar puede equipar a la vez, por lo que, si el jugador desea portar armaduras pesadas, debe invertir en desarrollar su resistencia en lugar de otros atributos.

Todo ello es solamente muestra de cómo el videojuego permite la definición de una identidad-*idem*, más allá de lo predeterminado por la configuración autoral, a través de las mecánicas y las reglas del juego. Sin embargo, hay siempre elementos de esa mismidad que el jugador no puede determinar por sí mismo: su condición de muerto viviente y de Elegido, su estatuto como prisionero al comienzo de la trama, o el hecho de que su historia previa es del todo desconocida, pues, como en cualquier relato que no abra estas oportunidades de co-narración (como bien pueden ser otros videojuegos: Mario, de la serie *Super Mario Bros.*, siempre va a ser el mismo personaje, ya que en ese aspecto el jugador no tiene ninguna injerencia), las características que conforman la mismidad de los personajes, protagónicos o incidentales, está dada desde la configuración original, y ella responde a la naturaleza de la diégesis en sí; no podría dársele al jugador, por ejemplo, la oportunidad de crear un personaje con características estrictamente realistas en un relato que aspira a representar un mundo fantástico simbólico. Así pues, aunque los videojuegos sean capaces de abrir oportunidades de co-narración tan elementales e intrínsecas — íntimas— para la narratividad como la configuración del personaje central, la narración sigue siendo un ejercicio colaborativo, y la intensión autoral persiste como uno de los elementos trascendentales para la conformación de sentido en el relato.

### La dialéctica entre ser y hacer

Más determinante aún es cómo la mismidad se desarrolla en relación y contraste con los otros y con su entorno a través de sus acciones; o sea, cómo se establece la dialéctica *ipse-idem*, que en los videojuegos es determinada de manera trascendental por las acciones del jugador.

Las acciones posibles de realizar en *Dark Souls*, como en cualquier videojuego, están limitadas por el diseño, pero esa limitación se manifiesta dialécticamente como un espacio de posibilidad. La principal forma de interacción con el mundo y con los otros es a través de acciones de agresión o defensa; es decir, de violencia. Pero existen también múltiples oportunidades de



interacción no violenta: diálogo, intercambio y convivencia con otros personajes. Así entonces, la interacción como oportunidad para la configuración de segundo grado en *Dark Souls* es la manera en que se delinea la dialéctica de la identidad del personaje, y en esta dialéctica se establece también la identidad de la narración, su sentido.

Es justo en ello que estriba, además, la puesta en juicio de la propia violencia como tema en este título. No se entienda, al menos en el presente caso, que tal crítica es de orden ético moral (aunque ese aspecto está presente en algunos momentos de la narración), sino eminentemente crítico, pues tal violencia es puesta en vilo por el contexto que constituye el propio mundo del relato al motivar cuestionamientos como: ¿cuáles son los objetivos del protagonista, y por qué requieren la aniquilación de otros individuos? ¿Por qué los dioses de este universo han dispuesto la violencia como prueba de valor individual? ¿Qué consecuencias directas tienen las acciones violentas del avatar sobre el mundo y sus habitantes? Las respuestas nunca son dadas directamente por la propia narración, pero las preguntas mismas son traídas al frente conforme la trama hace surgir momentos de reflexión, y dejadas a la interpretación de cada jugador.

La dinámica central de *Dark Souls* es la agresión, tanto la hecha en contra de otros como la recibida por parte de esos otros. El jugador, con variaciones que dependen de la manera en que están distribuidos los atributos de su avatar, tiene siempre a su disposición cinco acciones básicas: desplazarse, atacar, defenderse, usar objetos útiles y esquivar ataques (que es también una forma de desplazamiento, pero mucho más específica y ligada a un botón del mando en particular). Con excepción de la primera, todas esas acciones posibles están inherentemente ligadas a la necesidad impuesta por el juego y por la trama de ejercer violencia contra otros personajes.

