



Alfonso Freire-Sánchez

<https://orcid.org/0000-0003-2082-1212>

Abat Oliba CEU University, CEU Universities, Barcelona, Spain

freire3@uao.es

Montserrat Vidal-Mestre

<https://orcid.org/0000-0001-6144-5386>

The International University of Catalonia, Barcelona, Spain

mvidalm@uic.es

The Replacement of the Mentor/Educator Archetype With the Pseudo-Father Figure and in the Video Game Narrative

La sustitución del arquetipo del mentor/educador por la figura seudopaterna en la narrativa del videojuego

(pp.213–230)

Suggested citation: Freire-Sánchez, A., & Vidal-Mestre, M. (2024). La sustitución del arquetipo del mentor/educador por la figura seudopaterna en la narrativa del videojuego. *Multidisciplinary Journal of School Education* 13(1(25)), 213–230. <https://doi.org/10.35765/mjse.2024.1325.11>

Abstract

Research objectives (aims) and problem(s): This manuscript investigates the reproduction of the classic figure of the mentor/educator and how, in recent times, it has transformed into the archetype of the circumstantial father in video games.

Research methods and structure of the article: Through the discourse analysis of the narrative of four popular video games: God of War, The Last of Us, Bioshock Infinite and The Walking Dead, we propose: identify the plot conflicts derived from the fact that the character is a father circumstantial and discern the identifying features of this pseudo-father figure from the

structural patterns of the monomyth or hero's journey and relate its characteristics with those of the classic figure of the mentor/educator.

Brief description of the context of the problem: Do video games show educational models in their stories? The characters in the audiovisual narrative are a representation of the particular and universal dimension of the environment and the social context of their time. This conception of multicultural humanity allows us to understand the potential of the narrative elements that are developed in different stories and stories, such as archetypes or tropes. In the video game industry in particular, the advances in animation techniques and the community's interest in social and human issues have meant greater depth in the construction of characters and the inclusion of figures away from conventional patterns.

Research findings and their impact on the development of educational sciences: The findings allow us to conclude that there is a trend towards replacing the classic archetype of the mentor with the figure of the circumstantial father.

Conclusions and/or recommendations: This new character moves away from the classic pattern of Joseph Campbell's hero's journey and is more similar to the characteristics of contemporary antiheroic characters. However, this new archetype bases its teaching on resilience and sacrifice, a relevant fact as it is a figure designed to educate and instill values in young people.

Keywords: Archetype, mentor, educator, father figure, video game narrative

Resumen

Objetivos (fines) y problema(s) de la investigación: Este manuscrito investiga la reproducción de la clásica figura del mentor/educador y cómo, en los últimos tiempos, se transforma en el arquetipo del padre circunstancial en los videojuegos.

Métodos de investigación y estructura del artículo: Mediante el análisis del discurso de la narrativa de cuatro populares videojuegos: God of War, The Last of Us, Bioshock Infinite y The Walking Dead, se plantea identificar los conflictos de la trama derivados del hecho de que el personaje sea un padre

circunstancial y discernir los rasgos identificativos de esta figura seudopaterna a partir de los patrones estructurales del monomito o viaje del héroe y relacionar sus características con las de la clásica figura del mentor/educador.

Problema de la investigación: ¿Los videojuegos muestran modelos educativos en sus historias? Los personajes en la narrativa audiovisual son una representación de la dimensión particular y universal del entorno y contexto social de su tiempo. Esta concepción de la humanidad multicultural nos permite entender el potencial de los elementos narrativos que se desarrollan en las diferentes historias y relatos, como los arquetipos o los tropos. En la industria de los videojuegos en particular, los avances de las técnicas de animación y el interés de la comunidad por temas sociales y humanos, han supuesto una mayor profundidad en la construcción de los personajes y la inclusión de figuras alejadas de los patrones convencionales.

Resultados de la investigación y su impacto en el desarrollo de las ciencias de la educación: Los hallazgos permiten reflexionar sobre la posible existencia de una tendencia hacia la sustitución del arquetipo clásico del mentor por la figura del padre circunstancial.

Conclusiones y/o recomendaciones: Este nuevo personaje se aleja del patrón clásico del viaje del héroe de Joseph Campbell y se asemeja más a las características propias de los personajes antiheroicos contemporáneos. Finalmente, este nuevo arquetipo basa su enseñanza en la resiliencia y el sacrificio, un dato relevante en tanto que se trata de una figura destinada a educar e inculcar valores en los jóvenes.

