

Imaginario, héroes y videojuegos. Análisis de The legend of Zelda.

José Ángel Garfias Frías

Resumen:

Este trabajo presenta el análisis del videojuego The legend of Zelda. Ocarina of time, para la consola Nintendo 64. A través del esquema del monomito propuesto por Joseph Campbell, en donde se analiza el mito del héroe, se identificarán los pasajes comunes compartidos en este videojuego correspondiente a una de las sagas más importantes y de mayor éxito dentro de la industria del videojuego.

Abstract:

This paper presents the analysis of the video game The Legend of Zelda. Ocarina of Time, for the Nintendo 64 console. Through the scheme proposed by Joseph Campbell monomyth, which analyzes the myth of the hero, identify the passages that are shared in this game for one of the most important sagas and most successful in the videogame industry.

Introducción

El videojuego es un producto cultural de gran trascendencia; combinación de la informática, lo lúdico y la creatividad, engloba los ideales de la sociedad de la información para dar vida a una pieza interactiva que se posiciona en el imaginario de nuevas y viejas generaciones que cada vez juegan más.

Los videojuegos han creado una sólida industria, porque dentro del proceso de creación y comercialización de sus productos, hay una transformación de materias primas de alta tecnología, las cuáles se deben procesar para la elaboración de la mercancía para el consumo de los videojugadores cautivos en todo el mundo. La industria del videojuego implica el desarrollo, mercadotecnia, venta y servicios que acompañan a todo este proceso de comercialización, que tiene un gran impacto global a nivel económico. Las ventas de videojuegos tan sólo en Estados Unidos durante el año 2008 fueron de 11.7 billones de dólares.¹

Pero no hay que perder de vista que la industria del videojuego produce mercancías con características simbólicas particulares, lo que la ubica dentro del plano de las industrias culturales, y su impacto, más allá de lo económico se manifiesta al nivel de la cultura creando un imaginario.

En este artículo se abordará la manera en que el mito del héroe se adapta en los videojuegos, en el caso específico de *The legend of Zelda* de Nintendo, así, por medio de símbolos y un relato se crean nuevos personajes surgidos en exclusiva para la industria, que si bien tienen un referente de otras fuentes, se han consolidado como piezas del imaginario colectivo, las cuáles dentro de este contexto tienen un gran valor económico, volviéndose bienes simbólicos.

Mito, símbolos e imaginario

El mito es una pieza fundamental en la sociedad, a veces visto como una historia fantástica que sólo cumple una función poética, cual cuento de hadas; pero para las culturas antiguas, ha sido una fuente inapreciable de conocimientos, pues a través de él, es como se han transmitido diversos aprendizajes y respuestas para enfrentar conflictos.

Mircea Eliade comenta con respecto al mito que es: “una <historia verdadera> y lo que es más, una historia de inapreciable valor, porque es sagrada, ejemplar y significativa”.² El paréntesis que se hace en <historia verdadera> es porque en cuanto al mito como relato racional, no es netamente verdadero, pues cuando se comenta en los mitos que los animales hablan, existen seres sobrenaturales, o se

¹Según datos de la *Entertainment Software Association (ESA)*, por la venta de videojuegos durante el año 2008 en los Estados Unidos. La *ESA* es una asociación estadounidense que se dedica a la investigación de mercados, para ofrecer datos sociodemográficos y oportunidades de ventas para los productores y desarrolladores de videojuegos en Estados Unidos.

Consúltese: <http://www.theesa.com/facts/salesandgenre.asp> para revisar más datos sobre la industria del videojuego.

mencionan dioses caminando en la Tierra; es obvio que no es algo empíricamente demostrable. Sin embargo, en cuanto a su valor, calidad de sagrado, ejemplar y significativo, es una historia por demás completa y edificante, es ahí donde radica su verdadero valor; ya que a través de los personajes míticos es donde se da respuesta a las grandes preguntas de la humanidad.

Eliade se refiere al mito como respuesta a diversas preguntas que se ha hecho el hombre sobre su origen. Al respecto afirma:

“El mito cuenta una historia sagrada: relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabulosos de los <comienzos>. Dicho de otro modo: el mito cuenta cómo gracias a las hazañas de los Seres Sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia, sea ésta la realidad total, el Cosmos, o solamente un fragmento: una isla, una especie vegetal, un comportamiento humano, una institución”.³

Lo anterior supone que en el mundo real siempre hay referencias directas al mito, por ejemplo, la lluvia es la respuesta real a un Dios que desde el cielo la manda; los colores de un animal son la respuesta real al hecho de que el antepasado de este animal realizó una acción que le otorgó estos colores a sus descendientes, y así, cada hecho real y empíricamente comprobable en el presente tiene una relación directa con el mito y el pasado.

De aquí surge el interés del mito en este trabajo, pues se busca analizar cómo se ha utilizado, tanto en su función de relato edificante o normativo de la sociedad; como en su estructura, la cual aparece en las historias de la industria cultural contemporáneas, específicamente en los videojuegos. Por tal motivo, el mito se utiliza por su verosimilitud comprobable con hechos reales, y su función edificadora relacionada con temáticas que a pesar del paso de los años siguen vigentes; para así explotar estos conceptos en los mitos de los productos culturales de hoy en día, los cuáles tienen la característica de ser globales:

“De los mitos ha surgido toda la literatura, la poesía y la prosa, la diversidad de las construcciones imaginarias, conocidas hasta ahora. Aún las creadas por los medios modernos de comunicación y las últimas tecnologías tienen una deuda con el mito”.⁴

Basta recordar que personajes de los comics como *Superman* son la versión moderna de los héroes mitológicos tradicionales como Hércules, Aquiles, Perseo o el Cid Campeador.

²Mircea Eliade. *Mito y realidad*. p. 7.

³*Ibid*, p. 12.

⁴Julio Amador Bech. *Las raíces mitológicas del imaginario político*; p. 15.

También hay que señalar que dentro de su contenido, en el mito reposan una gran cantidad de símbolos e imágenes que juegan un papel trascendental para transmitir de manera especial sus ideas. Esta importancia de estudiar los símbolos en el mito fue reconocida por Eliade quien desde su perspectiva menciona: “Símbolo, mito, imagen, pertenecen a la sustancia de la vida espiritual; que pueden camuflarse, mutilarse, degradarse, pero jamás extirparse.”⁵ El símbolo es sumamente importante porque logra transmitir de manera sencilla ideas, además de que logra expresar lo que las palabras no pueden hacer. Es decir, transmiten lo que desde el interior no puede fluir fácilmente pero que necesita manifestarse:

“El símbolo revela ciertos aspectos de la realidad –los más profundos– que se niegan a cualquier otro medio de conocimiento. Imágenes, símbolos, mitos, no son creaciones irresponsables de la psique; responden a una necesidad y llenan una función: dejar al desnudo las modalidades más secretas del ser”.⁶

Desde las pinturas rupestres existió esta necesidad de transmitir en símbolos. Hoy no es la excepción, pues se vive inmersos en todo un mundo simbólico que se difunde por los medios de comunicación masiva, pero en esencia permanece esa cualidad simbólica en las imágenes:

“La existencia más mediocre está plagada de símbolos (...) jamás desaparecen los símbolos de la actualidad psíquica: los símbolos pueden cambiar de aspecto; su función permanece la misma. Se trata sólo de descubrir sus nuevas máscaras”.⁷

Ahora bien, como el interés de este trabajo es en relación al mito en los videojuegos, estudiar el símbolo es un punto importante para poder incluirlo en el análisis. El mito como relato y las sustancias en que es transportado ya sea de manera oral o escrita, es el medio por el que fluye su contenido, sin embargo el símbolo es la manera más simple pero efectiva de resumir ese contenido mítico.

