

El viaje del antihéroe en el videojuego

<https://doi.org/10.56418/txt.19.1.2025.6>

Alfonso Freire Sánchez

Héroes de Papel

Sevilla, 2024. 256 páginas. ISBN: 978-84-19084-72-9.

Esta obra se publica bajo la siguiente licencia Creative Commons:
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)



Como medio de comunicación y expresión, el videojuego va más allá de la mera interacción con los elementos que aparecen en una pantalla. Son artefactos culturales capaces de contar historias. Bajo esta premisa, una de las principales áreas académicas del ocio digital es la narrativa y cómo los principales elementos del relato, sumados a la interacción (factor característico de este formato), son usados para emitir dichos mensajes. El principal elemento en toda historia son los personajes, sobre todo en el videojuego, al ser no solamente la representación del usuario dentro de ese mundo digital, sino también figuras con las que puede llegar a sentirse identificado y capaces de transmitir emociones. Junto a roles prototípicos como el héroe, el villano, el ayudante o el interés amoroso, encontramos un perfil que está ganándose cada vez más un hueco hasta ser protagonista de muchas historias. Es la figura del antihéroe.

El viaje del antihéroe en los videojuegos se trata del primer libro centrado en este tipo de personajes dentro de un fenómeno cultural de tanta relevancia en la actualidad como es el ocio interactivo. Esta obra parte de un trabajo académico previo del autor, publicado en 2022, que sienta las bases teóricas del texto que tenemos hoy entre manos. Como declara Freire Sánchez, el objetivo de este libro es ofrecer “una visión divulgativa, cercana y profana de los personajes antiheroicos y se centra únicamente en el sector de los videojuegos” (2024, p. 21). Para ello, no solamente se recurre a la propia experiencia del autor, sino también a investigaciones y estudios de profesionales, así como en las valoraciones de los medios especializados y la opinión de los fans y los creadores de contenido.

A lo largo de sus 256 páginas, el lector encontrará un recorrido por estas figuras que se encuentran en un término medio dentro de la escala de valores: no son héroes, pero tampoco son villanos. Por tanto, uno de los puntos fuertes de este trabajo es que permite conocer cuáles son los rasgos que conforman una figura en absoluto clara y muy discutida como es la del antihéroe. Para ello, Freire Sánchez se sirve de personajes icónicos de los videojuegos que, aunque el lector no sea usuario de este formato, seguro que ha oído hablar de algunos de ellos o incluso visto en otras adaptaciones culturales como el cine o la televisión, al formar parte el videojuego de la cultura transmedia.

Ya desde la introducción, el lector descubre que está ante una obra inédita en la que se demuestra que la figura del antihéroe no es algo exclusiva del videojuego, sino que es extrapolable a cualquier formato narrativo. Además de ofrecer su propia definición de este concepto, el autor ofrece una clasificación y

distinción respecto a otras figuras con las que puede confundirse como son el villano o el antivillano para ejemplificarlo con iconos reconocibles del cine, antes de centrarse en el ocio interactivo.

El grueso del trabajo de Freire Sánchez se compone de 23 capítulos en los que se repasa las figuras antiheroicas más relevantes del videojuego sin importar el género jugable al que pertenezcan. El hecho de que encontremos este perfil de personajes en títulos de plataformas, acción, aventuras o de disparos implica que los antihéroes son un recurso narrativo universal en el ocio interactivo que cada vez es más frecuente, aunque ha estado presente siempre en este producto cultural.

Cada capítulo está centrado en un personaje concreto o en figuras ficcionales que comparten características comunes como pertenecer al mundo del cómic o empresas rivales (Nintendo y Sega). Sin ahondar demasiado en dichos personajes, cada apartado está enfocado en los rasgos que les convierten en iconos antiheroicos y algunas acciones o circunstancias que justifican el que reciban dicha concepción.

Llama la atención cómo el autor incorpora la recepción que tuvieron los juegos que contienen ese tipo de personajes por parte de la prensa especializada y la calificación que recibieron las críticas que se realizaron. Y es que prácticamente las figuras que se analizan corresponden a juegos o sagas Triples A, es decir, pertenecientes a grandes franquicias o empresas del sector de los videojuegos. Quizás habría estado bien que se le hubiera dedicado un apartado a las producciones independientes para permitir al lector conocer, no solamente los juegos de los que suele hacerse eco la prensa especializada sino también, figuras más desconocidas.

Es en el epílogo cuando el lector descubre las distintas fases del viaje del antihéroe, comenzando por la venganza, la caída al abismo o el conflicto interior; continuando por el abandono de la neutralidad, la traición y la profunda oscuridad; y terminar con la resiliencia, la debilidad permitida, la metamorfosis y la victoria. Todo este viaje se traduce en que al final, “los antihéroes aportan nuevos estados a las construcciones literarias y aportan nuevas posibilidades narrativas que, en la actualidad del videojuego, se sienten más originales y abiertas a interpretaciones y opciones creativas” (p. 247).

El ser escrito con un lenguaje accesible para todo tipo de lectores hace que el libro pueda ser disfrutado por una diversidad de perfiles. Desde usuarios de videojuegos que quieran recordar y conocer más en profundidad a personajes de su tipo de entretenimiento favorito hasta académicos que tienen con estas páginas un punto de partida a través del cual estudiar al antihéroe desde una perspectiva narrativa. Por tanto, estamos ante una propuesta que “aúna la historia del videojuego, las biografías y motivaciones de los personajes antiheroicos con la intrahistoria, el contexto y el subtexto de cada videojuego o saga tratada” (p. 21).

Con *El viaje del antihéroe en los videojuegos*, Freire Sánchez se erige como un autor experto en esta materia concreta de la narrativa e imprescindible para aquellos académicos que necesiten una referencia de base a través de la cuál analizar, comprender y divulgar los relatos y figuras antiheroicos, a la par que se demuestra cómo progresivamente el videojuego es un formato a través del cual construir relatos más profundos.