Palabras clave: Arquetipo, mentor, educador, figura paterna, narrativa de videojuegos

Introducción

En el monomito del *viaje del héroe* descrito por Joseph Campbell en 1949 y en el que subyacen innumerables patrones narrativos de las historias modernas y contemporáneas, se describe el arquetipo jungiano de la sombra como una alegoría a aquella identidad del ser construida

sobre la base de aquellos aspectos de la personalidad de cada individuo que se han ido mitigando durante su crecimiento, y que no son visibles a simple vista (Rohde-Brown, 2023). Por lo general, el ser humano busca corregir o mejorar su conducta mediante estos códigos educativos, éticos y cívicos para ser aceptado o para evitar caer en lo que Durkheim acuña anomia social o estado de disociación en el que no se siente parte de la estructura social, sino siente rechazo social y un perpetuo escepticismo ideológico. En este sentido, para Ayodele (2013) se trata del debilitamiento de las reglas de conducta y la frustración generalizada ante la incapacidad de alcanzar objetivos culturales.

En relación con la reproducción de las sombras, tanto en series como en películas se observa un creciente interés por personajes profundos, complejos, oscuros y ambivalentes, que suelen presentar intensos conflictos internos como traumas o vicios, se sienten desasociados o sufren problemas de salud mental (Martínez-Lucena y Cambra-Badii, 2020). Estos personajes son considerados antihéroes en tanto que presentan rasgos alejados de las virtudes heroicas (Sánchez-Escalonilla, 2002) y antiheroicos que los alejan del clásico del citado monomito o patrón narrativo (Cappello, 2007; Favaro, 2022; Freire-Sánchez y Vidal-Mestre, 2022; Frye, 2006; Gil y García, 2016; Sosa, 2015).

La industria del videojuego no está exenta de este cambio en el diseño de los personajes. Esta profundidad se ve reflejada en los arcos argumentales y un mayor peso en la trama (Martín-Núñez y Navarro-Remesal, 2021), resultando productos audiovisuales que prestan más atención a aspectos narrativos y a temas sociales (Gómez-Tarín, 2011), redundando en las opciones jugables y en la calidad global del videojuego (Fernández-Vara, 2015). La mayor complejidad de las capas narrativas también se ve proyectada en la expansión y profundidad de los universos transmedia a los que pertenecen (Selva-Ruiz, 2021), hecho que estimula el *fandom*, que tiene un papel activo y constante en el mismo desarrollo de la trama. Paralelamente, ha crecido el interés de la comunidad por aquellos videojuegos que abordan realidades y problemas sociales (Navarro-Remesal, 2016; Cuadrado-Alvarado, 2020) como *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) que trata la ausencia de figuras paternas, el acoso sexual o el suicidio

(Martín-Núñez et al., 2016) o *Bully* (Rockstar Vancouver, 2006) que profundiza sobre el bullying. En algunos casos, como *Life is Strange 2* (Dontnod Entertainment, 2018), se exponen problemas como el racismo o la desigualdad social, lo que coincide con las hipótesis de Venegas y Moreno (2021) sobre el uso del videojuego como herramienta de crítica social. Otros, visibilizan enfermedades como la psicosis y la esquizofrenia, como sucede en *Hellblade Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), mientras que *Night in the Woods* (Finji, 2018) o *Sea of Solitude* (Electronic Arts, 2019) centran su argumento en el padecimiento de la ansiedad y depresión.

Una de las principales características de esta nueva complejidad narrativa es el arquetipo del padre circunstancial, muy alejada de la dicotomía clásica del imaginario cinematográfico entre el padre heroico y el padre villano. El arquetipo de padre circunstancial es aquel que en primera instancia tiene un objetivo propio, generalmente egoísta, pero debido a circunstancias extraordinarias del argumento, en contra de su voluntad se verá forzado a adoptar esta figura paterna y paulatinamente erigirse como mentor/educador. Teniendo en cuenta que la figura paterna es clave en la educación de los jóvenes, resulta interesante detectar qué elementos educativos y qué valores se sustraen de esta relación paterno-filial tan representada en los últimos años en este sector. Por ello, este manuscrito se centra en su estudio puesto que, si bien las consideraciones narrativas en relación con los problemas sociales en el videojuego es un tema recurrente y el estudio de personajes antiheroicos es prolijo, no se han encontrado estudios que exploren los rasgos antiheroicos en la figura paterna circunstancial en el videojuego.

Metodología

Por su complejidad interdisciplinar, se ha hecho un planteamiento metodológico basado en una investigación cualitativa en la que los investigadores se focalizan en un tema concreto y analizan los datos recogidos a partir de estudios de casos u observaciones (Ponce et al, 2022; Ríos, 2016). Concretamente, el manuscrito propone un análisis del contenido

del videojuego desde la vertiente de la ludonarrativa, que se refiere a la relación entre el juego, el diseño y el relato en las narrativas digitales interactivas de los videojuegos (Roth et al., 2018). Este método se ha aplicado, combinando la observación y la interacción, en cuatro videojuegos de éxito donde el protagonista es un padre circunstancial. Asimismo, siguiendo la propuesta del estudio *Content Analysis in the Research Field of Video Games* de Wulf, Possler y Breuer (2022), se han tenido en cuenta otros elementos en cuenta como fuentes adyacentes al objeto de estudio procedente de plataformas de streaming como YouTube y el videoanálisis de especialistas del sector sobre dichos videojuegos.