Antes de seguir adelante con el símbolo conviene hacer un paréntesis para hablar de la imagen, pues la importancia de las imágenes es tal porque a través de ellas es que se construye el imaginario: “Todas las formas diversas de conocimiento a través de las cuales se produce el imaginario social están compuestas de unidades elementales que llamaremos imágenes”.⁸ La definición de imagen puede entenderse según Amador Bech de la siguiente manera:

⁵Mircea Eliade. *imágenes y símbolos*. p. 11

⁶*Ibid*, p. 12.

⁷Eliade, *Imágenes...* p. 16.

⁸*Ibid*, p. 228.

“Nuestra unidad interpretativa básica es la imagen mental que puede traducirse a una infinidad de lenguajes pertenecientes a las diversas formaciones discursivas y sirve como la estructura explicativa básica de la realidad. La imagen es la base de toda forma de pensamiento y, por ello, de toda forma de comunicación. Es la unidad básica de interpretación de la realidad, el núcleo de todo pensamiento simbólico”.⁹

De esta manera, la imagen como característica propia del pensamiento humano es la forma de representar diferentes contenidos simbólicos. Como sostiene Durand: “La imagen sea el que sea el lugar en que se manifiesta, es una especie de intermediaria entre un inconsciente inconfesable y una toma de conciencia confesada”.¹⁰ La imagen como unidad interpretativa construye el imaginario, el cual puede entenderse como:

“El conjunto de imágenes mentales y visuales, organizadas entre ellas por la narración mítica por la cual un individuo una sociedad, de hecho la humanidad entera, organiza y expresa simbólicamente sus valores existenciales y su interpretación del mundo frente a los desafíos impuestos por el tiempo y la muerte”.¹¹

El imaginario es una cualidad del ser humano y es por así decirlo, el concepto que trata de expresar de manera sencilla la forma en que está compuesto el contenido del pensamiento humano, sus formas simbólicas, así como su cultura.

El símbolo interesa porque “El símbolo es la primera unidad inteligible de expresión del imaginario”.¹² Si se parte de definir al símbolo de acuerdo a su función, su uso, su utilidad, se puede decir que:

“Son figuras explicativas. Son el medio interpretativo que permite comprender los aspectos complejos de la realidad a partir de presentar figuras y relaciones de sentido a los que la diversidad de la vida puede ser traducida. Los símbolos sintetizan y presentan de manera concreta esa diversidad en figuras repetibles y claramente identificables que sirven de guía heurística a la realidad”.¹³

⁹ Amador, *op. cit.* p. 229.

¹⁰ Gilbert Durand. *Lo imaginario*. p. 54.

¹¹ Durand. *op. cit.*; p. 10.

¹² Amador, *op. cit.* p. 230.

¹³ *Ibid*, p. 232.

Para Carl Gustav Jung, el símbolo tiene razón de ser tanto por su cualidad de ser representativo, como la de sacar a la luz diferentes aspectos de la conciencia humano. La definición de Jung para lo simbólico implica lo siguiente:

“Una palabra o una imagen es simbólica cuando representa algo más que sus significado inmediato y obvio. Tiene un aspecto <inconsciente> más amplio que nunca está definido con precisión o completamente explicado”.¹⁴

Esta cuestión de lo inconsciente del símbolo sirvió de punto de partida para que Jung empezara a distinguir un cierto tipo de símbolos en particular que no son individuales sino colectivos en su naturaleza y origen. Son, principalmente imágenes religiosas. Partiendo de estudiar símbolos religiosos, Jung comenzó a notar en sus estudios que era común identificarlos en muchas personas.

La forma para llegar a estos símbolos fue al identificarlos en el sueño, de manera similar en la que Freud recurría a la hipnosis para su psicoanálisis, solo que Jung le dio otra tesitura distinta:

“Con frecuencia, en el sueño se producen elementos que no son individuales y que no pueden derivarse de la experiencia personal del soñante. Esos elementos, son los que Freud llamaba <remanentes arcaicos>, formas mentales cuya presencia no puede explicarse con nada de la propia vida del individuo y que parecen ser formas aborígenes, innatas y heredadas por la mente humana”.¹⁵

Jung utilizó esta información para crear otro concepto distinto al que llamó arquetipos: “El arquetipo es una tendencia a formar tales representaciones de un motivo, representaciones que pueden variar muchísimo en detalle sin perder su modelo básico”.¹⁶

La universalidad en el concepto del arquetipo no tiene intención de hacer un término reduccionista, sino de dar un panorama general para explicar situaciones comunes en los seres humanos, de esta manera: “Vistos así, los arquetipos son sistemas disponibles de imágenes y emociones. Son imágenes guía que nos permiten penetrar en los misterios profundos de la vida”.¹⁷

Ahora bien, el arquetipo ha tenido diferentes medios para transmitir sus ideas y cualidades peculiares dentro de la cultura humana, así se vuelven parte del imaginario:

¹⁴Carl Gustav Jung. *El hombre y sus símbolos.* , p. 18

¹⁵Jung, *op. cit.* p. 65.

¹⁶*Ibid*, p. 66.

¹⁷Amador. *op. cit.* p. 237.

“Los arquetipos son susceptibles de ser comprendidos e integrados en la estructura vital de la persona por medio de una forma de exposición más potente y eficaz que la razón. A lo largo de toda la historia humana el mito ha sido el medio ideal para dar forma concreta en la mente humana a las imágenes arquetípicas”.¹⁸

El mito, repleto de arquetipos parece reposar en ellos los valores e ideas más representativas, quizá el más común es el arquetipo del héroe:

“La idea General de Cristo como Redentor pertenece al tema mundialmente difundido y precristiano del héroe y libertador quien, aunque ha sido devorado por un monstruo, vuelve a aparecer milagrosamente después de vencer al monstruo que le devoró. Cuando y dónde se originó ese mito es cosa que nadie sabe. Tampoco sabemos como investigar ese problema. La única certeza evidente es que cada generación parece haberlo conocido como tradición transmitida desde tiempos anteriores. Así es que podemos suponer con seguridad que se <originó> en un periodo en que el hombre aún no sabía que poseía un mito del héroe: es decir, en una era en que aún no reflexionaba conscientemente sobre lo que decía. La figura del héroe es un arquetipo que ha existido desde tiempos inmemoriales”.¹⁹

El arquetipo del héroe logra entre quien escucha hablar de sus hazañas y proezas reflejadas en sus actos a través del mito ensoñar muchas virtudes propias de él, por muy distintas tesituras que tenga el héroe en cuestión. Aunque desde luego, también son propias las virtudes de quien las escucha:

“El mito heroico universal, por ejemplo, siempre se refiere a un hombre poderoso o dios-hombre que vence al mal, encarnado en dragones, serpientes, monstruos, demonios y demás, y que libera a su pueblo de la destrucción y la muerte. La narración o repetición ritual de textos sagrados y ceremonias, y la adoración a tal personaje con danza, música, himnos, oraciones y sacrificios, sobrecoge a los asistentes con lumínicas emociones (como si fuera con encantamientos mágicos) y exalta al individuo hacia una identificación con el héroe”.²⁰

Para concluir se puede decir que los arquetipos son las grandes fuerzas decisivas que orientan el destino del hombre. La intención de buscar una definición de los símbolos en el mito y sobretodo, los arquetípicos, permitirá en el análisis posterior identificarlos en los videojuegos y entender su papel dentro del mito, pues su lugar en el imaginario cumple diferentes funciones.

