



Trabajo Fin de Grado

**Los videojuegos como nuevo modelo de comunicación
narrativa a través de las cinco etapas del duelo en *The Legend
of Zelda: Majora's Mask***

**Video games as a new model of narrative communication
through the five stages of grief in *The Legend of Zelda: Majora's
Mask***

Autor

Álvaro Jordán Berdejo

Director

Miguel Lobera Molina

Facultad de Filosofía y Letras/Grado en Periodismo

2021/2022

AGRADECIMIENTOS

A mis padres por aguantarme, animarme en las horas más bajas y darme siempre los mejores consejos y lecciones de vida. A mis amigos por sacarme tantas risas y momentos inolvidables. A Pepe, mi mentor, por encauzarme en el maravilloso mundo de las Letras. Y a mi abuela por cuidarme y haberme hecho pasar la mejor de las infancias: **te quiero, Yaya, estés donde estés.**

“No elegimos cómo empezamos en esta vida. La verdadera grandeza es qué hacemos con lo que nos toca”

Victor Sullivan (Uncharted 3: La traición de Drake)

ÍNDICE

RESUMEN

- 1. INTRODUCCIÓN**
- 2. VIDEOJUEGOS COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN**
 - 2.1. Construcción de mensajes y la motivación del jugador: connotaciones y filosofías**
 - 2.2. Cierre del debate**
- 3. LAS CINCO ETAPAS DEL DUELO DE KÜBLER-ROSS Y KESSLER**
 - 3.1. El duelo**
 - 3.2. Explicación y evolución de las etapas**
- 4. ANÁLISIS DE CASO: *THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK***
 - 4.1. Introducción al objeto de estudio**
 - 4.1.1. La historia de la saga *The Legend of Zelda***
 - 4.1.2. ¿Por qué *Majora's Mask* es tan especial en la franquicia?**
 - 4.2. Las cinco etapas del duelo en el juego: Términa y la muerte**
 - 4.2.1. Ciudad Reloj y la negación**
 - 4.2.2. Bosque Catarata y la ira**
 - 4.2.3. Pico Nevado y la negociación**
 - 4.2.4. Gran Bahía y la depresión**
 - 4.2.5. Valle Ikana y la aceptación**
 - 4.3. El amanecer de un nuevo día**
 - 4.3.1. La superación del duelo**
- 5. LA CANCIÓN DE LA CURACIÓN Y SU IMPORTANCIA**
 - 5.1. Sanación de cada una de las etapas a través de la melodía**
- 6. REPERCUSIÓN CUANTITATIVA DE *MAJORA'S MASK***
 - 6.1. Teorías y *creepypastas***
 - 6.2. Números de ventas y repercusión**
- 7. CONCLUSIONES**
- 8. BIBLIOGRAFÍA**

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado aborda al videojuego como objeto cultural y comunicativo, sin centrarse en lo lúdico. Este ambiente se realiza con un énfasis en el aspecto narrativo, la situación del jugador dentro de la obra y, sobre todo, en cómo los videojuegos pueden actuar como un medio de comunicación extremadamente eficaz y multidisciplinar. Tanto de forma directa contando una historia que despierte emociones básicas, como de forma indirecta dejando simbologías y mensajes ocultos más potentes que calen hondo en el espectador: de la misma manera que son capaces de hacerlo el cine o la literatura. El objeto de estudio escogido para refrendar esta declaración es el videojuego *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000), en el que se busca aplicar un modelo de análisis basado en el marco teórico establecido previamente y centrándolo en la representación de las cinco etapas del duelo a través de la propia aventura gráfica.

Palabras clave: Videojuego, Comunicación, Narrativa, Duelo, *The Legend of Zelda*, Link, *Majora's Mask*

Abstract

This Final Project deals with the subject of video game as a cultural and communicative object, without focusing on the playful aspect. This environment is made with an emphasis on the narrative aspect, the player's situation within the work and, above all, on how video games can act as an extremely effective medium. Both directly by telling a story that arouses basic emotions, as well as indirectly leaving more powerful symbols and hidden messages that penetrate deeply into the viewer: in the same way that cinema or literature are capable of doing. The object of study chosen to endorse this statement is the video game *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000), which seeks to apply an analysis model based on the previously established theoretical framework, and centering it on the representation of the five stages of grief through the own graphic adventure.

Keywords: Video game, Communication, Narrative, Grief, *The Legend of Zelda*, Link, *Majora's Mask*

1. INTRODUCCIÓN

El arte ha sido uno de los motores que ha mantenido la sociedad en la vanguardia, ha empujado el avance en las ramas del conocimiento, ha permitido la expresión del sentir de cada época y, sobre todo, ha encendido la creatividad tanto de sus creadores como de sus consumidores. Mediante recursos plásticos, lingüísticos o sonoros, el arte permite expresar y comunicar ideas, emociones, percepciones y sensaciones; y es ahí donde entra uno de los mayores artes de la humanidad: **el octavo arte, los videojuegos**.

Desde que se instaló *Nim* (1951) en la famosa computadora *Nimrod*, los videojuegos no han dejado de experimentar cambios constantes: la ‘Gran Depresión’ de la industria en 1983, las consolas domésticas, la guerra entre *Nintendo* y *Sega*, la aparición de los dispositivos portátiles y, ahora, los juegos para móviles. Los videojuegos se han consolidado hoy como un fenómeno de masas, una industria con más de 2500 millones de jugadores en todo el mundo. Según comentó Iván Asensio, desarrollador de videojuegos al que tuve la suerte de entrevistar en 2021, “los videojuegos hoy en día forman parte de la cultura popular, de la sociedad”.

Esta declaración es imprescindible tenerla en cuenta, ya que permite refrendar como cada miembro de la sociedad contacta con los videojuegos a su propia manera, se convierte en *gamer*. Hoy en día, mucha gente puede ser *gamer*: desde un jugador profesional que pertenece a la escena competitiva de *Counter Strike*; una persona que prefiera los juegos más *retro*, como *Megaman* junto con la característica melodía de *spaghetti western* que poseen sus jefes; o alguien que esté acostumbrado a los juegos más casuales y recientes como *Candy Crush* o *Fortnite*.

Asimismo, los videojuegos también han sabido captar la atención académica. En 2001, Espen Aarseth lanzó la revista *Game Studies*, nombre con el que también se conoce la perspectiva científica que aborda el estudio de los videojuegos. Diferentes ámbitos han abordado a los videojuegos como objeto cultural: E. Provenzo, M. Kinder o Chris Crawford comenzaron con una aproximación al diseño de videojuegos (Pérez Latorre, 2010: 17). Otros autores, como Isaac López-Redondo, han investigado los videojuegos desde las perspectivas de la narratología, la profesionalidad periodística o la deportiva. Los videojuegos son un objeto de estudio tan interesante porque se trata de elementos

en los que los jugadores intervienen por medio de una forma de expresión única: la interactividad. Lo que permite un número infinito de interpretaciones.

Debido a esto, declaro rotundamente que los videojuegos pueden ser pensados y utilizados como medios de comunicación en vez de ser solamente puros objetos de entretenimiento analizados por la ludología. Según Patrick Charaudeau y su teoría del ‘Acto del Lenguaje’ (2005), se define el acto del lenguaje como un resultado de dos actividades: la producción y la interpretación. En la primera de ellas, entran en juego una serie de factores que determinan la enunciación del mensaje, mientras que en la segunda interviene el destinatario, quien interpreta el mensaje.

La comunicación, en su instancia más elemental, consiste en la transmisión y recepción de mensajes. Por supuesto, años de teoría de la comunicación han demostrado que este proceso es bastante más complejo, pero hay una palabra clave en la propuesta de Charaudeau que resulta fundamental: ‘Interpretación’. Cada sujeto interpreta el mensaje de acuerdo a sus propias experiencias y percepciones, y emite a su vez una valoración. De esto se trata la comunicación.

Con los videojuegos ocurre algo muy similar, así como pasa con las películas, series y libros. La interpretación y el contexto del jugador, espectador o lector será determinante a la hora de atribuir un sentido particular a la obra. En este sentido, se puede enunciar que los videojuegos son actos de lenguaje, determinados por ciertas condiciones de producción que adquieren su significado a través de ciertas condiciones de interpretación.

La interpretación apela a una constante interactividad entre el videojuego y el usuario. Mariano Zelcer describe en su trabajo *Navegar/Jugar: Videojuegos en la Web* (2010) que los videojuegos son “textos hechos para usar”. El relato de los juegos requiere de la intervención de un receptor –en este caso, un jugador– que lleve adelante la acción del personaje. Y es precisamente este aspecto el que más se puede modificar y adaptar en el aspecto comunicativo, con diferentes ámbitos y funciones y con distintos estilos de cobertura.

El presente Trabajo de Fin de Grado se enmarca dentro del grado de Periodismo, y aunque a simple vista parezca que la vinculación entre la temática escogida y la titulación no es próxima, esto no es así. El plan de estudios incluye asignaturas que abordan la ‘comunicación’ como elemento central, lo que nos permite, en sentido amplio, abordar el videojuego como un nuevo medio de comunicación narrativo (al igual que los medios tradicionales), que lo aleje del más puro entretenimiento y permita mostrar sus cualidades menos conocidas. El objetivo con el que parte el presente trabajo es entender el videojuego como un medio de comunicación novedoso, con múltiples capacidades alejadas del cliché de sus beneficios lúdicos; y con funciones y símbolos que involucren más o menos al jugador, ya sea de forma directa o indirecta (este tipo de información suele ser la más difícil de encontrar pero a la vez la más potente, ya que refleja en gran medida el ‘sentido tutor’ del director del juego).

El trabajo se ha realizado con un método de investigación cualitativo (buscando y citando a diferentes autores expertos en narrativa, videojuegos y psicología) y cuantitativo (tratando con datos y estadísticas referentes al propio objeto de estudio y a su repercusión tanto en YouTube como Twitch). Se divide en cuatro bloques. El primero de todos (que engloba tanto el punto 2 como el 3) busca la creación de un marco teórico que se aplica en el segundo (puntos 4 y 5) y tercero (punto 6), los cuales se centran en el propio objeto de estudio para su análisis de caso. Finalmente, el cuarto bloque permitirá realizar las conclusiones pertinentes para declarar que el marco se ha constatado y asentado correctamente a lo largo del trabajo.

El marco teórico comienza con un bloque que se compone de una búsqueda para comprender qué tipo de mensajes puede llegar a construir los videojuegos de manera clara o de forma más oculta. Seguido de un punto en el que se constatan las cinco etapas del duelo de Elisabeth Kübler-Ross y David Kessler, elementos de suma importancia para el objeto de estudio del trabajo al aplanar el marco teórico por completo.

Una vez establecido el marco teórico, se dará paso al segundo bloque compuesto por el análisis de caso del objeto de estudio: *The Legend of Zelda: Majora’s Mask* (Nintendo, 2000). Este objeto de estudio ya ha sido tocado en varias ocasiones por miles de usuarios de Internet, pero **nunca se ha constatado como un trabajo académico oficial**. En este caso se tratará de demostrar cómo el juego representa y comunica las

cinco etapas del duelo de manera indirecta, aunque extremadamente potente y crucial para el entendimiento de la trama del juego sin que haya una necesidad de plasmarlo de manera directa hacia el jugador.

Cabe resaltar que este concepto de análisis de la aplicación de las cinco etapas del duelo de Kübler-Ross en un videojuego ya ha sido usado previamente por medio del juego *5Days* (2019) para la línea de visores de Realidad Virtual *Oculus Rift*. El juego fue analizado por Daniel Roth junto a más autores (**los únicos hasta ahora en realizar un análisis de este tipo**) con el objetivo de mostrar cómo los cinco niveles que poseía el juego reflejaban cada una de las cinco etapas de Kübler-Ross. Todo se constató en su ensayo *Approaching Difficult Terrain with Sensitivity: A Virtual Reality Game on the Five Stages of Grief* (2019). Se publicó en la undécima Conferencia Internacional de Mundos Virtuales y Juegos para Utilidades Serias, con el objetivo de asentar un nuevo punto de entrada dentro del campo de la educación y la representación de la muerte, orientada especialmente para personal médico y estudiantes del ámbito sanitario.

Tras esto, un tercer bloque se encargará de constatar cómo una de las melodías de la aventura solventan las cinco etapas de manera pseudo-directa, y de qué forma esta canción juega un papel crucial en la trama. Además, se dejará presencia de la influencia cuantitativa que el objeto de estudio ha causado en todo Internet por medio de la gran cantidad de teorías y *creepypastas* (pequeñas historias de terror divulgadas en Internet) que se han generado como consecuencia. No se olvidará tampoco los números de ventas de copias del juego y repercusión que ha recibido tanto por medio de vídeos de YouTube como directos de Twitch.

Finalmente, se realizará una pequeña reflexión final en el cuarto y último bloque para terminar de argumentar la refrenda de esta hipótesis. Para realizar el análisis, se desarrolla un modelo basado en el marco teórico anterior con los siguientes objetivos:

- Se buscará probar cómo los videojuegos pueden actuar como medios de comunicación multidisciplinares, con efectos beneficiosos aparte de los puramente lúdicos.

- Se intentará demostrar cómo los videojuegos pueden comunicar su narrativa e inquietudes, tanto de forma directa como de forma más recóndita; llegando incluso a poder persuadir al espectador.
- Se procurará enseñar cómo el objeto de estudio en efecto representa las cinco etapas del duelo en cada una de sus zonas y permite refrendar todo el marco teórico presentado previamente.
- Se pretende confirmar la emoción, identificación y motivación del jugador a través de la experiencia de juego que ofrezca el objeto de estudio, con el fin de determinar la importancia de estos elementos en la obra y la implicación del jugador en ella.

Antes de abordar el objeto de estudio, *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, se procederá, para una mejor comprensión, explicar de manera breve la franquicia *The Legend of Zelda* mientras se realiza una centralización resumida de la entrega directamente previa al objeto de estudio.

2. VIDEOJUEGOS COMO MEDIOS DE COMUNICACIÓN

En el presente capítulo vamos a abordar la utilización de los propios elementos comunicativos de los videojuegos para la construcción de mensajes y la inserción de ideologías; y, asimismo, el fin del debate entre la narratología y la ludología de los videojuegos.

