



Universitat
de les Illes Balears

Título: Monstruos, videojuegos y estudios culturales: el caso de *The Witcher 3: Wild Hunt*.

AUTOR: Rafel Guardiola Marí.

Memoria del Trabajo de Fin de Máster

Máster Universitario en Lenguas y Literaturas Modernas.

(Especialidad/Itinerario Literatura y Estudios Culturales.)

de la

UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS

Curso Académico ____ 2017/2018. _____

Fecha ____ 24/09/2018 _____

Nombre Tutor del Trabajo Ana Patricia Trapero Llobera.

Nombre Cotutor (si es necesario) _____

(esta página ha sido intencionalmente dejada en blanco)

Índice.

0- Abstract.....	1
1- Introducción.....	2
1.1. Marco teórico.....	2
1.1.2. La <i>Monster Theory</i>	3
1.1.3. Otros elementos del marco teórico.....	4
1.1.4. Videojuego como medio de representación y difusión.....	5
1.2. Metodología y corpus.....	8
2- Análisis.....	12
2.1. Cuestiones previas al análisis: el universo narrativo de <i>The Witcher</i> ..	12
2.2. Vampiro.....	14
2.3. Botchling.....	24
2.4. Espectros.....	29
2.5. “Skellige’s Most Wanted”.....	36
3- Conclusiones.....	44
4- Bibliografía, ludografía y referencias bibliográficas.....	46

0. Abstract.

La monstruosidad y las criaturas monstruosas son elementos que no resultan ajenos en el mundo de los estudios culturales y literarios ya desde tiempos inmemoriales. La aparición de la monstruosidad pone en entredicho el sistema de valores que se transmiten mediante el discurso hegemónico y que se mantienen a través de los aparatos ideológicos y de represión del estado a la vez que permite analizar las miserias humanas y nos ayuda a replantearnos qué es la humanidad. Este trabajo pretende analizar cómo el elemento monstruoso se erige como uno de los principales agentes de creación discurso en el videojuego *The Witcher 3: Wild Hunt* y sus implicaciones culturales, videolúdicas y literarias. Asimismo, se abordará la construcción de la humanidad y la monstruosidad, la interacción entre ambas y su significación dentro del universo narrativo y las implicaciones que tiene fuera de él a través del análisis de personajes y/o situaciones.

Palabras clave: *Monster Theory*, *Game Studies*, estudios culturales, *The Witcher 3: Wild Hunt*, monstruo.

1. Introducción.

La aparición de monstruos en contextos ficcionales ha sido una constante en la historia de la cultura humana desde tiempos antiguos hasta nuestros días, y su estudio ha dado lugar a una serie de preguntas y análisis que se centran en la definición de la monstruosidad, su relación con el elemento humano y su implicación dentro de las sociedades en las que se desarrolla su aparición, presencia y actividad. Por otro lado, la aparición de los videojuegos como medios creadores ha supuesto un auge de nuevas formas de narración que han cambiado la forma de crear discursos y la manera en la que estos se reciben. El objetivo de este trabajo es, en ese sentido, ver qué implicaciones culturales tienen los monstruos en el videojuego de CD Projekt Red *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red 2015) y sus expansiones “Hearts of Stone” (CD Projekt Red 2015) y “Blood & Wine” (CD Projekt Red 2016) y cómo el elemento monstruoso entra en contacto con el humano. Para ello, se incidirá en la importancia del videojuego como transmisor ideológico y cultural y, a su vez, se estudiarán cuestiones relativas a la monstruosidad tales como su alteridad, su impacto cultural y se buscará saber cuál es el elemento que convierte un monstruo en monstruo, esto es, la monsterización (entendida como la adquisición de rasgos monstruosos) y cómo interactúa con el elemento humano. Se incidirá brevemente, también, en cuestiones relativas al universo narrativo del videojuego por sus implicaciones en todo lo que se ha comentado hasta ahora. Los elementos que van a estudiarse son, pues, diversas criaturas que aparecen en el bestiario *in-game* en el contexto de diversas misiones en las que participan y en las que el jugador debe intervenir.

Para ello, es necesario establecer de antemano cuál es el marco teórico que sirve de base para este estudio y, asimismo, es necesario también explicar la relación de los videojuegos como medio transmisor y su relación con la cultura, entre otras cuestiones. En última instancia, es indispensable explicar la metodología utilizada para este trabajo y definir de manera clara y explicada la selección del corpus a analizar. En última instancia, se llevará a cabo el estudio del corpus y de él se extraerán conclusiones que se irán recogiendo al final del estudio.

1.1. Marco teórico.

Este trabajo se adscribe de manera amplia en los estudios culturales, entendiendo como tal aquellos estudios que, en un sentido amplio, se dedican al estudio de la cultura, tanto

en su forma más excelsa como en lo que se conoce como *low culture*, es decir, la cultura de carácter más popular. Dentro de este campo, no obstante, este estudio se nutre de disciplinas tales como la teoría del monstruo, diferentes teorías sobre el poder y la alteridad, así como, de un modo más breve, de la teoría feminista en un sentido amplio para su aplicación en un caso concreto. Por la propia naturaleza del medio estudiado, es indispensable entender que este trabajo se adscribe también a los *game studies*. Estos campos son los que nos dan la información necesaria para analizar los diferentes elementos del juego en los que aparecen los monstruos, así como su contexto cultural concreto dentro del universo narrativo y fuera de él. Desde esta perspectiva es necesario, pues, detenerse brevemente en cada uno de los campos para dar una breve explicación y entender algunos conceptos clave para el análisis que se ha llevado a cabo.

1.1.2. La *Monster Theory*.

La teoría del monstruo (*Monster Theory* en inglés) es una teoría desarrollada y defendida por Cohen (1996). El autor parte de la idea de que “we live in a time of monsters” (Cohen 1996, vii), no obstante, lo más llamativo de su trabajo es que para él la monstruosidad no es únicamente un estado o un ser, sino una manera de hacer discurso (Cohen 1996, viii) y, por este motivo, propone “a *modus legendi*: a method of reading cultures from the monsters they engender” (1996b, 3). Dicho de otro modo, la teoría del monstruo propone estudiar y entender algunos de los procesos culturales de sociedades concretas (prácticas significantes, modos de representación simbólica, cuestiones de poder y hegemonía, la diferencia, etc.) a través de los monstruos que se crean en ese contexto sociocultural. Antes de ver de qué manera debe entenderse cómo se pueden leer culturas a través de sus creaciones monstruosas es indispensable tratar de comprender qué es un monstruo.

Definir qué es (o no) un monstruo puede ser más complicado de lo que se puede pensar en un primer instante. En general, un monstruo es toda aquella criatura (normalmente) imaginaria que aterroriza a los humanos o que les resulta absolutamente grotesca. Para Borges & Guerrero (1957, 8), un monstruo no es más que el resultado de crear una criatura a partir de elementos reales, de seres que sí que existen y aseveraron, asimismo, que la capacidad de combinación de tales elementos es infinita. La mayoría de autores, no obstante, detallan más el elemento monstruoso y lo relacionan con otros conceptos, principalmente ‘horror’ y ‘alteridad’, pero también con ‘deseo’. Cuéllar (2008, 229) apunta que “el monstruo representa todo aquello que no se permite ni se acepta

socialmente, pero por otra [parte] su acto transgresor personifica nuestros deseos de romper con las normas y el orden”. Shildrick (1994, 9-10) también considera que existe esta dualidad en las criaturas monstruosas y el propio Cohen (1996, 4) se posiciona a favor de esa concepción antes que las dos autoras mencionadas anteriormente. Sea como fuere, parece claro que cualquier monstruo es una criatura cuyo aspecto horroriza, aterra y resulta grotesco al hombre pero que a su vez atrae a los humanos, los fascina y les produce inquietud.

En ese sentido, es complicado dar una definición concreta sobre qué es y qué no es un monstruo. ¿Tiene que ver únicamente con el físico? ¿Con su actitud? ¿Debe ser necesariamente malvado? Esta situación permite plantear que lo importante no es, quizás, definir lo que es el monstruo, sino cuáles son algunas de las características que comparten las criaturas monstruosas y que son, en última instancia, las que nos permiten analizarlas. Cohen (1996, 4-25) propone siete tesis en las que postula siete elementos diferentes que definen la monstruosidad. Entre ellas, hace hincapié en la dimensión cultural del cuerpo del monstruo, la recurrencia (intertextual) del monstruo, la aparición del monstruo como elemento causante de una crisis, la alteridad del monstruo y su diferencia¹, la dificultad para conocer (epistemológicamente) a la criatura, la antes mencionada dualidad miedo-deseo de la monstruosidad y el origen de esta. Cada monstruo es diferente, en el sentido de que tiene un origen cultural distinto y, por lo tanto, diferente significado, y puede cumplir las tesis aquí presentadas de manera total o parcial. Estas tesis que definen la monstruosidad son el pilar básico para leer cultura a través de los monstruos que engendra, pero no son el único principio teórico importante para comprender a las criaturas y su importancia.

1.1.3. Otros elementos del marco teórico.

En menor medida, son importantes para este trabajo estudios y postulados sobre los *game studies*, puesto que el texto que se analiza es un videojuego y, como tal, tiene algunas características propias que lo diferencian de otros y, como tal, es importante tenerlas en cuenta. Para ello, se tienen en cuenta trabajos y aportaciones como las de Järvinen (2008) o Navarro-Remesal (2016), que da una importante panorámica sobre el análisis de los

¹ Aplicamos el término de acuerdo con el acuñado y utilizado por Derrida (2003), para quien la diferencia (*Différance*) es un término (‘no-concepto’, según su explicación) que hace referencia a un elemento que no es por sí mismo y que no puede simbolizarse, pero que, sin embargo, es clave para comprender el significado, pues para él los símbolos se relacionan entre sí y se comprenden a través de las relaciones diferentes que guardan entre sí.

videojuegos en múltiples vertientes y que habla del videojuego como un diasistema, esto es, sistema de sistemas. También se recogen ideas de autores como Muriel & Crawford (2018), quienes estudian en profundidad la vertiente cultural del videojuego, tanto en su recepción como en su creación y Bura (2008), que habla del diseño emocional presente en los videojuegos. Asimismo, y a pesar de no pertenecer propiamente al campo de los *game studies*, los trabajos de Debray (1994) y Melot (2010) aportan perspectivas interesantes para dar a conocer el medio videolúdico como un medio difusor.

De manera más específica, durante el análisis se utilizan algunos conceptos que proceden de otras disciplinas dentro de los estudios culturales y que, de un modo u otro, guardan relación con las criaturas monstruosas que se estudian durante el análisis. En ese sentido, a las ya mencionadas tesis de Cohen (1996) y los trabajos de Shildrick (2002) o Cuéllar (2008), hay que añadir conceptos de Julia Kristeva (1982) como el de ‘abyección’ (que también nombran otros autores), Creed (1986) que lleva un paso más allá las palabras de la anterior, entre otros. Es lícito y necesario especificar también que determinados monstruos requieren de estudios específicos sobre temas concretos. Es posible, por ejemplo, encontrarse con monstruos cuyo género es muy relevante, por lo que estudios como el de Thomas (2007) pueden cobrar relevancia. Desde este punto de vista, cabe mencionar que cada apartado del análisis hará uso de bibliografía más específica de acuerdo con las necesidades del estudio y la tipología de monstruo con la que se trabaja, además de utilizar, también, la bibliografía y la base teórica especificada en este marco teórico.

1.1.4. Videojuego como medio de difusión y representación.

“Más allá de debates abstractos sobre su validez como arte, es innegable que los videojuegos funcionan como contenedores y espacios de creación de contenidos culturales” (Navarro-Remesal 2016, 12). En las últimas décadas, y a desde finales del siglo pasado, los videojuegos se han convertido en uno de los productos de entretenimiento más famosos y de más peso y difusión del mundo, especialmente desde el lanzamiento de la NES (Nintendo Entertaining System) en 1985², tal y como atestigua Friedberg (2015, 3). En ese sentido, los videojuegos se han convertido en un medio de transmisión de gran importancia y ello implica, asimismo, que se erigen como medios difusores y creadores de discurso en los que el jugador participa de manera activa como,

² Excepto en Japón, que se lanzó en 1983.

según Navarro-Remesal (2016, 12), un co-creador del discurso. Muriel & Crawford llevan esta cuestión más lejos y consideran que el videojuego es un objeto de estudio adecuado por varios motivos, entre los cuales destacan que “video games are an undoubtedly contemporary reality”, que los videojuegos “embody some of the most important aspects of contemporary society”, que son “established cultural products” y que “there is a growing and consolidating video game culture” (2018, 3). Que los videojuegos son una realidad contemporánea y que ya se han establecido como productos culturales con una consolidación y crecimiento de su presencia en el mundo cultural es algo que ya se había comentado con anterioridad, pero sí que llama la atención y resulta importante la consideración de que los videojuegos encarnan algunos de los aspectos más importantes de las sociedades contemporáneas.

Lo que se desprende de todo lo anterior es la constatación de que las sociedades occidentales en la actualidad están dominadas por el mundo digital del que los videojuegos forman ya parte. Según Debray (1994, 175-92) existen tres edades de la mirada: la *logosfera* (dominada por la palabra), la *grafosfera*, a partir de la invención de la imprenta; y la *videosfera*, la era visual, la era en la que se encuentran sumidas hoy día las sociedades occidentales. En este punto concreto parece haber bastante consenso, puesto que Melot recoge la idea de la videosfera y considera que “un tejido de imágenes envuelve nuestro mundo desde que entramos en lo que Régis Debray denomina la videosfera, esta era en la que la imagen es más fácil de producir que un discurso” (2010, 91). Aunque tanto Muriel & Crawford (2018) como Navarro-Remesal (2016) parecen ser partícipes (al menos de manera implícita) de esta idea de que las sociedades actuales están dominadas por imágenes y, por extensión, se encuentran sumidas en una era digital, para ellos no es más fácil producir una imagen que un discurso, sino que las imágenes (entre otras cosas) pueden ser productoras de discurso, sobre todo si se encuentran inmersas en un medio de difusión audiovisual como el videojuego, por ejemplo. Sea como fuere, resulta evidente que el mundo audiovisual domina y manipula la realidad actual y, en este contexto, la importancia del videojuego se hace patente a un nivel similar (o igual) a la que pueda tener el cine o la ficción televisiva, puesto que es un medio de creación y difusión enteramente audiovisual en el que, además, el receptor participa de manera activa convirtiéndose en co-creador del discurso.