¹⁸*Ibid*, p. 240 – 241

¹⁹Jung. *op. cit.* p. 69.

²⁰*Ibid*. p. 76.

El mito del héroe

El mito del héroe será la guía para el análisis del videojuego en cuestión, ya que se puede decir en resumidas cuentas que los videojuegos son *El mito del héroe interactivo*.

La figura del héroe ha estado presente desde milenios, en las culturas antiguas por lo general han sido los fundadores, aquellos que han derrotado a la bestia, al enemigo, aquellos que han encontrado el lugar sagrado, que han recuperado el fuego para los hombres, los que cortan las cadenas que esclavizan a un pueblo, los que son padres de toda una raza. Hoy en día la figura del héroe permanece vigente aunque claro, con transformaciones substanciales, pero sin duda puede encontrarse en las novelas, los comics (donde comúnmente recibe el nombre de superhéroe), en el cine, en la televisión, la radio y por supuesto, también en los videojuegos. De manera arquetípica, el héroe sigue vigente, pues: “la lógica, los héroes y las hazañas del mito sobreviven en los tiempos modernos”.²¹

Es principalmente en la cultura de masas donde surgen miles de héroes que a diario enfrentan problemas que deben solucionarse; en contextos y situaciones distintas. Es esta cualidad de superación y entrega a veces desinteresada por defender un ideal, la que convierte al héroe en esa figura vanagloriada y venerada por gran número de seguidores que no importando el medio donde se de a conocer su historia, siempre llama la atención.

Carol S. Pearson menciona que:

“Las historias de héroes son profundas y eternas. Vinculan nuestros propios anhelos, dolores y pasiones con las de aquellos que nos han precedido, de tal modo que aprendemos algo respecto a la esencia de lo que significa ser humano y también nos enseña cómo nos encontramos interconectados con los ciclos mayores del mundo natural y espiritual”.²²

El héroe es ese mediador que trata de conectar las pasiones y la cotidianidad de los seres humanos con los valores y las virtudes sagradas, de los seres sobrenaturales.

Aunque la naturaleza de los problemas a enfrentar sea distinta para héroes de diferentes culturas, lo que no cambia es el hecho de que siempre tiene que existir el coraje y las fuerzas necesarias tanto para afrontar el problema en cuestión, así como para poder enfrentarse a sí mismo y dominar los temores interiores. Citando a Campbell: “El héroe, por tanto, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales”.²³ Aquí cabe resaltar el hecho de que Campbell menciona que no importa el sexo, del héroe pues ya sea hombre o mujer, el personaje que reúna las características necesarias podrá ser digno de considerarse así; aunque por lo general se le da figura

²¹Joseph Campbell. *El héroe de las mil caras*. p.12.

²²Carol S. Pearson. *Despertando los héroes interiores*. p. 16.

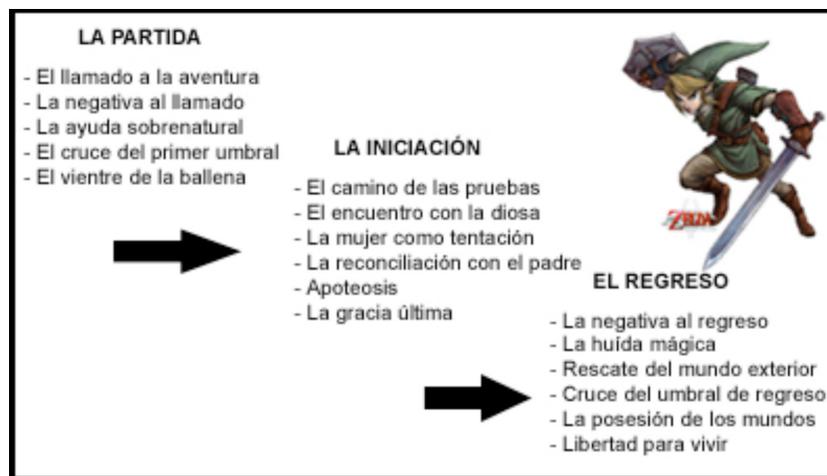
²³Campbell. *op. cit.* p. 26.

masculina. En su texto *El héroe de las mil caras*, Campbell ofrece un modelo para analizar el mito del héroe, el cuál puede ser aplicado en los videojuegos.

El monomito es una fórmula de tres tiempos donde Campbell trata de describir los periodos por los que atraviesa el héroe para cumplir con su destino:

“El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de sus misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos”.²⁴

De esta manera el monomito de Campbell puede verse con más claridad en el siguiente cuadro:



Ahora bien, toca el turno de explicar brevemente el contenido del monomito que se divide en tres partes: la partida, la iniciación y el regreso.

La partida

La llamada de la aventura es el comienzo de la travesía del héroe, en este periodo, un hecho particular hace que despierte y se encamine a cumplir su misión. Dentro de las características de este llamado a la aventura, Campbell distingue algunos de manera particular: “Son típicos de las circunstancias de la llamada el bosque oscuro, el gran árbol, la fuente que murmura y el asqueroso y despreciable aspecto del portador de la fuerza del destino”.²⁵

²⁴ *idem.*

²⁵ Campbell. *op. cit.* p. 55.

Campbell también contempla *la negativa al llamado*, la cual consiste en el hecho de que el héroe se niega a abandonar su vida común para enfrentar lo desconocido:

“A menudo en la vida real y no poco frecuentemente en los mitos y cuentos populares, encontramos el triste caso de la llamada que no se responde; porque siempre es posible volver el oído a otros intereses. La llamada no atendida convierte la aventura en una negativa”.²⁶

La aventura no se realiza y el enemigo lleva a cabo sus planes a menos que otro héroe aparezca en sucesión del cobarde.

Pero asumiendo que el héroe sí aceptó el llamado a la aventura, el siguiente paso es la *ayuda sobrenatural*. Así, ya sea el hada madrina, el mago, el maestro o el viejo; el héroe recibe de él la ayuda en forma de objetos mágicos, armas o quizá hasta un simple consejo el cual será clave en la aventura; el héroe nunca estará solo.

Posteriormente el héroe avanza hasta llegar al *cruce del primer umbral*, que es el límite que le indica que dentro de mucho tiempo no va a regresar. También es la primera prueba para verificar de lo que el héroe está hecho, ésta es llevada a cabo por un guardián, a veces este guardián debe ser vencido con conocimiento o buenas acciones; pero el objetivo es pasar del otro lado.

El vientre de la ballena es el paso que toca dar al héroe para comenzar en verdad su iniciación. Esta figura común donde el héroe es tragado por una ballena es equivalente a entrar por una cueva, templo o caer al fondo de la tierra, muchas de las veces haciendo parecer que el personaje ha muerto. Y en efecto el héroe ha muerto de manera simbólica pero está listo para renacer, pues su entrada en ese lugar cerrado asemeja el hecho de estar en el vientre materno, listo para en cualquier momento salir de nuevo a la vida:

“Alegóricamente, pues, la entrada al templo y la zambullida del héroe en la boca de la ballena son aventuras idénticas; ambas denotan; en lenguaje pictórico, el acto que es el centro de la vida, el acto que es la renovación de la vida”.²⁷

La iniciación

Este periodo sigue con *el camino de las pruebas*, una parte sumamente interesante donde se lleva a cabo la batalla definitiva, el enfrentamiento con el enemigo. Este periodo pone a prueba al héroe tanto en fuerza física como poder interior, en donde debe demostrar que está preparado para enfrentar a su propio ser donde quizá radica una parte negativa.