2.1. Construcción de mensajes y la motivación del jugador: connotaciones y filosofías

Fruto de la maduración de los videojuegos, la capacidad de creación y gestión de las experiencias de los jugadores ha aumentado exponencialmente con el paso de los años. Costán Sequeiros explica en su ensayo *Persuasión en los videojuegos: La construcción de identidades* (2021) que no solo se trata de buenos gráficos y mecánicas (evidentemente dentro del contexto de la época), sino de historias complejas y personajes (Héroes, Villanos o Neutros) con los que el jugador empatiza de manera más profunda. (Isbister, 2017). El refinamiento del videojuego como entorno comunicativo

es tal que se ha empezado a usar con fines que van más allá del entretenimiento, dando lugar al concepto paraguas de *serious games* (Djaouti et al., 2011).

Dentro de este contexto se han desarrollado a lo largo de los años videojuegos con el objetivo principal de hacer emerger nuevas actitudes, o reforzar o cambiar comportamientos ya existentes bajo lo que se conoce como *persuasive games* (De la Hera y Raessens, 2021); por supuesto si se entiende ‘persuasión’ como cualquier mensaje que tenga como objetivo moldear, reforzar o cambiar las percepciones, creencias o comportamientos de los receptores.

Los videojuegos, en este sentido, se pueden diseñar con el fin principal de convencer a los jugadores de que adopten, refuerzen o modifiquen un punto de vista específico sobre un asunto, y que lleguen a cambiar sus marcos interpretativos (Goffman, 1974) e influyendo en sus comportamientos y decisiones venideras (Trépanier-Jobin, 2016). Iván Asensio (2021) asegura que todo este potencial para despertar ideologías o concienciar al espectador mediante mensajes deberá “ser controlado en un futuro y puesto bajo estrictos límites”.

La viabilidad de los videojuegos como un entorno donde debatir y modificar las opiniones de los jugadores es un tema que se ha desarrollado durante las últimas dos décadas. Aunque no solo los juegos que tienen expresamente el objetivo de persuadir son persuasivos. A nivel comunicativo, uno de los principales problemas de los videojuegos persuasivos es que expresamente tienen la intención de convencer y modificar prácticas, actitudes o percepciones respecto a alguna problemática, y lo hacen de modo directo y obvio. Sin embargo, existen casos más discretos que tratan de expresar una idea de manera más indirecta, como puede ser el ejemplo de *Dark Souls* y el ideal de la depresión a través de su ambiente oscuro o el de la saga de *Pokemon* con varios escenarios y líneas de texto enigmáticas que han dado lugar a varias teorías.

La tecnología actúa como un dispositivo mediador y de encuentro (Latour, 2007). Establece una comunicación entre las ideas de los diseñadores del juego (condensadas en una experiencia específica) y los jugadores, que reconstruyen esa experimentación para construir su vivencia subjetiva. En esta interacción se generan una serie de experiencias y sentimientos que van a encargarse de transmitir los mensajes a aquellos

que participan. Sea a través de la narrativa (sobre todo en este aspecto), mecánicas, estética audiovisual o cualquier otro camino por los que esos mensajes circulan; las ideas se entregan y el jugador las recibe y procesa, pudiendo estar de acuerdo o no.

Así, en el ajedrez, las piezas blancas siempre tienen ventaja con respecto a las piezas negras; ¿busca el ajedrez ser un alegato racista? Probablemente no, pero a los jugadores les está transmitiendo la idea de que el blanco es superior y mejor que el negro. Evidentemente, todo esto se observa y se comprueba desde una perspectiva más básica y directa de comunicación, en la que al jugador se le encarga (bajo un contexto específico) realizar una tarea en concreto para completar su aventura, y esa es la narrativa que se va contando a lo largo de la historia. Por ejemplo, en *Super Mario Bros* (*Nintendo*, 1985) se visibiliza el objetivo de manejar a Mario para que complete los distintos niveles y salve a Peach, pero de manera indirecta también se visibilizan una serie de roles de género (de connotación y carácter japonés) que otorgan el papel de héroe al hombre y el de damisela en apuros a la mujer.

El jugador, al pasar por esas experiencias, las vive como propias. A través del avatar, experimenta esas situaciones, interactúa con ellas, y construye su propia interpretación y vivencia de estas. Clave para ello es la agencia que el jugador tiene en ese entorno, donde no es un mero receptor pasivo del mensaje, sino que se convierte en un cocreador de este (Christiansen, 2014), bajo la noción de que un videojuego es un diálogo entre los jugadores y los desarrolladores del mismo.

2.2. Cierre del debate

El debate siempre ha surgido a menudo en relación con el juego digital y más esporádicamente con el juego de mesa. Muchos ludólogos creen que los juegos narrativos no pueden coexistir fácilmente y no deben ser considerados como medios de comunicación, mientras que otros están convencidos de que los dos campos tienen similitudes, pero deben estudiarse por separado.

El adjetivo con el que se podría resumir este debate sería ‘innecesario’, en línea de lo expuesto por Frasca (2003), que habló de un “debate que no debió tener lugar”. Es más, el autor, que propuso el término ‘ludología’ en 1999 especificó de forma clara que “el objetivo principal era cómo los conceptos básicos de la ‘ludología’ podían ser utilizados

junto con la ‘narratología’ para comprender mejor los videojuegos” (Frasca, 2003: pp. 3).

El problema ha sido que se han interpretado las posiciones de los que defienden la ‘ludología’ como extremistas que descartan la función narrativa y comunicativa dentro de los videojuegos, algo que no se adecúa con la realidad (Frasca, 2003: pp. 3).

Jenkins (2004: web) establece unos puntos en los que los académicos, independientemente de su disciplina particular, podrían estar de acuerdo:

1. No todos los juegos cuentan historias
2. Muchos juegos *tienen* aspiraciones narrativas
3. El análisis narrativo no debe ser prescriptivo, incluso si algunos narratólogos -como Janet Murray- parecen querer que los juegos siempre persigan alguna forma de narrativa particular.
4. La experiencia de jugar a un juego nunca se puede reducir a la experiencia de una historia.
5. Si algunos juegos cuentan historias, es poco probable que las cuenten de la misma manera que otros medios.

Los teóricos iniciaron un debate que estableció dos posturas las cuales, tras cruzar argumentos, se dieron cuenta de que estaban más cerca de lo que al principio se hizo ver. El cierre del debate supuso la posibilidad de que se trabajara en el estudio de los videojuegos desde estas dos perspectivas, y otras que se quieran añadir, de forma complementaria, sin ser excluyentes entre sí (Gómez, 2018).

Con lo mencionado previamente, se puede llegar a la conclusión de que los videojuegos van dirigidos, por supuesto, al entretenimiento y al ocio; pero también son medios de comunicación multidisciplinares que, a través de sus elementos gráficos, sonoros y narrativos, pueden construir distintos mensajes persuasorios generalmente de manera

directa y activa (fáciles de encontrar para el espectador), mientras que también ocultan roles con más simbología y trasfondo que requieren de una búsqueda más exhaustiva.

3. LAS CINCO ETAPAS DEL DUELO DE KÜBLER-ROSS Y KESSLER

En la aproximación a nuestro objeto de estudio, parece conveniente realizar un capítulo centrado en el tema principal del caso y la metodología sobre la que se sustenta principalmente el marco teórico del trabajo: las cinco etapas del duelo o la pérdida. Esta trayectoria nos arroja a un universo bibliográfico en el que realizaremos un salto temporal desde el siglo XX, con Sigmund Freud (que dio una definición al ‘Duelo’ como tal) y el libro *Sobre la muerte y los moribundos* (Kübler-Ross, 1969), en el que se constata por primera vez el modelo de las cinco etapas por parte de la psiquiatra suizo-estadounidense Elisabeth Kübler-Ross. Se llegará hasta una segunda versión de esta hipótesis presentada en *Sobre el duelo y el dolor* (2016, Kübler-Ross y Kessler), donde el experto en muerte y duelo, David Kessler, se encarga de realizar una aproximación más actual de las cinco etapas y la propia muerte en el siglo XXI por medio de una colaboración con la doctora Kübler-Ross. Por último, se contextualizará el comienzo del trance desde la pérdida de un ser querido hasta la aceptación de su partida, pasando por cada una de las fases y explicando tanto sus detalles como evolución en el siglo XXI.

3.1. El duelo

Si queremos realizar la aproximación teórica sobre el duelo como tal, primero debemos saber qué es el ‘Duelo’. La definición que la RAE da al ‘Duelo’ es “la reacción de la psique ante la pérdida de una persona, animal, objeto o evento significativo”. Mientras que varios psicólogos lo definen como “una reacción principalmente emocional y de conducta en forma de sufrimiento y aflicción, cuando el vínculo afectivo se rompe”.

Duelo es el nombre del proceso psicológico, pero hay que tener en cuenta que este proceso no se limita a tener componentes emocionales, sino que también los hay fisiológicos y sociales. La intensidad y la duración de este proceso y de sus correlatos serán proporcionales a la dimensión y al significado de la pérdida. Sigmund Freud

definió el duelo como “la reacción frente a la pérdida de una persona amada o de una abstracción equivalente”.

En el duelo, el sujeto ha experimentado una pérdida real del objeto, y en el proceso, que se prolonga un tiempo necesario para la elaboración de esta pérdida, este pierde el interés por el mundo exterior. Esto sustrae la libido de todo objeto que no remita al objeto perdido y se ‘elabora’ el duelo.

Por *elaboración del duelo* se entiende el transcurso del proceso desde que la pérdida se produce hasta que se supera. Esta elaboración puede comenzar antes de la pérdida, en el caso de que esta se pueda prever con cierta antelación (Kübler-Ross, 1969: pp. 15-16). Algunos determinantes que influyen en la elaboración del duelo en caso de muerte (y los que más se van a tener en cuenta en el objeto de estudio) son los siguientes:

- El tipo de relación afectiva con el fallecido
- Carácter de la muerte
- Grado de dependencia
- Género del superviviente

3.2. Explicación y evolución de las etapas

Una vez el duelo ha terminado de asentarse en el sujeto y comienza a manifestarse, se empieza con el ‘Preduelo’ o ‘Luto’, que es su expresión más o menos formalizada y cultural. El duelo psicológico tiene en el luto su correlato más social, y conlleva a que el sujeto quiera huir de esas sensaciones de dolor y no enfrentarlas, es decir, la primera etapa principal de un proceso de cinco etapas (negación, ira, negociación, depresión y aceptación): la fase de la negación.

La negación en el duelo se ha malinterpretado con los años. Cuando la etapa de la negación se introdujo por primera vez en *Sobre la muerte y los moribundos*, se centraba en la persona que estaba agonizando. En cambio, en el libro *Sobre el duelo y el dolor*, la persona que se encuentra en esta etapa está realizando el duelo por la pérdida de un ser querido y su negación es más simbólica que literal.

Esto no significa que uno no sepa que la persona querida ha muerto. Significa que regresa a su día a día y no puede creer que ese ser querido no vaya a aparecer frente a sus ojos nunca más. Esta primera fase del duelo ayuda a sobrevivir a la pérdida. En ella, el mundo se torna absurdo y opresivo para el afectado. La vida no tiene sentido, se niegan los hechos y se vuelve insensible. Intenta hallar una forma de seguir adelante, de ir pasando los días sin más. Según Kübler-Ross, “la negación nos ayuda a sobrevivir porque dosifica el dolor de la pérdida. Hay alivio en ella. Es la forma que tiene la naturaleza de dejar entrar únicamente lo que somos capaces de soportar”.

Estos sentimientos son importantes: son los mecanismos de protección de la psique. “Dejar entrar de golpe todos los sentimientos asociados a la pérdida sería algo emocionalmente abrumador”, según detalla Kessler. Las personas a menudo se descubren contando la historia de su pérdida una y otra vez, lo cual es una de las formas en que nuestra mente afronta los traumas. Es una manera de negar el dolor mientras el sujeto intenta aceptar la realidad de una pérdida.

La irreversibilidad de la muerte comienza a instaurarse gradualmente. Con cada pregunta que se hace el sujeto, comienza a creer que la persona se ha ido realmente. Conforme se va aceptando la realidad de la pérdida, se está iniciando el proceso de curación. El sujeto se hace más fuerte y la negación empieza a remitir. Pero, al mismo tiempo, comienzan a aflorar todos los sentimientos que se estaban negando. Es ahí cuando se llega a la ira.

La ira se manifiesta de muchas formas: ira contra un ser querido por no haberse cuidado mejor o ira contra el sujeto mismo por no haber cuidado mejor de él. La ira no tiene porqué ser lógica ni válida. Se puede estar enfadado por no haberlo visto venir o, incluso, por el médico por su incapacidad para salvar a alguien tan importante (Kübler-Ross, 1969: pp. 49).

Para que una persona se cure, tiene que estar dispuesta a sentir la ira, aunque pueda parecerle infinita. Es una emoción útil para dejar atrás los primeros embates, tal y como se detalla en *Sobre la muerte y los moribundos*. Mientras se realice el duelo, la ira estará presente en todo momento.

La ira se convierte en un puente tendido sobre el mar aviento, una conexión entre el individuo y sus círculos sociales. Es algo a lo que aferrarse para él, y una conexión hecha con la fuerza. En general, el ser humano está más acostumbrado a contener la ira que a expresarla. Pero, en estos casos, Kessler recomienda soltarla por completo. Porque, parafraseando al autor, significa que estamos progresando, que estamos permitiendo todos los sentimientos que antes eran simplemente demasiado insopportables para dejarlos aflorar.

Eso sí, Kübler-Ross insiste en que debe sentirse la ira sin juzgarla, sin intentar hallarse un sentido, ya que la vida y la muerte son injustas. La ira es una reacción natural a la injusticia de la pérdida, y puede sanar lentamente al sujeto. Pero, al mismo tiempo, puede aislar al sujeto de sus amigos y familia precisamente en el momento en que más los pueda necesitar. La ira es la emoción más inmediata, pero conforme se aborda se descubren otros sentimientos ocultos.