Desde esta perspectiva es necesario anotar, no obstante, una cuestión importante. El videojuego no confía únicamente en las imágenes para crear su discurso, sino que se sirve de varios recursos que lo dotan de capacidad narrativa y, además, es capaz de

transmitir emociones a partir de un diseño emocional en el que la narración, la jugabilidad y las imágenes se conjuran para causar determinadas sensaciones en el jugador que pueden llevarle (o no) a tomar determinadas elecciones en caso de que el diseño ludonarrativo así lo permita. Sobre el debate de la capacidad narrativa del videojuego poco hay que decir. Si bien en los primeros años en los que se empezó a estudiar el medio existía un debate fuerte sobre si el videojuego podía considerarse o no un medio narrativo, en los últimos años parece haberse alcanzado cierto consenso y autores como Navarro-Remesal consideran que los elementos del sistema central³ de un videojuego tienen “potencial narrativo” y que “todos pueden articularse para dar forma a un relato” (2016, 117). Kücklich, por su parte, considera que “playing a game, like reading a novel, can be regarded as a form of semiosis, an interaction of signs” (2003, par. 1). A pesar de considerar que tienen potencial narrativo, no lo desgaja del juego, al igual que tampoco hace este estudio, llegando a lo que se ha llamado ludonarrativa y que Navarro-Remesal define con estas palabras: “la construcción de un relato entrelazado en una estructura jugable” (2016, 117) y su construcción se da en los espacios narrativos del videojuego, en los que se destacan sobre todo (pero no únicamente) los diálogos. Así pues, el videojuego es un medio de difusión (y representación) que es capaz de crear relatos dentro de una estructura jugable que, a su vez, permite la creación y transmisión de discurso haciendo uso de mecanismos propios de su medio y su época.

Si bien es cierto que la capacidad narrativa del videojuego se estima clave para poder construir relatos y crear discurso, el sentido de ambos se ve completado por las emociones que el jugador sea capaz de sentir y el (video)juego sea capaz de suscitar. Stéphane Bura considera que “game design is experience crafting for the purpose of emotion engineering” (2008, par. 5) ya que los jugadores buscan, mediante la experiencia de juego, sentir emociones. Järvinen, en la misma línea, argumenta que “modifying perception, directing attention, and biasing thinking are all means that game designers want to induce in players: to engage players cognitively and emotionally” (2008, 151). De esta idea es posible llegar a la conclusión de que el jugador, a pesar de ser co-creador del discurso, tiene limitaciones a la hora de generar los discursos. La cuestión que subyace aquí es la que Navarro-Remesal (2016, 310) llama “libertad dirigida”, esto es, “unos

³ El sistema central de un videojuego comprende las entidades, mecánicas, reglas, objetivos, obstáculos y las recompensas y penalizaciones del texto videolúdico. En estos elementos se incluye, según Navarro-Remesal (2016, 342), el conocimiento de la ficción, por eso en estos elementos es posible encontrar potencial narrativo.

márgenes de acción limitados que crean tanto poder como impotencia”. En ese sentido, por mucha responsabilidad que tenga el jugador, por mucho que se erija como un creador de discurso, el videojuego no deja de ser un producto diseñado y, como tal, los creadores del texto no dejan de crear, también, varios discursos posibles de los cuales uno en concreto será activado por el jugador según sus acciones y/o decisiones. En ese sentido, el diseño emocional es importante porque los desarrolladores buscarán suscitar determinadas emociones en determinados momentos y muchas de ellas se canalizarán en diferentes espacios narrativos como se observará en el análisis.

Así pues, el videojuego es un texto complejo que, además de tener capacidad narrativa y construir relatos dentro de estructuras jugables, se erige como un medio creador de discurso en el que tanto diseñadores como jugadores participan de manera activa. Si además se atiende a su ingente consumo en las sociedades actuales, parece lógico que se estudie este fenómeno desde los estudios culturales, tanto por su recepción como por su contenido, siendo este segundo el que suscita más interés para nuestro estudio. Dentro de los espacios narrativos que presenta el videojuego y del diseño emocional que pretende suscitar emociones en el jugador se encuentra un discurso que se transmite y se difunde y que, por lo tanto, es susceptible de ser analizado y estudiado.

1.2. Metodología y corpus.

En cuanto a la metodología aplicada en este trabajo, el hilo conductor del estudio es el análisis de personajes monstruosos y su aparición en un momento del contexto ficcional concreto dentro del videojuego *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red 2015) y/o en sus expansiones. En general, el análisis busca ver qué implicaciones culturales tienen las diferentes criaturas monstruosas presentes en el videojuego según el marco teórico establecido. Por este motivo, se han seleccionado las siguientes criaturas y/o misiones. Al haber un gran número de criaturas monstruosas en el videojuego, se han seleccionado algunas de las más relevantes, bien sea por la tradición y trayectoria previa que poseen, por su novedad dentro del contexto narrativo o por su relación con el elemento humano. Así pues, el corpus es el siguiente:

- Vampiros: Teniendo como referencia a los personajes Emiel Regis (presente en “Blood & Wine”) y Hubert, así como sus congéneres menores.

- Botchling: Criatura de la mitología eslava cuya poca recurrencia hace que su rastreo sea difícil, su aparición viene marcada en un contexto cultural actual concreto, externo al contexto ficcional del juego.
- Espectros: Teniendo como referencia los personajes de Anabelle e Iris von Everec (de la expansión “Hearts of Stone”).
- La misión “Skellige’s Most Wanted”, donde la presencia de varios monstruos y el *Witcher* muestran la relación humano-monstruo y condensan el sentido que ambos tienen en *The Witcher 3: Wild Hunt*.

En todos los casos el monstruo tiene un papel primordial, aunque de un modo distinto. La exploración y análisis de este corpus permite mostrar la pluralidad de monstruos que aparecen en el juego (siendo, de todos modos, una ínfima parte de todos los que aparecen en él) y sus singularidades, mostrando en el proceso diferentes concepciones culturales y significados concretos según su contexto. En última instancia, es un corpus que permite mostrar la ambigüedad moral que caracteriza la ficción⁴ y en la que se mueve toda la trama y, por extensión, muestra las implicaciones culturales de las criaturas monstruosas, el elemento humano (y posthumano en menor medida); así como el posicionamiento general del juego sobre estos elementos, cuestión que puede observarse, sobre todo, a través del diseño emocional.

El esquema básico del videojuego que nos ocupa y de las criaturas que aparecen en él es el siguiente:

⁴ Entendida como la vertiente narrativa y el *gameworld* y sus elementos.

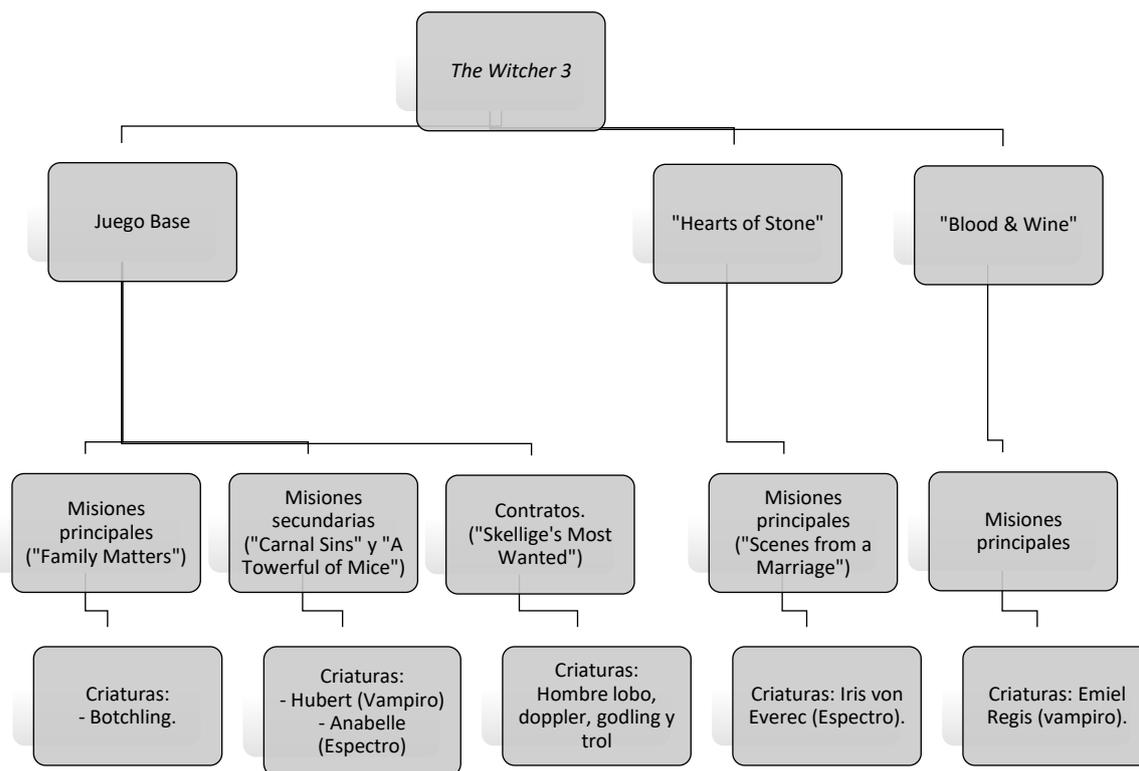


Figura 1: Estructura general de *The Witcher 3: Wild Hunt* con sus expansiones y las misiones y criaturas que aparecen en el análisis. Fuente: elaboración propia.⁵

Las criaturas que aparecen en el juego tienen una clasificación interna propia según su tipología. Algunas tipologías son más relevantes que otras para entender la monstruosidad por su mayor inteligencia y complejidad. En ese sentido, es importante familiarizarse, aunque sea de manera breve, con alguna tipología (la de aquellos monstruos que aparecen en nuestro análisis) para comprender mejor los monstruos que se encuentran en la estructura antes mencionada:

- *Cursed Ones*: son criaturas malditas. Se incluyen aquí el hombre lobo, el botchling. Se caracterizan por su gran agresividad, pero también por tener siempre un origen humano.
- Espectros: son criaturas de tipo fantasmal y siguen el patrón clásico de criatura que encanta una casa/lugar. Son también agresivos y su presencia siempre implica interacción con el elemento humano.

⁵ Existen misiones secundarias y contratos en las dos expansiones, no obstante, ninguna aparece en este trabajo y tampoco resulta funcional añadirlas. El esquema es básico, pero ayuda al lector a situarse en el texto.

- Vampiros: criaturas (en principio) sanguinarias. Los hay de dos tipos, menores y altos vampiros. Los primeros carecen de habilidad para razonar y sus ataques son brutales. Los segundos son altamente inteligentes y pueden no beber sangre si así lo desean. Pueden ser malvados por naturaleza o por ideología y son capaces de camuflarse perfectamente entre humanos.



Figura 2: Bestiario *in-game* con varias de sus secciones visibles. Fuente: captura de pantalla propia.

Estas tres tipologías antes mencionadas son las más importantes para este trabajo, aunque en menor medida pueden aparecer otras como sucede en “Skellige’s Most Wanted”, donde aparecen un doppler y un godling (*relicts*) además de un trol (*ogroid*), criaturas en su mayoría que demuestran inteligencia y algunas incluso razonamiento. En cualquier caso, en la figura 2 se puede apreciar la complejidad de las criaturas presentadas. Nuestra selección obedece o bien a su alta capacidad de razonamiento (lo que les aporta una dimensión más amplia), o bien a su relación intrínseca con el elemento humano, algo que no es tan común en el resto de las tipologías monstruosas presentes en el texto videolúdico (por ejemplo, dracónidos o necrófagos).

2. Análisis.

2.1. Cuestiones previas al análisis: el universo narrativo de *The Witcher*.

Al considerar que un juego tiene potencial narrativo (ficcional, según lo llaman algunos autores), debemos considerar, necesariamente, que aquellos que lo utilizan crean un universo narrativo. El hecho de que el sistema central de un videojuego tenga potencial narrativo obedece a la concepción del videojuego como texto en sí mismo. Esta concepción, no obstante, debe matizarse. Cuando se habla de un videojuego como texto, hay que entender que no se trata de un texto al uso, prototípico, como lo sería el de una novela, sino que se trata de un tipo de texto muy concreto, un cibertexto (Aarseth 1997, 18) y, más concretamente, un cibertexto interactivo (Pérez Latorre 2010, 70). La importancia de esta cuestión recae en la concepción del cibertexto como un texto que requiere la agentividad de toda persona que se acerque a él. Aarseth considera que una de las características principales de los cibertextos frente a otros textos más lineales es que “each decision will make some parts of the text more, and others less, accessible, and you may never know the exact results of your choices; that is, exactly what you missed” (1997, 3), por lo que resulta evidente que, en el texto videolúdico, el jugador debe tomar decisiones que tendrán efecto sobre el texto.

El caso que nos ocupa, no obstante, lleva todas estas cuestiones más lejos. Navarro-Remesal (2016, 123) y Pérez Latorre (2010, 67) consideran que el cibertexto interactivo, el tipo de texto al que adscriben el texto videolúdico, no puede considerarse, de ninguna manera, una narrativa tradicional; lo que sí considera Navarro-Remesal, no obstante, es la presencia de espacios en el sistema central en los que se desarrolla la vertiente narrativa de los textos videolúdicos, los llamados “espacios narrativos” (2016, 125-29). El problema que presenta *The Witcher 3: Wild Hunt* es un problema ya anotado por Pérez Latorre (2010), quien distingue entre cibertextos interactivos (videojuegos) y cibertextos no-interactivos (mundos narrativos). Es en este caso que se hace clave el concepto de *Transmedia Storytelling* acuñado por Henry Jenkins (2006). Según Jenkins, una historia transmedia es aquella que “unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole” (2006, 95-6). Así pues, el texto videolúdico que nos ocupa aprovecha un cibertexto no-interactivo preexistente,

creado por el novelista polaco Andrzej Sapkowski, para crear su cibertexto interactivo⁶. CD Projekt Red crea una saga videolúdica que se inicia con *The Witcher* (2007), continúa con *The Witcher 2: Assassin's of Kings* (2011) y que concluye con *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), texto que es estudiado en este trabajo. En ellos, los diseñadores aprovechan el universo narrativo de Sapkowski para crear una obra compleja con un alto grado de intertextualidad aprovechando todos los materiales creados hasta el momento del universo narrativo, por lo que nos encontramos, claramente, ante un texto transmediático.

La calidad del mundo creado por Sapkowski y su adaptación videolúdica no han pasado desapercibidos por la crítica, tanto en su vertiente literaria como en los *game studies*. Venegas afirma que “el mundo de Geralt de Rivia es un mundo increíblemente rico y los videojuegos ambientados en él han sabido captar esa riqueza [...]. Sapkowski supo crear un mundo vivo, tan realista y coherente que por momentos podemos llegar a pensar que es incluso real” (2015, 3). La concepción del mundo de Geralt de Rivia como algo vivo y realista no es gratuita. El mundo creado por Andrzej Sapkowski parte de una premisa evidente: la ambigüedad moral. Uno de los creadores, Marcin Iwiński, tal y como recoge Pardo (2017), reconoce que uno de los motivos que los llevó a crear un videojuego ambientado en ese mundo es, precisamente, lo difícil que se hace en él distinguir el bien del mal y la dificultad de tomar decisiones en esas circunstancias, algo que se asemeja a la vida real. En este sentido, resulta más que evidente el influjo del posmodernismo en la obra, aunque no es tan evidente si esta influencia es completamente voluntaria. Sarrión considera que uno de los pilares del posmodernismo es que “el discurso unificador de la razón ya no sirve, vivimos en una sociedad donde la pluralidad de culturas, reglas morales o lenguas no ofrece la posibilidad de encontrar denominadores comunes, universalmente válidos” (2009, 238). *The Witcher 3: Wild Hunt* presenta una moralidad ambigua y el mundo es incierto, algo que concuerda perfectamente con las palabras de Sarrión.