Esto es por demás relevante en torno al discernimiento de la posibilidad de la proyección del jugador como sí mismo sobre el avatar, en tanto estas limitaciones en las acciones, predeterminadas por el diseño de las reglas y mecánicas de *Dark Souls*, no pueden ser eludidas: el jugador *tiene que* emprender acciones de violencia, o simplemente abdicar de tener una experiencia significativa con el juego como relato. Otros títulos bien pueden sí ofrecer alternativas a la violencia; RPG clásicos como la serie *Fallout* (Interplay Entertainment, 1997-2004), u otros más



contemporáneos como *Undertale* (Toby Fox, 2015), abren la opción de interactuar con los otros personajes del relato de maneras no violentas, y solucionar las problemáticas de forma más diplomática, no ser uno mismo quien ejerza la agresión sino convencer a otros personajes, mercenarios, por ejemplo, de eliminar a sus enemigos en su lugar, o recurrir al sigilo; en cada caso, por supuesto, ello tendrá significaciones diferentes con respecto de las historias que estos títulos relatan. Y, sobre todo, estas opciones están integradas a las mecánicas centrales de cada juego, son opciones y posibilidades de acción siempre abiertas, a través de las cuales el jugador interactúa constantemente con su entorno, por lo que la decisión sobre el uso de esa violencia es ya en sí misma una herramienta para la construcción de sentido en la configuración de esos relatos.

No es así en *Dark Souls*. La única manera de solucionar el problema narrativo central, la maldición de la Señal Oscura y la decadencia de la Primera Llama, así como los problemas circunstanciales del personaje avatar, desplazarse por los espacios del mundo derrotando a los enemigos a su paso, es recurrir a la violencia como modo de relacionarse con los otros. Sin embargo, lejos de ser una imposición que diluya sus implicaciones morales, *Dark Souls* exagera esa violencia para luego contravenirla a través del contexto planteado por la historia.

Las acciones en sí mismas no tendrían un significado si no son puestas en contexto, y bien puede ser que un jugador disfrute sin remordimientos de eliminar a sus oponentes de maneras que en otra circunstancia resultarían pavorosas. Pero la narración de *Dark Souls* recuerda con frecuencia que los Vacíos (*The Hollows*), los enemigos de menor envergadura, son seres humanos que han sucumbido por completo a la Señal Oscura, y el alma que les queda solo les permite mantenerse en pie y luchar irracionalmente contra cualquier ser vivo que esté frente a ellos. Ello se propone como un peligro latente para el mismo protagonista, pues cada vez que muere, está más cerca de ser como ellos<sup>2</sup>, lo cual se refuerza visualmente en el propio cuerpo del avatar, ya que después de morir adquiere el aspecto cadavérico de los Vacíos hasta que utilice un objeto particular que revierta el

---

<sup>2</sup> Esto en realidad no es una mecánica del juego; es decir, el avatar nunca se convertirá factualmente en un Vacío si el jugador continúa el juego normalmente, sin importar cuántas veces muera en combate. Se puede interpretar, no obstante, que la única manera de verdaderamente perder la humanidad y sucumbir a la maldición es rendirse y abandonar el juego del todo.



efecto. Así pues, derrotar a los enemigos es, implícitamente, un acto de resignación ante la pérdida consumada de una vida humana, como ultrajar el cuerpo de un soldado caído en el campo de batalla solo para procurar la supervivencia propia.

Pero si ello no fuera suficiente, los momentos cardinales en la trama de *Dark Souls* también llaman la atención sobre las consecuencias directas de la violencia en el mundo. Para mencionar un ejemplo, uno de los “jefes” que el avatar debe enfrentar durante las primeras etapas del juego es Quelaag, Bruja del Caos, un demonio con la apariencia de un arácnido infernal del que sobresale el torso y cabeza de una hermosa mujer. Dada la iconografía de esta escena, que recuerda al Infierno dantesco, y el carácter fantástico mítico del juego, lo primero que algún jugador podría inferir con respecto de Quelaag es que no es más que un enemigo poderoso que personifica la tentación o el deseo, y que debe ser derrotada para continuar con su misión divina.