²⁶Ibid, p. 61.

²⁷Campbell. *op. cit.* p. 160.

Tras haber salido adelante, el héroe ahora tiene *el encuentro con la diosa* como premio por haber vencido a su rival. Un héroe que se digne de serlo debe tener por lo general a una princesa para rescatar, a veces quizá ella misma es lo que motivó al protagonista a enfrentar dragones. La mujer es tan valiosa y representa un todo, y es por lo que vale la pena arriesgar la vida.

Después vienen los periodos que Campbell llama *la mujer como tentación*, así como *la reconciliación con el padre*. En el primero de estos y con gran influencia de las teorías psicoanalíticas de Freud, el héroe al reunirse con su mujer ahora ocupa el lugar del padre; lo que lleva al otro periodo donde tras ocupar este lugar, el héroe evita caer en la figura a vencer del tirano que el padre representa:

Apoteosis es un concepto que trata de explicar la idea del héroe compuesto de dos partes, la masculina y la femenina; las dos viven dentro de él. Apoteosis significa que el héroe reconoce una doble composición; por un lado puede ser severo pero a la vez tierno, con la bondad necesaria si es que llega a ser el gobernante; si el héroe no logra reconocer este equilibrio no cumple su misión. La mejor forma de representar esta idea en diferentes culturas es con imágenes de dioses andróginos que claramente dejan ver su doble sexualidad.

El último periodo de esta parte es *la gracia última*, aquí hay una prueba final que el héroe enfrenta para consolidarse en su lugar de protector: “Donde el héroe común habría de afrontar una prueba, el elegido no encuentra obstáculo que lo retrase ni comete error alguno”.²⁸ El héroe está listo para el regreso.

El regreso.

Como punto final al monomito, el héroe vuelve donde comenzó la aventura una vez que ha rescatado a la princesa, derrotado al dragón o liberado al pueblo. Claro que también puede existir *la negativa al regreso*, pues el héroe duda si es conveniente regresar y otorgar los bienes que ha obtenido con su gente.

Pero asumiendo que el héroe ha aceptado el regreso viene *la huida mágica*, que se da cuando el premio que ha obtenido no ha sido de la mejor manera:

“Si el trofeo ha sido obtenido a pesar de la oposición de su guardián, o si el deseo del héroe de regresar al mundo ha sido resentido por los dioses o los demonios, el último estadio del círculo mitológico se convierte en una persecución agitada y a menudo cómica. Esta fuga puede complicarse con milagrosos obstáculos y evasiones mágicas”.²⁹

²⁸ *Ibid*, p. 182.

²⁹ *Ibid*, p. 210.

Este último episodio es repetido en numerosos cuentos populares donde la última huida se vuelve algo espectacular y digno de ser contado.

Pero a veces se da un *rescate del mundo exterior*, pues el héroe no tiene la capacidad para hacerlo por sus propios medios. El héroe es asistido para hacer *el cruce del umbral de regreso*, lo contrario a cuando entró al inframundo.

Una vez que el héroe ha concluido su aventura, el pasado no se olvida de manera tan sencilla, ahora el protagonista tiene *la posesión de los mundos*, es decir, la habilidad para andar tanto en el mundo de Dios y el de los hombres, pues ya ha pisado los terrenos sobrenaturales:

“La libertad para atravesar en ambos sentidos la división de los mundos, desde la perspectiva de las apariciones del tiempo a aquella de la casualidad profunda, y a la inversa, sin contaminar los principios de la una con los de la otra, pero permitiendo a la mente conocer a la una por virtud de la otra, es el talento del maestro”.³⁰

Finalmente sólo queda *libertad para vivir*, el héroe ahora ha terminado su aventura y el exilio o el retiro es lo único que queda, sin embargo, esta libertad bien la puede aprovechar para prepararse y estar listo si así lo desea para una nueva aventura; pues una vez que ha seguido el camino a través de la puerta es difícil poder abandonarlo.

El esquema del monomito de Campbell es adecuado para muchos mitos y cuentos que narran las historias de héroes, sin embargo, no hay que caer en el error de querer aplicarlo siguiendo éste orden en especial o con todos los puntos que aquí se mencionan; esto debido a que cada historia es particular y no tiene porque ser encasillada a la fuerza. Pero como guía para una posterior interpretación éste esquema funciona bien.

The legend of Zelda.

Zelda es una saga de videojuegos, propiedad de *Nintendo* que comenzó en 1987 cuando en la consola *NES*³¹ salió a la venta un videojuego que tenía la característica peculiar de no contar con un *score* (marcador de puntaje). Shigeru Miyamoto, el creador de esta aventura centró el objetivo en controlar a un personaje de apariencia de elfo, vestido en verde de nombre *Link* que podía recorrer a libertad todo un reino fantástico de *Hyrule*. *Link* podía ir y venir a voluntad por toda esta tierra mítica con el afán de encontrar objetos específicos.

³⁰*Nintendo Entertainment System*, es como se nombró una consola de *Nintendo* que se vendió

³¹*Nintendo Entertainment System*, es como se nombró una consola de *Nintendo* que se vendió en América como adaptación de una japonesa de nombre *Famicom*. Es uno de los productos más exitosos de la compañía que la colocó como líder de la industria del videojuego en la década de los ochenta. El tiempo de vida del *NES* comprendió desde la mitad de la década de los ochenta y hasta principios de los noventa, cuando fue sustituida por la siguiente generación de consolas de mano del *Super Nintendo*.

Estos objetos le permitían avanzar para llegar a distintos templos o calabozos, donde en cada uno de ellos había un tesoro que necesitaba para cumplir su misión. La misión principal de *Link* era rescatar a una princesa de nombre *Zelda*, la cual estaba cautiva por un brujo malvado de nombre *Ganon* quien además de la princesa, tenía su atención puesta en la *Trifuerza*, un objeto mágico de origen cosmogónico con poderes especiales.

Toda esta historia es llevada a cabo en un ambiente fantástico, ya que en *Hyrule* existen monstruos, bosques encantados, hadas, castillos, dragones y otros seres sobrenaturales; no hay referencias al mundo real y los habitantes de esta tierra viven como vasallos del reino al que pertenecen.

A partir de ahí, y tras hacer uso del título de *Leyenda*, se convirtió en una saga que lanzó diferentes versiones bajo esta misma temática, pues al tener creado todo este mundo mítico y tomando los elementos básicos: el héroe, la princesa, el villano, la tierra fantástica, la *Trifuerza*, y otros más se podían utilizar todos estos símbolos para recrear esta aventura en distintas situaciones.

De ahí en adelante todas las versiones del juego de *Zelda* no guardan entre sí una relación directa del todo, es decir, que ni son secuelas, ni son precuelas (que van antes de la versión más reciente), más bien, se utilizan los elementos bases de la saga para recrear esta aventura en distintos contextos y sólo de manera muy vaga se hace mención a los hechos de juegos anteriores.

Link usa como arma principal la espada, la cual casi siempre está configurada en un botón del control de la consola con uso específico para ese fin, así mismo, *Link* tiene un escudo el cual le sirve para defenderse de ataques. Un punto importante del sistema de juego es el uso de varios ítems especiales como bombas, arco y flecha, lámparas, botellas con pociones, entre otros. Este tipo de ítems especiales se usan en determinados momentos dentro del juego y en diversas situaciones para resolver acertijos; por ejemplo, usar la lámpara en un pebetero puede iluminar un cuarto oscuro.