Esta cuestión es de suma importancia si se tiene en cuenta lo que se ha mencionado anteriormente sobre la tipología textual del videojuego. El hecho de que el cibertexto interactivo requiera de la agencia del jugador para poderse ‘leer’, implica meter de lleno al jugador en el mundo narrativo que hemos comentado con anterioridad. En él deberá tomar decisiones que causan incertidumbre (puesto que es imposible conocer el resultado

⁶ Esto presenta el debate sobre si los hechos presentados en el videojuego deben considerarse (o no) canónicos, algo que es común en muchos productos transmedia. Lo que sí es evidente es que la comunidad parece no tener problemas en considerarlo como tal, teniendo en cuenta que el número de libros vendido ha aumentado a raíz de la saga videolúdica.

de las acciones de antemano) y en él aparecerá el monstruo y sus características. Este mundo está dominado por los humanos, algo a lo que se alude constantemente en la saga literaria y videolúdica. En este contexto el jugador tomará el control de Geralt de Rivia, un Brujo⁷ (un humano mutado genéticamente) que se dedica profesionalmente a la caza de monstruos a cambio de dinero, cuya misión es encontrar y ayudar a su hijastra Ciri. Durante su viaje, Geralt se encontrará a diversas criaturas monstruosas de diversa índole, algunas peligrosas, algunas amables, algunas que se interpondrán en su camino y otras que le ayudarán en su cometido. En ese sentido, Geralt, como elemento posthumano, se erige como el personaje que rompe los esquemas binarios (bueno-malo) y que manifiesta las bondades y maldades de unos y de otros. El análisis presente en este trabajo busca ver qué elementos convierten al monstruo en lo que es, cuál es su relación con el elemento humano y qué formas de monstruosidad existen. Para ello, se han seleccionado tres criaturas distintas y la misión “Skellige’s Most Wanted”, en la que se condensa todo el sentido de la relación monstruo-humano presente en el texto videolúdico.

2.2. El vampiro.

Al hablar de criaturas monstruosas, es imposible olvidarse del vampiro, una de las criaturas monstruosas con más recorrido que existen, tanto en literatura como en otras artes. Tanto Latham (2002) como Lucendo (2009) hacen referencia al vampiro como un ser actual, un monstruo que tiene una altísima relevancia en la cultura popular. El último, no obstante, considera también que, si bien un vampiro es “aquello que la gente señala como tal” (Lucendo 2009, 51), el vampiro tal y como lo conocemos surge en el siglo XVIII y es esa imagen la que conocemos y la que padece variaciones. Chevalier & Gheerbrant (1982, 993) consideran también que esa es la imagen principal del vampiro: un no-muerto que por las noches se levanta para saciar su sed de sangre a costa de los vivos, a los que convierte. A pesar de que esa es la imagen más común dentro del imaginario cultural colectivo, cabe señalar que el origen de la criatura es bastante más antiguo. Gelder escribe el libro *Reading The Vampire* (1994) en el que considera que el origen del vampiro es difícil de situar debido a una multiplicidad de orígenes (Gelder 1994, 24), aunque no da explicaciones sobre un origen más antiguo. Más pistas ofrece, no obstante, Pierre Grimal, quien sitúa los vampiros en la antigüedad clásica, si bien de un modo muy distinto al que

⁷ De ahora en adelante se usará el término en lengua inglesa *Witcher* por ser esta la versión del juego utilizada por el autor del trabajo y porque permite una terminología más clara.

los conocemos, describiéndolos del siguiente modo: “[Carna] tiene por misión principal ahuyentar a los vampiros, esas aves semihumanas que acuden a chupar la sangre de los recién nacidos cuando la nodriza los deja solos en la cuna” (Grimal 1981, 88). Resulta evidente, pues, que el vampiro es una criatura de una larga tradición cultural y que forma parte del imaginario colectivo desde tiempos ya remotos.

La longevidad, recurrencia y tradición de esta criatura aporta dos elementos básicos para este análisis. El primero y más evidente, el vampiro cumple con creces la segunda tesis propuesta por Cohen (1996b, 4-6): “the Monster always escapes”. El vampiro aparece en un contexto determinado y desaparece en él para reaparecer más tarde en un contexto diferente en el que su significado cambia, lo cual conecta al vampiro también con la primera de las tesis de Cohen⁸ (1996b, 4), que considera que el monstruo “only exists to be read” y que en este caso se relaciona claramente con cuestiones religiosas y morales, como se verá. El segundo elemento importante para este análisis se relaciona con el primero, y tiene que ver con la necesidad que tiene *The Witcher 3: Wild Hunt* de recoger toda una tradición previa y adaptarla a su mundo narrativo y a su contexto cultural concreto. En ese sentido, la importancia del vampiro dentro del universo narrativo de Geralt de Rivia es manifiesta tanto en la saga literaria (donde Emiel Regis es uno de los personajes principales) como en la saga videolúdica, que tiene una expansión, “Blood & Wine” (CD Projekt Red 2016) dedicada de manera casi exclusiva a este tipo de criaturas. Desde este punto de vista es importante destacar la trascendencia del vampiro para este análisis y tener en cuenta las características concretas que presenta en el texto estudiado.

Los vampiros en *The Witcher 3: Wild Hunt* y en la saga literaria de Sapkowski presentan una doble categorización: los altos vampiros y los vampiros menores. Esta concepción es esencial porque tiene consecuencias tanto (ludo)narrativas como culturales. Los vampiros menores son aquellos cuya forma es siempre monstruosa en el sentido más estricto, esto es, aquella criatura que, más allá de sus actos, presenta una forma física grotesca y con elementos de hibridación, e incluso se les describe en el bestiario del juego como “overgrown bats” (CD Projekt Red 2015). Los vampiros superiores, en cambio, son criaturas mucho más cercanas al vampiro prototípico que se deriva de las obras e imágenes que de él se proyectan a partir del siglo XVIII. Son criaturas altamente inteligentes, con apariencia humana en muchos casos (aunque tienen la capacidad de transformarse en criaturas similares a sus hermanos menores) y que se

⁸ “The Monster’s body is a cultural body” (Cohen 1996b, 4).

camuflan en la sociedad casi a la perfección. Este asunto plantea una pregunta: ¿cuál de los dos es más monstruoso? Responder a esta cuestión no es sencillo, pero podría resumirse en que son monstruosidades distintas, algo que se desarrolla en este apartado del trabajo.

Sin embargo, antes de indagar más en la naturaleza del monstruo presentada por el texto videolúdico de acuerdo con las tesis de Cohen (1996b) y con otros elementos del marco teórico, es necesario aclarar qué parte de la tradición asume la obra de Sapkowski y el videojuego que toma ese mundo narrativo como base. En ese sentido, las diferencias entre los altos vampiros y los vampiros menores empiezan a hacerse evidentes. Estos últimos heredan los rasgos más primitivos del vampiro, los que remiten a la concepción del vampiro como la que aparece en Grimal (1981, 88) a la que ya se ha hecho alusión⁹. Serían las criaturas más cercanas al protovampiro propuesto por Summers, para quien la idea antigua del vampiro “was present among well-nigh all ancient peoples [...], the vampires of older superstitions were generally ghosts of spectres, but ghosts that were sometimes tangible and spectres who could do very material harm to living people by exhausting their vitality and draining their blood” (Summers 1968, 64). Los altos vampiros, por su parte, se acercan más al nuevo vampiro, cuya imagen empieza a extenderse durante el siglo XVIII y que presenta una forma humana, aunque de un modo diferente a la tradicional presentada por el vampiro eslavo, si atendemos a palabras de Barber (1988, 2) más cercana a la figura ficcional creada por Bram Stoker en *Dracula*, publicada el 1897. Esta imagen es también, según Lucendo (2009, 51-2) la más extendida en la actualidad. No es una sorpresa, pues, que la saga de *The Witcher* recoja también esta tradición, tal y como lo hace recogiendo una tradición más primitiva.

Sin embargo, y a pesar de hacerse eco de esta tradición preexistente que permite entender a estas criaturas y tratarlas y estudiarlas a través de su vampirismo; es lícito comentar como en la saga literaria y videolúdica se rompe con esta tradición de manera clara y explícita. Lo hace ya durante los eventos de *Baptism of Fire* (Sapkowski 2014), en los que Regis, un alto vampiro, desmiente muchos de los mitos que los humanos han otorgado históricamente a sus congéneres. Mientras que en la saga literaria se desmienten los mitos referentes a los altos vampiros, algo que también recoge el texto videolúdico; en el bestiario *in game* se refutan algunos mitos referidos a los vampiros menores, aunque en muchos casos coinciden. No obstante, estos mitos desmentidos por Regis y el bestiario

⁹ Cf. p. 15.

sólo dejan entrever que los humanos temen, en primer lugar, por desconocimiento y, en segundo lugar, por cuestiones que tienen que ver con la propia condición humana frente a las criaturas monstruosas, en este caso concreto el vampiro. Así, los mitos que se desmienten sobre estas criaturas se relacionan de manera directa con algunas tesis propuestas por Cohen (1996b), pero no para negarlas, sino para reforzarlas.

Si atendemos a los altos vampiros, por ejemplo, Regis desmiente que necesiten beber sangre para vivir¹⁰, algunos pueden dormir a sus enemigos con la mirada, presentan algunos poderes vampíricos (como transformarse en murciélago), su mordedura no convierte al mordido en vampiro y la luz del sol, los crucifijos o el ajo tienen nulo efecto sobre ellos. Además, los vampiros nacen ya como vampiros. No son entes no-muertos, ni humanos revividos (Sapkowski 2014, 295-301). Los comentarios que aparecen en el bestiario para los *higher vampires* van en la misma línea, puesto que en ellos no se puede leer una sola referencia a los mitos que han copado el imaginario colectivo occidental durante los últimos dos siglos.

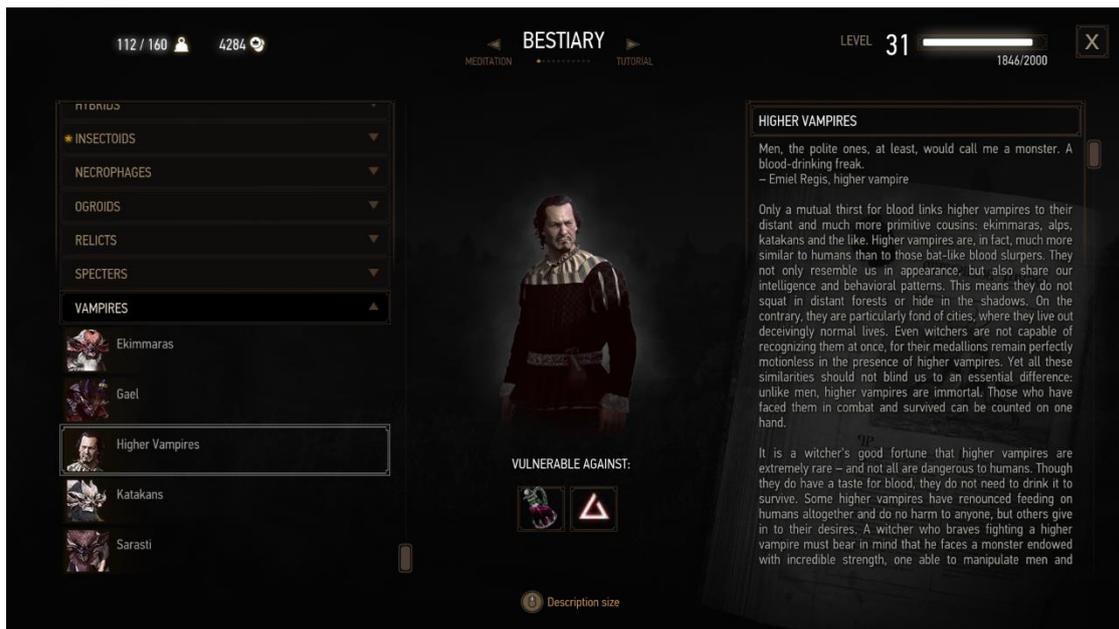


Figura 1: Entrada del bestiario *in game* sobre los altos vampiros. Fuente: captura de pantalla propia.

En la figura 1 puede apreciarse, de manera clara, el parecido de los altos vampiros con los humanos, y puede leerse de ellos que su manera de relacionarse y su inteligencia es similar a la de los homínidos. Además, algunos de los mitos que se desmienten en *Baptism of Fire* se desmienten también aquí. El caso de los vampiros menores no es, en

¹⁰ La ingesta de alcohol por parte de los altos vampiros podría compararse con la ingesta de alcohol por parte de los humanos, puesto que los efectos embriagadores son los mismos.

este sentido, diferente. Si nos acercamos a la entrada para los Ekimmara en el juego, el vampiro menor más común y frecuente en *The Witcher 3: Wild Hunt*, encontramos escrito “[...] Ekimmaras are not, despite what village gossips might say, undead humans”. Además de desmentir su condición de no-muertos, y considerar que son monstruos, asevera que “[they have] no particular feelings about garlic, holy water, or religious symbols”. Los miedos que suscitan ambas criaturas tienen mucho que ver con los rumores y con su condición de alteridad en relación al elemento humano y sus motivos conectan directamente con las tesis propuestas en el marco teórico.

En ese sentido, ya se ha observado que el vampiro como criatura en la saga videolúdica cumple con las dos primeras tesis propuestas por Cohen (1996b)¹¹, que comprenden su intertextualidad y el hecho de que la criatura encarna aspectos de un momento cultural concreto, motivo por el cual su cuerpo es un cuerpo cultural. Esta concepción es necesaria para comprender por qué el vampiro asume, también, la tercera tesis propuesta por Cohen: “the Monster is the harbinger of category crisis” (1996b, 6). El monstruo aparece en tiempos de crisis o es causante de una crisis porque es difícil de clasificar. Incluso en el texto videolúdico, en el que el jugador controla a un cazador de monstruos profesional y actúa como tal, las diferencias que parecen ser claras se difuminan y desencadenan el conflicto, puesto que establecen un conflicto humano-monstruo que el jugador se ve obligado a resolver, sin perder de vista que el mundo destaca por estar dotado de una gran ambigüedad moral. Es, precisamente, esa ambigüedad moral el ambiente que el monstruo necesita para florecer y viceversa, la ambigüedad moral que plantean introducir los desarrolladores se ve favorecida por la presencia de estas criaturas. Cohen considera que el monstruo “notoriously appears at times of crisis as a kind of third term that problematizes the clash of extremes” y que eso supone sembrar dudas sobre el pensamiento binario sobre la que muchas sociedades construyen su sociedad y sus discursos hegemónicos¹² (1996b, 6). Estos tres elementos ya dan una idea de qué implica la monstruosidad y en el caso del vampiro en *The Witcher 3: Wild Hunt* se hacen bastante evidentes.