Pero una vez vencida, y conforme el avatar encuentre nuevos elementos de narración con respecto de este personaje, éste descubrirá que Quelaag es una de las hijas de la Bruja de Izalith. La Bruja de Izalith y sus hijas experimentaron con sus propias Almas de Fuego para encontrar una solución a la mengua de la Primera Llama, fuente de toda la vida en este mundo, pero ello resultó en una catástrofe al desatar de su Fuego de forma descontrolada, consumiendo a la Bruja y transformando a sus hijas, otrora de hermosa apariencia femenina, en demonios como el que enfrenta al Elegido. Además, justo después de la batalla contra Quelaag, el avatar puede encontrar a una de sus hermanas, también transformada en demonio, pero en un estado de desahucio y convalecencia. Si el jugador es capaz de entablar diálogo con ella, podrá caer en la cuenta de que Quelaag atacaba a los humanos que deambulaban por su nido para obtener sus almas y con ellas mantener con vida a su hermana moribunda. Al fin, entonces, el jugador descubre que sus acciones, que en primera instancia parecían implícitamente justificadas en una narrativa épica tradicional, y que por lo tanto justificarían el uso de la violencia, en realidad ayudaron a consumir el destino fatal de dos personajes víctimas del estado de decadencia del mundo contra el que el propio Elegido supuestamente está luchando.



Más ejemplos interesantes son los encuentros que tendrá el avatar con otros personajes no jugables (*Non-Playable Characters*, NPC) a lo largo del relato. Existen otros muertos vivientes que no han sido aún consumidos por la Señal Oscura con los que el Elegido puede interactuar amigablemente; las intenciones y humor de cada uno serán un asunto que el avatar habrá de descubrir en cada caso. Aunque el juego permite entablar diálogo con estos personajes (lo que no es posible con todo el resto de los enemigos), la relaciones emotivas o ideológicas que pueden ser tendidas con ellos o ellas están determinadas también por la violencia.

Solaire de Astora es una suerte de caballero errante por iniciativa propia, adorador de Gwyn, Padre de los Dioses, que busca aventuras en Lordran para descubrir su propósito personal, “su propio Sol”, como él lo llama. Casi inmediatamente después de encontrarse con él, Soalire ofrece su amistad al Elegido, así como su ayuda en batalla cuando lo conmine a ello; el jugador entonces tiene la libertad de invocarlo o no en algunas de las batallas principales del juego. Si así lo hace, la amistad con Solaire se desarrollará y podrá a cambio ayudarlo en su búsqueda personal. Sin embargo, solo existen dos finales posibles a esta subtrama narrativa: ya sea que el jugador no logre ayudarlo en cada ocasión que lo requiere, lo que ocasionará que Solaire sea víctima de un enemigo que lo hace perder la razón, y el Elegido no tendrá más opción que acabar con su vida él mismo; o efectivamente ayudarlo a derrotar a todos sus adversarios, pero entonces Solaire caerá en la cuenta de que su búsqueda es una falacia sin fin, y perderá toda esperanza. En cualquier caso, el Elegido no puede sino hacer uso de su única manera concreta de interactuar con el mundo, ejercer violencia, y el jugador podrá llegar a la conclusión de que ninguna de esas vías tiene consecuencias honorables o deseables.

De hecho, existen casos donde la conclusión puede ser del todo opuesta, y el uso de la violencia, que en principio pareciera una vía absurda, es en realidad la única solución con un desenlace más o menos positivo, como el caso de un clérigo que el avatar conoce desde el inicio del juego, y que ofrece su ayuda al protagonista de manera desinteresada; pero si el jugador sigue determinadas instancias narrativas en torno a este personaje, se dará cuenta de que realmente planea asesinar a una devota peregrina, y si quiere salvarla de tal atentado, debe eliminar al clérigo.



O casos en los que realizar acciones honorables desata consecuencias desastrosas; una de las Guardianas del Fuego (*Fire Keeper*), orden dedicada a mantener con vida las Piras (*Bonfires*) en las que los muertos vivientes pueden encontrar reposo de sus andanzas, es asesinada por un mercenario al que anteriormente el avatar tuvo la oportunidad de liberar de una prisión, acción que en primera instancia pareció benevolente.