De entre estos ítems especiales, en casi cada versión de *Zelda* se hace uso de un objeto especial único y exclusivo que le da a *Link* diversas habilidades, factor que ha hecho de cada versión del juego el aspecto novedoso para no sentirse repetitivo. Como ejemplos de estas habilidades especiales, se mencionan algunas: el uso de un espejo que permitía viajar entre el Reino oscuro y el reino de la luz, en *A link to the past* (1992). Diversas máscaras para adquirir habilidades especiales en *Majora's Mask* (2000). Un sombrero mágico que disminuye el tamaño de *Link* para entrar a lugares microscópicos en *the minish cap* (2005).

Link comienza con pocos ítems y habilidades, y sólo será durante el trayecto de su aventura donde adquirirá ambos, éstos le servirán para rescatar a la *Princesa Zelda*. Las tareas de *Link* se pueden dividir en dos tipos: investigar en *Hyrule* y superar calabozos. Investigar en *Hyrule* consiste en preguntar por pistas a la gente, hacer favores, recorrer bosques, montañas, desiertos, buscar objetos especiales para seguir avanzando, todo con el objetivo de llegar a varios calabozos o templos. En los calabozos o templos el objetivo es resolver los problemas de lógica que presentan los cuartos; uno de estos problemas de lógica de los más sencillos es encontrar una pared cuarteada a la que con una bomba se puede derribar para seguir avanzando; o encontrar una llave para abrir una puerta que está cerrada y poder llegar al final donde invariablemente hay un monstruo esperando a *Link*, que puede ir desde un

dragón hasta arañas gigantes pero que son necesarios derrotar para tener acceso a un tesoro que esta cuidando, como talismanes, medallones o pedazos de la *trifuerza* que son necesarios.

Esta secuencia de *calabozo – Hyrule – calabozo* se repite varias veces hasta que *Link* adquiere los ítems y habilidades necesarias para poder enfrentar a *Ganon*.

Con la llegada de los videojuegos en tercera dimensión en la consola *Nintendo 64*, que salió a la venta en 1996, dos años más tarde se presentó el videojuego de *The Legend of Zelda* más exitoso, vendido bajo el subtítulo *The Ocarina of time*. Su popularidad es tal que ha sido relanzado varias veces para diferentes consolas y soportes de *Nintendo*, siendo la más reciente en 2011 para la consola portátil *Nintendo 3DS*, donde se presentará la misma aventura pero en tercera dimensión. Por ser el más representativo, *The legend of Zelda, The Ocarina of time*, será el videojuego modelo para analizar símbolos y el mito del héroe presentes en esta producción para la construcción de su propio imaginario.

Símbolos en *The legend of Zelda. Ocarina of time*.

Los dos símbolos seleccionados para analizar son la *Trifuerza* y la *Master Sword* (la espada que usa *Link*). Ambos están presentes en las diferentes versiones de los juegos de *The legend of Zelda*. La *Trifuerza* es el símbolo representativo de todo el poder cosmogónico de la tierra mítica de *Hyrule*. Y la *Master Sword* es el arma que habrá de poner fin a los tiranos por su composición especial donde magia y fuerza se fusionan para destruir a las fuerzas oscuras.

Trifuerza

La leyenda de la *Trifuerza*, dice así:

“Las tres diosas escondieron la *Trifuerza* conteniendo su poder en algún lugar de *Hyrule*. El poder para cumplir los deseos a quien la sostenga en sus manos. Si alguien con un corazón puro pide un deseo, llevará a *Hyrule* a una era dorada de prosperidad. Si alguien con pensamientos negativos lo hace, el mundo será consumido por la maldad. Así que los *Sabios antiguos* construyeron el *Templo del tiempo* para proteger a la *Trifuerza* de los malvados”.³²

³²Esta historia fue transmitida de generación en generación en la *Familia Real* a la cual pertenece *Zelda*; ella le cuenta este relato a *Link* porque soñaba con alguien vestido de verde acompañado de un hada que vendría a poner fin a las tempestades, *Link* representaba esa esperanza. El videojugador llega a éste punto tras evadir la seguridad real que no permite a nadie acercarse al castillo de *Hyrule*.

La *Trifuerza* existe físicamente y se ubica en un lugar mágico, el *Templo del tiempo*, enlace entre el mundo de los dioses y éste. Se vuelve así un símbolo epifánico en el mundo de *The legend of Zelda*, pues como triángulo dorado permanece en el mundo real. La *Princesa Zelda* corrobora este hecho, cuando pide al pequeño *Link* que busque los objetos necesarios para conseguirla:



“Así es, el *Templo del Tiempo* es la entrada a través de la cual puedes entrar al *Reino sagrado* desde nuestro mundo, pero está cerrada con una piedra mágica, la *Puerta del tiempo*. Para abrirla necesitas tres piedras espirituales. Y otra cosa que necesitas es el tesoro de la familia real que ha permanecido junto a esta leyenda, ¡*La Ocarina del Tiempo!*”.³³

Este símbolo epifánico representado principalmente con la figura del triángulo, claramente identificada en la *Trifuerza*, guarda en su simbolismo muchas ideas preponderantes. El triángulo comparte en gran medida los significados ligados al número tres: “Síntesis espiritual. Fórmula de cada uno de los mundos creados. Resolución del conflicto planteado por el dualismo. Hemiciclo: nacimiento, cenit ocaso”.³⁴ De esta manera, en muchas culturas, la figura de los tres mundos, casi siempre representados como cielo, tierra e inframundo puede tener similitud aquí: “En las culturas que conocen la concepción de las tres regiones cósmicas –cielo, tierra, infierno- el <Centro> constituye el punto de intersección de esas regiones”.³⁵

La *Trifuerza* es símbolo de la creación en *The legend of Zelda*, otra forma de plasmar esta idea es mencionar que gracias a ella se trajo la luz a la Tierra y precisamente la figura del triángulo: “En la antigüedad representó a menudo un símbolo de la luz”.³⁶ La *Trifuerza* no en vano se presenta en color

³³ Juntar las tres piedras espirituales e interpretar una melodía especial en el *Templo del Tiempo* con la *Ocarina del Tiempo* abrirá la puerta al mundo sagrado para obtener la *Trifuerza*. El jugador tiene mucho camino que recorrer en su búsqueda.

³⁴ Juan Eduardo Cirlot Laporta. *Diccionario de símbolos*. p. 336.

³⁵ Mircea Eliade. *Imágenes y símbolos*. p. 43

³⁶ Udo Becker. *Enciclopedia de símbolos*. p. 320.

dorado y resplandeciente emitiendo la luz que en algún momento las diosas regaron por *Hyrule*. Trata de ser un símbolo que está en constante movimiento.

Por otro lado, la simetría en su forma también pretende guardar la idea de equilibrio, pues: “El triángulo equilátero representa a Dios o a la armonía; en el cristianismo es símbolo de la trinidad”.³⁷ La *Trifuerza* representa al mundo que vive en armonía debido a que el poder, valor y sabiduría están cada uno representados en la mítica figura, lo que pone a las tres grandes fuerzas en equilibrio. La *Trifuerza* además está simbolizada en tres personajes: *Link*, *Zelda* y *Ganondorf*, cada uno posee un trozo de la misma.

La *Trifuerza* es éste mágico objeto en donde está simbolizada toda la magia que pueda ocurrir y a los seres maravillosos que hay en *Hyrule*.

Master Sword.