Estas tres tesis no son, no obstante, las únicas que las criaturas vampíricas cumplen dentro del texto videolúdico. Estrechamente relacionada con la tercera tesis encontramos la cuarta y quinta tesis. La cuarta tesis hace referencia explícitamente a que el monstruo

¹¹ Cf. p. 4.

¹² Conviene entender el término ‘hegemonía’ en el sentido propuesto por Gramsci que recoge Carlucci (2013, 175-6).

“is the difference made flesh” (Cohen 1996b, 7), es decir, el monstruo se erige como un elemento subalterno, su situación respecto al discurso hegemónico es marginal, se encuentran en una situación permanente de alteridad. Este hecho es particularmente cierto para los vampiros menores, cuya incapacidad para razonar les sitúa siempre en una posición contraria a la humana. La quinta, por su parte, se presenta diciendo que “the Monster polices the borders of the posible” (Cohen 1996b, 12). Desde esta perspectiva, los monstruos son entes difíciles de clasificar porque son seres incoherentes (sobre todo en el aspecto físico) lo que quedaría contravenido por la existencia del bestiario en el juego y el control de un personaje capaz de hacer clasificaciones y distinciones. No obstante, para el resto de NPCs del juego la barrera sigue estando presente, por lo que este hecho no supone un problema. Cabe destacar aquí que, en este caso, el monstruo se erige como una criatura que permite explorar más allá de los límites establecidos, con los riesgos que ello conlleva. En el caso del vampiro en *The Witcher 3: Wild Hunt*, la inmortalidad, por ejemplo; o la capacidad de llevar a cabo prácticas ilícitas sin ser descubierto.

Así pues, desde el punto de vista que nos proporciona la *Monster Theory*, el vampiro es una criatura que cumple claramente esas cinco tesis: es un monstruo recogido de una tradición preexistente que reaparece en este texto reconvertido, su cuerpo es cultural, porque aparecen como causantes de una crisis en un momento histórico en el que la religión cada vez tiene menos adeptos pero aún tiene fuerza como aparato ideológico, y en este momento histórico, el vampiro debe entenderse como el elemento que destruye la religión¹³, como el pecado hecho carne. El vampiro representa los miedos de cruzar del mundo de los vivos al de los muertos¹⁴, el miedo a lo desconocido (puesto que puede atacar al hombre cuando este es más vulnerable, cuando no espera un ataque) pero, a su vez, se erige también como azote a la ignorancia, a la superstición fundada, gracias a la presencia en el texto videolúdico de Geral de Rivia, quien arroja cierta luz sobre la naturaleza de estas criaturas. El cumplimiento de estas cinco tesis ya deja entrever claramente cuál es la función del vampiro como monstruo dentro del texto videolúdico, pero no explica la propia naturaleza monstruosa ni cómo construye el discurso completo.

¹³ En realidad, para la Iglesia del Fuego Eterno (muy similar en su dogma a la Iglesia Católica), en *The Witcher 3: Wild Hunt* cualquier monstruo e, incluso, el Witcher son elementos que vienen a competir con la religión y a destruirla. Lo mismo pasa con las hechiceras y los hechiceros y, en menor medida, con los humanoides no-humanos conocidos como *The Elder Races*: gnomos, enanos y elfos.

¹⁴ Incluso cuando en el juego se especifica que no son seres no-muertos, este elemento todavía opera porque sigue siendo vigente en el imaginario colectivo de los humanos y humanoides (enanos, gnomos y elfos).

Más allá de estas cuestiones, observamos a su vez que el cumplimiento de la sexta tesis, “fear of the Monster is really a kind of desire” (Cohen 1996b, 16), es aplicable a ambas variantes de la criatura, pero con diferentes resultados. Esta tesis hace referencia al concepto de abyección presentado por Kristeva, tal y como recoge el propio autor, para quien lo abyecto tiene la capacidad de causar repulsión, aunque a su vez es capaz de atraer (Kristeva 1982, 1). Esta concepción, por supuesto, tiene mucho que ver con el deseo que muestran estos monstruos de explorar lo desconocido (a pesar de los peligros que conlleva eso), de conquistar la muerte y llegar a la inmortalidad, por ejemplo, en el caso de los vampiros menores, o a cuestiones más cercanas a la sexualidad con los altos vampiros, tal y como refleja Emiel Regis en *Baptism of Fire*: “[...] humans are more powerfully influenced by fears with a sexual origin. The virgin fainting in the embrace of a vampire who drinks her blood. [...] That’s how you imagine it. Oral rape. [...] A revolting parody of oral sex. [...] You unconsciously dream of something like this, but shy away from offering it to your lovers” (Sapkpwski 2014, 300-1). Este deseo, no obstante, se ve reprimido por todo aquello que genera repulsión, en el caso de los vampiros, la hibridez de sus cuerpos, su propia lejanía con lo humano o la misma relación con la muerte.

En estas seis tesis anteriores se encuentra la respuesta a la pregunta planteada por el autor en la séptima (y última) tesis: “the Monster stands at the threshold... of becoming”, en la que se cuestiona cuál es el motivo por el que se han creado a los monstruos, o, mejor dicho, *por qué* los hemos creado, teniendo en cuenta que “Monsters are our children” (Cohen 1996b, 20). La respuesta, obviamente, es que los monstruos aparecen para dinamitar las diferentes asunciones culturales que presenta el discurso hegemónico en una época determinada; por este motivo su cuerpo es cultural y su posición siempre es de alteridad. El monstruo, pues, es algo más que un enemigo, o un obstáculo, el monstruo es la encarnación de aquello que aterriza y atrae a los hombres, de aquello que amenaza el supuesto ‘orden’ de las sociedades que han creado. Son sus instintos más ocultos, el huir de los contrastes establecidos... El monstruo es, en muchos aspectos, libre. Por eso atrae, por eso supone un problema para aquellos aparatos que pretenden mantener el *statu quo*. El monstruo no necesita actuar, su sola presencia ya supone una afrenta directa a la hegemonía cultural de los grupos dominantes.

En ese sentido, parece importante establecer aquí una diferenciación entre los monstruos y los humanos utilizando dos personajes del texto videolúdico que resultan interesantes para este trabajo. Se trata de Emiel Regis, personaje que ya aparece en la saga literaria, y Hubert Rejk, personaje que sólo aparece en *The Witcher 3: Wild Hunt* durante

la misión “Carnal Sins”, altos vampiros ambos. Lo interesante de esta comparativa es que su relación con el elemento humano permite introducir el concepto de ‘monstruosidad de la acción’¹⁵, esto es, aquel monstruo que es tal no necesariamente por su cuerpo o por su propio ser, sino por sus acciones. Ambos son criaturas monstruosas que cumplen las tesis que se han comentado, los dos personajes tienen la capacidad de ser altamente peligrosos y, no obstante, ambos pueden actuar como humanos de manera evidente. A pesar de ello, la concepción de Regis es positiva, mientras que la de Hubert se verá marcada de manera negativa. Lo sorprendente de este tratamiento es que esas concepciones poco tienen que ver con su naturaleza monstruosa, al menos no si se entiende de manera estricta.



Emiel Regis tal y como aparece en el menú “Characters” de “Blood & Wine” en *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015-2016).

¹⁵ El término en este trabajo se usa únicamente con el sentido explicado en el cuerpo del texto y es de acuñación propia.

Emiel Regis es un personaje que aparece durante los eventos narrados en *Baptism of Fire* (Sapkowski 2014). Es él quien, tanto en el libro como en el videojuego, desentraña al lector/jugador los misterios del vampirismo y quien desmitifica supersticiones que se derivan de la tradición preexistente. Como vampiro, deja atrás el consumo de sangre a raíz de presentar síntomas similares al alcoholismo que lo llevan a su destrucción, de la que no se recupera hasta medio siglo más tarde. Quizás lo más llamativo de Emiel Regis sea su deseo de vivir en paz y de ayudar a aquellos que lo necesiten, independientemente de si es un vampiro, un hombre o un elfo. Este hecho contrasta de manera absolutamente flagrante con las acciones de Hubert, quien demuestra ser mucho más despiadado y quien actúa de un modo cruel que viene motivado no por su condición de monstruo, sino por su ideología.

Hubert Rejk es un personaje que aparece en la tercera entrega de la saga videolúdica durante la misión “Carnal Sins”. En esta misión Geralt investiga una serie de ataques y asesinatos que se han sucedido en la ciudad de Novigrad a raíz de un ataque que recibe su amiga Priscilla, interés romántico de su gran amigo Dandelion¹⁶. En esta misión las víctimas aparecen todas muertas (salvo Priscilla, malherida) y con evidentes signos de violencia, siguiendo un patrón común: primero obligaba a las víctimas a beber formaldehído y luego los sometía a varias torturas mientras aún estaban vivos, principalmente arrancaba los ojos de las víctimas de las cuencas y los sustituía por carbón al rojo vivo antes de arrancar su corazón y colocar en su lugar huevos de salamandra. Estas dos sustituciones durante las torturas no son gratuitas, puesto que tienen mucho que ver con el simbolismo del fuego representado por la Iglesia del Fuego Eterno en el juego, una iglesia que presenta los sectores más retrógrados y conservadores de la sociedad y para quien el fuego representa no sólo la pureza, sino también la posibilidad de purificar. Para aumentar su carácter sádico, además, deja escrito un sermón en la escena del crimen y el nombre de la siguiente víctima en piel humana. Los objetivos son, a su vez, concretos: prostitutas, razas humanoides, gente de la farándula e, incluso, personas que pierden la fe. Su trabajo como forense le ayuda, además, a poder moverse por la ciudad sin sospecha alguna y a poder desviar una posible investigación sobre los asesinatos, algo que puede conseguir con el jugador si este no indaga lo suficiente.

¹⁶ De nuevo se hace uso del nombre de un personaje en la versión inglesa del juego, frente a la versión en español que prefiere la solución polaca ‘Jaskier’. En cualquier caso, esos no son más que sus alias, puesto que su nombre real es Julian Alfred Pankratz, Vizconde de Lettenhove.

Sea como fuere, en el resumen de la misión que presenta el juego se puede leer que “Hubert Rejk seemed like a kind, gentle and accommodating man - but in truth he was a bloodthirsty, brutal and murderous vampire, hiding a twisted and fanatical mind behind his never-changing mask of eternal youth”. Lo interesante de esta afirmación resulta en su ambigüedad, puesto que Hubert en ningún momento bebe la sangre de sus víctimas y en ningún momento actúa motivado por su vampirismo. De hecho, resulta más importante la segunda parte de la frase, que hace referencia a su fanatismo y a una mente ‘retorcida’. Es el propio Hubert quien, al ser descubierto por Geralt y al ser preguntado por sus motivos, reafirma sus convicciones religiosas para llevar a cabo tales atrocidades y afirma, además, que “Novigrad is a fallen city, its population amnesiacs to the very concepts of decency and morality, so I decided to remind them”. La justificación de sus actos, pues, no está en su naturaleza monstruosa, sino en su ideología, lo que abre un panorama nuevo.

En ese sentido, es importante apuntar una cuestión básica: Hubert Rejk, a pesar de ser un vampiro, no actúa al margen de la sociedad, no funciona como un ejemplo de alteridad y no está fuera del discurso hegemónico, sino que participa de él. No obstante, sigue cumpliendo alguna de las tesis anteriormente propuestas, puesto que, por ejemplo, sigue encarnando un momento cultural concreto. *The New York Times* publicaba recientemente un artículo de Erlanger & Santora (2018) en el que la deriva conservadurista y religiosa del gobierno polaco (en manos del partido Ley y Justicia o *Prawo i Sprawiedliwość* en polaco) se hace más que evidente y en ese contexto, Hubert Rejk se convierte en un personaje que participa del discurso hegemónico en el videojuego y que lo azota fuera de él, puesto que se convierte en un elemento que denuncia el ultraconservadurismo y sus prácticas y peligros.

Así, en este trabajo se llama ‘monstruosidad de la acción’ a aquel tipo de monstruosidad que, como la de Hubert, no se justifica por la propia condición de ser monstruo, sino por los actos que se llevan a cabo. De esta manera, Hubert es un monstruo mucho más peligroso que Regis, incluso más peligroso que los monstruos incapaces de razonar, porque eligen hacer el más a sabiendas, u obcecados por ideología, fanatismo, ambición, etc. Lo que se pone de manifiesto en *The Witcher 3: Wild Hunt* y en la saga literaria es que la monstruosidad no viene marcada únicamente por el hecho de ser un monstruo (en el sentido estricto), sino por aquellas decisiones que tomes. Hubert es un monstruo porque lleva a cabo atrocidades motivadas por su ideología, del mismo modo que los humanos pueden presentar rasgos monstruosos y viceversa. La línea entre el bien

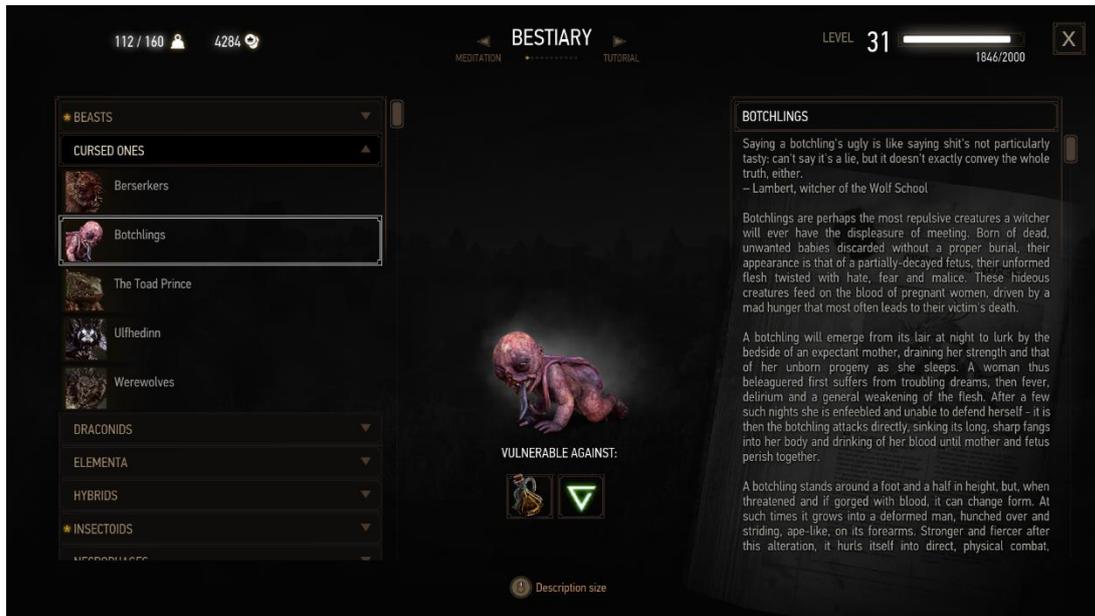
y el mal se difumina, y lo monstruoso, lejos de ser el aspecto más sórdido de un momento cultural que permite esa difuminación, puede ser, también, todo lo contrario; tal y como atestiguan las siguientes partes del análisis.