Tras la ira, se llega a la negociación. Ese punto en el que un sujeto, tras haber soltado todas sus emociones guardadas, se culpa y trata de clamar al cielo para que le devuelvan a su ser querido. Una persona puede incluso llegar a pactar para morir en el lugar del fallecido. Cuando ha muerto, la negociación a menudo se desplaza del pasado al futuro. Se puede pactar con Dios para ver a esa persona en el cielo, en la Otra Vida. Se puede pedir una tregua para que no haya más enfermedades en la familia del afectado, o que ninguna tragedia más visite a sus seres queridos. Por ejemplo, una madre que pierde a un hijo puede pactar para que sus otros hijos sigan sanos y salvos.

En su famosa canción *Tears in Heaven*, Eric Clapton habla sobre la trágica muerte de su hijo. Parte de la letra podría interpretarse como la etapa de la negociación, donde el cantante se pregunta si dejará de llorar cuando al fin llegue al cielo. Cuando se atraviesa la etapa de negociación, la mente modifica los acontecimientos pasados mientras explora todo lo que se podría haber hecho y no se hizo. Lamentablemente, la mente siempre llega a la misma conclusión: la trágica realidad es que el ser querido se ha ido realmente.

Tras la negociación, la atención se dirige al presente. Aparece la sensación de vacío, y el duelo entra en la vida del individuo a un nivel más profundo, mucho más de lo que se

hubiera imaginado. Llega la cuarta fase: la depresión. Es en ese entonces cuando un sujeto se apea al tren de la vida, y permanece entre una niebla de intensa tristeza y se pregunta si tiene sentido seguir adelante (Kübler-Ross, 1969: pp. 58-59).

A menudo, la depresión tras una pérdida se considera algo no natural: un estado que hay que solventar, algo que se debe desechar. Pero se trata de algo normal cuando se pierde a un ser querido. Cuando se está en periodo de duelo, es posible que el sujeto se plantea preguntas sobre sus conocidos y sobre él mismo. La depresión es un recurso de la naturaleza para protegernos. Bloquea el sistema nervioso para que podamos adaptarnos a algo que sentimos que no podremos superar.

Como el duelo es un proceso de curación, la depresión es uno de los muchos pasos necesarios que hay que superar para conseguirla. Buscar una salida a la depresión es como entrar en el ojo de un huracán y dar vueltas dentro, y se teme que no exista una manera de salir de él. Sin embargo, la depresión puede controlarse de manera paradójica y hacerla actuar como un simple visitante (Kübler-Ross, 1969: pp. 61).

El tratamiento de la depresión es un acto de equilibrio. Se debe aceptar la tristeza como un paso apropiado y natural de la pérdida; y darle espacio al afectado. Pero no debe permitir que una depresión descontrolada y permanente merme su calidad de vida. Algunos optan por la meditación, mientras que otros optan por la calma química de unos antidepresivos. La realidad es que la pena está ahí y debe ser procesada, con o sin medicación.

La parte positiva de la depresión es que permite evaluar de forma real la pérdida. Obliga al sujeto a reconstruirse de nuevo desde la nada. Limpia el camino para crecer. Y lleva a un lugar en lo más hondo del alma que no se exploraría en circunstancias normales. Así lo confirma el cómico Ángel Martín en su libro *Por si las voces vuelven* (2021), en el que detalla la experiencia de su brote psicótico (seguido de una fuerte depresión) y cómo fue ingresado en un hospital psiquiátrico el 4 de junio de 2017. “Cuando te encuentras sumido en una depresión, te pierdes a ti mismo. No sabes quién eres, ni de dónde vienes. Pero, al mismo tiempo, es la oportunidad perfecta para descubrir a tu verdadero ‘yo’”, alega Martín.

Kúbler-Ross declara que “hay que dejar que los dolientes experimenten esta pena, y estos se sentirán muy agradecidos con aquellos que puedan sentarse con ellos sin decirles que no estén tristes”. Un doliente puede estar en medio de la vida y aun así no participar en las actividades que se consideran vivir: será incapaz de salir de la cama, estará tenso, irritable, no podrá concentrarse ni preocuparse por nada. “No importa cuál sea nuestro entorno porque nos sentiremos solos de cualquier forma. Te preguntas si volverás a sentir algo algún día o si tu vida será así para siempre”, reafirma la autora.

Pasado ya un tiempo se alcanzará la última etapa: la aceptación. Esta se suele confundir con la noción de que uno se siente bien o está de acuerdo con lo que ha pasado. Pero Kúbler-Ross y Kessler detallan que no es eso. “Nadie se siente bien o de acuerdo con la pérdida de un ser querido, y nunca llegamos a aceptarla. Solo a asimilarla” (Kessler, 2016: pp. 22-23). En esta etapa, se admite la realidad de que ese ser querido se ha ido físicamente y se reconoce que dicha dimensión es la realidad permanente.

A nadie le gustará esa realidad ni estará de acuerdo con ella. Pero es la norma con la que se debe aprender a vivir. Es ahí cuando la readaptación y curación final pueden afianzarse con firmeza, a pesar de que, a menudo, se ven y se sienten como elementos inalcanzables. Para ambos autores, la curación se refleja en las acciones de recordar, recomponerse y reorganizarse. Por supuesto que era demasiado pronto para nosotros, y es probable que también lo fuera por él. Quizá era muy mayor ya o sufría grandes dolores o una enfermedad grave. Quizá su cuerpo se había consumido y estaba preparado para llegar al final de su viaje. Pero nuestro viaje continúa. Nuestra hora de partir todavía no ha llegado, de hecho, es la hora de curarnos (Kúbler-Ross, 1969: pp. 90-91).

A medida que el sujeto se recupera, aprende quién es y quién era su ser querido en vida. De una extraña forma, a medida que avanza en el duelo, la curación acerca más al sujeto hacia la persona que amaba. Comienza una nueva relación. Aprende a vivir con el ser querido que ha perdido.

En lo que respecta a la evolución de las propias fases hacia los tiempos más actuales, Kessler pretende destacar que las etapas han evolucionado desde el momento en el que fueron introducidas pero han sido muy malinterpretadas en las tres últimas décadas. El

autor declara que nunca se concibieron para ayudar a introducir las emociones turbias en pulcros paquetes. “Son reacciones a la pérdida que muchas personas tienen, pero no hay una reacción a la pérdida típica, ni tampoco existe una pérdida típica. Nuestro duelo es tan propio como nuestra vida”, señala el autor.

Las cinco etapas –negación, ira, negociación, depresión y aceptación– forman parte del marco en el que aprendemos a aceptar la pérdida de un ser querido. Son instrumentos para ayudarnos a enmarcar e identificar lo que podemos estar sintiendo. Pero no son paradas en ningún proceso de duelo lineal. Además, no todo el mundo atraviesa todas ni lo hace en un orden prescrito. Cada individuo sufre la pérdida y la recuperación por esta a su manera: todos tenemos nuestro propio purgatorio.

4. ANÁLISIS DE CASO: THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Antes de realizar el análisis de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (Nintendo, 2000), parece conveniente presentar el objeto de estudio, junto a una exhibición general de la franquicia y una centralización sobre la precuela directa del objeto en sí: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998). Esto es necesario para entender por qué se ha convertido en un videojuego de culto y objeto de varias teorías e investigaciones por de connotación más informal por parte de los fans de la saga.

4.1. Introducción al objeto de estudio

Ficha técnica: The Legend of Zelda: Ocarina of Time

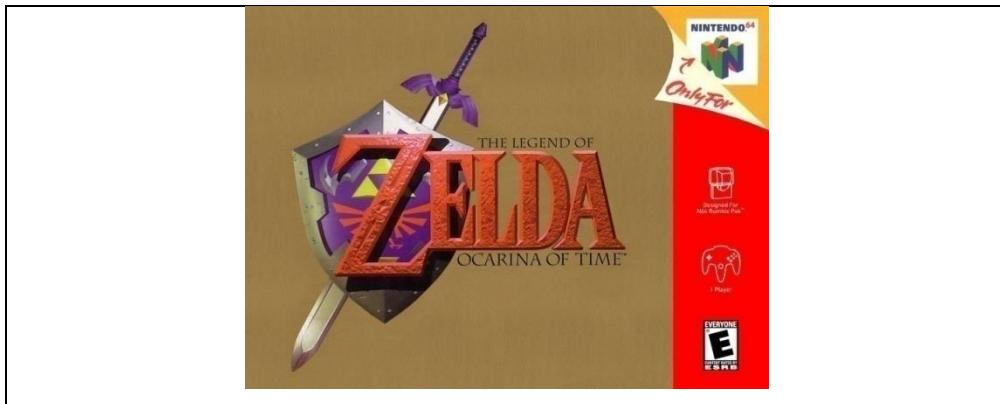
Año: 1998

Diseñador: Shigeru Miyamoto

Desarrolladora: Nintendo

Género: Fantasía y Acción-Aventura

Nacionalidad: Japonesa



Fuente: Elaboración propia

Ficha técnica: The Legend of Zelda: Majora's Mask

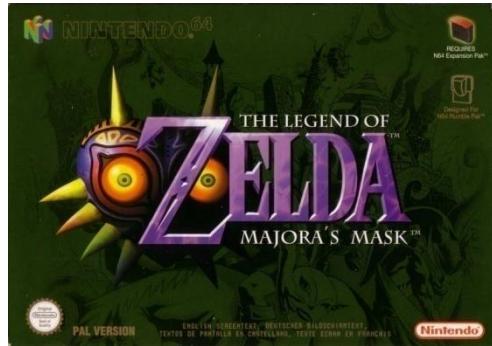
Año: 2000

Diseñador: Eiji Aonuma

Desarrolladora: Nintendo

Género: Fantasía y Acción-Aventura

Nacionalidad: Japonesa



Fuente: Elaboración propia

Como objeto de estudio, *Ocarina of Time* y *Majora's Mask* han sido trabajados de manera pseudo-profesional por diferentes autores. No se han analizado de manera estrictamente académica, pero sí de manera más artística.

El periodista de videojuegos y *youtuber* José Altozano [DayoScript] (2021) afirma cómo *Ocarina of Time* permitió asentar las bases de los videojuegos modernos, con una

fusión perfecta entre historia y jugabilidad en la que todos los elementos de la obra hablan al jugador tanto de manera directa como más subliminal. Para él, “*Ocarina* reinventó el videojuego, pero fue *Majora's* el que lo perfeccionó”. Esto se debe a que *Majora's* permite expandir todo lo que *Ocarina* le había planteado al jugador previamente. Mientras que *Ocarina* te ofrece una aventura recubierta de fantasía, luz y heroísmo idílico, *Majora's* te presenta una odisea con gráficos ligeramente mejorada representada por el realismo, la intimidad y, sobre todo, y la oscuridad.

El analista de videojuegos y también *youtuber* Adrián Martínez [Cultura VJ] (2019) define a *Majora's* a través de las palabras **‘Soledad’**, **‘Angustia’** y **‘Miedo’**. Mientras que Link construye todos sus vínculos y relaciones a través de *Ocarina*, al final de la aventura los acaba perdiendo a todos. Y es *Majora's* con su historia la que enlaza el sumergimiento de Link en un vórtice depresivo y un ‘purgatorio’ emocional como nuevo viaje, para volver a recuperar su determinación y seguir adelante a pesar de haber perdido a sus seres queridos, en especial a su compañera hada Navi. De hecho, Jack Ward refrenda esta hipótesis en su artículo *The Identity of Chaos: A Guide Through the Symbolism of Majora's Mask* (2019), alegando que Link viaja a la región de Términa con el objetivo de volver a encontrar un significado a su vida, al haberse quedado completamente solo. Es a partir de estas construcciones donde surge la teoría de las cinco etapas del duelo dentro de *Majora's*. Su creadora fue la *youtuber* holandesa, Elisabeth Van der Zessen, alias *VortexxyGaming*. Ella asentó la teoría en 2015 a través de su video *The Legend of Zelda Theory: Five Stages of Grief* y fue quien impulsó esta hipótesis a través de todo Internet, lo cual repercutió con gran curiosidad en todos los fans del juego y de la franquicia. Según la neerlandesa, *Majora's Mask* comunica de manera indirecta y persuasiva a través de todos sus elementos la teoría de las cinco etapas del duelo propiciada por la doctora Kübler-Ross, a través de la propia región de Términa.

Esta actuaría como una representación de la pérdida de Navi y un purgatorio para Link (lo cual explicaría la incesante búsqueda del héroe tras Navi al principio del juego), un nexo mortuorio que dividiría cada una de las fases del duelo que asolan a Link en base a las cinco áreas principales que el jugador recorre durante la aventura. Todo esto con el objetivo de que Link pueda aceptar la partida de Navi.

De esta manera, Ciudad Reloj (el área inicial) representaría la negación; Bosque Catarata la ira; Pico Nevado la negociación; Gran Bahía la depresión y, finalmente, el Valle Ikana la aceptación.

El objetivo de este análisis de caso es tratar de probar la teoría de *VortexxyGaming*, esa hipótesis que tanta concurrencia y repercusión ha tenido sobre Internet para demostrar cómo *Majora's* puede actuar como un medio de comunicación extremadamente persuasivo a través de su narrativa. Al mismo tiempo, se busca caracterizar a los personajes principales y determinar sus relaciones y funciones en la trama. Por último, se busca explorar la motivación y la emoción en el universo del juego. Para ello:

- Se va a prestar atención al trabajo audiovisual de Van der Zessen (2015) sobre las cinco etapas del duelo ambientadas dentro del propio objeto de estudio. Con esto se podrá señalar la refrenda de la hipótesis planteada anteriormente.
- Se utilizarán las funciones descritas por Altozano (2021) y Martínez (2019) para señalar cuáles son las relaciones que se establecen entre los personajes.
- A partir de las motivaciones y la importancia puesta en el aspecto psicológico en el desarrollo de *Majora's Mask*, descritas por La (2020), se le concederá especial atención durante la experiencia de juego y se describirá la sensación que despierta la propia aventura. Se explorará la manipulación emocional en el juego, y la importancia de este viaje en Link.

4.1.1. La historia de la saga *The Legend of Zelda*

La saga de *The Legend of Zelda* es considerada una de las más influyentes de la historia. Se compone de dieciséis entregas a día de hoy, en distintas consolas de Nintendo. Y, entre todos sus juegos, ha conseguido vender más de 100 millones de copias en todo el mundo a lo largo de los años.