Como arma principal del héroe, la espada es inseparable. *Link* no estaría completo sin una espada con poderes especiales, una que sólo podría portar aquel digno de hacer frente a los males, aquel que tenga dentro de sí la *Trifuerza del valor*. Y esta es la *Master Sword*. La espada:

“Simboliza las virtudes militares, empezando por la fuerza viril y la valentía, lo que la convierte en símbolo del poder y asimismo del sol (ateniendo a los aspectos activos, masculinos, y también porque los rayos solares parecen espadas); en la interpretación negativa representa los horrores de la guerra; muchos dioses de la guerra o de las tempestades tienen por atributo una espada”.³⁸

La espada como se puede ver, en primera instancia representa los altos y nobles valores que el héroe debe poseer, y aunque a veces puede caer en las manos del enemigo y tener connotaciones negativas al usarse para la destrucción, no ocurre de manera frecuente, pues el enemigo prefiere usar otras armas más destructivas que le den más ventaja.

Sin embargo, en la mayoría de las veces la espada tiene mecanismos para evitar que los malos se apoderen de ella, tal es el caso de la *Master Sword* que usa *Link* en su aventura. Al entrar al *Templo del tiempo*, lo primero que *Link* vio fue una espada incrustada en un pedestal, para entrar al *Reino sagrado* donde está la *Trifuerza* era necesario removerla, pero no cualquiera podía hacerlo. Sólo el *Héroe del tiempo* tenía dentro de sí la habilidad para conseguirlo. Sacar la espada de su pedestal era la prueba de que *Link* era el elegido para hacer frente a los males, no obstante, cayó en el engaño de *Ganondorf* y aprovechó su descuido para entrar al templo a escondidas y apoderarse de la *Trifuerza*. *Rauru*, el primer sabio que *Link* conoce le revela éste hecho:

³⁷*idem*.

³⁸Becker. *op. cit.* p. 128.

“Despierta *Link*, el elegido. Esta es la *Cámara de los Sabios*, dentro del *Templo de la luz* situado en el centro del *Reino sagrado*, es la última resistencia ante la fuerza maligna de *Ganondorf*. La *Master Sword*, la espada destructora del mal que quitaste del *Pedestal del tiempo* es la última llave para entrar al *Reino sagrado*”.³⁹

Esta historia es similar a la leyenda del *Rey Arturo*, donde sólo él podía sacar a *Escalibur*, la mítica espada en la piedra. Sobre las similitudes de *Link* con el *Rey Arturo*, baste recordar que *Arturo* era según la mitología británica:

“Héroe, rey o *penteyrn* de los siluros de Caerleón en Gales. En torno suyo se estructuran las leyendas de la *Mesa Redonda* (...) *Arturo* sería hijo del caudillo bretón Uther Pendragón, sucediéndole en 516. Se le atribuyen conquistas míticas. *Arturo* es un avatar del dios galo Mercurio. *Arturo* es el arquetipo del <rey mítico> que concentra las esperanzas de una raza y es un reflejo del <hombre primordial>. Las tradiciones niegan su muerte y afirman que volverá a aparecer cuando la nación bretona le necesite para triunfar sobre sus enemigos. Símbolos como los de espadas y escudos mágicos o milagrosos, de la <guerra santa> o combate del bien contra el mal y de los <doce caballeros>, asimilables a los signos del zodiaco e implicando una idea de totalidad están íntimamente asociados al *Rey Arturo*”.⁴⁰

Todo un símbolo en el imaginario colectivo, *Arturo* se convirtió en rey e hizo grandes hazañas, pero su gran momento fue en la juventud cuando sacó la espada de la piedra, tal como *Link* lo hace con la *Master Sword*, que sin duda es el equivalente moderno de *Arturo*, pero en videojuego.

El hecho de ser el elegido para poder sacar y usar la espada sólo por ellos se debe a que con el arma se puede administrar justicia, y tal labor sólo puede ser encomendada a seres virtuosos como *Link* o *Arturo*, pues:



³⁹Este relato es contado por *Rauru* cuando *Link* despierta ya convertido en adulto. A partir de este punto comienza una nueva jornada por salvar a *Hyrule*.

⁴⁰Cirlot. *op. cit.* p. 99 - 100.

“Como todos los instrumentos cortantes simboliza la decisión, la separación <tajante> entre el bien y el mal y, por tanto, la justicia; en muchas representaciones del Juicio final vemos una espada de doble filo que sale de la boca de Cristo. (...) La justicia y el poder quedan representados simultáneamente por la espada flamígera que expulsó del Paraíso a Adán y Eva”.⁴¹

Los poderes de la *Master Sword* radican en el hecho de que es una combinación de magia y metal hecha años atrás por una raza de seres superiores por lo cual ella sabe reconocer a su portador y no cualquiera puede usarla, pues pareciera que la espada tiene una conciencia propia, y no es descabellado pensarlo así porque la espada se considera un ser vivo:

“Durante la Edad Media, se consideraba símbolo preferente del espíritu o de la palabra de Dios, recibiendo un nombre como si se tratara de un ser vivo (*Balmunga*, de Sigfrido; *Escalibur* del Rey Arturo; *Durandal* de Rolando; *Joyosa*, de Carlomagno, etc.) Bayley señala el interesante hecho de que en el inglés, espada es *sword* y palabra es *word*. No hay duda que un componente sociológico entra en la constitución de éste símbolo, por ser la espada instrumento reservado al caballero, defensor de las fuerzas de la luz contra las tinieblas. Pero es el caso que, en las fronteras de la época prehistórica y el folklore, la espada tiene un similar sentido espiritual y una misión mágica al combatir las fuerzas oscuras personificadas en los <mueertos malévolos>, por lo que figura siempre en las danzas apotropaicas”.⁴²

De esta manera, los poderes de los seres superiores están dentro de la *Master Sword*, y su nombre proviene también desde aquellas épocas milenarias, se habla de ella como si fuera un ente propio capaz de elegir a su dueño.

A pesar de que *Link* puede usar otras espadas y diversas armas tanto en *Ocarina of Time* como en las diferentes versiones de *The legend of Zelda*, la *Master Sword* se vuelve su distintivo, los símbolos del héroe guerrero.

Mito del héroe en *The legend of Zelda Ocarina of time*.

Link, el héroe de esta aventura comienza en el bosque de los *Kokiri*, un lugar donde como en la tierra de *Nunca Jamás* sus habitantes se niegan a crecer, pues tal es la cualidad de la raza de los *Kokiri*. Sin embargo, *Link* se distinguía de los demás por ser el único que no tenía un hada guardiana, característica propia de aquel que es el elegido: ser distinto a los otros. Identificado como el héroe de esta aventura, y de acuerdo al monomito en Campbell *Link* sigue el siguiente esquema:

⁴¹Becker. *op. cit.* p. 128.

⁴²Cirlot. *op. cit.* p. 199.

1. El llamado a la aventura.
2. Ayuda Sobrenatural.
3. Cruce del primer umbral
4. El vientre de la ballena
5. El camino de las pruebas
6. La huída mágica
7. La gracia última
8. Rescate del mundo exterior
9. El encuentro con la diosa
10. Cruce del umbral de regreso
11. Libertad para vivir.

El **llamado a la aventura** comienza cuando *Link* recibe a *Navi* su primera hada guardiana, quien lo despierta para avisarle que el gran *Deku Tree*, el árbol sagrado, tiene algo que decirle.