Respecto a los referentes, se contraponen la evolución de los protagonistas a los pasos del viaje del héroe establecidos por Campbell en 1949 y actualizados por Vogler (2002) y, posteriormente, se analizan las características de los cuatro protagonistas para compararlas con las virtudes del héroe según Sánchez-Escalonilla (2002): sabiduría, fortaleza, autodominio y justicia. Paralelamente, se analiza la capacidad de transmisión de valores educativos y de la transferencia de la capacidad de resiliencia de padres a hijos, puesto que es una competencia que está intensamente vinculada al crecimiento humano, la educación y el desarrollo (Forés y Grané, 2008). Consecuentemente, se analiza el rol de la figura paterna circunstancial presente en los videojuegos con relación a los dilemas éticos (Zagal, 2009), los conflictos derivados de la trama y de la capacidad de elección del jugador (Fernández-Vara, 2020), elementos imprescindibles en el análisis y desarrollo del lenguaje del videojuego (Pérez-Latorre, 2012) entendiendo que el videojuego puede ser un poderoso camino para mejorar la comunicación y adaptar el lenguaje a la educación (Rodríguez-Ponga, 2021, p. 155).

En lo que respecta a los casos de estudio elegidos, son los cuatro videojuegos o sagas más exitosas de la última década que incluyen como protagonista el arquetipo de padre en la forma de padre circunstancial (Video Game Troopers, 2021). Estos personajes son Kratos de *God of War* (Sony Santa Monica, 2018), Lee Everett de *The Walking Dead* (Telltale, 2012), Joel Miller de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) y Booker DeWitt de *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013). A continuación se detallan los requisitos de inclusión de las obras analizadas:

Tabla 1. Criterios y elementos de inclusión de los casos analizados

Tipología	Criterio
Tipo de obra audiovisual	Videojuego
Fecha	Publicado entre 2012 y 2022
Elementos narrativos	Debe incluir un personaje protagonista que ejerza el rol de padre circunstancial y, por consiguiente, de un hijo o hija que (protagonista o no) ejerza el rol de hijo adoptado o circunstancial
Elementos jugables	El punto de vista de los jugadores es el punto de vista del padre adoptivo o circunstancial Fuente: Elaboración propia.

Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a la elección de los personajes de los citados videojuegos analizados, se propone el siguiente esquema para permitir seguir la lectura sin haber experimentado la narrativa de los casos tratados:

Tabla 2. Resumen de los videojuegos y personajes escogidos

Videojuego	Figura paterna circunstancia	Figura filial	Parentesco de consanguinidad	Cumple con el arquetipo de padre circunstancial
<i>God of War</i> (Sony Santa Monica, 2018)	Kratos	Atreus	Sí	Sí, puesto que Kratos no quiere asumir el rol de padre; es la muerte de la madre la circunstancia que le obliga a hacerlo.
<i>The Last of Us</i> (Naughty Dog, 2013)	Joel	Ellie	No	Sí, al principio considera que Ellie es solo <i>mercancía</i> para conseguir sus objetivos.
<i>Bioshock Infinite</i> (Irrational Games, 2013)	Booker	Elizabeth	Sí, pero se desconoce inicialmente.	Sí, en un primer momento Booker ayuda a Elizabeth para poder cumplir su misión.
<i>The Walking Dead s1</i> (Telltale, 2012)	Lee	Clementine	No	Sí, son las circunstancias extraordinarias las que empujan a Lee a cuidar de Clementine.

Fuente: Elaboración propia.

Como se puede observar, en algunos casos existe parentesco y en otros no, pero en todos ellos se produce un punto de unión muy característico en la construcción narrativa de este tipo de arquetipos: las circunstancias extraordinarias obligan a un personaje de mayor edad a cuidar

de otro en contra de su voluntad y, en todos los casos, se acaba creando un vínculo afectivo muy intenso orientado hacia una relación donde el padre circunstancial también ejerce de mentor/educador.