La serie se centra en un protagonista: Link. A menudo, a Link se le da la tarea (de manera forzada) de rescatar a la Princesa Zelda de las garras de Ganondorf (el principal antagonista de la saga) mientras se aventura por el reino de Hyrule (lugar en el que se

desarrolla la serie de manera mayoritaria). La historia implica a una reliquia sagrada conocida como Trifuerza, un conjunto de tres triángulos de oro creados por las Tres Diosas de Hyrule (Din, Nayru y Farore) con las más importantes omnipotencias.

Los primeros juegos utilizaban en exceso una dinámica simple de los cuentos tradicionales: el héroe rescata a la princesa de las garras del Mal. No tenían mucha profundidad, aunque tampoco la necesitaban.

Sin embargo, con el paso de los años, a los videojuegos se les requería más y más esfuerzo. Ya no solo en sus gráficos, sino también en sus sistemas y entrañas. Fue ahí cuando *Ocarina of Time* dio el salto para la franquicia. Este juego **entiende** el cambio, lo físico que es el 3D y convierte sus peleas en *Chanbara*, luchas al estilo del cine samurái. Juega con la tensión y la pausa para buscar una apertura en la que asestar el golpe final (Altozano, 2021).

Entrar en cada habitación del juego es intrigante, el jugador ya no las tiene todas consigo y tiene que rebuscar en el escenario para encontrar pistas y objetos: *Ocarina of Time* señala al futuro de los videojuegos. El juego **respira**, lo que rodea a la experiencia de juego tiene carácter. Su influencia transicional ha sido tan grande que ha cruzado fronteras y ha propiciado las creaciones de distintas obras maestras, como *NieR* o *Shadow of the Colossus*

Parafraseando a José Altozano, *Ocarina of Time* es la excepción a el que mucho abarca poco aprieta. Tiene acción, puzzles, disparos, plataformas y conducción a caballo. Juega sin que los sistemas se pisen y funciona porque es una experiencia minimalista. Estás en relación directa con el mundo y Link no hace nada sin ti. *The Legend of Zelda* siempre ha sido una saga sobre el vínculo entre el jugador y Link: los dos empiezan sin nada y avanzan a la vez.

Para Altozano, *Ocarina of Time* es una fusión perfecta entre jugabilidad e historia. El ejemplo más claro de este hecho es la manifestación de la propia oscuridad de Link en un momento de la aventura. Dentro de una de las mazmorras del juego, el Templo del Agua, existe una habitación diferente a las demás. Se ambienta en un pequeño y misterioso lago, con un islote en el centro de este. La salida de la habitación se encuentra al otro lado, y está colocada de tal forma que pases por alto los reflejos que

hay en el agua. Es decir, el juego pretende que el jugador considere a esta habitación como una simple cámara de paso. Pero no es así

Cuando cruza sin pensar al otro lado, es cuando el jugador se da cuenta de que el reflejo de Link ya no está. Y en cuanto se da la vuelta y mira hacia el islote, es cuando aparece Link Oscuro, la sombra de Link y, por consiguiente, la sombra del jugador. Es un momento sereno y orgánico, y de los encuentros más memorables de toda la franquicia. No se trata de una simple pelea como cualquier otra, sino que es una propia lucha interior, un recordatorio de que cuánto más te acerques a la luz, mayor será tu sombra. Todos estos elementos permiten ver que hay un contexto: **estás en la historia**.



Con la frase “Conquer yourself!” (¡Conquistate a ti mismo!) se da más fuerza al contexto que rodea a la habitación y su batalla (Fuente Imagen: The Ontological Geek).

Ocarina of Time sigue en el mismo protocolo de historia que el resto de juegos anteriores. No es nueva, pero sí funciona porque se presenta bien. Porque la vivimos, luchamos paso a paso, conocemos a los personajes. Estableció muchas convenciones, como el auto-apuntado, el salto automático (el cual sigue siendo utilizado en juegos como *Assassin's Creed*) o la ambientación de las mazmorras.

Los enemigos también son un tema muy a tener en cuenta, ya que todos varían. Los Deku disparan de frente mientras que los Octoroks te lanzan una bala mientras saltan. Los Hombres Lagarto te provocan mientras que los Stalfos juegan con tu paciencia y van a la defensiva para que bajes la guardia. Los jefes finales eran una novedad, ya que se convertían en puzzles agresivos. El jugador conecta con el jefe, y recuerda todo el

esfuerzo que tuvo que aplicar para poder derrotarlo. Asimismo, el propio juego se transforma de vez en cuando para tratar de proporcionar un ambiente distinto en la aventura, desde las carreras de caballos hasta el sigilo en la Fortaleza Gerudo.

También hay que mencionar el aspecto de la **Canción de Epona**, que permite convocar a una yegua para que Link pueda cabalgar sobre ella y llegar a los lugares mucho más rápido (se trata del clásico botón ‘Caballo’ que existe en los juegos de mundo abierto actuales). Y existe un ciclo de día y noche (aspecto que no se implementará en los videojuegos modernos hasta décadas después) que modifica el estilo de juego porque hay rutinas. La ciudad principal de Hyrule no es la misma en base a la hora. *Ocarina of Time* es una representación precursora y revolucionaria del detalle y el amor que puede haber en la creación de un videojuego.

4.1.2. ¿Por qué *Majora’s Mask* es tan especial en la franquicia?

Majora’s Mask es la secuela directa de *Ocarina of Time*, aspecto bastante peculiar ya que casi todos los juegos de la saga suelen ser independientes entre ellos: se relacionan por cronología, pero nunca por actos y consecuencias. El cambio de ambiente entre *Ocarina* y *Majora’s* se hace evidente desde la pantalla de título. *Ocarina of Time* tiene a Link cabalgando por la noche a través del campo de Hyrule para ver la escala del propio escenario y mostrar las posibilidades del 3D.

Sin embargo, cuando llegas a *Majora’s Mask*, lo primero que se ve es a la propia Máscara de Majora en un fondo negro. Esto ya permite difuminar al jugador la temática por la cual va a girar en torno el juego. Segundos después, vemos la ciudad principal del juego: Ciudad Reloj, pero sin que nadie destaque. Este es un juego sobre el hábito, sobre las personas y sus lugares. Cada personaje posee su rutina, y sus historias personales importan tanto que si Link no se encuentra en el lugar adecuado, a la hora adecuada, el jugador no podrá saber sobre ellas. Mientras que en *Ocarina* Link debía salvar al reino de Hyrule, en *Majora’s* debe solucionar las crisis personales de cada uno de los personajes de Términa. Altozano define esta experiencia “como si estuvieras en un juego de rol”.

La creación de *Majora's* posee una historia un tanto controvertida. *Sony* acababa de llegar a los videojuegos y con su *PlayStation* estaba dominando el sector. Miyamoto, ya como presidente de la compañía de *Nintendo*, no quería caer en la rutina de producir secuelas en cadena (algo ya muy común en la época del 3D). Pero, al mismo tiempo, el director necesitaba ofrecer un contenido de calidad que no requiriese de tantos años de desarrollo como *Ocarina of Time* (3 años). Fue ahí cuando Miyamoto quiso hacer más por menos, y permitió desarrollar *Majora's Mask* en tan solo un año y con un tercio del equipo: parecía una tarea imposible (Altozano, 2021).

Se le concedió esta misión al desarrollador de las mazmorras de *Ocarina*, Eiji Aonuma. Aonuma buscaba hacer un juego completamente distinto, pero que al mismo tiempo destacase por su jugabilidad. De hecho, el propio sistema de juego interpreta que, al ser una secuela directa, el jugador ya viene de *Ocarina of Time*: no te enseña a saltar ni a luchar, no existe un tutorial como tal. Las peleas con los enemigos son ahora mucho más intensas (se sienten más como duelos en vez de puzzles) y tienes el elemento principal del juego (las máscaras), que actúan como navaja suiza para ofrecerte un abanico de opciones a la hora de enfrentar los desafíos y relacionarte con el mundo.

Cada máscara te ofrece un sistema de movimiento nuevo y una sensación de juego distinta. Si *Ocarina* se basaba en las melodías, *Majora's* se basa en las máscaras, las cuales pertenecen a criaturas muertas y encierran sus espíritus para que Link las porte en su aventura.

Otro aspecto muy distinto e importante dentro de la trama es el sistema de guardado. En *Ocarina of Time* podías guardar en todo momento; pero si quieres guardar el progreso en *Majora's* tienes que viajar atrás en el tiempo (por medio de la Canción del Tiempo) y eso significa perderlo **todo**: tus rupias, tus objetos consumibles, el progreso en las mazmorras e, incluso, el avance en las misiones con los personajes de la historia. Esto añade una perspectiva sádica al jugador, puesto que todo lo que hace por ayudar a los personajes debe reiniciarse para poder concluir la aventura y salvar al mundo de manera definitiva (Altozano, 2021).

Nada permanece en *Majora's* igual que en *Ocarina*. Los Goron vivían en una montaña volcánica, y ahora se presenta lo opuesto: un Pico Nevado. Los Zora pasan de habitar en un pequeño lago a estar en mar abierto. Y los Deku, que antes eran unos simples enemigos, ahora tienen una sociedad regida por su Rey. *Majora's* coge los elementos

más insignificantes para *Ocarina* y les da la vuelta para volverlas importantes. De hecho, el Vendedor de las Máscaras Felices (el cual ya aparecía en *Ocarina* como un personaje muy secundario) aquí cobra una gran importancia para la trama y el jugador se queda con su cara fácilmente, sobre todo por una de sus frases más famosas; dirigida hacia Link: “**Te has encontrado con un terrible destino, ¿verdad?**” (Martínez, 2019).

La historia comienza en un bosque, con un Link cabizbajo cabalgando a Epona, y no arranca hasta que Link se cae por el tronco de un árbol y llega a Términa. Este mundo gira en una frecuencia distinta a Hyrule. Frente a la fantasía mágica y lumínica de Hyrule, Términa presenta su realismo oscuro a través de sus imágenes y melancólicas melodías, como un limbo macabro cubierto de misterio.

Ocarina of Time tenía sus momentos oscuros, pero aquí las escenas resultan perturbadoras. Nada más llegar a este mundo paralelo, Link es transformado en Deku por Skull Kid, y es despojado de su identidad. Pero a Términa eso le da igual. Skull Kid, utilizando la propia Máscara de Majora, pretende estrellar la Luna contra el mundo y provocar un genocidio dentro de tres días, justo cuando se celebra la festividad principal de Términa: el Carnaval del Tiempo. Por lo tanto, Link solo dispone de 72 horas para salvar a la región y detener a Skull Kid.

Pero el protagonista no puede derrotarle con sus poderes actuales, por lo que necesita viajar a cada una de las cuatro zonas que rodean Ciudad Reloj para llegar hasta los Templos que se ubican ahí y despertar a los Cuatro Gigantes, los guardianes de Términa, para que puedan detener la caída de la Luna (La, 2020).



El analista de videojuegos, Nathan Gibson, definió a la Luna como “uno de los símbolos más siniestros de toda la historia de los videojuegos” (Fuente Imagen: Propia).

Mientras que en *Ocarina* la gente era consciente del peligro que iba a suponer Ganondorf para Hyrule, en Términa a nadie parece importarle lo que Skull Kid vaya a provocar. Siguen con sus vidas y con sus crisis personales. En general, la historia es mucho más triste que *Ocarina of Time*. De hecho, resulta en una pesadilla emocional para Link. A diferencia de los demás juegos de *Zelda*, los personajes de *Majora's Mask* ofrecen historias trágicas que el jugador puede tratar de resolver a través de las 72 horas disponibles en el juego: desde la pequeña Romani, que intenta proteger su rancho de unos malvados alienígenas hasta el carismático Tingle que, a pesar de tener 40 años, cree ser la reencarnación de un hada. Todo esto hace sentir a los personajes **reales, con esencia**.



Según declara Martínez, Tingle está considerado como uno de los personajes más extraños y odiados de la saga por su historia de trasfondo (Fuente Imagen: Eurogamer.es).

Los propios personajes dan vida al mundo, no es una simple dimensión en la que el protagonista sea alabado por el resto de personajes huecos. *Ocarina of Time* fue una gran aventura en mundo abierto, mientras que *Majora's Mask* es un desvío compacto y cargado de misiones secundarias. Pero como se dice algunas veces, se deben disfrutar de los pequeños desvíos para encontrar aquello que es más importante que lo que querías anteriormente. Lo cual se relaciona en creces con la búsqueda de Link por Navi y su posterior redención al final del juego.

El periodista de videojuegos Daniel Leal reflexiona sobre el juego afirmando lo siguiente: “*Majora's Mask* es una obra maestra infravalorada que resulta única entre los juegos de *Zelda* porque se centra en las vidas y problemas de los personajes no controlables. Es un juego que no tiene miedo de plasmar tragedias personales que, en otros contextos, resultarían chocantes”. Sin embargo, Leal insiste en que esto no tiene que causar que el mensaje del juego sea trágico. “Al contrario, el mensaje de *Majora's Mask* es sobre la esperanza y la **curación**. Aonuma y Miyamoto tendrían que ser reverenciados por crear una pieza de arte tan emocional, intensa y única”, declara el periodista.

4.2. Las cinco etapas del duelo en el juego: Términa y la muerte

La temática sobre las cinco etapas del duelo no es algo nuevo, ya que hemos podido comprobar su presencia en distintas obras artísticas, como en la melodía *Adios Nonino* (1959) de Astor Piazzolla o en la canción del rapero Canserbero, *Maquiavélico* (2012). Sin embargo, *Majora's Mask* fue una precursora de esta representación. Expresa este concepto de una manera tan profunda y reflexiva que llega hasta los más profundos adentros del jugador.