2.3. El botchling.

La siguiente criatura en la que se centra la atención es el Botchling, una criatura de la mitología eslava cuyo origen es difícil de rastrear pero que, no obstante, presenta mayor profundidad de la esperada a simple vista. Etimológicamente, el nombre del monstruo tiene similitudes evidentes tanto en la versión en inglés como en la versión polaca (que hace uso del nombre original) y española del juego. El término ‘Botchling’ se forma a partir del verbo *to botch*, es decir, ‘llevar a mal puerto una práctica o actividad’. En polaco, ‘Poroniec’ procede o bien de *poroni* (fracasar) o bien de *poronie*, cuyo significado es ‘aborto involuntario’; y en español se favorece la forma ‘Malogrado’, una traducción casi literal del término en lengua inglesa. Sea como fuere, en las tres lenguas se desprende la naturaleza esencial de la criatura, que se explica en el bestiario de *The Witcher 3* de la siguiente manera: “Botchlings are perhaps the most repulsive creatures a witcher will ever have the displeasure of meeting. Born of dead, unwanted babies discarded without a proper burial, their appearance is that of a partially-decayed fetus, their unformed flesh twisted with hate, fear and malice”. Además, su odio y resentimiento los llevan a atacar a mujeres embarazadas, de las que beben su sangre. En ese sentido, los Botchling son la viva imagen de la repulsión, tanto por su aspecto físico como por lo violento de sus acciones.

En ese sentido, la novedad de este monstruo ya marca una diferencia con las tesis de Cohen (1996b), puesto que, aunque la criatura existe, no existe (de momento) el principio de intertextualidad que se presupone a las criaturas monstruosas, debido a su baja recurrencia tanto en el folklore (donde es una criatura menor) como en la tradición posterior. El Botchling no es la primera criatura que ataca a mujeres embarazadas, ni la primera criatura con aspecto de bebé, no obstante, ninguna criatura presenta ambos rasgos a la vez ni de un modo tan concreto como él. A pesar de ello, el Botchling no deja de ser un monstruo creado en un contexto cultural concreto al que se hará alusión seguidamente, por lo que, aunque marque una diferencia con las tesis propuestas anteriormente, también presenta claros signos de convergencia. Estas convergencias se dan a partir de algunos

aspectos concretos que presenta el monstruo y que tienen que ver con su función narrativa (que guarda relación con las tesis) y con su situación cultural.



Entrada del bestiario sobre el Botchling en *The Witcher 3: Wild Hunt*. Fuente: Captura de pantalla propia.

El Botchling aparece por primera vez durante la misión “Family Matters”, en la que Geralt recibe el encargo de encontrar a la mujer e hija del Bloody Baron, Phillip Strenger. Durante la trama de la misión, no obstante, se descubrirá que la hija y la mujer del Barón, Tamara y Anna Strenger, no fueron secuestradas como se sospechaba inicialmente, sino que huyeron de la furia alcohólica de Phillip y de sus constantes abusos. Es en ese contexto en el que el Botchling se convierte en un elemento clave de la narración, porque sin él no se puede encontrar a Anna. La doble función del Botchling no es nueva y ya la anota Lucat (2017), quien considera lo siguiente:

During the course of Geralt’s investigation, the fate of the unborn child, miscarried by Anna Strenger, rises to the fore as both a part of that tragic family history and a component of the supernatural world that witchers must interact with on a professional basis. The stillborn child was not granted a full burial or named by her father after he recovered her corpse, circumstances that led it to become a supernatural creature – a botchling (2017, 11).

Así, el Botchling se erige por un lado como un elemento de la narración que aporta su función a través de los espacios narrativos propios del texto videolúdico (mediante su aparición en una escena cinemática y su presencia en el bestiario, así como su función de guía posterior), pero, a su vez, se convierte en un elemento que resalta la tragedia familiar,

algo fácilmente extrapolable a la vida real. La situación, además, se agrava cuando se descubre el aborto del bebé no fue accidental, sino que fue la propia Anna Strenger quien decidió hacerlo (a través de tres poderosas y malignas brujas) puesto que no deseaba tener otro vástago con el Barón, algo que sitúa toda esta historia directamente en correlación con un tema candente en las sociedades occidentales contemporáneas: el aborto (y, en menor medida, los abusos domésticos y el modelo familiar).

En otras palabras, el Botchling cumple algunas de las tesis propuestas por Cohen (1996b, 3-26) que sirven para comprender el monstruo, más notablemente, la primera (la concepción de su cuerpo como un cuerpo cultural), la tercera (el monstruo aparece en un momento crítico y como elemento disonante para cuestionar el *statu quo*), la quinta (como castigo al traspasar determinados límites) y la séptima, puesto que el Botchling es claramente un monstruo que apela directamente a nuestra humanidad y suscita la pregunta del porqué de la creación de tan atormentada criatura. Es lícito decir, sin embargo, que no cumple todas las tesis que aparecen en nuestro marco teórico y, aunque eso no es óbice para hablar de su monstruosidad, sí que permite plantear alguna cuestión de interés relacionada con su contexto de aparición, su función cultural y su propia condición monstruosa, azuzada por su odio y su resentimiento hacia unos padres que no lo quisieron o no supieron quererle.

Teniendo esta cuestión en consideración, parece lógico que el incumplimiento de algunos elementos que tradicionalmente han concernido al monstruo no es gratuito, sino que supone un acierto del desarrollador que pretende replicar un universo narrativo dominado por la ambigüedad moral en el que el jugador deberá tomar decisiones cuyo efecto desconoce. En ese sentido, el hecho de que sea un monstruo que no ha gozado de excesiva recurrencia en la tradición preexistente le otorga una libertad narrativa (y cultural) que otras criaturas no tienen. Tampoco debe considerarse que el monstruo, a diferencia de lo que ocurre con el vampiro, cumpla la sexta tesis, “Fear of the Monster is really a kind of desire” (Cohen 1996b, 16) porque, en realidad, el Botchling se presenta como un ser completamente repulsivo. Aunque Lucat considera que esta criatura “provides players with a chance to see another, softer, and perhaps more caring side to the Baron who, as a character, hovers between antipathic and sympathetic at every turn” (2017, 12)¹⁷, esto no permite hablar de ningún tipo de deseo, y mucho menos si

¹⁷ Este hecho sólo se observa si el jugador toma la decisión de convertir el monstruo en un lubberkin, una criatura que protege el núcleo familiar. No obstante, esta cita sigue siendo válida porque ese es el único momento en el que el monstruo puede ser objeto de deseo en este caso, algo que no ocurre.

entendemos que “the monster is continually linked to forbidden practices, in order to normalize and to enforce. The monster also attracts. The same creatures who terrify and interdict can evoke potent escapist fantasies” (Cohen 1996b, 16-17) puesto que el Botchling no aparece para normalizar ninguna práctica (a diferencia del vampiro con algunos temas de sexualidad) ni provoca ninguna fantasía escapatoria. Todo este asunto se resuelve mejor, no obstante, con el incumplimiento (parcial) de la cuarta tesis de Cohen.

La cuarta tesis propuesta por Cohen (1996b, 7), plantea que el monstruo “dwells at the gates of difference”, esto es, el monstruo está marcado en gran medida por ser un elemento subalterno, diferente, un ‘otro’ frente al ‘mismo’ del discurso hegemónico. Esta idea que también recoge Lucendo (2017, 47-8) puede ser muy útil para explicar cuestiones relativas al vampiro y otras criaturas, pero no sirve para el caso del Botchling. Como ya se ha comentado, la aparición del Botchling está supeditada a la violencia doméstica y al aborto, esos son sus principales elementos creadores. Dentro de la narración eso queda marcado también por el hecho de enterrar el feto en una tumba sin marcar y sin darle siquiera un nombre a la criatura, señal de la falta de afecto. No obstante, aunque este hecho sí que le da una condición de elemento subalterno, el Botchling no se erige en sí mismo como un elemento subversivo y no lleva a cabo prácticas que lo presenten como un monstruo por motivos de género, raza o clase social. Al contrario, el Botchling es un monstruo especial por su condición simultánea de víctima (por como aparece) y de verdugo (por cómo actúa).

La séptima tesis, que apela a nuestra propia conciencia como jugadores/observadores y humanos, tiene la clave que permite resolver las cuestiones referentes a esta criatura. Para Cohen los monstruos “ask us how we perceive the world, and how we have misrepresented what we have attempted to place. They ask us to reevaluate our cultural assumptions about race, gender, sexuality, our perception of difference, our tolerance toward its expression. They ask us why we have created them” (1996b, 20), algo que nos lleva a pensar que su función va más allá de la creación estética, que es uno de los mecanismos que utilizan los desarrolladores para causar pánico en los jugadores, según Lozano (2015) o de la simple contextualización para el diseño de emociones propuesto por Bura (2008). En su lugar, el Botchling se establece como la prueba fehaciente de la crudeza de la violencia de género, la polémica que suscita el aborto y lo complicado de la situación en general.



El Barón Phillip Strenger sostiene al Botchling en sus brazos. Fuente: Captura de pantalla.

Esta particularidad del Botchling viene marcada por su condición de víctima, puesto que es él quien sufre las peores consecuencias de los problemas matrimoniales de sus padres (causados por los abusos de su padre) y su condición de verdugo, ya que es un monstruo agresivo que actúa movido por un odio y un resentimiento que, por otra parte, están en el germen de su creación. En ese sentido, el Botchling es el monstruo que viene a preguntarnos sobre las dinámicas de violencia de género física (porque la simbólica viene más marcada con otras criaturas) y las relaciones humanas. Para algunos autores como Díez (2009), los videojuegos contribuyen de manera activa a perpetuar la violencia de género en nuestras sociedades. Si bien eso puede ser cierto para algunos títulos (y poco válido para otros) en el caso de *The Witcher 3: Wild Hunt* esta parece venir marcada de manera negativa, puesto que supone la desestructuración de una familia, la pérdida de una criatura y la miseria para todos sus miembros.

No es de extrañar, pues, que los desarrolladores aprovechen para crear una situación moralmente ambigua en el momento en el que aparece el jugador. Este tendrá que decidir si mata al Botchling o si, por el contrario, trata de convertirlo en un lubberkin¹⁸. Como apunta Lucat (2017, 11-2) la segunda opción resulta más interesante, y permite ver toda la dimensión del monstruo. Con su presencia tenemos acceso a la historia completa: los motivos del Barón (la relación extramatrimonial de Anna con otro hombre al que Phillip da muerte) y la sucesión de eventos que llevan a la situación en la que se encuentra el

¹⁸ El lubberkin es una criatura folclórica inglesa muy similar a otras de la mitología nórdica y eslava, y es un espíritu protector.

jugador. Sea como fuere, la trama no absuelve al barón, aunque el jugador puede decidir ser más benevolente con él (o no). Lo que la violencia de género separa, puede unirlo la tradición y el amor, concretado simbólicamente en el texto videolúdico con una ceremonia similar al bautismo con la que se da nombre al bebé y se le acepta en la familia enterrándolo cerca de la casa familiar. Esto convierte al monstruo en lubberkin y este ayudará a la familia.

Esta concepción ambigua de la trama no deja dudas sobre la consideración de la violencia doméstica como una lacra, pero esa postura no está tan clara con el aborto y esa cuestión no es gratuita. El aborto es un tema de candente actualidad y muy controvertido, especialmente en el país de origen de la desarrolladora que, como ya se ha comentado con anterioridad, ha tomado una deriva conservadurista (Erlanger & Santora 2018), aunque con vigencia en todas las sociedades occidentales. El posicionamiento moral queda en manos del jugador y se puede hacer más o menos explícito con las respuestas que se le dan a Phillip Strenger (comprensión o disgusto, o una posición intermedia) mediante un diseño emocional (Bura 2008) que pretende crear en el jugador una sensación de incertidumbre a través de los elementos narrativos del texto. Lo que sí vuelven a mostrar los desarrolladores es que la monstruosidad va más allá del simple hecho de ‘ser’ una criatura monstruosa. En este caso, el Botchling es un monstruo que surge por la acción humana, en concreto por los actos del Barón que, aunque muestra una parte humana, actúa mal, algo que permite hablar de la monstruosidad de la acción tal y como ocurría en el apartado anterior.

2.4. Los espectros.

De todos los monstruos que se analizan en este trabajo, los espectros son, quizás, los que siguen un esquema más tradicional y se adecúan a un patrón mucho más visto y ampliamente estudiado dentro de los estudios culturales. Son criaturas altamente marcadas por el género y que cumplen todas las tesis propuestas por Cohen (1996b), puesto que su cuerpo encarna un momento cultural concreto y, además, es pura cultura, en el sentido de que revela los deseos y los miedos de los hombres y las mujeres y lo hace desde una corporeidad y comportamiento extremos. Asimismo, es una criatura que parte de una rica tradición preexistente, algo que el texto videolúdico aprovecha, así como aprovecha también el espacio y los motivos típicamente asociados a la aparición de estos monstruos. Además, se sitúa en la narración como un elemento que azota y destruye la

concepción binaria del mundo de la que parte la mayoría de la sociedad (pero no el jugador), estableciendo así la ambigüedad moral característica del mundo narrativo. El hecho de estar marcadas por género resalta el carácter de criatura marcada por la *differance*, y en ese sentido tendrán mucho que ver los roles de género según el discurso hegemónico y su subversión. También relacionado con este último elemento, no es difícil imaginar que, a pesar de que la monsterización no sea *a priori* un rasgo positivo, el miedo que causa esta criatura está a la par con el deseo que genera: miedo por adentrarse en lo desconocido, en la muerte y en lo que se sucede, pero deseo para traspasar determinadas fronteras, especialmente aquellas que lastran a las mujeres.

Aunque nosotros nos centraremos en dos espectros (Iris von Everec y Anabelle) para ver la mayor parte de sus similitudes, cabe destacar que en *The Witcher 3: Wild Hunt* todos presentan un patrón común: la desgracia que las lleva a la muerte está relacionada con la violencia patriarcal y su reacción tiene que ver con los roles de género. Todos los espectros que aparecen en el juego han padecido una muerte violenta (física o simbólica) a manos de un hombre, entendiendo este último tipo de violencia como “a gentle violence, imperceptible and invisible even to its victims, exerted for the most part through the purely symbolic channels of communication and cognition [...], recognition or even feeling” (Bourdieu 2001, 1-2). La conversión en monstruo de estas mujeres puede (y debe) considerarse una manera de desafiar el discurso hegemónico patriarcal mediante la adquisición de roles de género propios de la masculinidad hegemónica, tales como independencia, agresividad, poca expresión emocional, entre otras (Menjívar 2001, 3). En ese sentido, la monsterización puede entenderse como una respuesta cultural a la identidad de género, cuestión que ha ocupado a los estudios de género desde sus inicios.