Resultados

Las historias de los hijos tienen en común la tragedia y la ausencia de las figuras materna y paterna reales, menos en Atreus y Elizabeth, en cuyos casos solo la figura materna está ausente. Asimismo, todos se encuentran en una situación límite y necesitan la irrupción de esta nueva figura de padre circunstancial para poder sobrevivir o conseguir su objetivo. En los cuatro casos requieren de la ayuda de ese personaje que deberá hacer las veces de protector, mentor/educador y guía; ambos aprenderán a valorarse y a superar los conflictos, aunque su conexión no está exenta de conflicto y desconfianza. Las primeras conexiones paterno filiales no se producen de forma natural en ninguna de las historias, sino que estas necesitan de un principio de protección y demostración de valor y altruismo por parte de la figura paterna para empezar a desarrollarse.

En los cuatro relatos se deja patente que no se trata de la tradicional historia heroica de la figura del padre que protege al hijo, sino todo lo contrario; las respectivas historias demuestran la independencia de los personajes hijos, que llegan incluso a asumir un rol protagonista y jugable en el videojuego en algunas etapas de la historia, como sucede con Clementine y con Ellie. Este tipo de elecciones y de alteración de los personajes jugables, son elementos trascendentales en el diseño de los videojuegos (Fernández-Vara, 2020) que pueden afectar a la capacidad decisiva de los usuarios (Navarro-Remesal, 2016). En cualquier caso, se aleja de las etapas evolutivas del monomito (Campbell, 2020) y suponen un sacrificio o una transfiguración de roles justo en el tramo final de las narraciones.

A continuación, se resumen las principales características que se han detectado en el análisis de los videojuegos señalados en la metodología:

Tabla 3. Resumen de los videojuegos y personajes escogidos

Variable	Kratos (God of War)	Joel Miller (The Last of Us)	Booker DeWitt (Bioshock Infinite)	Lee Everett (Walking Dead)
Pasado oscuro del que huye	Engañado por los dioses del Olimpo, mató por error a su primera familia.	Tras la muerte de su verdadera hija, se convierte en contrabandista y mercenario muy violento.	Vendió a su propia hija para pagar deudas de juego.	Condenado por el asesinato del amante de su pareja.
Brutalidad	Es temido por su ira incontrolable y el caos extremo que desata.	Es capaz de cualquier cosa por proteger a Ellie. No muestra compasión ni escrúpulos.	La única forma que conoce para conseguir sus objetivos es la fuerza bruta.	Aunque intenta evitarla, todas sus decisiones acaban orientadas a la violencia.
Realismo e imperfección	Comete errores, su ira a menudo le lleva a situaciones difíciles.	Toma decisiones impulsivas y peligrosas.	Es impulsivo, se muestra como un personaje adicto al juego y al alcohol.	La narrativa se esfuerza en mostrar que nada es objetivamente bueno o malo y que cada decisión acarreará consecuencias.
Conflicto interno y Redención	Está atormentado por su pasado. Su redención pasa por no cometer los mismos errores con Atreus ni que él imite su conducta violenta.	Está atormentado por su pasado y quiere evitar perder a Ellie como perdió a su hija, esa sería su única redención.	Está atormentado por su pasado y por las decisiones que ha tomado. Salvar a Elizabeth es su redención.	Está atormentado por su pasado y ve en Clementine una posibilidad de redimirse.
Mentor/educador	Kratos enseña a Atreus a sobrevivir, luchar y forjar su personalidad para que no cometa los mismos errores que él cometió.	Joel enseña a Ellie a valerse de sí misma, a ser más precavida y escéptica con otros supervivientes, mientras va ejerciendo de protector.	Booker enseña a Elizabeth la crudeza del mundo, mientras le ayuda a canalizar sus poderes y a sobrevivir.	Lee enseña a Clementine a sobrevivir, a cuidarse, a tratar con otros y a ser fuerte y resiliente ante la adversidad.
Resiliencia y valores educativos	La resiliencia, el no rendirse y el intentar que Atreu no cometa sus mismos errores, pese a la adversidad, son los grandes valores educativos del personaje.	En el caso de Joel, es Ellie quien aporta los valores educativos y morales. Aunque Ellie es resiliente, Joel le inculca el no rendirse y poder sobreponerse a cualquier situación.	Booker le intenta enseñar a Elizabeth la importancia de ser resiliente en un mundo aún más inhóspito del que ella conocía.	Gracias a la perseverancia y su capacidad para no rendirse ante la adversidad, provoca que una niña vulnerable y con pocas posibilidades de sobrevivir, se convierta en una superviviente al holocausto zombi.

Fuente: Elaboración propia.

Otro de los aspectos comunes en este atípico patrón narrativo que se reproduce en las cuatro historias es la revelación de la figura del hijo como pieza esencial de la trama y pieza contraria a las motivaciones primarias del padre circunstancial. Este hecho genera un distanciamiento entre los dos personajes durante la aventura.