En una entrevista realizada al propio Eiji Aonuma en 2015, se le preguntó por esta teoría para confirmar si era cierta. A lo que Aonuma respondió lo siguiente:

“Es cierto que cada uno de los diferentes episodios del juego hablan sobre una emoción o fase en concreto. Una zona se ve envuelta en tristeza y otra, por ejemplo, está llena de rabia: eso fue intencional aunque no se percibe a simple vista. Aun así,

*también quiero añadir que aunque esas emociones son las protagonistas de cada una de las zonas del juego, también hay otros sentimientos convergentes que llegan hasta el jugador. La razón por la que desarrollamos el juego de tal forma era para permitir al jugador experimentar esas emociones. Para dar la oportunidad de tener cierta **empatía** con los personajes y los tonos de las escenas. De esta forma, los jugadores podrían sentir que necesitaban completar los objetivos propuestos por el juego para poder ayudar realmente a los personajes”.*

De esta manera, se puede comprobar cómo el director del juego refrenda la existencia de esta composición de fases dentro del juego, propiciadas por la propia Van der Zessen. Ahora ha llegado el momento de realizar el análisis a través de una visita por cada una de las fases del duelo dentro de *Majora's Mask*.

Antes de hablar sobre las propias fases, resulta interesante centrarnos primero en la región de Términa como tal, ya que se podría decir que representa a la muerte en su totalidad, al estar presente en todas las zonas del juego de una manera más directa o subliminal. La muerte es el tema principal del juego. Y en este caso, el juego se centra en la referencia a la muerte y pérdida de Navi por parte de Link. Van der Zessen explica que el propio nombre de Términa podría provenir de la palabra ‘Terminal’, que significa lo siguiente:

1. **Provocar la muerte:** una muerte inevitable y gradual que acaba llegando al paciente afectado.
2. **Morirse:** afectado por una enfermedad o condición fatal que está llegando a su etapa final.
3. **Relacionado con pacientes moribundos:** o conscientes de pacientes con condiciones terminales.

Link es inmediatamente emplazado dentro de un mundo condenado, donde todos los personajes parecen estar atrapados en su propia percepción de la realidad. Sobre todo al tener en cuenta que la Luna pronto se estrellará contra Términa. De hecho, una vez se va acercando el final del último día en el juego, el cielo se tiñe de rojo y la música comienza a acelerarse cada vez más. Las campanadas del Ocaso avecinan el apocalipsis que se cierne sobre el mundo, y la Luna poco a poco va cayendo mientras mira a Link

fijamente. Los temblores gravitatorios se incrementan mientras una melancólica música vuelve impotente al jugador junto a la propia Luna, que pretende recordar en todo momento que el tiempo apremia.

Esto provoca un efecto de ansiedad que se extraña al jugador, ya que no es solo la Luna o el contador de los días los que influyen en este efecto, sino también las propias campanadas de la ciudad principal del juego: Ciudad Reloj. Con cada día que pasa, las campanadas resuenan por toda Términa, incluso en las propias mazmorras del juego. Son un simbolismo de que Link no debe olvidar su cometido y lo que ocurrirá si no lo cumple a tiempo: **su muerte y la de toda Términa**. Lo cual significa no poder superar la pérdida de Navi.

De hecho, el aspecto de la muerte se puede reflejar aún más con la constante presencia del número cuatro dentro del juego. Van der Zessen explica que Link debe progresar a través de cuatro zonas alrededor de Ciudad Reloj para poder liberar a los cuatro gigantes de los cuatro templos. En la numerología japonesa, el número cuatro simboliza la desgracia y la muerte, similar a cómo en Occidente implementamos esa superstición con el número trece. Ese significado negativo ante este número es debido a que se utiliza la pronunciación ‘*shi*’ sobre él, que pertenece al mismo carácter que se emplea para decir ‘**muerte**’.

Asimismo, ya no son solo todas las referencias a la propia muerte, sino también al nuevo personaje auxiliar de esta entrega al que Van der Zessen hace mención: el hada **Taya**. Taya es un paralelismo de Navi a la hora de dar ayuda a Link y orientarle para seguir un camino, obtener pistas para derrotar a un enemigo o advertirle de cualquier peligro. A pesar de que Taya no es igual que ella en personalidad, al ser mucho más agresiva, directa y honesta con Link (en contraposición con la actitud calmada y respetuosa de Navi), sí que es capaz de actuar como un simbolismo de la dependencia de Link hacia su amiga, de la **nostalgia y melancolía que siente al echarla de menos**, como si se tratase de un síndrome de abstinencia propio del Duelo, tal y como reflejaba Kübler-Ross en el ‘Luto’.

4.2.1. Ciudad Reloj y la negación

Ciudad Reloj es la primera ciudad que Link visita después de convertirse en un Deku (entidad que eventualmente transforma en una máscara). Aquí, Link aprende que hay una cuenta atrás para el Carnaval del Tiempo, el cual coincide casualmente con el tiempo que le tomará a la Luna estrellarse contra el mundo: **solo quedan tres días**. De hecho, el mensaje que acompaña al amanecer de cada uno de los días restantes va complementado con una pantalla en negro que denota el conflicto emocional que está atravesando Link.

Mientras Link permanece en su forma de Deku, se encuentra desairado por el aura que rodea a los habitantes y por todos los lugares y actividades de Ciudad Reloj. Sin embargo, un viaje a la oficina del alcalde revela la verdad que hay en el pueblo. En realidad, no es que el propio gobierno esté preocupado porque la Luna vaya a caer. Sino que, según Van der Zessen, están **negándolo**, incluso a pesar de la evidente prueba de su eventual destrucción.

La mayor representación de la negación la propicia el carpintero jefe de la ciudad, Mutoh, quien expresa las siguientes declaraciones:

“¡Cobardes! ¡De verdad creéis que la Luna va a caer? Los ciudadanos que se encuentran confusos han causado un pánico inútil por creerse esa teoría ridícula y sin fundamentos”.

“¿Queréis respuestas? ¡La respuesta es que el Carnaval no debería cancelarse! Si los soldados desean correr, ¡qué corran! Los miembros del Consejo debemos seguir nuestras tradiciones. ¡El Carnaval será un éxito! ¡Jamás he oído que una fortificación haya abandonado su propia ciudad!”.

Estos son los ejemplos más fracos de la negación que existe dentro de Ciudad Reloj, lo cual se puede aplicar a la propia negación de Link frente a la pérdida de Navi. Según la teoría de Kübler-Ross, es esta fase de negación la que permite crear un mundo idílico en la psique del sujeto. De esta manera, puede protegerse del dolor de la pérdida hasta que se sienta preparado para avanzar en el proceso del duelo. Mutoh y el resto de ciudadanos (como los prometidos Anju y Kafei, que se dedican a pensar en su boda) actúan de esta manera para sentirse realizados y tener un placebo de bienestar en su día a día. No obstante, esta acción tiene sus consecuencias en el último día del ciclo.

Una vez la Luna esté a punto de chocar contra Términa; Mutoh, todavía negando la evidente verdad, contempla impasible esperando por su destino: solo, abandonado por el resto de ciudadanos (quienes ya han huido de la ciudad) y desamparado al darse cuenta de su fatal error. A través de este personaje (quien representa esa negación aplicada a crear una ilusión de felicidad y confort en el sujeto según la teoría de Kübler-Ross), Términa avisa a Link de cuál es su final si no avanza en su duelo interno y continúa evadiendo la verdad.

4.2.2. Bosque Catarata y la ira

Los Pantanos del Sur son la segunda zona que Link visitará, donde inevitablemente se encontrará con otro escenario del duelo. La princesa de la Tribu Deku ha desaparecido, y ciego de ira, el Rey Deku planea castigar a un mono que supuestamente ha sido el culpable. El Rey alega que el sospechoso secuestró a su hija y se la dio de comer a los monstruos del Templo del Bosque Catarata.

El mono, sin embargo, es inocente. En mitad del conflicto, el agua del pantano se ha vuelto venenosa, y el mono era quien estaba investigando ese misterioso evento. Según aplicaría la teoría de Kübler-Ross, en vez de utilizar su energía y capacidades para encontrar a su hija y purificar el agua, el Rey Deku manifiesta su ira contra algo sin importancia a través de la siguiente enunciación para poder aferrarse de alguna manera a su hija perdida:

“¡Estamos a punto de castigar al insolente mono que secuestró a la Princesa Deku! Ha insultado a la Familia Real. ¡Le mostraré lo que les ocurre a los que se atreven a hacer eso! Ese estúpido mono se encuentra enjaulado ahora mismo. ¡Fijaos bien en su rostro!”.

Link se toma la responsabilidad de purificar el agua y salvar a la princesa al adentrarse en el templo. De esta forma, podemos ver que Link no solo lleva su propia carga emocional, sino que también lleva las voluntades y sentimientos de todos los habitantes de Términa: sobre todo a través de los espíritus de las máscaras, ya que Link representa los últimos deseos que esos entes tenían pendientes.

Aceptar la verdad y focalizarse en la realidad apacigua la furia presente en Bosque Catarata. De hecho, salvar el Pantano permite en consecuencia salvar al inocente mono de la retorcida ira del Rey Deku.

Otro ejemplo de ira dentro del Bosque Catarata es la perteneciente al Mayordomo Deku del palacio. Si hablamos con él tras salvar a la princesa, nos contará que hace relativamente poco perdió a su hijo después de que este desapareciese del palacio y jamás regresase. De hecho, más adelante se revela que la entidad perteneciente a la Máscara Deku de Link es el propio hijo del Mayordomo. Y que Link, al estar transformado, le recuerda en cierto modo a él.

Esa ira acaba floreciendo al final del juego, en los propios créditos, cuando el Mayordomo acaba encontrado el cadáver de su hijo en la zona inicial del juego. El padre llora frente al árbol seco que representa a su primogénito fallecido, por no haber sido capaz de haberlo salvado.



Una captura de la triste escena entre padre e hijo (Fuente Imagen: La Comunidad de Zelda.com).

4.2.3. Pico Nevado y la negociación

Pico Nevado trae de vuelta a la tribu Goron, quienes esta vez están realizando un luto por la muerte de Darmani, el Patriarca Goron. Durante su aventura, Link se encuentra con el fantasma de Darmani, quien expresa uno de los ejemplos más claros de la etapa de la negociación mediante este discurso:

“En este estado, solamente puedo mirar mientras la Villa Goron es enterrada lentamente bajo el hielo. Puede que haya muerto, pero no puedo descansar en paz. ¿Podrías utilizar tu magia conmigo? ¡Te lo suplico! ¡Tráeme de vuelta a la vida con tu magia!”.

Darmani no es capaz de aceptar que ha muerto y, como explica Kübler-Ross sobre la negociación, comienza a pensar en las cosas que podría haber hecho y no hizo. Mientras que la ira de Bosque Catarata se puede encarnar a través de la toxicidad del agua, Van der Zessen explica que la nieve de Pico Nevado es un simbolismo de la imposibilidad de Darmani (y Link) para seguir adelante. Está ‘**congelado**’ en un estado de rechazo e invadido por una esperanza desenfrenada.

Finalmente, a través de la Canción de la Curación, Darmani acepta la realidad de que ya no pertenece al mundo de los vivos. Entre sollozos, se despide de toda su tribu y le cede su legado a Link a través de la Máscara Goron. Como último testamento, le pide a Link que salve a su pueblo. Hecho que Link más adelante acaba realizando al despojar el invierno de la montaña y trayendo la primavera.

4.2.4. Gran Bahía y la depresión

En esta etapa, Link se encuentra al moribundo músico de la Banda Zora, Mikau, en la orilla del vasto océano de Gran Bahía, lo cual permite introducir el regreso de los Zora. En este caso, el objeto principal de la depresión es Lulú, la pareja de Mikau y cantante de su banda, quien está sufriendo por la desaparición de los huevos que contienen a sus hijos.

La depresión de Lulú por la pérdida de sus hijos se refleja a lo largo de la etapa del juego, mientras ella permanece solitaria en un rincón de la Gran Bahía; observando el amplio horizonte del océano. Van der Zessen percibe una profunda sensación de depresión maternal, al mismo tiempo que un gran dolor por no volver a ver a Mikau. La pena es tan grande que Lulú acaba perdiendo la capacidad de hablar hasta que Link desvanece su dolor. Según detallaba Kübler-Ross, durante la depresión el sujeto pierde su razón de existir y ser: desaparece su identidad y necesita reconstruirse. Esta situación se representa con la pérdida de voz de Lulú. Al ser una cantante, ha perdido su única motivación en la vida: su propia seña de identidad ha desaparecido. Este sufrimiento

solo se puede mitigar a través de la melodía que te proporcionan los propios hijos de Mikau y Lulú una vez los salves de los peligros del mar.

4.2.5. Valle Ikana y la aceptación

El Valle Ikana es presentado como la tierra de los muertos. Para empezar, lo que hace tan diferente a esta zona es que, en el resto de territorios, Link estaba forzado a encontrarse con personajes que estaban pasando por sus respectivos problemas y crisis. Mientras que el Valle Ikana ya está completamente lleno de muertos que han fallecido a causa de sus propios conflictos internos, por lo que Link solo puede centrarse en sí mismo: en su lucha interior.

El Valle da la bienvenida tanto a Link como al jugador a través de una misteriosa instrumental. Link solo se encuentra con enemigos y almas en pena que no dudan en atacarle. Todas pertenecen al antiguo ejército de los guerreros de Ikana, quienes sufrieron una disputa interna hace siglos y acabaron matándose entre ellos. Su furia y discordia fue tan grande, que incluso como muertos vivientes continuaban peleando sin fin. Y no es hasta que el protagonista se encuentra con el General de los guerreros de Ikana cuando toda esa rabia se desvanece.

Link consigue convencer al general, a través de la máscara del Capitán del ejército, de que cesen de luchar sin propósito. El alto mando acepta y con un saludo protocolario le responde a Link de la siguiente manera:

“Dígales al resto de soldados que la guerra ha terminado...”.

El General se disipa y sus huesos se convierten en polvo. Este es el primer caso de la etapa final del duelo: la aceptación. Y es importante tener esta frase en cuenta, porque también marca el inicio de la redención de Link. La cita no solo se refiere a los propios guerreros, sino también a que por fin Link está viendo la Verdad, y su lucha interna poco a poco está desapareciendo. Este hecho se complementa a la perfección cuando, tras el paso al Más Allá del General, solamente se escucha el ligero soprido del viento y el graznido de los cuervos del valle: hay serenidad y paz, tanto en el valle como en el corazón de Link.