Antes de entrar a analizar todos estos temas, no obstante, conviene presentar los personajes de Anabelle e Iris von Everec para ver su situación dentro de la trama del juego y su importancia. La primera, Anabelle, aparece durante la misión “A Towerful of Mice” y es una aristócrata de Velen¹⁹ cuya traumática muerte se produce a causa de las ratas, que se la comen mientras ella aún vive. Su muerte, no obstante, viene precedida de una experiencia traumática y cruda: durante una fuerte hambruna unos payeses, cansados, acuden a saquear el castillo del señor y ella, temiendo por su integridad física y moral, decide tomar una pócima que la deja muerta en vida. Al pasarse (poco a poco) los efectos, descubre los cuerpos de sus familiares siendo devorados por las ratas y se da cuenta con

¹⁹ Velen es una de las regiones principales del juego. Es una tierra pantanosa llena de pobreza y grandes desigualdades sociales y económicas.

horror que también la están devorando a ella. Por si fuera poco, quien allana el camino para los asaltantes (sin conocer sus intenciones) es Graham, amante de Anabelle, un pescador que vive cerca del lugar de los hechos. En ese sentido, Anabelle se presenta como un personaje vulnerable, subyugada a la vivienda familiar y a los designios de su padre.

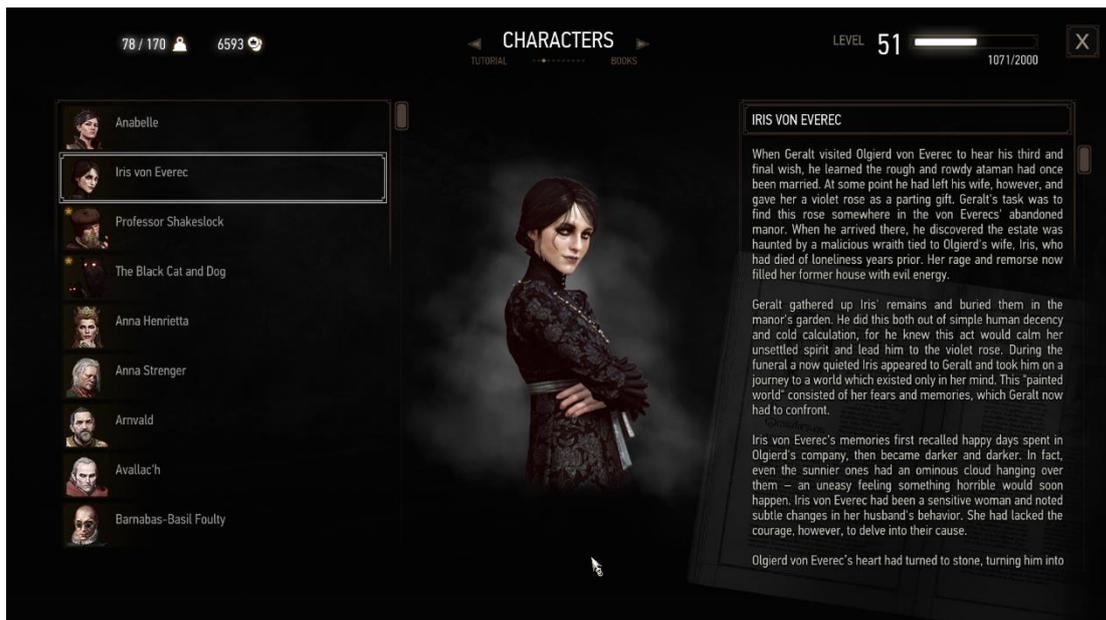
Iris von Everec, por su parte, resulta un personaje mucho más interesante gracias a su mayor complejidad. Si Anabelle es una muestra clara del tipo de muertes que presentan los espectros, que no son novedosas si atendemos a que “typically in these ghost stories, a murder victim or the victim of a tragic accident draws attention to his or her plight by haunting a particular site” (Thomas 2007, 81), Iris von Everec es un auténtico ejemplo de lo que las relaciones humanas pueden llegar a engendrar, especialmente si entra en juego la idea de amor romántico, entendido como una manera de comprender las relaciones amorosas idealizada en la que los roles de género hegemónicos se perpetúan y que normaliza formas de opresión hacia la mujer (Wolkomir 2009). En ese sentido, si Anabelle es una muestra clara de lo que son los espectros en *The Witcher 3: Wild Hunt*, Iris von Everec deja entrever, además, una creación de discurso mucho más compleja en el que se entretajan todas las cuestiones antes mencionadas.

Así, Iris von Everec es un personaje femenino introducido a partir de la expansión “Hearts of Stone” (CD Projekt RED 2015). Es la mujer de uno de los personajes principales de la trama narrativa que presenta la expansión, Olgierd von Everec, quien ha hecho un pacto con el demonio Gaunter O’Dimm que tiene como efecto colateral la conversión de su corazón en piedra (de ahí el título de la expansión). Iris aparece por primera vez durante la misión “Scenes From a Marriage”, en la que Geralt (es decir, el jugador) deberá recuperar una rosa que Olgierd entregó a Iris, cuestión que se verá dificultada por la presencia del espectro de Iris von Everec en la mansión familiar y por la necesidad de Geralt de reconstruir las memorias de la mujer a través de sus cuadros. Independientemente de la trama narrativa en la que se inserta, resulta de interés para este trabajo ver la relación del personaje con los elementos que configuran la feminidad hegemónica y el discurso patriarcal y sus mecanismos de subversión, por lo que es necesario indagar en cuestiones de espacio (en el que transcurre la acción) y las acciones del personaje monstruoso, comenzando por estas últimas.

Iris von Everec se presenta como un personaje que no desafía en modo alguno los supuestos de la feminidad hegemónica. Si se acepta la premisa de que los rasgos principales de la masculinidad hegemónica son la agresividad, la función de sustentador,

la tendencia a controlar las emociones y no demostrarlas de cara al público tal y como plantea Menjívar (2001, 3), rasgos a los que le podemos añadir su mayor rango de acción en la esfera pública y su agentividad; debe aceptarse, también, por la concepción binaria de la realidad en la que se inserta el juego en este aspecto, que los rasgos propios de la feminidad hegemónica son los opuestos (sumisión, comprensión, emotividad, mayor influencia en la esfera de lo privado y pasividad). En ese sentido, Iris está representada de un modo que replica ese estereotipo, tal y como puede leerse en su entrada de personaje: “Iris von Everec had been a sensitive woman” o “Iris hated what her husband had become, but could not stop loving him”. Estamos ante un personaje que, en su forma humana, es sumiso, sensible y que está completamente subyugado a las ideas que parten del mito del amor romántico tal y como se ha planteado anteriormente, siguiendo ideas de Wolkomir (2009): amar con todas las consecuencias (y de un modo exclusivo) y el amor más allá de la muerte, lo que la lleva al sufrimiento y a ser objeto de violencia tanto explícita como simbólica, algo característico como ya se ha comentado.

Si en su vertiente humana Iris presenta los rasgos anteriormente mencionados, es en este último sentido en el que la monsterización (la conversión en monstruo) del personaje se vuelve relevante para este estudio; puesto que puede erigirse como un método de subversión. Ya hemos visto que parte de una concepción binaria del género (propia de la sociedad representada en el texto videolúdico) y que el personaje presenta, en su forma humana, rasgos propios de la feminidad desde un punto de vista hegemónico dominante (por ejemplo, sumisión y sensibilidad). Este hecho cambia cuando se presenta su forma monstruosa. Apunta Thomas que existen “two types of gendered figures that are apparent in such ghost legends, referring to them as the Extreme Guy and the Deviant Femme” (2007, 82). En ese sentido, *The Witcher 3: Wild Hunt* no presenta novedad alguna, sino que se sirve de una tradición literaria y fílmica ya existente para narrar una historia de características similares. Desde ese punto de vista, y siguiendo la propuesta de Thomas, los personajes implicados en ella reproducen dos esquemas muy determinados: “The Extreme Guy closely mirrors a kind of exaggerated masculinity that is found in everyday life” (2007, 82) y comenta que su monstruosidad no siempre viene marcada por una apariencia espectral, lo que nos recuerda, claramente, al personaje de Olgierd, el marido de Iris, un personaje de una extrema agresividad y cuyo corazón de piedra le lleva a una crueldad también extrema.



Entrada sobre el personaje de Iris von Everec en *The Witcher 3: Wild Hunt*. Fuente: Captura de pantalla propia.

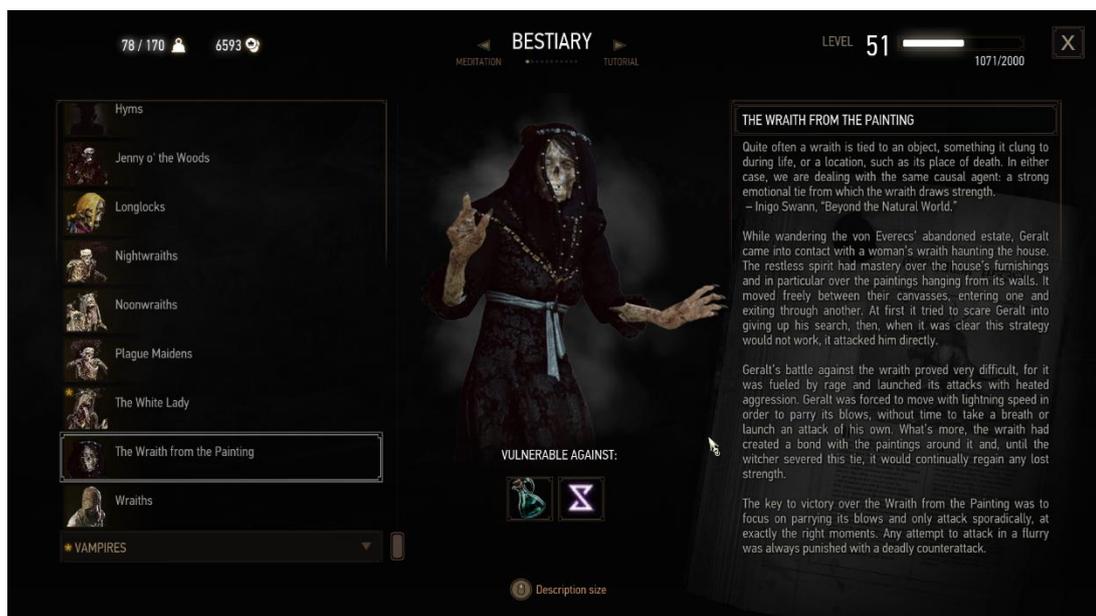
Por otro lado, el espectro de Iris von Everec reproduce el patrón de la “Deviant Femme”, de un modo parcial, si tenemos en cuenta que “She [the Deviant Femme] is a manifestation of all that the Angel represses: rage, violence, mental illness, and eccentricity (Thomas 2007, 82). Esta dualidad resulta clave, teniendo en cuenta que “the Extreme Guy and the Deviant Femme are conservative in that they replicate ideas about gender and gendered behavior that exist in contemporary culture” (Thomas 2007, 82-83), por lo que la representación de los personajes en estos términos supone la perpetuación de roles asignados a un género de un modo ciertamente arbitrario. El personaje de Iris von Everec presenta los rasgos propios de la feminidad hegemónica, deseables a los ojos del discurso patriarcal; y sólo los desafía en su vertiente monstruosa, puesto que el monstruo rechaza la fácil categorización y es “a form suspended between forms that threatens to smash distinctions”, tal y como apunta Cohen (1996b, 6).

Es cierto, aun así, que CD Projekt se toma ciertas libertades con el modelo elegido para crear su historia. Iris von Everec no es una mujer que no cumple con sus roles asignados socialmente, como sí lo son la mayoría de “Deviant Femmes” que existen (Thomas 2007, 91-92). El patrón es, sin embargo, claro, lo que nos permite hablar de un monstruo relevante desde el punto de vista de los estudios de género. El estudio de lo monstruoso-femenino es algo en lo que ya se centra Creed, quien, a tenor de ideas propuestas en su momento por Julia Kristeva (1982), habla de la importancia de la

abyección en este tipo de criaturas (Creed 1986, 45). Esta idea de abyección, con otras palabras, la recoge Cohen en sus tesis sobre lo monstruoso (1996b). El cuerpo del monstruo es de difícil clasificación, su existencia escapa, según estos autores, a las normas, a aquello es ‘normal’, que se acepta como lógico (en otras palabras, escapa a aquello que es hegemónico). En el caso de Iris, su monstruosidad viene marcada por la monstruosidad de su marido, Olgierd, (en tanto que su conversión a monstruo se da al mismo tiempo que su marido se aleja de su carácter humano), y esa monstruosidad desaparece en el mismo momento en el que su marido consigue, gracias a la ayuda de Geralt, humanizarse de nuevo. El juego presenta, desde este punto de vista, un personaje subyugado completamente al hombre, quien presenta rasgos psicópatas tal y como los presentan los doctores Pozueco y Moreno (2013, 93-94). Esta subyugación a un personaje que presenta tales rasgos explica la conversión monstruosa de Iris, que sólo en este momento presenta rasgos más propios de la masculinidad hegemónica que aquellos rasgos propios de la feminidad. Esta conversión conlleva cambios físicos (se convierte en un espectro de cuerpo putrefacto) y mentales (el personaje es más agresivo, independiente y feroz). La aparición de estos rasgos en mujeres se presenta como algo poco deseable, puesto que se dan en concordancia con la monstruosidad, pero son el único recurso de Iris para tener algo de independencia y agentividad.

Si la dualidad humana-monstruosa del personaje es un elemento básico en la representación de este personaje y, en general, el objeto de estudio de más interés para este trabajo, el espacio y el lugar son, en última instancia, los elementos clave en el caso del personaje de Iris von Everec y de los espectros tal y como se presentan en *The Witcher 3: Wild Hunt*. La configuración espacial dentro de los mundos ficcionales es de una importancia significativa desde el punto de vista cultural y es susceptible de ser analizada desde una perspectiva de los estudios culturales y de género y desde la competencia cultural del receptor (espectador/jugador) de la historia. Como recoge Barker (2003, 350) el espacio debe entenderse como un constructo social, no como un ente físico sin más. Algunos autores van más allá y afirman que “The only point I want to make is that space and place, spaces and places, and our senses of them (and such related things as our degrees of mobility) are gendered through and through” (Massey 1994, 186). Esto implica, pues, que cualquier reproducción ficcional del espacio va a tener significación cultural en clave de género, idea que también defiende Rowley (2007, 318). En el caso de Iris von Everec no es posible obviar que el espacio en el que se sucede toda acción que se relaciona con ella es el espacio de ámbito privado, la casa. En ese sentido, Iris está

relegada al ámbito doméstico, un espacio tradicionalmente femenino dentro de las sociedades patriarcales del que no puede escapar, puesto que está custodiada por una bestia demoníaca llamada Caretaker, mientras el marido está fuera robando y saqueando, por lo que se da un caso de “gender stratification”, en términos de Spain (1993), a través del espacio. El personaje de Iris es, pues, un personaje femenino que reproduce los estereotipos femeninos de acuerdo con la ideología patriarcal y cuyo progreso se ve, precisamente, estancado por ese motivo y padece violencia simbólica bastante explícita para el jugador/espectador. El recurso de la monsterización le sirve al personaje para escapar de ese estancamiento y violencia en un intento de subvertir el *statu quo*.



Entrada del bestiario para The Wraith From The Painting, la forma espectral de Iris von Everec. Fuente: captura de pantalla propia.