El Gran árbol dentro de *The Legend of Zelda* es esta figura mítica en sobre cual pesa todo este contenido sagrado. De manos de este gran símbolo *Link* recibe su primer objeto sagrado, es decir la **ayuda sobrenatural**. Así el *Deku Tree* dice a *Link* lo siguiente: “Ve al castillo de *Hyrule*, ahí seguramente encontrarás a la *Princesa del destino*, toma esta piedra contigo, la piedra que los hombres tanto buscaban, la que ha impedido la maldición en mí”.⁴³ No será éste el único objeto sagrado, pues por lo general *Link* se hace de armas, amuletos y talismanes, pero la *Esmeralda de los Kokiri* es el primer obsequio sagrado que recibe. De hecho esta piedra espiritual habrá de complementarse con otras dos obtenidas de lugares sagrados.

De manera simbólica, *Link* deja el bosque de los *Kokiri* tras cruzar un puente, esto es **el cruce del primer umbral**, aquí comienza la aventura y ya no hay vuelta atrás. *Saria*, la amiga *Kokiri*, es quien despide a *Link* del bosque:

“Sabía que dejarías el bosque algún día *Link*. Porque eres diferente a mí y a los demás, pero está bien porque seremos amigos por siempre ¿no es así? Quiero darte esta *Ocarina*, por favor cuídala. Cuando la toques espero que te acuerdes de mí y vengas a visitarme”.⁴⁴

⁴³*Link* tendrá que buscar a partir de este momento las tres *Piedras espirituales*.

⁴⁴Esta no es la *Ocarina del tiempo*, pero sirvió para practicar algunas melodías.

Con esa *Ocarina*, *Link* empezó a practicar el instrumento.

En sus andanzas *Link* llega al pueblo de los *Goron*, hombres de piedra de quien obtendrá la segunda *Piedra espiritual* tras derrotar a la bestia tipo lagartija gigante que vive en el fondo de una cueva:

“La cueva, gruta o caverna, tiene un significado místico desde los primeros tiempos (...) es el lugar en que lo numinoso se produce o puede recibir acogida. Por ello, desde la prehistoria, y no sólo por la causa utilitaria de esconder y preservar las imágenes, se situaron en grutas profundas las pinturas simbólicas de los correspondientes cultos y ritos”.⁴⁵

Link entra entonces a ese otro lugar sagrado que es la cueva, su afán es conseguir un tesoro: “El nacimiento de ciertos héroes, la ocultación de armas, símbolos del poder, etc., se verifica en cuevas”,⁴⁶ así *Link* sale ya convertido en héroe y con el objeto sagrado tras derrotar al monstruo.

Esta acción de entrar a la cueva o al templo por un objeto sagrado es muy recurrente en los videojuegos de *The legend of Zelda*, se reconoce comúnmente como el símbolo de entrar en el **vientre de la ballena**, y *Link* debe entrar en cuevas y templos para obtener objetos sagrados o rescatar a alguien que permanece cautivo. Aún más parecido al símbolo arquetípico es el hecho de que *Link* haya entrado en el estomago de un pez gigante de nombre *Jabu Jabu* para rescatar a una princesa que al parecer se la había tragado. *Link* sigue su búsqueda en lugares de gran significación por toda la tierra de *Hyrule*.

El **camino de las pruebas** significó para *Link* cumplir su búsqueda, tanto de piedras espirituales como de medallones sagrados y sólo hasta obtener todos los tesoros incluyendo la *Master Sword* pudo hacer frente a *Ganondorf*. Un Búho sabio alienta a *Link* a seguir adelante:

“Parece que el tiempo ha llegado para que comiences tu aventura. Encontraras muchas dificultades adelante, es tu destino. ¡No te atemorices incluso durante los momentos más difíciles! Sigue este camino y verás el castillo de *Hyrule*, allí encontrarás una princesa”.⁴⁷

Tras entrar a todos los templos, cuevas y grutas, pelear con monstruos y obtener objetos sagrados, *Link* culmina el camino de las pruebas al hacer frente a *Ganondorf* y poner fin al mal en una batalla espectacular donde no participa la *Princesa Zelda* quien aún permanece cautiva, por lo que es sólo *Link* y sin la ayuda de nadie en una prueba de verdadera hombría la lucha contra *Ganondorf* en su forma humana. Una vez derrotado, el castillo donde están comienza a destruirse, por lo que *Link* y *Zelda* hacen **la huida mágica**.

⁴⁵Cirlot. *op. cit.* p. 165.

⁴⁶Cirlot, *op. cit.* p. 165.

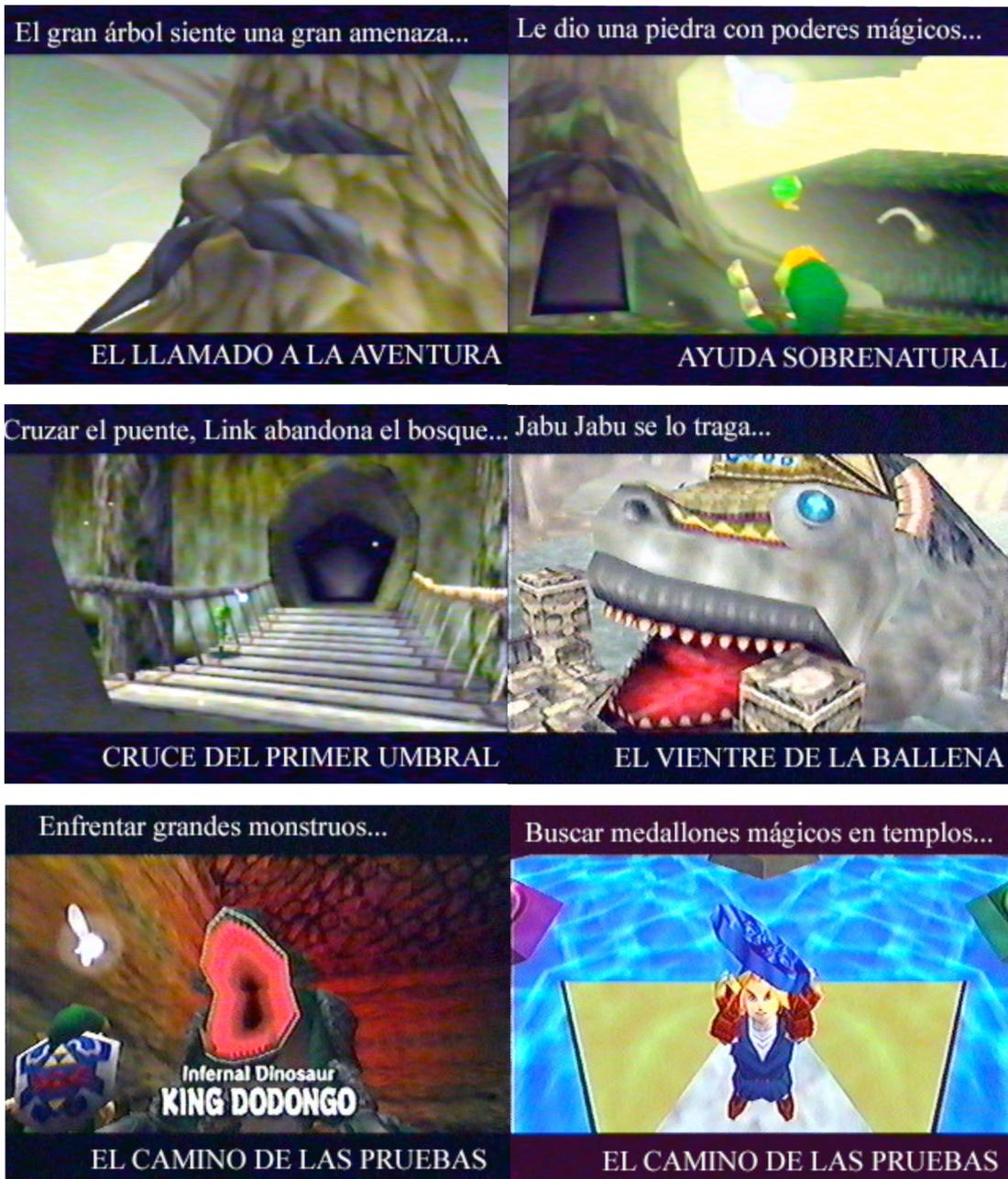
⁴⁷No será la única vez que el búho se aparezca a *Link*.