El siguiente caso de aceptación que encontramos es el de los propios Gibdos, criaturas momificadas que deambulan por todo el valle atacando a todo ser vivo. Sin embargo, una vez conseguimos hacer fluir el agua del valle, esta alimentará al molino de agua ubicado en el centro del terreno. El molino actúa como un soporte de una casa musical gigante, habitada por una pequeña niña llamada Pamela y su padre, un científico interesado en hallar un misterioso tesoro localizado en el cañón.

Una vez el molino funcione, la casa musical hará sonar una canción denominada *Adiós a los Gibdos*, que como su nombre indica, hará repeler a los enemigos de la zona.. Gracias a la melodía, las almas torturadas podrán meterse bajo tierra y descansar finalmente en paz.

Un tercer suceso lo encontramos con los Hermanos Compositores, Sostenido y Bemol, quienes después de su muerte se quedaron en el mundo mortal como fantasmas errantes. Bemol desea marcharse al Más Allá, pero no puede hacerlo sin su hermano mayor, quien vendió su alma al diablo antes de morir con el objetivo de revivir a la Familia Real Ikana, los dueños del valle. El acto no resultó exitoso, y Sostenido acabó convirtiéndose en un alma torturada que no duda en asesinar a todo aquel que entre en sus dominios. El jugador puede percibir aquí un conflicto entre la pérdida y la propia aceptación. Bemol hace recordar a Link una melodía que le ayudará a calmar el alma de Sostenido: la Canción de las Tormentas que aprendió en *Ocarina of Time*.

La pluviosa melodía commueve a Sostenido, y acepta que eligió el camino equivocado. El hermano mayor abandona sus deseos de venganza y acompaña a Bemol a la Otra Vida, no sin antes pedirle a Link que traiga la paz al Valle deshaciéndose de los espíritus vengativos del Palacio Real de Ikana. Finalmente, los dos fraternos pueden descansar para toda la eternidad.

Con las palabras de Sostenido en su cabeza, Link comienza a escalar el cañón hasta alcanzar el Palacio. Es ahí cuando derrota al antiguo Rey de Ikana y a sus guardias, haciéndoles aceptar que la sed de sangre por la gloria de la guerra no es la solución; y que la oscuridad solo les atormentaba (de ahí que haya que derrotarlos iluminando la zona del combate). Tras esta escena, Link consigue expiar por completo los pecados de Ikana.

Con las almas expiadas, tras haber asimilado que el camino que seguían no era el correcto (aunque no les gustase, como definía Kübler-Ross a los sujetos afectados en esta última fase) a Link solo le queda despertar al último gigante de Términa. El Templo final es una torre que alcanza los cielos. Para poder llegar hasta la cima, Link debe tocar la Elegía al Vacío que le da el Rey Ikana. Esta canción le permite crear una réplica de él mismo que imitan sus cuatro formas: la Deku, la Goron, la Zora y la humanoide. Un detalle interesante a mencionar es que las réplicas imitan a cada uno de los seres que habitan en las máscaras de Link, los cuales ya han fallecido. Asimismo, las copias actúan como un recordatorio de las etapas pasadas de Link y de todo lo que ha vivido durante su aventura. Sus rostros representan sensaciones distintas:

- **Link Deku:** representa a un Deku con un rostro apenado y triste, como el árbol del hijo del Mayordomo Deku que Link encuentra antes de entrar a Términa.
- **Link Goron:** representa a un Goron enfadado, como Darmani cuando se sentía impotente por ver a su pueblo extinguirse en el frío. No tiene pupilas en los ojos, con una herida de garra en el pecho y una pose de guardia imponente.
- **Link Zora:** representa a un Zora con un rostro impactado, como cuando robaron los huevos que había engendrado con Lulú. Tampoco tiene pupilas y sostiene una Guitarra Zora como bastón, en referencia a la banda musical Zora.
- **Link:** representa una cara sonriendo que expresa la niñez y la buena voluntad, pero con un rostro casi malévolos. Se debe a que, para un niño, tendría que ser muy traumatizante vivir esa aventura y transformarse en alguien con sueños que no pudo lograr (**hecho que Link debe afrontar al ser un héroe forzado y obligado a madurar antes de tiempo**).



Un plano de las cuatro estatuas (Fuente Imagen: Zelda Wiki).

Utilizando estas estatuas, Link puede escalar la torre para obtener las Flechas de Luz, lo cual Van der Zessen explica que puede simbolizar su iluminación emocional. Un último aspecto a tener en cuenta son las batallas entre Link y los Maestros Garo, los cuales son descritos como “el propio Vacío encapotado en oscuridad”. Podría ser que las peleas que el héroe tiene con ellos mientras escala por la torre sean una referencia al conflicto entre la luz y la oscuridad que aqueja el corazón de Link, para que este finalmente pueda librarse de esas tinieblas y aceptar la verdad sobre Navi. Al aplicar la teoría de las cinco etapas, las batallas representarían esos tristes hechos que Link debe aceptar.

4.3. El amanecer de un nuevo día y la superación del duelo

Tras haber asimilado por fin la verdad, con los Cuatro Gigantes liberados y con todos sus nuevos poderes adquiridos, Link se dirige de nuevo a Ciudad Reloj para poner fin de una vez a los planes de Skull Kid; esta vez preparado. Una vez el protagonista toca la Oda al Orden, los Cuatro Gigantes aparecen y consiguen detener la caída de la Luna. Sin embargo, la Máscara de Majora deja atrás el cuerpo de Skull Kid al considerarlo “una mera marioneta” y revela que él, Majora, (el ente maligno que habita en la máscara) ha estado detrás de todo.

Dispuesto a impedir que Link desbarate su plan, Majora se adentra en el interior de la Luna para controlarla directamente y hacerla caer al fin. Link y Taya siguen a Majora hasta el interior de la Luna, donde se dan cuenta de que el satélite por dentro es un paraíso terrenal. El escenario se contrapone por completo al amenazante rostro de la

Luna por fuera, lo cual refuerza los indicios de que todo este tiempo ha sido manipulada por la magia maligna de Majora.



Una captura del interior de la Luna. Aonuma confirmó que se inspiró en el Jardín del Edén para realizar este escenario (Fuente Imagen: Zelda Universe).

Esta última zona del juego pretende representar la última etapa de la aceptación del duelo. Según detallaba Kübler-Ross, esta parte era la más peligrosa de todas. Un paso en falso conllevaría a caer de nuevo en una crisis sobre la pérdida, y todo el esfuerzo realizado en el progreso no habría servido de nada. Como mejor se puede captar esta sensación dentro del juego es justo antes de la pelea final contra Majora.

Dentro de la Luna hay un árbol en el que se encuentran cinco niños enmascarados. Cuatro de ellos danzan alrededor del propio árbol mientras que el quinto se encuentra acurrucado en el tronco. El jugador puede hablar con el quinto niño directamente para iniciar la pelea contra Majora. Sin embargo, si hemos recolectado todas las máscaras del juego (tanto las obligatorias como las opcionales) y hablamos antes con los cuatro niños, estos nos llevarán a cuatro puzzles distintos a cambio de darles las máscaras. Al final de cada nivel, encontraremos a uno de los niños, quienes actúan como una manifestación de Majora para intentar plantar la semilla de la duda en Link y evitar que cumpla con su misión. Los cuatro niños le harán las siguientes preguntas filosóficas al protagonista en un intento de que vuelva a caer en su duelo:

1. ¿Esos amigos que tienes piensan en ti como un amigo para ellos?
2. ¿Lo que a ti te hace feliz también hace feliz a los demás?
3. ¿Hacer lo que a ti te parece correcto puede contentar a todo el mundo?

4. ¿La faceta que muestras a los demás es tu verdadero rostro o una máscara?

Las preguntas no ofrecen la posibilidad de responder, pero sí que hacen reflexionar al jugador durante unos minutos. Si los cuatro niveles se completan, Link recibirá la máscara final: la **Máscara de la Fiera Deidad**, lo cual le brindará una forma extremadamente poderosa que hará la batalla contra Majora algo más sencilla. Una vez Majora sea derrotado, la Luna volverá su estado original y la pantalla se tornará blanca: **comenzará el Amanecer de un Nuevo Día**. A diferencia de las otras tres pantallas negras de interludio que marcan cada uno de los tres días que tenemos para salvar Términa, tenemos una contraposición con este nuevo fondo. Lo cual puede dar lugar al significado de que Link por fin ha cumplido con su tarea, y por fin ha podido superar su crisis frente a la partida de Navi.

La última secuencia del juego muestra como Skull Kid tiene una última reunión con sus antiguos amigos, los Cuatro Gigantes, y estos se despiden para volver a su letargo hasta que Términa vuelva a estar en peligro. Arrepentido, le pide disculpas a todos por el daño que ha causado y le pide a Link ser su amigo, a lo que el héroe acepta. Esto conmociona a Skull Kid y alega felizmente que “tener amigos es algo maravilloso”. Se justifica esta frase por medio del marco teórico de Kübler-Ross, cuando ella afirmaba que los seres queridos son el mejor apoyo emocional para ayudar al sujeto con su pérdida.

Mientras tanto, el Vendedor de las Máscaras Felices obtiene la máscara de Majora (ahora liberada de su yugo maligno). Una vez guarda el objeto, le confiesa a Link que “has conseguido hacer a un montón de gente feliz”. Pero, ahora que todo ha terminado y que Link ya ha concluido con su misión, debe marcharse de Términa. Antes de partir, el Vendedor le enuncia a Link lo siguiente:

“Cuando ocurre una reunión, también hay una despedida. Pero lo que dure la despedida depende de ti”.

Cuando perdemos o nos despedimos de un ser querido, ese dolor suele ser temporal hasta que acabamos asimilando esa muerte. Pero, como indica el propio vendedor, uno debe recordar que ese ser querido siempre vivirá en nuestra memoria. Por lo que el tiempo que dure la ‘despedida’ (en este caso el dolor) depende únicamente del sujeto y de lo mucho que acabe, en ese sentido, ‘estancándose’ en el pasado.

La última escena acontece en el mismo bosque del comienzo. Solo que esta vez Link no se encuentra cabizbajo sobre Epona, sino que lanza una mirada hacia el cielo: **es una persona nueva**. Con su tarea completada y su crisis solventada, Link no encuentra a Navi en su viaje. Sin embargo, acepta que debe continuar con su vida y que no volverá a ver a Navi nunca más.

5. LA CANCIÓN DE LA CURACIÓN Y SU IMPORTANCIA

En este capítulo, se hablará sobre una de las canciones más icónicas de toda la saga de *The Legend of Zelda* y, asimismo, la canción más importante en *Majora's Mask*: la Canción de la Curación. El epígrafe pretende demostrar la importancia que la canción tiene a la hora de ir curando las crisis de varios personajes de la trama y, por consecuencia, las fases del Duelo de Link. Este apartado se basará en la investigación realizada en 2019 por el analista de videojuegos estadounidense Jared Chansen, quien hace uso de las cinco etapas del duelo de Kübler-Ross (aplicadas en *Majora's Mask*) como modelo en el que basarse para su estudio; en el estudio musical de Jeremy Smith hecho en 2020 y en el análisis de la melodía realizado en 2021 por Marcus Hedges.

5.1. Sanación de cada una de las etapas a través de la melodía

A través de la Canción de la Curación, Link es capaz de crear nuevas máscaras para transformarse, curar almas (o encarcelarlas) y ayudar a los personajes del juego que están pasando por el Duelo o la Muerte. Antes de comenzar con su análisis, Chansen explica una curiosa anécdota que le ocurrió a su hermano con esta canción para contextualizar el ambiente del artículo:

“Cuando estaba pasando por una mala etapa en su adolescencia, mi hermano encontraba consuelo a la hora de escuchar la Canción de la Curación en YouTube una y otra vez. Para él, la canción hablaba de la superación de los tiempos difíciles, de las malas rachas y la tristeza. Resonaba con él y con su angustia, le daba una vía de escape para encontrar paz a pesar de la confusión que anidaba en su corazón”.

Esta pequeña historia motivó a Chansen en su estudio. Y dio como resultado la siguiente reflexión del analista hacia la propia melodía:

“La Canción de la Curación muestra las emociones más profundas del juego. ‘Majora’s Mask’, junto con la Canción de la Curación y las fases del duelo, captura una emoción que trasciende un videojuego típico. Esta canción es la clave del juego, y es necesaria para progresar a través de las fases pivotas del juego. No solo para completar las áreas de la historia, sino también para poder disfrutar al completo de la experiencia”.

La banda sonora de *Majora’s Mask* es única. Cada una de sus canciones tiene una historia, una profundidad y, sobre todo, una gran connotación emocional. Tal es el caso de la Oda al Orden, la cual debería sonar como una canción de la victoria ya que es la melodía que te permite invocar a los Cuatro Gigantes de Términa para detener a la Luna. Sin embargo, sus notas son melancólicas (Chansen, 2019).

Otro ejemplo que Chansen describe es la canción de fondo en el Observatorio Astral, la cual parece a simple vista como una música eufórica, motivadora y pegadiza; mas posee un trasfondo sombrío y depresivo si se escucha con especial atención. Chansen explica que, para él, esa canción representa el Carnaval del Tiempo y la diversión infantil de Ciudad Reloj. Pero, al mismo tiempo, la melodía recuerda la inminente condena que le espera a Términa si Link no cumple con su misión. El juego pretende explicar cómo, a veces, nuestra ilusión puede teñirse con pizcas de tristeza; igual que nuestra felicidad puede mancharse con melancolía.

Chansen afirma que el juego trata sobre el poder curativo de la esperanza. A través de la Canción de la Curación, Link brinda esperanza a todos los personajes que salva. Al mismo tiempo que vuelve al jugador más poderoso con cada máscara que consigue.

El Doctor en Lectura Musical, Jeremy Smith, destacó las fortalezas de la Canción de la Curación en su ensayo *Wear People’s Faces’: Semiotic Awareness in Fan Adaptations of the Music from The Legend of Zelda: Majora’s Mask* (2020). Su deconstrucción captura de forma concisa la teoría musical de la composición. Describe cómo y por qué esta canción funciona tan bien.