El caso de Iris es, por importancia en la trama, el más claro y completo de todos los espectros que aparecen en el juego. No obstante, todos los demás reproducen este esquema de manera total o parcial. En algunos casos, por ejemplo, no existe el “Extreme Guy” del que habla Thomas (2007, 82), en otros el espacio no es la casa (aunque tiene siempre algo que ver con el ámbito privado de la víctima) pero siempre están ligados a él con una maldición que debe ser levantada, por lo que a menudo el elemento humano y el elemento sobrenatural deben ponerse en contacto. En general, Anabelle es como Iris en el sentido de que padece violencia simbólica (está subyugada a los designios familiares) y explícita, otros espectros subvierten su rol también convirtiéndose en monstruos, como,

por ejemplo, Longlocks²⁰, que se suicida ahorcándose con sus propios cabellos harta de esperar a su príncipe azul. En general, los espectros en *The Witcher 3: Wild Hunt* aparecen para subvertir la asignación hegemónica de roles de género, incluso a suprimirlos, y ponen en contacto el elemento sobrenatural de los espectros con el elemento humano, con el que se comunican, muchas veces, a través del espacio.

En ese sentido, aunque los monstruos como los espectros siguen teniendo su función narrativa y cultural, de nuevo la intervención del elemento humano es necesaria para la aparición de estas criaturas, desde ser los propios creadores a través del asesinato de las diferentes mujeres, hasta el propio uso de la violencia simbólica para oprimirlas. En algunos casos, incluso, la monstruosidad del espectro viene marcada por la monstruosidad de un elemento humano que le sirve de contrapartida, como se ha podido observar con el análisis de Iris, lo que hace más relevante la pregunta de Cohen (1996b, 20): ¿por qué creamos a los monstruos? En *The Witcher 3: Wild Hunt* se ofrece una especie de respuesta a esa pregunta, inserta en el discurso que transmite a través del texto videolúdico y la misión “Skellige’s Most Wanted” condensa de manera bastante clara el significado del monstruo en el texto.

2.5. “Skellige’s Most Wanted”.

La última parte del análisis se dedica a la misión “Skellige’s Most Wanted” porque en ella el elemento humano y el elemento monstruoso entran en interacción (tal y como lo hacen el resto de las criaturas monstruosas analizadas hasta ahora), pero, además, dialogan también el uno con el otro. Llamativo e interesante resulta el hecho de que en esta misión se puede observar la monstruosidad tal y como se ha visto en este trabajo, pero también desde la propia perspectiva de las criaturas monstruosas: sus miedos, sus pasiones, su manera de entender el mundo. Las criaturas monstruosas que aparecen en esta misión interactúan con Geralt de un modo relativamente pacífico (a excepción de una de ellas) y el devenir de su conversación condensa el significado de la monstruosidad en *The Witcher 3: Wild Hunt*.

La misión comienza en un pueblo llamado Fyresdal, en la isla de Ard Skellig, en el archipiélago de Skellige, una de las regiones del juego. Geralt, manejado por el jugador, se encuentra con un contrato que pone precio a la cabeza de un monstruo que desconocemos, y el contratante busca específicamente que sea un witcher el que lleve a

²⁰ Longlocks es un personaje que aparece en la expansión “Blood & Wine” y es equivalente a Rapunzel.

cabo la hazaña de acabar con la criatura. La misión lleva a Geralt, nuestro protagonista, a descubrir un plan que atenta contra su vida, y también a descubrir dónde se reúnen los conspiradores. Una vez que Geralt se dirige ahí, la misión tiene, principalmente, dos posibles finales: si en el juego hemos ayudado a otras criaturas a escapar un destino cruel o a la muerte, podemos dialogar con las criaturas y combatir sólo con una que es incapaz de razonar²¹. En caso contrario, nos veremos obligados a luchar contra tres de estas criaturas. No obstante, atendiendo a las ideas propuestas por Bura (2008) y Navarro-Remesal (2016, 90-6), el hecho de que la recompensa al completar la misión sea mayor si se toma la vía diplomática parece apuntar a que los diseñadores prefieren ese acercamiento. En cualquier caso, lo interesante de esta misión es ver cómo es la relación de estas monstruosidades con los humanos y cuál es el papel del witcher en todo este juego de relaciones de poder y dominio que se establece entre ambos elementos.

En la misión aparecen cuatro criaturas monstruosas: un hombre lobo, un trol, un doppler²² y un godling²³. La aparición de cuatro monstruos de tan diversa índole aporta riqueza a la *quest* desde el punto de vista de la diversidad, puesto que la monstruosidad se representa de manera más compleja y concisa. En ese sentido, tan monstruo es un godling, una criatura inofensiva, como un hombre lobo, una criatura sanguinaria y aguerrida, a pesar de que su contexto de aparición y su significado cultural no deberían tener, en principio, nada que ver. No obstante, la tercera tesis de Cohen (1996b, 6) considera, como ya se ha mencionado en alguna ocasión, que el monstruo es de difícil clasificación por su propia naturaleza, y que eso le lleva a aparecer en tiempos de crisis para cuestionar el pensamiento binario normalmente establecido. Este hecho es particularmente cierto para *The Witcher 3: Wild Hunt*, puesto que la introducción de estas criaturas viene a discutir las categorías ‘humana’ y ‘monstruosa’ entendidas como opuestos, haciendo gala, como de costumbre, de una ambigüedad moral que cuestiona el

²¹ También es posible llegar a esta conclusión gracias a algunas opciones que ofrecen los desarrolladores en el árbol de diálogo que remiten a historias contadas en las dos entregas previas a *The Witcher 3: Wild Hunt* y a la saga literaria de Andrzej Sapkowski.

²² El doppler es una criatura capaz de cambiar su imagen y convertirse en algo diferente, normalmente una persona.

²³ El Godling es una criatura propia de la mitología eslava (polaco: *bożatko*, diminutivo de *ubożę*) y es una especie de espíritu protector, aunque en *The Witcher* sólo es una criatura monstruosa atrapada en la misma dimensión de Geralt a partir del cataclismo conocido como *Conjunction of the Spheres*.

pensamiento binario establecido y, en última instancia, el *statu quo*, pues la monsterización puede funcionar en esa doble dirección²⁴.

Todas estas criaturas, que tienen su origen en la literatura o en las mitologías y tradiciones populares, vienen a confirmar la segunda de las tesis que propone Cohen: “II. The Monster Always Escapes”. La importancia de esta tesis no tiene tanto que ver con los restos y pistas que deja la criatura después de actuar, sino que tiene más que ver con la huella cultural que dejan estas criaturas. Podríamos hablar, como ya se ha aludido en alguna ocasión, de un modo sutil y quizás poco explícito, de una referencia a la intertextualidad: “the monster itself turns immaterial and vanishes, to reappear someplace else (for who is the yeti if not the medieval wild man? Who is the wild man if not the biblical and classical giant?)” (Cohen, 1996b, 4). Entendemos que esta cita deja clara la vertiente intertextual de los monstruos, siempre que entendamos intertextualidad como que “Cada texto es inherentemente intertextual, lo que implica que su creación está determinada por textos previos (o pre-textos) y que debe ser interpretado teniendo en cuenta estos textos” (Luzón Marco 1997, 135). Esta cuestión facilita la transmisión del discurso en *The Witcher 3: Wild Hunt* porque al conocer la mayoría de las criaturas que aparecen en la misión el jugador ya tiene unas expectativas y, una vez estas se han generado, el romperlas o mantenerlas tiene un significado mayor.

En última instancia, esta concepción nos lleva de vuelta a la primera de las tesis que propone Cohen: “Thesis I. The Monster’s Body is a Cultural Body”. Los monstruos son la cultura hecha carne, esto es, se erigen como la representación en carne de un momento cultural concreto. En ese sentido, los monstruos se erigen como criaturas que muestran los aspectos más sórdidos y negativos de la sociedad que lo ha engendrado; pero es percibido, además, como ‘el otro’ del ‘mismo’, creando toda una serie de relaciones de poder que se pueden explicar con la cuarta tesis de Cohen: “IV. The Monster Dwells at the Gates of Difference”, tal y como se ha ido aseverando a lo largo de este estudio. Esta diferencia justifica la toma de acción contra estos monstruos. En nuestro caso, una obra meramente fantástica y que no parece ir más allá, presenta un discurso cultural completo y que surge, en cierto modo, a raíz del pensamiento posmoderno, dejando atrás el maniqueísmo y la concepción binaria del mundo. Sea como fuere, esta encarnación de la

²⁴ Para Cohen (1996b, 7) el poder ha utilizado la monsterización como recurso para atacar aquellos elementos culturalmente diferentes y justificar algunos de sus actos, pero la monsterización puede ser un recurso también para que los elementos subalternos fueren la aparición de cambios.

diferencia se erige también, en cierto modo, como una encarnación de los miedos que puede ser bidireccional, para lo que el análisis de la misión supone de gran importancia.

De este modo, se ha hecho ya alusión a cuatro de las siete tesis que propone Cohen (1996b) que tienen mucha importancia para este estudio y las hemos referido a las criaturas. Para hablar de las tres tesis restantes y ponerlas en relación con las que ya hemos tratado, creemos que es conveniente pasar a hablar de los diálogos pertenecientes a las criaturas y a la misión “Skellige’s Most Wanted”, siendo este el espacio narrativo más importante de la misión para el análisis que se ha llevado a cabo. El tipo de diálogo que aparece en esta *quest* y en el juego en general es el llamado “árbol de conversación” que, según Navarro-Remesal está presente en “muchos juegos de aventura y rol” (Navarro-Remesal 2016, 125). Este árbol de conversación requiere un interfaz propio separado del resto de secciones que se pueden jugar, no obstante, es uno de los mecanismos narrativos básicos en *The Witcher 3: Wild Hunt* y, como tal, es uno de los espacios en los que la (co)creación de discurso adquiere más importancia.

Así, avanzando ya en el estudio de la misión, Geralt llega al lugar en el que los conspiradores, los que han intentado atentar contra su vida, se reúnen. Aparecen en escena las cuatro criaturas que hemos tratado. El líder, un hombre-lobo, recrimina a sus acólitos que no hayan matado al witcher, a lo que estos le responden que la idea era asustarlo para que los dejara en paz. La respuesta del líder no se hace esperar: “he’s a murderer. Like the rest of them. Like the one who killed my Addalia”. Esta intervención nos da el motivo del intento de homicidio contra Geralt, el personaje controlado por el jugador. La referencia inmediata al witcher, un matador de monstruos, un profesional de la caza de estas criaturas, caracterizada por esa idea: “he’s a murderer”. El dolor y la rabia que siente el hombre lobo por la pérdida de su ser querido a manos de un witcher justifica su actitud beligerante y agresiva, que se sustenta más en el dolor y la sed de venganza que en su propia monstruosidad.

La contraposición de dos mundos, los mutantes, creados con el objetivo de matar monstruos como su único medio de subsistencia, un ente humano, pero sólo parcialmente porque las mutaciones lo han llevado al extremo y el mundo monstruoso, salvaje (no en vano, el lugar de la reunión se encuentra en medio de la nada, es un lugar abandonado en pleno centro de una zona salvaje)²⁵. Esta doble vertiente le permite al jugador tener bestiarios detallados en los que se concretan, incluso, las vulnerabilidades de cada

²⁵ Recordemos aquí que el espacio puede entenderse como un constructo social y, como tal, este hecho tiene su importancia.

monstruo (a modo de manual, si se quiere), pero también demuestra un proceso de animalización en criaturas que son, muchas de ellas, capaces de razonar. En un principio, esta taxonomía del monstruo contravendría la quinta de las tesis de Cohen (“V. The Monster Polices The Borders of The Possible”), puesto que “The monster resists capture in the epistemological nets of the erudite, but it is something more than a Bakhtinian ally of the popular. From its position at the limits of knowing, the monster stands as a warning against exploration of its uncertain demesnes” (Cohen, 1996b, 12). Sin embargo, debemos entender que el propio witcher, un ente que, de por sí, es considerado por muchos humanos como ‘monstruoso’ (y denostado por ello cuando no tienen necesidad de sus servicios), es el que tiene el conocimiento de estas criaturas. Para los humanos, la barrera sigue estando presente. Sobre esta idea versa gran parte de la misión y del discurso propuesto en el texto videolúdico.

La respuesta a esta cuestión nos la da, también, la indagación en la diferencia, en la alteridad de estas criaturas y a la justificación de los actos de los hombres sobre ellas. En ese sentido, la tesis parece cumplirse si tenemos en cuenta que las actitudes que muestran los monstruos, sobre todo los que son capaces de razonar, ponen en entredicho el pensamiento binario, suponen un azote al pensamiento maniqueo. De este modo, que en la misión los cuatro monstruos entren en un debate entre ellos sobre la conveniencia de dejar vivir a Geralt o no se estima importante. No sólo se establecen acusaciones por parte del hombre lobo al protagonista, también sacan a relucir sus actos de bondad, y no sólo dentro del juego, sino también acciones que haya podido llevar a cabo Geralt en las novelas:



Los cuatro monstruos debaten con Geralt y el godling le defiende (“But he spared a Golden dragon!”). Fuente: Captura de pantalla propia.

La mención del dragón salvado que el godling utiliza para defender la postura de Geralt es una referencia a la historia corta “The Bounds of Reason”, que se encuentra en la colección de historias cortas *Sword of Destiny* (Sapkowski, 2015). Geralt permite que un dragón llamado Villentretenmerth viva, a pesar de que hay un contrato y un precio puestos sobre su cabeza. No es de extrañar, pues, que Geralt recalque que, a pesar de su profesión, él sólo mata a aquellos monstruos que suponen una amenaza para los inocentes. A partir de ahí, el jugador, según las decisiones que haya tomado a lo largo del juego, lo cual implica una influencia a largo plazo de las decisiones que el jugador haya podido tomar a lo largo de su experiencia de juego, tiene varias opciones para intentar apaciguar los ánimos de los monstruos, algo que conseguirá con todos excepto el líder, con quien tendrá que combatir y al que deberá abatir. En ese sentido, son muy importantes las ideas aportadas por Geralt antes del desenlace y por el godling (que se erige como la principal voz de la razón por parte de las criaturas, quizás porque no es un gran combatiente) una vez el combate con el hombre lobo ha acabado.

Para Geralt, como ente entre lo humano y lo monstruoso, la razón del odio de los humanos hacia los monstruos viene marcada por el desconocimiento: “Humans hate you all ‘cause they don’t understand you. Don’t know which of you are dangerous and which want to live in peace”. Geralt alude a la *differance* (Derrida 2003) que se desprende de las tesis propuestas por Cohen (1996b) a las que se ha hecho mucha referencia a lo largo de todo este estudio. La respuesta del godling (“you were right. Monsters are like men; some’re good, some’re bad, and still others, simply lost”) se sitúa en la misma línea que la aseveración de Geralt, pero desde la perspectiva monstruosa.



El godling habla con Geralt tras dar muerte al hombre lobo durante la misión “Skellige’s Most Wanted”. Fuente: Captura de pantalla propia.