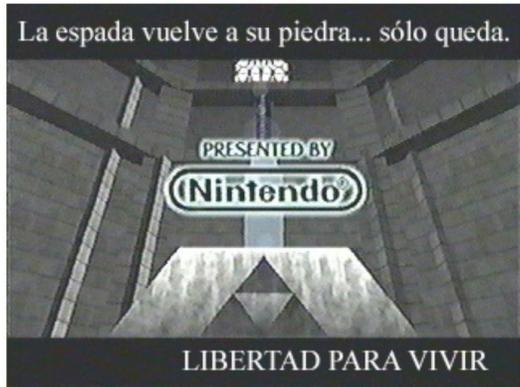
Pero al escapar, de entre los escombros surge un monstruo que pone a prueba a *Link* en lo que será la **gracia última**, una bestia en forma de cerdo gigante azul de nombre *Ganon* es el desafío, pero no lo combate solo, pues la *Princesa Zelda* ahora sí le da una mano para entre los dos acabar con *Ganon* de manera definitiva. Al final *Link* se **encuentra con la diosa** (la *Princesa Zelda*) quien acepta que ha sido la responsable de gran parte de los acontecimientos:

“Gracias *Link*. La paz ha regresado a nuestro mundo por un tiempo. Toda la tragedia que sucedió fue mi culpa. Era muy joven para comprender las consecuencias de tratar de controlar el *Reino sagrado*. Y te encerré ahí”⁴⁸

El **cruce del umbral del regreso** es lo que falta en esta aventura, la *Princesa Zelda* pide a *Link* que coloque de nuevo la *Master Sword* en el *Pedestal del tiempo* para que se arregle el cruce entre las épocas, ella toca una melodía con la *Ocarina del tiempo* para llevar a *Link* a su época original y volver a ser niño otra vez. *Link* está de vuelta para continuar con su vida como la dejó, sólo que ahora sabe quién es y tiene **libertad para vivir** y comenzar de nuevo.

⁴⁸La idea es que si *Link* no hubiera juntado las piedras espirituales, *Ganondorf* no se hubiera apoderado de la *Trifuerza* y no se habría convertido en el rey del mal.





Conclusiones

Como pudo apreciarse, la saga de videojuegos de *The legend of Zelda*, y en especial la versión de 1998 *Ocarina of time* está compuesta por símbolos importantes, que son referentes arquetípicos de mitos populares, lo que la hacen una aventura comprensible e inteligible para todas las regiones donde se comercializa dicho videojuego.

El videojuego, a veces criticado por ser un producto para el consumo y muy vacío, no es resultado de la ociosidad y la falta de preparación, al contrario, para su elaboración se requiere de especialistas que sepan procesar y transmitir un mensaje en este tipo de medios interactivos. De esta manera, en la industria del videojuego se ha vivido una evolución tecnológica pero también en sus contenidos, permitiendo temáticas más complejas y profundas; esta evolución también se ha dado en sus usuarios que exigen productos más complejos y elaborados.

El videojuego, de cara al siglo XXI es otro contribuyente para el imaginario, sus temáticas y personajes presentes en este producto, en el marco de la sociedad de la información, darán vida a nuevos héroes y mitos que como en la mitología griega, religiones, las novelas, la televisión, el cine, los comics y otros productos culturales en distintas épocas tendrán seguidores que serán fieles a los valores presentados.

El videojuego es una herramienta muy poderosa para la transmisión de mensajes y conocimientos por su carácter narrativo e interactivo, hay que analizarlo para entenderlo y usarlo con propósitos que vallan más allá del mero consumo.

Bibliografía.

- Amador, Bech, Julio. **Las raíces mitológicas del imaginario político**. México, Porrúa, 2004.
- Becker, Udo. **Enciclopedia de los símbolos**. España, Océano, 2001.
- Campbell, Joseph. **El héroe de las mil caras**. México, FCE, 1959.
- Cirlot, Juan Eduardo. **Diccionario de símbolos**. España, Siruela, 2003.
- Durand, Gilbert. **De la mitocrítica al mitoanálisis**. España, Antrophos, 1993.
- _____. **La imaginación simbólica**. Buenos Aires, Amorrortu, 1968.
- _____. **Lo imaginario**. Barcelona, Del Bronce, 2000.
- Eliade, Mircea. **Mito y Realidad**. España. Labor, 1992.
- _____. **Imágenes y símbolos**. España, Taurus, 1999.
- Jung, Carl. G. **Arquetipos e inconsciente colectivo**. Argentina, Paidós, 1970.
- _____. **El hombre y sus símbolos**. España, Caralt, 2002.
- Pearson, Carol, S. **Despertando los héroes interiores**. Madrid, Libro Guía, 1992.
- Rollo, May. **La necesidad del mito**. España, Paidós, 1992.
- Varios autores. **Análisis estructural del relato**. Argentina, Editorial Tiempo Contemporáneo, 1974.

Páginas web.

- <http://www.nintendo.com/corp/history.html> Historia oficial de Nintendo.
- <http://www.classicgaming.com> Página con información de videojuegos clásicos.
- <http://www.theesa.com/> Página que contiene datos en ventas de la industria del software de entretenimiento en Estados Unidos.
- <http://www.ign.com/> Página con información y noticias de videojuegos.

Fichas de los videojuegos de The legend of Zelda.

- The legend of Zelda**. Sistema: NES, Publicado por Nintendo, 1987.
- Zelda II. The adventures of Link**. Sistema: NES, Publicado por Nintendo, 1988.
- The legend of Zelda. A link to the past..** Sistema: SNES, Publicado por Nintendo, 1992.

The legend of Zelda. Link's awakening. Sistema: GB, Publicado por Nintendo, 1993.

The legend of Zelda. Ocarina of Time. Sistema: N64, Publicado por Nintendo, 1998.

The legend of Zelda. Majora's Mask. Sistema: N64, Publicado por Nintendo, 2000.

The legend of Zelda. Oracle of seasons. Sistema: GBC, Publicado por Capcom y Nintendo, 2001.

The legend of Zelda. Oracle of ages. Sistema: GBC, Publicado por Capcom y Nintendo, 2001.

The legend of Zelda. A link to the past / Four swords. Sistema: GBA, Publicado por Nintendo, 2002.

The legend of Zelda. The wind Waker. Sistema: GCN, Publicado por Nintendo, 2003.

The legend of Zelda. Four Swords. Sistema: GCN, Publicado por Nintendo, 2004.

The legend of Zelda The Minish cap. Sistema: GBA, Publicado por Nintendo y Capcom, 2005.

The legend of Zelda. Twilight Princess. Sistema: Nintendo Game cube/Wii. Publicado por Nintendo, 2006.

The legend of Zelda. The phantom Hourglass. Sistema: Nintendo DS. Publicado por Nintendo, 2007.

The legend of Zelda. The spirit tracks. Sistema Nintendo DS. Publicado por Nintendo. 2009.