La narración de *Dark Souls* se muestra profundamente melancólica e introspectiva. Esta atmósfera pesimista se construye justamente mediante la restricción mecánica del avatar a no poder realizar más que acciones violentas. Parte de las limitaciones en general del diseño de videojuegos está determinada por la mera imposibilidad material de prescribir cualquier tipo de interacción, pero esa misma limitante puede ser puesta en acción por la intención autoral para delinear las posibles interpretaciones de los jugadores, y así construir la identidad del personaje, de la misma manera que, según explica Wolfgang Iser, el autor puede hacer uso consciente de las estructuras apelativas en el texto literario para connotar sus intenciones estéticas o ideológicas (Iser, 1993). Y ello es posible en los videojuegos incluso cuando los episodios mismos del relato no sucedan de la misma manera para cada jugador. El jugador puede tener éxito o fracasar en su intento de ayudar a Solaire, pero no puede llegar a ambos desenlaces en una misma partida del juego; para ser testigo de la posibilidad no lograda, deberá emprender una nueva partida en la que realice acciones que desemboquen en núdulos narrativos distintos, o al menos consultar la experiencia de otros jugadores. Pero al final, cualquiera de las posibilidades concretas en el desarrollo episódico del relato ofrecerá una misma lógica de interpretación de su dimensión configurativa, ello sin negar la siempre abierta posibilidad a la libre interpretación de cada individuo.

Todas estas imbricaciones de acciones y contexto dan lugar a una construcción de identidad del personaje narrativo que no está estrictamente determinada por la identidad individual del jugador, ni por la identidad *idem* construida a través de los elementos de co-narración que se le permiten al mismo por las mecánicas del juego de rol. La identidad es, más bien, el resultado de la dialéctica entre esos elementos y la narrativa que el juego construye mediante las acciones que



demanda del jugador, de naturaleza violenta en el caso de este juego. La interpretación de esa identidad es, pues, no un lienzo en blanco para que el jugador se proyecte a sí mismo a discreción (aunque esa posibilidad nunca se le deniega si así lo pretende), sino un espacio abierto entre el juego como narración y la realidad del jugador para la refiguración de su sentido.

## Conclusión

La conjunción de los fenómenos narrativos descritos hasta ahora dejan observar que la fenomenología de la identidad *ipse-idem* se manifiesta en los relatos interactivo como los RPG. Al abrirse el espacio al jugador para la interpretación, y tener éste la oportunidad de realizar una introspección mediante las acciones de su avatar, que son al mismo tiempo sus propias acciones, el jugador se ha visto a sí mismo en el mundo del relato, ha tenido la experiencia extática de ser y no ser en el mundo (en términos de la hermenéutica fenomenológica hasta aquí expuesta), y de narrar por sus propias acciones, así como encontrar sentido en el contexto que abren las acciones de los otros y el mundo que habitan, delineados por el diseño del juego. La configuración de segundo grado, característica de los videojuegos como medio, permite y requiere que el lector/jugador se convierta en narrador, se narre a sí mismo la historia, y se narre, además, a sí mismo; no sobra aquí la ambigüedad.

## Referencias

- Dark Souls: Remastered* (Versión para PS4) [Videojuego]. (2018). Japón: Namco-Bandai.
- Iser, W. (1990). Ficcionalización: la dimensión antropológica de las ficciones literarias. En *Cyber Humanitatis* (No 31). Irvine: Universidad de Constanza.  
[https://web.uchile.cl/vignette/cyberhumanitatis/CDA/texto\\_sub\\_simple2/0,1257,PRID%253D14079%2526SCID%253D14081%2526ISID%253D499,00.html](https://web.uchile.cl/vignette/cyberhumanitatis/CDA/texto_sub_simple2/0,1257,PRID%253D14079%2526SCID%253D14081%2526ISID%253D499,00.html)
- Iser, W. (1993). "La estructura apelativa de los textos". Dietrich Rall (comp.). En *En busca del texto. Teoría de la recepción literaria*. México: UNAM.
- Ricoeur, P. (2004). *Tiempo y Narración*. Vol. I. México: Siglo XXI.



Ricoeur, P. (2006). *Sí mismo como otro*. México: Siglo XXI.

Tornero, A. (2011). *El personaje literario: historia y borradura*. Cuernavaca: UAEM.