La conclusión a la que llega el Godling al final de la misión se erige como la muestra de que lo que Vesemir, un witcher, dice durante una de las primeras misiones del juego, “Lilac and Gooseberries”: “Things used to be simpler, monsters were bad and humans good. Now... Everything’s all confused”. Ambas intervenciones tienen en común que rompen el maniqueísmo que, si atendemos a los roles que debería desempeñar cada personaje, se presuponen *a priori*. En ese sentido, Geralt no se erige como un asesino despiadado, y los monstruos no son simples criaturas cuya única existencia se basa en amenazar la vida humana: los monstruos no son, de ninguna manera, tan diferentes a los humanos. Sienten, padecen, aman y odian, por lo menos aquellos capaces de razonar. Esto nos permite hablar de la ruptura con el pensamiento binario y maniqueo, algo que arraiga de un modo muy claro en nuestra cultura y nuestra corriente de pensamiento a partir de la aparición y el auge del pensamiento posmoderno y posestructuralista y nos permite, asimismo, conectar con las dos últimas tesis propuestas por Cohen (1996b).

La quinta de las tesis con las que se ha trabajado en este análisis hace referencia, como ya se ha dicho en alguna ocasión, al monstruo como un ente temido y que, a la vez, es objeto de deseo (Cohen 1996b, 12). Si cuando se hablaba de Emiel Regis se hacía referencia a la parte del deseo relacionado con la sexualidad²⁶, por ejemplo, en el caso que nos ocupa la vertiente del deseo deja lugar al temor y al resentimiento, a una

²⁶ Cf. p. 20.

advertencia a no traspasar determinados límites. Los monstruos son reflejo de los miedos y las supersticiones de los hombres y encarnan la deconstrucción de estos miedos. La destrucción que causa el monstruo es, según Cohen (1996b, 17), la deconstrucción de estos constructos que rigen la vida de los hombres. Para Shildrick, la razón de ser de esta tarea de deconstrucción “is not to destroy the foundations of the logos so much as to open them up to take account of all that has hitherto been excluded or disavowed” (1994, 121). En ese sentido, las criaturas monstruosas presentes en la misión y en el texto videolúdico en general cumplen, como se ha estudiado, esa función, son el elemento de discordia en un mundo controlado por el pensamiento binario que ponen en peligro esa concepción social, motivo por el cual son incómodos y reprendidos. No obstante, la perspectiva monstruosa añade una nueva dimensión: la humanidad y la monstruosidad no se construyen de manera tan distinta, la humanidad es, en muchos casos, monstruosa, y el bien y el mal no se rigen por esa diferencia categórica.

El monstruo nos obliga a cuestionar aquello que tenemos aprendido, normalmente aprendido por influencia social (según algunos expertos, incluso el miedo puede ser aprendido socialmente, por eso a veces puede resultar atractivo), ataca el discurso hegemónico (motivo por el cual desde posturas hegemónicas se demoniza y monsteriza a aquellos que ponen en peligro su dominio). El monstruo, pues, es algo más que un enemigo, o un obstáculo, el monstruo es la encarnación de aquello que aterra y atrae a los hombres, de aquello que amenaza el supuesto ‘orden’ de las sociedades que han creado. Son sus instintos más ocultos, el huir de los contrastes establecidos... El monstruo es, en muchos aspectos, libre, motivo por el que es perseguido. Este hecho conecta claramente con la última tesis propuesta por Cohen (1996b, 20), para quien “they [these monsters] ask us why we have created them” y, más allá de cuestiones relativas a la reevaluación de nuestras asunciones culturales, o de nuestros miedos o deseos, *The Witcher 3: Wild Hunt* ofrece una respuesta más: los humanos crean a los monstruos porque ellos mismos hacen gala de monstruosidad. Ellos mismos se pueden erigir como el elemento que ponga en entredicho lo establecido, pero también pueden erigirse como el mal encarnado. A fin de cuentas, “monsters are like men” y, por lo tanto, los hombres son como los monstruos, porque actúan como tal, en lo que aquí se ha llamado “monstruosidad de la acción”²⁷.

²⁷ Cf. p. 23.

3. Conclusiones.

Los monstruos han formado parte de la cultura humana desde tiempos inmemoriales y, como tal, su estudio en diversos campos de conocimiento ha sido recurrente. Una de las cuestiones que más interés ha suscitado dentro de los estudios culturales ha sido tratar de responder qué es la monstruosidad y cómo esta se construye en relación con el elemento humano y a un momento cultural concreto. En este trabajo esta cuestión se ha tratado, además, en relación con la aparición de estas criaturas en un tipo de texto de alta difusión en las sociedades actuales: el videojuego, cuya importancia en los últimos años ha ido en aumento lo que ha llevado, también, a un mayor estudio académico del medio desde muchos ámbitos del conocimiento diferentes, incluidos los estudios culturales a los que este trabajo se adscribe en mayor medida. Para ello, este trabajo ha analizado la aparición de criaturas monstruosas y la creación de un discurso en relación a ellas en el videojuego de CD Projekt RED *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015).

El análisis de las criaturas y misiones seleccionados se ha llevado a cabo teniendo como base las siete tesis de lo monstruoso propuestas por Cohen (1996b) así como ideas anteriormente propuestas por otros autores que complementan la explicación. A través del análisis se ha podido observar como los monstruos, en general, presentan unas características generales comunes, independientemente de si son vampiros, botchlings, espectros, hombres lobo, etc.: su cuerpo es la encarnación de un momento cultural concreto, tienen recorrido cultural mediante la intertextualidad, son la diferencia hecha carne (hecho que les lleva a aparecer como elemento disruptivo que pone en jaque el pensamiento binario), atemorizan a los hombres a la vez que pueden llegar a ser objeto de deseo, bien porque su difícil categorización y sus actos los hacen libres, bien porque suponen la posibilidad de pasar los límites de lo establecido; y, en última instancia, los monstruos preguntan directamente a los humanos por qué se les ha creado, cuál es su razón de ser.

Es quizás en esta última pregunta que *The Witcher 3: Wild Hunt* crea un discurso capaz de dar respuestas, gracias a un importante influjo (quizás involuntario) del pensamiento posmoderno. Las diferentes criaturas que aparecen en este texto videolúdico cumplen, en mayor o menor medida, las tesis propuestas por Cohen que se han recogido en nuestro marco teórico, pero también presentan novedades frente a la concepción tradicional del monstruo. Así, el vampiro desmiente muchos elementos que provienen de su tradición literaria y fílmica, pero sigue siendo un monstruo que cumple con lo

propuesto. No obstante, su monstruosidad no implica maldad hacia los humanos, sino que esta maldad puede venir marcada por vertiente más humana, como ocurre con el caso de Emiel Regis y Hubert: ambos son criaturas monstruosas, vampiros, que inspiran temor y deseo. No obstante, el primero ayuda a los humanos, mientras que el segundo actúa de una manera mucho más vil, pero la motivación no reside en su ser, sino en su ideología conservadora. Del mismo modo, el botchling y los espectros deben su forma monstruosa a su experiencia traumática y violenta con el elemento humano, encarnando ambos dos tipos de violencia contra la mujer: la física y la simbólica, tratando además cuestiones tan peliagudas como el aborto, la violencia de género o el amor romántico, con mayor o menor fortuna.

El colofón final lo pone la misión “Skellige’s Most Wanted”, en la que a través de los diálogos, un espacio narrativo primordial para la transmisión discursiva en el texto videolúdico que nos ocupa, se condensa toda la idea de la monstruosidad presente en el juego y de la que el jugador forma parte mediante el control de su avatar (Geralt) y de la toma de decisiones en un universo narrativo en el que predomina el pensamiento binario, pero en el que se introduce y desprende ambigüedad moral a raudales. En esa misión, el elemento humano y el elemento monstruoso se ven las caras y se llega a la conclusión de que la monstruosidad y la humanidad son mucho más similares de lo que se pueda pensar *a priori* y que los monstruos, como los humanos, también actúan motivados por sus emociones y sentimientos. En ese sentido, *The Witcher 3: Wild Hunt* define la monstruosidad en su discurso con lo que en este trabajo se ha llamado ‘monstruosidad de la acción’, esto es, la monstruosidad no tiene tanto que ver con ‘ser’ un monstruo como con ‘actuar’ como tal. Los monstruos físicos, tradicionales, pueden servir de chivo expiatorio para el poder, para crear un blanco fácil contra el que actuar y mantener el *statu quo*. También pueden erigirse como seres que traten de forzar cambios en el estado de las cosas. No obstante, en el germen de todo está el elemento humano, mucho más cruel y vil en ocasiones que el propio monstruo, dejando entrever así que los límites del bien y del mal se difuminan, y que no siempre la diferencia implica algo negativo, porque al final la crudeza y la vileza forman parte de la naturaleza humana. Los monstruos pueden ser humanos y los humanos pueden ser monstruos.

4. Bibliografía, ludografía y referencias bibliográficas.

- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Barber, Paul. 1988. *Vampires, Burial, and Death: Folklore and Reality*. New Haven: Yale University Press.
- Barker, Crhis. 2003. *Cultural Studies: Theory and Practice*. 2nd ed. London: Sage Publications.
- Borges, Jorge Luís & Guerrero, Margarita. 1957. *Manual de zoología fantástica*. México: FCE.
- Bourdieu, Pierre & Nice, Richard (trad.). 2001. *Masculine Domination*. Stanford: Stanford University Press.
- Bura, Stéphane. 2008. "Emotion Engineering in Videogames". *Gamasutra*. [En línea] <http://www.stephanebura.com/emotion/> (última consulta el 17/08/2018).
- Calucci, Alessandro. 2013. *Gramsci and Languages: Unification, Diversity, Hegemony*. Leiden: Brill.
- CD Projekt RED. 2007. *The Witcher*. [PC] Atari & CD Projekt.
- . 2011. *The Witcher 2: Assassins of Kings*. [Multiplataforma] CD Projekt.
- . 2016. "Blood & Wine" (DLC) en *The Witcher 3: Wild Hunt*. [Multiplataforma] CD Projekt.
- . 2015. "Hearts of Stone" (DLC) en *The Witcher 3: Wild Hunt*. [Multiplataforma] CD Projekt.
- . 2015. *The Witcher 3: Wild Hunt*. [Multiplataforma] CD Projekt
- Chevalier, J. & Gheerbrant, A. 1982. *Dictionnaire des Symboles*. París: Éditions Jupiter.
- Cohen, Jeffrey Jerome. 1996. "Preface: In a Time of Monsters" en *Monster Theory: Reading Culture*, editado por Jeffrey Jerome Cohen, vii-xiii. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- . 1996b. "Monster Culture (Seven Thesis)" en *Monster Theory: Reading Culture*, editado por Jeffrey Jerome Cohen, 3-25. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Creed, B. 1986. "Horror and the Monstrous-Feminine: An Imaginary Abjection". *Screen* 27 (1): 44-71.
- Cuéllar, Margarita L. 2008. "La figura del monstruo en el cine de horror". *Revista CS 2* (1): 227-46.

- Debray, Régis & Hervás, Ramón (trad.). 1994. *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Derrida, J., Roudinesco, E. & Goldstein, V. (trad.). 2003. *Y mañana, qué...* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Díez Gutiérrez, Enrique J. 2009. "Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos". *Feminismos*, 14 (1): 35-52.
- Erlanger, S. & Santora, M. 2018. "El nacionalismo polaco amenaza la cohesión de Europa". *The New York Times*. [En línea] <https://www.nytimes.com/es/2018/02/28/nacionalismo-polonia-union-europea/>?
Último acceso el 14/09/2018.
- Friedberg, Jared. 2015. "Gender Games: A Content Analysis of Gender Portrayals in Modern, Narrative Video Games". Tesis de la Georgia State University. http://scholarworks.gsu.edu/sociology_theses
- Gelder, Ken. 1994. *Reading The Vampire*. London: Routledge.
- Grimal, Pierre & Payarols, F. (trad.). 1981. *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Järvinen, Aki. 2008. "Games Without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design". Tesis de la University of Tampere.
- Kristeva, Julia & Roudiez, Leon S. (trad.). 1982. *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. New York: Columbia University Press.
- Kücklich, Julian. 2003. "Perspectives of Computer Game Philology". *Game Studies* 3 (1).
- Latham, Rob. 2002. *Consuming Youth: Vampires, Cyborgs, and The Culture of Consumption*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Lozano, Alejandro. 2015. "Jugar, explorar, sufrir. Construcción del horror en la estética de los videojuegos". *Fedro: revista de estética y teoría de las artes*, 15 (1): 69-85
- Lucat, Bertrand. 2017. "Playing With Patriarchy: Fatherhood in *Bioshock: Infinite*, *The Last of Us*, and *The Witcher 3: Wild Hunt*". *Digra*, 17 (1): 1-18.
- Lucendo, Santiago. 2009. "El vampiro como imagen-reflejo: estereotipo del horror en la Modernidad". Tesis de la Universidad Complutense de Madrid.
- Luzón Marco, M^a José. 1997. "Intertextualidad e interpretación del discurso". *EPOS*, 13 (1): 135-49.
- Massey, Doreen .1994. *Space, Place and Gender*. Cambridge: Polity Press.
- Melot, Michel & Condor, María (trad.). 2010. *Breve historia de la imagen*. Madrid: Ediciones Siruela.

- Menjívar Ochoa, Mauricio. 2001. "Masculinidad Y Poder." *Revista Espiga* 2 (4): 1–8.
- Muriel, Daniel & Crawford, Garry. 2018. *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. New York: Routledge.
- Navarro Remesal, Víctor. 2016. *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- Pérez, Cristina. 2017. "CD Projekt Red, creadores de la saga *The Witcher*, hablan de sus comienzos". *Vandal*. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350688829/cd-projekt-red-creadores-de-la-saga-the-witcher-habla-de-sus-comienzos/> . 20/03/2017. [En línea] último acceso el 11/09/2018.
- Pérez Latorre, Óliver. 2010. "Análisis de la significación del videojuego". Tesis de la Universitat Pompeu Fabra.
- Pozuelo, J.M, and J.M Moreno. 2013. "La tríada oscura de la personalidad en las relaciones íntimas." *Boletín de Psicología* 1 (107): 91–111.
- Rowley, Christina. 2007. "Firefly/Serenity: Gendered Space and Gendered Bodies." *The British Journal of Politics & International Relations* 9 (2): 318-25.
- Sapkowski, A. & French, D. (trad.). 2014. *Baptism of Fire*. London: Gollancz.
- . 2015. *Sword of Destiny*. New York: Orbit.
- Shildrick, Margrit. 2002. *Embodying The Monster: Encounters With The Vulnerable Self*. London: Sage Publications.
- Spain, Daphne. 1993. "Gendered Spaces and Women's Status." *Sociological Theory* 11 (2): 137-51.
- Summers, Montague. 1968. *The Vampire in Europe*. New York: University Books.
- Thomas, Jeannie B. 2007. "Gender and Ghosts". En *Haunting Experiences: Ghosts in Contemporary Folklore*. Editado por Diane E. Goldstein, Sylvia A. Grider y Jeannie B. Thomas, 81-110. Logan: Utah State University Press.
- Venegas, Alberto. 2015. "Presentación". *Presura*, 5 (1): 2-3.