Discusión

Al analizar los cuatro personajes que cumplen con la característica principal del *corpus* de estudio (ser padre circunstancial, independientemente de su vínculo sanguíneo), se puede apreciar que todos parten de un estado de represión o mitigación de su respectiva sombra jungiana (Jung, 2013). En este sentido, todos se esconden de la oscuridad de su pasado e intentan ocultar aquellos rasgos, conductas y hábitos que pueden considerarse condenables éticamente. Los cuatro personajes sufren un cambio radical en sus vidas, las circunstancias les obligan a erigirse como figuras paternas y no dudan en eclipsar ese lado oscuro del que reniegan. Otro aspecto común es que, de forma progresiva, verán surgir a la luz dichas sombras del pasado sin poder hacer nada para evitarlo. Este hecho da constancia al tropo del *pasado que siempre vuelve*; ya sea porque tendrán que usar la brutalidad y la violencia extrema y dar rienda suelta a esa oscuridad que habían reprimido con fuerza; o bien porque en su camino deberán aceptar parte de esa identidad formada por sombras para aceptarse a sí mismos. Esta aceptación propia es lo que, comúnmente, les habilitará para poder ejercer la auténtica figura paterna que el hijo y la propia historia requieren, siendo el hecho de ser padre uno de sus mayores miedos y el rasgo que había más escondido en su personalidad.

En todo momento los cuatro relatos muestran a un personaje que, lejos de ser bondadoso y vivir en su mundo en armonía (o, como mínimo, adaptado), es alguien muy alejado del estereotipo virtuoso (Sánchez-Escalonilla, 2002). De la misma forma que los cuatro potenciales padres comparten el huir de los crímenes y sucesos del pasado, los cuatro respectivos hijos también tienen en común una tragedia que los sitúa en el

centro de la trama y en el camino de evolución de sus nuevas figuras paternas. Por ende, la tragedia pasa a ser un motor narrativo nuclear en el desarrollo de la aventura en videojuegos (Cuadrado-Alvarado, 2020). Además de la mitigación de las sombras, los cuatro padres circunstanciales cumplen con los principales rasgos o características antiheroicas contemporáneas (Freire-Sánchez y Vidal-Mestre, 2022; Gil y García, 2016; Sosa, 2015): rompen con el estereotipo clásico de héroe tradicional virtuoso, imponen un código ético propio sin atender a las leyes, ocultan un pasado que les atormentan, están cuestionados por su entorno, parten de motivaciones egoístas y muestran una personalidad contradictoria y en constante conflicto interno.

Por otra parte, para Sánchez-Escalonilla (2002), la virtud de un personaje heroico dependerá de su fortaleza, sabiduría, templanza, así como su sentido y respeto por la justicia. Estos elementos no pueden contemplarse en valores absolutos (es decir, cumple o no cumple), sino en valores relativos, respondiendo a cómo actúa un personaje en gran parte de su viaje o en el desarrollo global de su arco narrativo. Analizando la evolución de los cuatro personajes, se observa que todos cumplen con la virtud de la fortaleza puesto que son resilientes, no se rinden ante la adversidad ni retroceden ante el peligro, aunque estén en minoría o tengan pocas posibilidades de sobrevivir. Sin embargo, las otras tres virtudes no están muy presentes en la mayor parte de sus viajes narrativos. En primer lugar, ninguno puede ser considerado un personaje sabio, aunque sean inteligentes, pero cometen errores constantemente, no siempre escogen el camino correcto o la opción más coherente y son incapaces de desarrollar el rol paterno de forma natural, sino forzada. Tampoco poseen la capacidad de templanza, pues son irascibles, destructivos y, normalmente, se moverán de forma impulsiva cuando sean provocados o sembrarán el caos a su paso. Finalmente, no son personajes movidos por la justicia sino, contrariamente, huirán de la ley (Lee), no responderán ante la ley divina (Kratos) o actuarán al margen de las autoridades e instituciones (Joel y Booker). Por consiguiente, incumplen con las virtudes heroicas que deben poseer los héroes según Sánchez-Escalonilla, salvo por la fortaleza.

En cuanto a las motivaciones, coinciden con una clara “dicotomía entre el objetivo o fin último del antihéroe y sus propósitos iniciales” (Freire-Sánchez y Vidal-Mestre, 2022, p. 251), en tanto que inician su viaje motivados por propósitos propios como puede ser la venganza, la búsqueda de la verdad o intereses materiales, aunque finalmente acaben anteponiendo el bienestar de los respectivos hijos al suyo o a sus intereses. En los casos analizados, ninguno de los cuatro protagonistas inicia su aventura de forma desinteresada y buscando el bien común. En el caso de Kratos, el espartano viene de una odisea marcada por su sed de venganza, aunque (re)inicia esta aventura como padre circunstancial de forma obligada. Por su parte, Lee inicia su aventura huyendo de la policía y, posteriormente, intentando sobrevivir. Mientras que Joel lo hace por motivos materiales y Booker ante la necesidad de buscar la verdad y cumplir un contrato que había contraído. Por consiguiente, estos personajes no inician la aventura por una motivación heroica sino por un propósito egoísta, sin embargo, todos acabarán anteponiendo los intereses de los hijos adoptivos a los suyos, aunque tengan que poner su propia vida en peligro o sacrificarse por ellos.

