

Convergencias narrativas entre videojuegos y animación: análisis del *anime Log Horizon* y cómo los MMORPG nutren el subgénero *isekai*

Narrative convergences between video games and animation: analysis of the *Log Horizon anime* and how MMORPGs encourage the *isekai* subgenre

RESUMEN

En la última década, la animación comercial japonesa se ha visto marcada por el ascenso y éxito del *isekai*, un subgénero anime cuya característica principal es transportar a sus protagonistas a mundos alternativos. Para construir esos otros mundos se percibe una clara inspiración en los videojuegos MMORPG de fantasía, puesto que dichos universos operan en lógicas similares a las del videojuego. Ahora bien, si el *isekai* se nutre de los MMORPG, ¿explican sus producciones en qué consisten estos videojuegos? El presente artículo examina cómo el *anime Log Horizon* (Touno, 2013) describe al espectador qué son, cómo operan y cuáles son las características de los MMORPG de fantasía. Además, permite observar cómo los videojuegos MMORPG se integran como recurso en la inventiva *anime* y sus componentes se transforman en recursos narrativos y visuales. Para ello, se analiza el contenido narrativo-visual de los 25 episodios que componen la primera temporada de *Log Horizon* (Ishihara, 2013-2014).

ABSTRACT

In the last decade, Japanese commercial animation has been marked by the rise and success of *isekai*. An anime sub-genre whose main characteristic is to transport its protagonists to alternative worlds. The creation of these other worlds is clearly inspired by fantasy MMORPG videogames since these universes operate on similar logics to those of videogames. However, if the *isekai* is nourished by MMORPGs, are these productions capable of explaining to us what these videogames are? This article examines how the *anime Log Horizon* (Touno, 2013) describes to the viewer what fantasy MMORPGs are, how they operate and what are the characteristics of MMORPGs. Furthermore, it allows us to observe how MMORPG videogames are integrated as a resource in anime inventiveness and their components are transformed into narrative and visual resources. To this purpose, we analyse the narrative-visual content of the 25 episodes that make up the first season of *Log Horizon* (Ishihara, 2013-2014).





**FRANCISCO MIGUEL
OJEDA-GARCÍA**

Universidad de Granada,
España

**FRANCISCO
JAVIER
OGÁYAR-MARÍN**

Universidad de Granada,
España

PALABRAS CLAVE:

Isekai, Animación japonesa, Videojuego,
Log Horizon, Narrativas anime

KEY WORDS:

Isekai, Japanese Animation, Videogame,
Log Horizon, Anime narratives

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2025.22221>

Biografías

Francisco Miguel Ojeda-García es investigador en el Departamento de Antropología Social de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Granada (2019-actualidad). Colaborador del grupo de investigación en Estudios socioculturales aplicados (SEJ-208), Universidad de Granada. Máster Universitario en Estudios en Asia Oriental con especialización en Estudios Japoneses (Universidad de Salamanca, 2017-2018), Grado en Antropología Social y Cultural (Universidad de Granada, 2013-2017) y contratado FPU en el mismo departamento (Universidad de Granada, 2019-2023).

Francisco Javier Ogáyar-Marín es investigador predoctoral en el Departamento de Antropología Social de la Universidad de Granada (Facultad de Filosofía y Letras). Graduado en Antropología Social y Cultural (Premio Extraordinario), Máster Universitario en Antropología Física y Forense y Máster en Profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas. Todos por la Universidad de Granada. Actualmente forma parte del Grupo de Investigación en Estudios Socioculturales Aplicados (SEJ-208), Universidad de Granada.

Introducción

Cuando el reloj de su habitación alcanzó las 00: 00 comenzó el Apocalipsis. Shiroe abrió los ojos y se percató de que su cuerpo no era el mismo. Además, se encontraba en un mundo diferente. Un entorno alejado de su realidad inmediata, pero no desconocido. Ahora estaba en Theldesia, el universo de su videojuego favorito, *Elder Tale*, un ficticio MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) en el que había invertido ocho años de su vida. Pronto percibió que su consciencia estaba alojada en su avatar del videojuego. Justo ese día, el 3 de mayo 2018, llegaba al mercado japonés una nueva actualización de contenido para dicho videojuego. Esta expansión, parecía ser la causa de que Shiroe y otros 30.000 jugadores hubieran sido transportados desde el Japón actual hasta el universo de fantasía de Theldesia. Sin entrar en más detalles, la voz en *off* de Shiroe declara: “Ya no es un videojuego, esta es nuestra nueva realidad” (Capítulo 1). Con esta frase, *Log Horizon* (Ishihara, 2013-2014) queda situada en coordenadas *isekai*.