Smith define la canción como una “inigualable pieza musical utilizada para curar las almas atormentadas de algunos personajes de Términa”. El jugador la toca para curar al

propio Link (para liberarle de sus ataduras y traumas, volviéndolas máscaras), a Darmani, a Mikau y al padre de Pamela. En cada uno de esos momentos, el jugador refleja el significado del alma y cómo todo ser posee un componente espiritual a través de diferentes contextos:

- Con Link, el jugador hace uso de la canción para ‘sanar’ su transmutación en Deku (**Cura tanto la etapa de la negación de Ciudad Reloj como la ira de los Deku a través de él mismo**).
- Con Darmani, el jugador toca la melodía para poder mandar su espíritu al Más Allá y que, finalmente, pueda descansar (**Sana la etapa de la negociación**).
- Con Mikau, la canción es utilizada para sanar su dolor en su lecho de muerte (**Sana la etapa de la depresión**).
- Con el padre de Pamela, la pieza musical se toca para curar la terrible infección que, poco a poco, le está convirtiendo en un Gibdo. (**Sana la etapa de la aceptación**).

La Canción de la Curación no solo sana cada una de las etapas, sino que también evoca recuerdos que satisfacen a las víctimas (como Darmani cuando ve por última vez a su tribu o cuando Mikau ve a su esposa Lulú antes de desaparecer). La melodía genera una asimilación en cada uno de esos personajes y elimina sus tormentos y cargas, les proporciona unos últimos minutos de paz antes de partir. Todo esto permite repeler toda la tristeza, maldad y destrucción que han causado Majora y Skull Kid por diversión psicótica a través de diferentes actos:

1. Todos los destrozos que han causado en Ciudad Reloj y provocar, en consecuencia, un escepticismo ante los desconocidos por parte de sus habitantes.
2. Envenenar el agua del Gran Pantano.
3. Provocar un invierno eterno en las montañas del Pico Nevado.

4. Robar los huevos de Mikau y Lulú, contaminar el agua por medio de un cambio de temperatura para matar a todos los zoras y engañar a las Piratas Gerudo para que invadiesen uno de los cuatro templos en la Gran Bahía.
5. Acrecentar la sed de sangre y venganza de los espíritus del Valle Ikana.
6. Encarcelar a los Guardianes de los templos (que actúan como jefes principales del juego) y corromperlos. Al mismo tiempo, son ellos quienes convierten los propios templos en laberintos con trampas mortales y feroz monstruos.
7. Sacar a la Luna de su órbita, corromperla y querer estellarla contra Términa.
8. Matar al hijo del Mayordomo Deku.
9. Convertir a Kafei en niño.

Todos estas acciones sádicas (que encarnan el duelo de Link) se pueden deber a un desarrollo cerebral temprano. Según comentaba Navi en *Ocarina of Time*, los Skull Kid son niños perdidos en el bosque que han acabado transformándose por el poder de la naturaleza. En un punto de la historia, se descubre que el Skull Kid de *Majora's* era amigo de los Cuatro Gigantes de Términa, pero estos tuvieron que dejarle atrás para poder cumplir su labor como guardianes. Ante esa soledad, Skull Kid tuvo que madurar a la fuerza para poder sobrevivir a su nueva vida solitaria. Lo cual puede explicar su actitud psicótica y una crisis de identidad al hacer uso de la máscara: no sabe quién es realmente, no ha encontrado su lugar en el mundo al haber perdido a los únicos seres queridos que tenía (Smith, 2020).

Al mismo tiempo, se debe tener en cuenta que Majora estuvo sellado durante miles de años dentro de su máscara. Los traumas desarrollados por un crecimiento mental temprano se reflejan en la vida adulta, como un niño violento que crece siendo una persona agresiva: tal y como hizo la máscara. Majora solo busca destruir todo su alrededor por una satisfacción personal ante aquellos que le sellaron. A pesar de ser un ente independiente, influencia a Skull Kid y evoca sus deseos más oscuros. Ambos se sienten incomprendidos y por eso colaboran con el mismo objetivo: destruir Términa.

Cabe destacar que estas discusiones filosóficas, al igual que todas estas connotaciones indirectas, no son necesarias de analizar por parte del jugador; pero aparecen orgánicamente mientras los jugadores disfrutan de *Majora's Mask* y su atractiva historia. Parece que algo inherente a la música es la noción de que puede provocar emociones y sentimientos, tanto positivos como negativos. Y son los sentimientos positivos los que pueden aprovecharse con fines mágicos.

¿Pero cuál es la verdadera fuente de esta magia? El bloguero Marcus Hedges define que la Canción de la Curación es, en realidad, un ritual de magia negra utilizado para sellar las almas de sus víctimas. Similar a los Horrocruxes de *Harry Potter*, este hechizo sella los espíritus dentro de un objeto tangible, probablemente para razones nefastas. No obstante, a pesar de que la naturaleza de esta magia parece ser maligna, su uso crea objetos tangibles que son portados por Link para cumplir sus metas y salvar Términa. A través de la melodía, el jugador y Link pueden crecer y volverse más fuertes por la superación de ese duelo; y no a partir del duelo en sí.

6. REPERCUSIÓN CUANTITATIVA DE MAJORA'S MASK

En este capítulo se detallará la influencia cuantitativa que la teoría de las cinco etapas del duelo ha generado a la hora de crear nuevas teorías y *creepypastas* referentes a *Majora's Mask*. Asimismo, se buscará demostrar cómo *Majora's Mask* posee una amplia repercusión dentro de su comunidad fidedigna y reducida (en comparación a otras entregas de la saga), para denotar cuántos espectadores se han visto influenciados por el juego en sí como por la teoría de las cinco etapas del duelo. En lo que respecta a los *creepypastas*, el apartado se centrará en la conocida historia de **Ben Drowned**, creada por el bloguero Alexander D. Hall. Asimismo, se buscará conocer la repercusión de la teoría de las cinco fases a través de la popularidad cuantitativa del propio juego (número de copias vendidas, visitas en YouTube y estadísticas de Twitch).

6.1. Teorías y creepypastas

El analista de videojuegos Nikolaus Jones definió en 2015 a *Majora's Mask* como “una pieza de trabajo con un gran afecto que hace que sus fans piensen constantemente en

ella”. Declara que la entrega evoca constantemente la esencia de la nostalgia y del pasado, y que es ese efecto precisamente el que provoca su popularidad de nicho entre los fans.

La influencia comunicativa de este juego sobre la sociedad ha sido enorme. Y fue, precisamente, la creación de la teoría de las cinco etapas de Van der Zessen (**al tratarse de una de las primeras teorías del juego creadas por los fans**) la que provocó la masificación de otras teorías. Según estipula el repositorio oficial de teorías de videojuegos creadas por fanáticos, *Majora's Mask* ha llegado a contabilizar un total de 63 teorías consistentes y argumentadas hasta día de hoy, entre la que se incluye la teoría analizada en este trabajo. A día de hoy, la única teoría ratificada por el propio Eiji Aonuma es la perteneciente a las cinco fases del duelo tal y como constata *The Legend of Zelda Encyclopedia* (Nintendo, 2017).

La influencia de *Majora's* no solo abarca las teorías, sino también las historias de terror. La más conocida de ellas, y la cual también propulsó la fama oscura del juego fue la historia de **Ben Drowned**. Se trata de una serie web de tres partes que cuenta la historia de un estudiante universitario llamado Matt, que compra una copia usada de *Majora's Mask* a un anciano en una venta de garaje. Matt descubre que el cartucho está poseído por el fantasma de un niño llamado Ben, que murió ahogado cuando unos abusones le amordazaron y tiraron a un río.

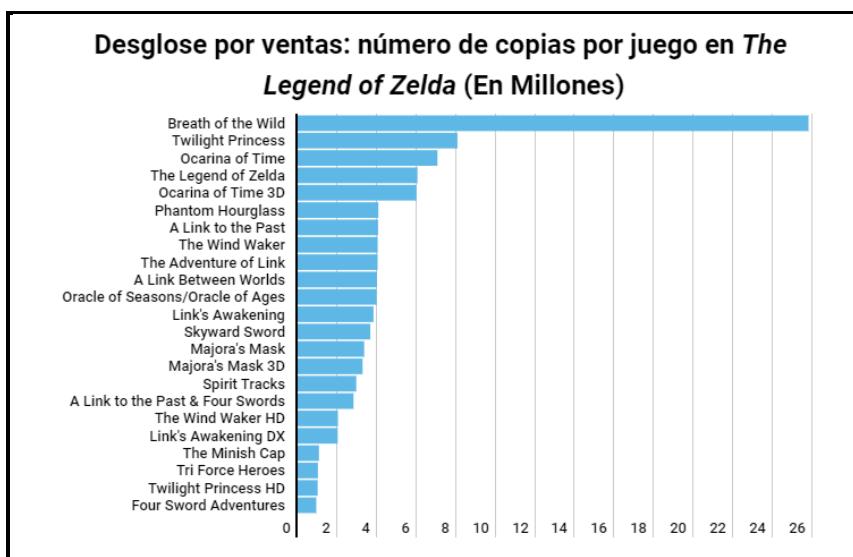
Después de eliminar el archivo guardado de Ben, Matt se encuentra con problemas técnicos perturbadores y mensajes aterradores como “No deberías haber hecho eso...” y “Te has encontrado con un terrible destino, ¿verdad?”. Esta última frase es la misma que enuncia el Vendedor de las Máscaras Felices a Link, y ganó mucha popularidad gracias a esta historia, la cual revolucionó por completo la forma de narrar de los *creepypastas*.

Si bien la narrativa básica de Ben Drowned no es original, juega con la estructura temática y los tropos de numerosas historias de fantasmas. La presentación y el contexto son completamente únicos, lo que potencialmente abre el género de las historias de fantasmas en la literatura infantil a nuevas e innovadoras avenidas narrativas. Ben Drowned transforma el mundo de hadas de Zelda y la infancia en lugares de locura y maldad, donde el acto de ‘jugar’ puede corromper y contaminar para siempre el mundo interior del niño (Hall, 2010).

6.2. Números de ventas y repercusión

Majora's Mask tuvo un total de 3,36 millones de copias vendidas a nivel mundial en formato físico para la plataforma *Nintendo 64*. A esto hay que sumarle también las ventas de su versión *remake* (nueva versión mejorada de un videojuego, adaptada al hardware de la época en el que se produzca) para la *Nintendo 3DS*, que llegó a alcanzar la cifra de 3,28 millones de copias vendidas (15 años después de la salida del juego original).

The Legend of Zelda no ha mantenido una racha de ventas estable a lo largo de los años. De hecho, un aspecto que la franquicia no posee (a diferencia de otras) es que su primera entrega no es el juego más vendido. Al publicar juegos tan variantes y, en cierta manera, únicos entre sí; resulta típico que exista una gran diferencia de ventas entre ellos.



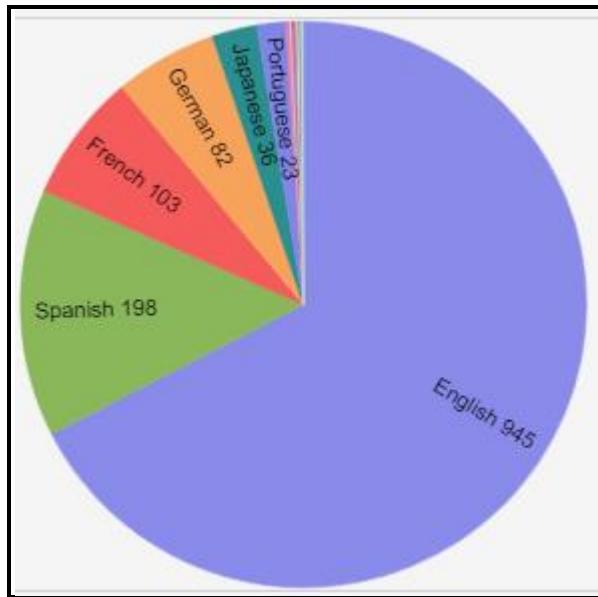
Fuente Imagen: Propia

En el caso de *Majora's Mask* y su *remake*, estos ocupan el puesto número 14 y 15 respectivamente en ventas de 23 juegos comercializados. Aunque no goza de un aclamado prestigio, a diferencia de otras entregas como *Twilight Princess* (8,70 millones) o la más reciente *Breath of the Wild* (25,80 millones), sí que es digno tener en cuenta la fidelidad que posee la comunidad de *Majora's* hacia este juego a modo de tributo y culto. Esto se puede comprobar por medio de sus estadísticas tanto en YouTube como en Twitch.

En lo que respecta a YouTube, utilizando la palabra clave ‘Majora’s Mask’ (**en una cuenta recién creada y sin estar influenciada por el algoritmo de búsqueda**), se pueden encontrar los 20 resultados más relevantes según la propia plataforma de vídeos. De esos 20 vídeos, 11 de ellos son análisis del juego y contenido sobre teorías (se denota una vez más la influencia de la teoría de las cinco etapas al haber promulgado, como consecuencia, el análisis de la trama por varios creadores de contenido/jugadores para poder hallar sus propias respuestas al significado del juego); 18 de ellos superan las 100.000 visitas y 6 superan el millón de visitas. Una vez más esta popularidad queda refrendada en base a esa reputación de nicho que el juego ha conseguido a lo largo de los años, ya que estos vídeos principalmente se centran en la temática anti-climática y oscura de la entrega.

En cuanto a Twitch, según estipula la estadística de *SullyGnome.com*, *Majora’s Mask* posee una media de 2.523.456 espectadores vía *streaming* a través de todos los creadores de contenido que lo han retransmitido desde agosto de 2015 hasta mayo de 2022. Actualmente, y en base a lo señalado en el pasado mes de mayo (**datos de mayor actualidad**) por todos los *streamings* del mundo, se señalan las siguientes características:

- A. El juego ha sido visualizado 155.309 horas, un 23,9% menos que en abril
- B. Se ha retransmitido un total de 11.995 horas, un 4,8% menos que en abril
- C. Ha tenido una media de 209 espectadores, un 26,1% menos que en abril
- D. Ha poseído una media de *streaming* en 16 canales, un 5,9% menos que en abril
- E. Ha habido una media de 12,9 en el ratio de espectadores, un 20,1% menos que en abril
- F. Ha tenido un pico máximo de 1.892 espectadores, un 53,3% menos que en abril
- G. El juego ha tenido un total de 1.401 emisores, un 10,5% menos que en abril



Lenguajes más corrientes en los streamings de *Majora's Mask* en el último mes de mayo. El inglés, el español y el francés son los más populares (Fuente Imagen: SullyGnome.com).