Es posible afirmar que ninguno de ellos sigue el patrón narrativo del *viaje del héroe campbelliano* y que, por contra, sí emprenden un camino antiheroico en tanto que estos cuatro personajes están lejos de entrar en la consideración de virtuosos y heroicos, sino que pueden considerarse antihéroes en prácticamente su totalidad. Como se puede apreciar en la tabla 3, sus principales rasgos corroboran esta antiheroicidad: empiezan su viaje por motivos egoístas; presentan un pasado que les atormenta; se encuentran inadaptados socialmente, pues su entorno les rechaza o les es hostil; tienen grandes conflictos internos, adicciones o ciertos problemas de salud mental; sus métodos son brutales e inquisitivos, aunque, finalmente, se encaminan a una causa mayor que ellos; erigiéndose como la única solución posible y anteponiendo la vida del hijo circunstancial a la suya. Del mismo modo, mantienen ciertos elementos comunes en la relación paternofilial y en cómo ésta evoluciona durante la trama, partiendo de un punto de unión totalmente forzado y circunstancial, un distanciamiento que va *in crescendo* y que precede a la confrontación

y puesta en escena de secretos, por una de las partes o por las dos, y que provoca un cambio en la conducta paterna impulsando la generación de unos vínculos intensos que se vuelven inquebrantables hasta el punto en que el padre circunstancial ocupará el lugar de un padre convencional y se sacrificará por su hijo.

Finalmente, si la resiliencia es un factor relevante para el crecimiento, la educación y el desarrollo del ser humano (Forés y Grané, 2008) y se manifiesta intensamente en las situaciones de adversidad (Rojas, 2010) como las que están sometidos los protagonistas, es interesante ver que los cuatro comparten la transferencia de la capacidad resiliente de forma constante tanto en su discurso oral como en sus acciones. De esta forma, si atendemos al decálogo de resiliencia propuesto por Kazmierczak y Carlos-Buján (2022, pp. 49–61), se observa que los cuatro personajes cumplen con la mayoría de los pilares de la resiliencia, siendo especialmente claros el *centro interno de control*, los *motivos para luchar* y el *pensamiento positivo*. Por tanto, la ausencia de elementos pedagógicos y virtuosos en la construcción de estos cuatro personajes como arquetipo de mentor/educador, se intenta paliar con la transmisión de la resiliencia como principal motor narrativo del arco argumental de los personajes y, en segundo lugar, con el sacrificio de sus propias vidas que todos ellos realizan o están dispuestos a hacer por salvar la vida de su respectivo hijo/a.

Conclusiones

Resulta relevante el hecho de que los cuatro videojuegos más representativos de la última década de todos cuantos presentan una narrativa donde el protagonista principal reproduce el rol o arquetipo de padre circunstancial, no sigan el patrón narrativo del monomito o viaje del héroe. Del mismo modo, también es interesante que sus narrativas rompan conceptualmente con la polarización clásica y maniqueísta entre el bien y el mal, proponiendo tonos clarosos o semitonos, donde los villanos no son tan viles y los protagonistas no son ni ideales ni virtuosos y, por tanto, están alejados de lo que entendemos como héroes clásicos

y tradicionales. El hecho de que este cambio se haya producido en la última década coincide con el avance en la animación de los personajes, la dirección artística, la técnica y la composición que permiten una mayor profundidad en los aspectos narrativos que influyen directamente en la construcción de los personajes, así como posibilitan potenciar el realismo y la dramatización. Esta conjugación de hechos ayuda a la empatización de los usuarios para con estos personajes, con su sufrimiento, sus dolencias y su imperfección antiheroica. Asimismo, también es una consecuencia directa del interés de la comunidad *gamer* por ver representados y tratados temas sociales y psicológicos mediante los protagonistas de los videojuegos y sentir que forman parte de una historia que no es lineal y estereotipada, sino que tiene la capacidad para representar metafórica y alegóricamente aspectos de la realidad y del conflicto humano donde ellos puedan ser parte activa y decisiva. En este sentido, la evolución de una parte del sector del videojuego se encamina a la profundidad y complejidad narrativa, incluso alejándose de los grandes patrones literarios, arquetipos y relatos clásicos, y esta profundidad responde a su vez a intereses, demandas, gustos y tendencias de los jugadores y jugadoras.