Este es el punto de partida de *Log Horizon*, una saga de *light novels* escritas por Mamare Touno. El término *light novel* (ライトノベル) alude a un libro de bolsillo de lenguaje accesible y rápido de leer. Su característica principal es el uso de ilustraciones *anime-manga*¹ en portadas y páginas interiores, utilizadas para apostillar importantes partes de la historia o definir la apariencia de personajes. Según Loriguillo-López (2021: 107) las *light novels* copan el mercado editorial japonés y, en los últimos años, han alcanzado gran popularidad en Occidente. Por la rapidez con la que se publican nuevos títulos, lo asequible de sus precios y la facilidad de su lectura, se compara este tipo de literatura con la comida basura (Hosoya, 2004).

Las *light novels* más exitosas son adaptadas en otros formatos, como animación televisada, cómic-*manga* o ficciones sonoras *CD-Drama*. En Occidente, la animación japonesa supone un primer contacto con estas historias. Sus títulos más famosos, como *Sword Art Online*² (Kawahara, 2012), *No Game No*

Life (Kamiya, 2014) o *Re: Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu* (Nagatsuki, 2016), se enmarcan en un subgénero *anime* específico: el *isekai* [異世界]. Las ficciones *isekai* son frecuentes en las *light novels*, mostrando cómo sus protagonistas son transportados desde nuestra realidad hasta otro mundo. En la elaboración de estas dimensiones alternativas se observa una clara inspiración en los videojuegos MMORPG. Por lo general, los otros mundos adaptan y asumen las características y directrices presentes en los MMORPG y reconvierten la jugabilidad del videojuego en fórmula narrativa.

El presente artículo expone el análisis narrativo y visual de la animación japonesa *Log Horizon* con objeto de comprender cómo las producciones *isekai* explican qué es un MMORPG, mostrando como el subgénero se nutre de las lógicas del videojuego para confeccionar su narrativa y construir otros mundos. La elección de esta producción no es casual pues, a diferencia de otras producciones *isekai* que solo explican elementos concretos de la jerga del videojuego o la dan por conocida³, *Log Horizon* dota al espectador de información detallada sobre los MMORPG.

01 Definición y contexto

1.1 ¿Qué es un anime *isekai*?

El concepto *isekai* está compuesto por los *kanjis* 異 (diferente), 世 (sociedad) y 界 (mundo). Traducidos en su conjunto como mundo paralelo, dimensión alternativa u otro mundo. Como subgénero *anime*, el *isekai* comprende un tipo de historias donde los protagonistas transitan hacia un universo mágico, extraño o fantástico, generalmente, a través de una puerta o portal desde su realidad (Tagliamonte y Yang, 2021: 342). Su fama en territorio nipón se debe al fenómeno de las *light novels* que, mediante estrategias *media mix*, diversifican el contenido entre distintos formatos de la industria cultural japonesa (Loriguillo-López, 2021: 35), como *manga* o animación.

Esto no significa que las producciones *isekai* dependan, exclusivamente, del formato *light novel*. Un reconocido ejemplo es *Digimon Adventure* (Hongō, 1999), serie de animación donde un grupo de amigos es transportado desde Japón a un Mundo Digital, habitado por Digimon

(Ojeda-García y Ogáyar-Marín, 2022: 4). El término *isekai* comenzó a popularizarse y extenderse globalmente a partir de 2012, ligado al consumo de animación. Actualmente está consolidado como categoría tipológica del *anime* y etiqueta en repositorios web especializados (Price, 2021: 60). Con anterioridad a su aparición, las producciones —ahora llamadas— *isekai*, se enmarcaban bajo categorías genéricas como aventura o fantasía, siendo en los últimos años reetiquetadas por los fans.

El primer título de autoría japonesa considerado *isekai*, *Animated Aesop's Fables* (Hikone, 1983), data de 1983. Un largometraje donde su protagonista, Aesop⁴, viaja a un extraño universo ambientado en las fábulas de Esopo. La adaptación de historias o tropos extraídos de la literatura occidental o de cuentos tradicionales es una estrategia habitual en el *anime* (Kostecka y Mínguez-López, 2021: 111-113). Incluso el *isekai* guarda similitudes con reconocidas obras europeas de ficción especulativa (Price, 2021: 59), como Las aventuras de Alicia en el País de

las Maravillas (*Alice's Adventures in Wonderland*, Carroll, 1865) o *Las Crónicas de Narnia* (*The Chronicles of Narnia*, Lewis, 1950-1956). Gottesman (2020: 4) rastrea el antecedente más antiguo del *isekai* en *Urashima Tarō*⁵, leyenda japonesa en la que un pescador es transportado a un reino submarino por una tortuga. Las características del *isekai* contemporáneo permiten comprenderlo desde la hibridez, donde se aúnan particularidades socio-culturales, el pasado —o expectativas de futuro— y la tradición literaria de distintas partes del mundo (Ojeda y Quintairos-Soliño, 2021: 277-278).