A pesar de que las estadísticas son menores en comparación a las del mes de abril, son bastante considerables si se tiene en cuenta que es un juego con más de 20 años de antigüedad. Dado que el panorama actual de los videojuegos está centrado en obras más actuales como *League of Legends* o *Valorant*, estas cifras resultan plausibles y agradecidas. Asimismo, mayo ha resultado ser un mes bastante bajo en comparación a cómo está resultando junio. Ya que, según señala *SullyGnome*, por el momento Twitch está recibiendo un pico de 15.565 espectadores para *Majora's*, con una media de 1.707 personas estando a mitad de mes. Todo parece apuntar a que se tratará de un mes bastante fructífero para el juego.

7. CONCLUSIONES

Se concluye que los videojuegos son, en efecto, medios que pueden ir hacia aspectos y beneficios más allá del lúdico. Queda demostrado en base a toda la repercusión e influencia que se comprueba en el objeto de estudio analizado.

Asimismo, se ha refrendado que los videojuegos pueden comunicar su narrativa e inquietudes, tanto de forma directa como de forma más oculta, para poder persuadir al espectador. *Majora's Mask* ha logrado embauchar, como juego de culto, a los miembros de su comunidad durante más de 20 años a través de su oscura trama, sus mensajes, sus moralejas y sus secretos, como las cinco fases del duelo (apoyadas por la teoría de

Kübler-Ross y Kessler). Que también han quedado constatadas por medio de cada una de las zonas del juego y han permitido corroborar el marco teórico planteado. Además, ha quedado confirmada la emoción, identificación y motivación del jugador a través de la experiencia de juego que ofrece el objeto de estudio; para poder determinar la gran importancia de estos elementos en la obra y la implicación del jugador en ella a la hora de aceptar esas perspectivas ofrecidas por la aventura gráfica.

En conclusión, *Majora's Mask* es un juego con cientos de narrativas construidas por los fans. Y fue aquel que demostró que la saga podía ser algo más que un cuento de hadas y que podía traspasar su dimensión como un entretenido juego de aventura. Habla de la amistad, de la lealtad hacia un compromiso, de saber manejar las emociones, de la aceptación de las desdichas, de respetar a la inminente muerte, de elegir la decisión que beneficie a los demás (pensando en tu propia persona también) y, sobre todo, de no dejar de ser tú mismo. Por más que se deseé cubrir un rostro, una máscara jamás reemplazará la esencia de una persona.

Con este trabajo, podemos ver que los videojuegos pueden **comunicar**. Saben emocionarnos: hacernos reír, enfadar, llorar e, incluso, inculcarnos enseñanzas y lecciones de vida de una forma acorde a esta nueva era digital. *Dark Souls* nos alecciona a través de sus jefes para ver que la vida es dura, pero que no hay que rendirse sino ir siempre hacia adelante; *Tetris* nos muestra con sus piezas volantes que no podemos esperar a que los problemas se arreglen solos y *League of Legends* inculca la moraleja de que la vida en compañía de tus amigos siempre es mejor.

Lecciones como estas son las que han ido forjándome personalmente, y es ese amor por los videojuegos el que, de alguna manera, también me encaminó hacia esta profesión. Son valores que portaré conmigo hasta el fin de mis días, mientras informo con la Verdad como mi arma más poderosa. Larga vida a los videojuegos y larga vida al periodismo.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Altozano, J. [DayoScript]. (15 de Mayo de 2021). *Ocarina reinventó el juego. Majora lo perfeccionó [Análisis] – Post Script.* [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=tUIcE19UJqg>
- Andrés, E. (23 de Abril de 2016). *La crisis de identidad en la adolescencia a través de Alicia en el País de las Maravillas y Alicia a Través del Espejo de Lewis Carroll.* Pp. 1-4. DOI: <http://webs.ucm.es/BUCM/revkul/e-learning-innova/187/art2651.pdf>
- Chansen, J. (17 de Mayo de 2019). *Majora's Mask: Song of Healing.* HyruleUniversity.wordpress.com. <https://hyruleuniversity.wordpress.com/2019/05/17/majoras-mask-song-of-healing/>
- Charaudeau, P. (15 de Enero de 2005). *Lenguaje, acción, poder. De la identidad social a la identidad discursiva del sujeto.* PatrickCharaudeau.com. <http://www.patrick-charaudeau.com/Lenguaje-accion-poder-De-la.html>
- Christiansen, P. (26 de Noviembre de 2014). *Beyond Trees: Tech Webs, ANTs and BlackBoxes.* PlaythePast.org. <https://www.playthepast.org/?p=5030>
- CreepypastaFandom. (28 de Julio de 2010). *La verdadera historia de Ben Drowned.* Creepypasta.fandom.com. https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/La_verdadera_historia_de_Ben_Drowned
- De la Hera, T. y Raessens, J. (23 de Marzo de 2021). *Persuasive Gaming in Context.* Amsterdam University Press. Pp: 178-203. DOI: <https://doi.org/10.2307/j.ctv1hw3z1d>
- Djaouti et al. (5 de Octubre de 2011). *Origins of Serious Games.* Springer London. 1(4). Pp: 25-43. DOI:

<https://www.researchgate.net/publication/273693305> Origins of Serious Games

- FanTheories. (16 de Junio de 2022). *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. FanTheories.fandom.com.
https://fantheories.fandom.com/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Majora%27s_Mask
- Fontes, R. (29 de Agosto de 2020). *The Art of Combat in 'Ocarina of Time'*. GoombaStop.com. <https://goombastomp.com/legend-of-zelda-ocarina-of-time-combat-analysis/>
- Frasca, G. (3 de Septiembre de 2003). *Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción*. Powerful Robot Games. Pp: 1-8. DOI: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58039/a3_Juego_videojuego_y_creacion_de_sentido_una_introduccion.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Goffman, E. (1 de Diciembre de 1974). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Harvard University Press. Pp: 309-405. DOI: <https://doi.org/10.1177/004839317800800108>
- Gómez, M. Teresa. (9 de Agosto de 2018). *Videojuegos y transmisión de valores*. ResearchGate.net.
https://www.researchgate.net/publication/28174791_Videojuegos_y_transmision_de_valores
- Hall, A. (16 de Mayo de 2022). *Ben Drowned*. Creepypasta.fandom.com.
https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/El_Origen_de_Ben_Drowned
- Isbister, K. (4 de Marzo de 2017). *How Games Move Us: Emotion by Design. Playful Thinking*. Pp: 22-48. DOI: <https://mitpress.mit.edu/books/how-games-move-us>
- JeDaCeRo. (9 de Abril de 2020). *Zelda Majora's Mask – El juego más triste, oscuro y extraño de la saga*. [Archivo de Vídeo].
<https://www.youtube.com/watch?v=GWQ9mEfBjLI>

- Jenkins, H. (27 de Enero de 2004). *Game Design as Narrative Architecture*. ResearchGate.net.
https://www.researchgate.net/publication/238654339_Game_Design_as_Narrative_Architecture
- Jones, N. (5 de Octubre de 2015). *The Influence of Majora's Mask on My Life*. ZeldaUniverse.net. <https://zeldauniverse.net/forums/Thread/179053-The-Influence-of-Majora-s-Mask-on-My-Life/>
- Kübler-Ross, E. (3 de Mayo de 1969). *Sobre la muerte y los moribundos*. Pp: 15-656. DOI: <http://hospicemardelplata.org/wp-content/uploads/2018/05/Sobre-la-muerte-y-los-moribundos-Elisabeth-Kubler-Ross.pdf>
- Kübler-Ross, E. y Kessler, D. (2 de Enero de 2016). *Sobre el duelo y el dolor*. Pp. 1-25. DOI:
https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/32/31277_Sobre_el_duelo_y_el_dolor.pdf
- La, R. (7 de Marzo de 2021). *Zelda Majora's Mask: Un Juego Sobre la Infancia Perdida*. [Archivo de Vídeo].
<https://www.youtube.com/watch?v=rdMHmfwzQ4Q>
- Latorre, O. (20 de Octubre de 2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Pp. 15-56. DOI: https://scholar.google.es/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=x7cFWNUAAAAJ&citation_for_view=x7cFWNUAAAAJ:IWHjjKOFINEC
- Latour, B. (5 de Diciembre de 2007). *An actor-network approach to games and virtual environments*. Murdoch University. Pp: 25-36. DOI: https://www.researchgate.net/publication/228629200_An_actor-network_approach_to_games_and_virtual_environments
- Leal, D. (24 de Abril de 2020). *Why Majora's Mask is the Most Unique Zelda Game*. GameLuster.com. <https://gameluster.com/why-majoras-mask-is-the-most-unique-zelda->

[game/#:~:text=Majora's%20Mask%20is%20an%20underrated,the%20game's%20message%20is%20tragic](#)

- Martínez, A. [Cultura VJ]. (10 de Junio de 2019). *¿Por qué Majora's Mask es tan especial? Analizando un clásico.* [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=ilhIVWYOXj4>
- Martínez, A. [PSI Gaming]. (4 de Noviembre de 2021). *La Tremenda Melancolía de Zelda Majora's Mask.* [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=97GyPz10ymg&t=54s>
- Mills, C. (17 de Noviembre de 2013). *Revisiting Majora's Mask – Death and the Five Stages of Grief.* HeyCKM.wordpress.com. <https://heyckm.wordpress.com/2013/11/17/revisiting-majoras-mask-death-and-the-five-stages-of-grief/>
- Mundo N. (28 de Febrero de 2017). *La Cronología de Zelda – Parte 1.* [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=-6cKgr44BqY&t=5s>
- Mundo N. (13 de Noviembre de 2017). *La verdad sobre Navi: ¿Muere al final de Ocarina of Time?* [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=9zFk9hv7J34&t=16s>
- Nintendo. (1 de Marzo de 2017). *The Legend of Zelda Encyclopedia.* Pp. 34-98. DOI: <https://archive.org/details/TheLegendOfZeldaEncyclopedia>
- Powers, M. (15 de Marzo de 2022). *List of best-selling Zelda games.* Nintendo.fandom.com. https://nintendo.fandom.com/wiki/List_of_best-selling_Zelda_games
- RanguGamer. (5 de Mayo de 2015). *La Verdad sobre TLoZ Majora's Mask.* [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=QFzHrFIi95s>

- Rodríguez, E. [Leyendas & Videojuegos]. (15 de Octubre de 2021). 25 *Curiosidades de The Legend of Zelda: Majora's Mask*. [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=wYOI0TznFV0>
- Roth et al. (4 de Septiembre de 2019). *Approaching Difficult Terrain with Sensitivity: A Virtual Game on the Five Stages of Grief*. DOI: https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8864549?casa_token=ZYH0PnRTFLcAAAAA:gmAApiejPE5KS4YCyrobu4raG82g0NpsBc-c3JUn11gM5bd4HkjIhW_fF1njtbuwTcnd1DozdQ
- Sánchez, E. (10 de mayo de 2022). *El mito de Sísifo*. LaMenteEsMaravillosa.com. <https://marketpvp.es/horrocrux/>
- Skott, S. y Skott, B. (15 de Octubre de 2021). 'You've met with a terrible fate, haven't you?': A Hauntological Analysis of Carceral Violence in Majora's Mask. Pp. 1-21. DOI: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/15554120211049575>
- Smith, J. (12 de Marzo de 2020). *Wear People's Faces: Semiotic Awareness in Fan Adaptations of the Music from The Legend of Zelda: Majora's Mask*. Journal of Sound and Music in Games. 1(4). Pp. 45-74. DOI: <https://online.ucpress.edu/jsmg/article/1/4/45/111974/Wear-People-s-Faces-Semiotic-Awareness-in-Fan>
- Sequeiros, C. (10 de Diciembre de 2021). *Persuasión en los videojuegos: construcción de identidades*. Teknocultura, Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales. 19(1). Pp: 33-41. DOI: <https://doi.org/10.5209/tekn.78260>
- SORRYLAG. (15 de Julio de 2020). *Dark Souls es el “dark souls” de los videojuegos*. [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=n3bPrpKPTTQ&t=55s>

- SullyGnome. (16 de Junio de 2022). *The Legend of Zelda: Majora's Mask Twitch Stats*. SullyGnome.com. https://sullygnome.com/game/The_Legend_of_Zelda_Majoras_Mask
- The Legend of Zelda Wiki. (16 de Junio de 2022). *Skull Kid (raza)*. Zelda.fandom.com. [https://zelda.fandom.com/es/wiki/Skull_Kid_\(raza\)](https://zelda.fandom.com/es/wiki/Skull_Kid_(raza))
- TortoRacoon. (8 de Diciembre de 2017). *El origen de la máscara de Majora (Manga)*. [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=iDAqbpLbwLE>
- Tremolada, J. [Pepe El Mago]. (9 de Diciembre de 2018). *Top 08: Teorías Impresionantes de los Videojuegos*. [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=Fq8DauWIJWw>
- Trépanier-Jobin, G. (4 de Julio de 2016). *Gender Issues in Video Games*. Université du Québec à Montréal. Pp: 13-24. DOI: <https://www.kinephanos.ca/2017/gender-issues-in-video-games/>
- Valle, E. (4 de Junio de 2018). *¿Sabes qué es un Horrocrux?* MarketPvP.es. <https://marketpvp.es/horrocrux/>
- Van der Zessen, E. [VortexxyGaming]. (5 de Junio de 2015). *The Legend of Zelda Theory: The Five Stages of Grief*. [Archivo de Vídeo]. https://www.youtube.com/watch?v=nRaMR_SwmMo
- Ward, J. (11 de Noviembre de 2019). *The Identity of Chaos: A Guide Through the Symbolism of Majora's Mask*. Medium.com. <https://medium.com/@AboutThatYak/the-identity-of-chaos-a-guide-through-the-symbolism-of-majoras-mask-493d44869240>
- Zelcer, M. (3 de Junio de 2010). *Navegar/Jugar: Videojuegos en la Web*. Pp: 54-78. DOI: <http://sm000153.ferozo.com/memorias/pdf/2007Mazelcer.pdf>