¿Pueden considerarse, por tanto, mentores/educadores idóneos para el proceso de crecimiento y aprendizaje de los hijos o hijas? En lo concerniente a la actual reproducción de la figura del padre circunstancial, que se ha considerado aquí como antiheroico, es necesario resaltar que, aunque las dinámicas transversales, coetáneas y múltiples no conllevan una paridad universal ni a un entendimiento uniforme de la concepción moral y social de la relación paternofilial estudiada, sí existe cierto universalismo significativo del que se sustraen elementos comunes a los casos analizados. Estos elementos, una vez abstraídos del paradigma del medio videojuego, también se reproducen en otras manifestaciones artísticas como, por ejemplo, la literatura y cinematografía contemporáneas. Por consiguiente, cabe preguntarse si este nuevo arquetipo del parte circunstancial que, por consecuencias extraordinarias ajenas a él, acaba siendo una figura que ejerce los roles de mentor, educador y protector, es positiva para la transmisión de valores educativos y pedagógicos y, paralelamente, si puede ser idónea únicamente para la transmisión de la resiliencia como

principal núcleo narrativo del *leitmotiv* de los citados personajes. Por otro lado, será interesante observar las tendencias venideras en la industria y comprobar así si se está produciendo la irrupción de un nuevo y categórico rol en el diseño y construcción de personajes ficticios desplegados en diferentes narraciones y mundos transversales o, por el contrario, este fenómeno se antoja fruto de la mimesis y el *imitatio* ante el éxito de las obras estudiadas y la favorable acogida que ha suscitado en el público en general.

De esta manera, se abren nuevas líneas de estudio que podrían responder a la dicotomía presentada en el sector del videojuego, pero que también se está produciendo al unísono en series y películas como *The Mandalorian* (Disney, 2020-actualidad) o *The Samaritan* (Amazon Prime, 2022), entre otras. En este sentido, sería interesante proseguir la investigación sobre esta nueva figura del padre circunstancial y los elementos pedagógicos y educativos que la conforman en los distintos ámbitos para poder observar si la representación responde a una inquietud sobre las nuevas estructuras familiares o bien a las dificultades de integrar y ejercer la paternidad en un medio que se caracteriza por la dirección de arte, las mecánicas jugables y las construcciones lúdico-narrativas.

Financiamiento: Esta investigación no recibió financiamiento externo.

Funding: This research received no external funding.

Conflictos de interés: Los autores declaran no presentar conflictos de interés.

Conflicts of Interest: The authors declare no conflict of interest.

Referencias

- Ayodele, J.O. (2013). Anomie, psychological disillusionment [Anomia, desilusión psicológica]. In I. Ness (Ed.). *The Encyclopedia of Global Human Migration*. <https://doi.org/10.1002/9781444351071.wbeghm030>
- Campbell, J. (2020). *El héroe de las mil caras*. Ediciones Atalanta.
- Cappello, G. (2007). Configuración y tiempo del antihéroe. *Contratexto*, (016), 171–181. <https://doi.org/10.26439/contratexto2008.n016.789>
- Cuadrado-Alvarado, A. (2020). La tragedia como motor narrativo de los videojuegos cinematográficos. *Miguel Hernández Communication Journal*, (11), 239–257.
- Favaro, M. (2022). Antihéroes in the Rubble: Exploring the possibility of heroism in dystopias from Watchmen to The Last of Us [Antihéroes entre los escombros: Explorando la posibilidad del heroísmo en las distopías de Watchmen a The Last of Us]. *International Journal for the Fantastic in Contemporary Media*, 1(1). <https://doi.org/10.7146/imaginingtheimpossible.129923>
- Fernández-Vara, C. (2020). Elecciones. Diseño narrativo de decisiones y ramificaciones. En V. Navarro-Remesal (Ed.), *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 64–71). Shangrila Textos Aparte.
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis* [Introducción al análisis de juegos]. Routledge.
- Forés, A. y Grané, J. (2008). *La resiliencia. Crecer desde la adversidad*. Plataforma.
- Freire-Sánchez, A. y Vidal-Mestre, M. (2022). El concepto de antihéroe o antiheroína en las narrativas audiovisuales transmedia. *Cuadernos.Info*, (52), 246–265. <https://doi.org/10.7764/cdi.52.34771>
- Frye, N. (2006). *Anatomy of Criticism: Four Essays* [Anatomía de la crítica: Cuatro ensayos]. University of Toronto Press.
- Gil, F. J. y García, F. (2016). Héroe claro y héroe oscuro en el relato cinematográfico. *Área Abierta*, 16(3), 1–16. <https://doi.org/10.5209/ARAB.53654>
- Gómez-Tarín, F. J. (2011). *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración*. Shangrila Ediciones.
- Jung, C.G. (2013). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Trotta.
- Kazmierczak, M. y Carlos-Buján, A. (2022). *Narratividad y otros pilares de resiliencia: un decálogo para la Educación Primaria*. En C. Carreira y M. Kazmierczak, (Eds.), *Sociedad, literatura y educación: propuestas para el desarrollo de una juventud resiliente* (pp.47–66). Octaedro.

- Martín-Núñez, M. y Navarro-Remesal, V. (2021). La complejidad narrativa en los videojuegos: un doble boomerang. *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 31, 7–30.
- Martín-Núñez, M., Rodríguez-Serrano, A. y García-Catalán, S. (2016). Sí, la vida es muy rara. La culpa y el tiempo en 'Life is Strange'. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, 1–14. <https://doi.org/10.7238/a.v0i54.2908>
- Martínez-Lucena, J. M. y Cambra-Badii, I. (2020). *Imaginarios de los trastornos mentales en las series*. Editorial UOC.
- Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño del videojuego*. Shangrila.
- Ponce, O. A., Gómez-Galán, J., & Pagán-Maldonado, N. (2022). Qualitative research in education: revisiting its theories, practices and developments in a scientific-political era [Investigación cualitativa en educación: reexaminando sus teorías, prácticas y desarrollos en una era científico-política]. *International Journal of Educational Research and Innovation*, (18), 278–295. <https://doi.org/10.46661/ijeri.5917>
- Pérez-Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Laertes.
- Ríos, F. (2016). *Narratología: Metodología del análisis narrativo*. LeCanarién Ediciones.
- Rohde-Brown, J. (2023). Shadow and Society: The Forgotten Child in Collective Contexts [Sombra y sociedad: El niño olvidado en contextos colectivos]. *Journal of Jungian Scholarly Studies*, 18(1), 92–115. <https://doi.org/10.29173/jjs224s>
- Rodríguez-Ponga Albalá, D. (2021). The Application of Video Games in Education: A Solution for the Lack of Motivation? [La Aplicación de los Videojuegos en la Educación: ¿Una solución para la falta de motivación?]. *Multidisciplinary Journal of School Education*, 10(1(19)), 139–157. <https://doi.org/10.35765/mjse.2021.1019.08>
- Roth, C., van Nuenen, T., Koenitz, H. (2018). Ludonarrative Hermeneutics: A Way Out and the Narrative Paradox [Hermenéutica Ludonarrativa: Una salida y la paradoja narrativa]. In Rouse, R., Koenitz, H., & Haahr, M. (Eds.), *Interactive Storytelling. ICIDS 2018* (pp. 93–106). Lecture Notes in Computer Science (1), vol 11318. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_7

- Rojas Marcos, L. (2010). *Superar la adversidad: el poder de la resiliencia*. Espasa.
- Sancán Lapo, M. E. (2020). Análisis del equilibrio gráfico-narrativo presente en la experiencia interactiva de los videojuegos. *Con a de Animación*, (10), 94–11. <https://doi.org/10.4995/caa.2020.13278>
- Sánchez-Escalonilla, A. (2002). *Guión de aventura y forja de un héroe*. Ariel.
- Sosa, C. (2015). Teoría del antihéroe. Aproximación y análisis descriptivo de un concepto transversal para la narrativa policíaca contemporánea. En A. Sánchez-Zapatero y A. Martín-Escribà (Eds.), *El género eterno: estudios sobre novela y cine negro* (pp. 53–60). Andavira Editora.
- Selva-Ruiz, D. (2021). La fusión de realidad y ficción en las acciones promocionales no convencionales de Pixar. *Con a de Animación*, (12), 32–51. <https://doi.org/10.4995/caa.2021.15084>
- Venegas Ramos A. y Moreno Cantano, A. C. (2021). *Protestas interactivas. El videojuego como medio de reivindicación política y social*. Shangrila.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Ma Non Troppo.
- Video Game Troopers. (octubre, 2021). Tropo de Videojuegos: Figura Paterna [Video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=qJ689TaL9j4>
- Wulf, T., Possler, D. & Breuer, J. (2022). Content Analysis in the Research Field of Video Games [Análisis de contenidos en el campo de investigación de los videojuegos]. In Oehmer-Pedrazzi, F., Kessler, S.H., Humprecht, E., Sommer, K., & Castro, L. (Eds.), *Standardisierte Inhaltsanalyse in der Kommunikationswissenschaft – Standardized Content Analysis in Communication Research*. Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-36179-2_25
- Zagal, J.P. (2009, septiembre). Ethically notable videogames: Moral dilemmas and gameplay. En Brunel University (Ed.), *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.13336.pdf>