Es habitual que las historias *isekai* se desarrollen en universos de fantasía don-

de atuendos, urbanismo/arquitectura y estructura social evocan a la Europa del medievo. Tal y como puede percibirse en la ambientación de populares sagas de videojuegos como *Final Fantasy* (Sakaguchi, 1987) o *Dragon Quest* (Horie, 1986). En estos escenarios es frecuente el uso de la magia, la convivencia entre razas humanas y no humanas —elfos, orcos o enanos— y todo un bestiario trasplantado desde títulos JRPG⁶ y la alta fantasía. Como seña de la inventiva japonesa, es común agregar a los mundos *isekai* seres antropomórficos con rasgos monstruosos a modo de raza o tribu coexistente con la humanidad (Levy, 2021: 102). Desde 2015 las producciones *isekai* están creciendo a un ritmo acelerado.

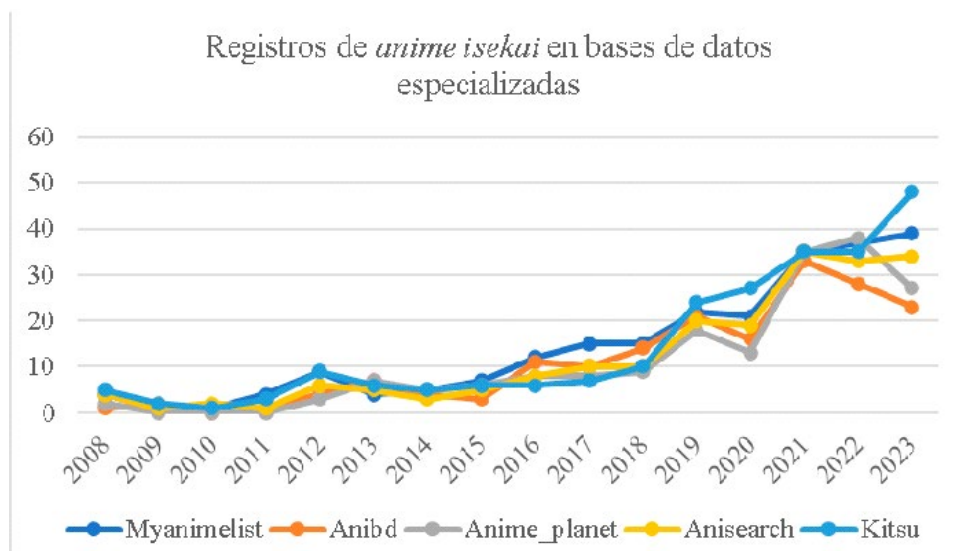


Tabla. 1. Evolución de los registros *anime isekai* en base de datos especializadas.

Wang (2022) denomina *the isekai formula* a las características que un *anime* debe poseer para considerarse *isekai*: 1) el tránsito de los personajes del mundo real al otro mundo; 2) incapacidad de los protagonistas para amoldarse a las expectativas de

su sociedad⁷; 3) comentarios autorreflexivos, deducciones y explicaciones en *off* ofrecidas en paralelo a la historia; 4) transformación del otro mundo en una realidad videolúdica que opera de acuerdo a mecánicas, reglas y lógicas de un videojuego

MMORPG; y 5) uso de los saberes del mundo real para prosperar en el otro mundo.

El traslado al otro mundo es el rasgo definitorio del *isekai*. Además, las formas de transitar hacia ese nuevo universo dividen el subgénero en tipologías más específicas. Tagliamonte y Yang (2021: 343) clasifican las historias *isekai* en tres tipos: *tensei* (転生), *tenii* (転移) y *shoukan* (召喚) que, en castellano, se traducen como reencarnación, transferencia e invocación respectivamente. En el *tensei*, los personajes renacen en el otro mundo tras vivir una vida miserable, sufrir un desafortunado accidente o morir por exceso de trabajo, muerte conocida como *karōshi* (過労死); para el *tenii*, el elenco se traslada al otro mundo utilizando algún tipo de artefacto o portal, algunas veces bidireccional; en el *shoukan*, los protagonistas son invocados por ciudadanos del otro mundo para asumir una misión/tarea trascendental. *Log Horizon* es un *isekai* a caballo entre el *tenii* y el *shoukan*.

De cada tipología emergen conjuntos de tropos considerados marcadores diferenciales del *isekai*. En los *tensei* destaca el *truck-kun*, aludiendo a la muerte violenta por atropello de camión que, comúnmente, sufren los protagonistas antes de su reencarnación (Wang, 2022: 11). Es común que la narrativa del *shoukan* esté dirigida hacia el objetivo de vencer a un enemigo poderoso que amenaza con devastar el otro mundo⁸. Para cambiar de mundo, en los *tenii* es habitual el uso de objetos especiales o la aparición de tormentas mágicas. En suma, la clave está en un traslado inexplicable, desatándose una aventura posterior con idea de descubrir el motivo de ese tránsito o la forma de retornar al mundo de origen (Muhammed, 2020: 11).

1.2 Los MMORPG como escenarios *isekai*

La jugabilidad del MMORPG está inspirada por la hiperficción explorativa *Elige tu propia aventura* 9 y se nutre de los uni-

versos fantásticos de J.R.R. Tolkien o Tray Hickman (Jøn, 2017: 97-98). En la actualidad, afamados MMORPG como *World of Warcraft* (Pardo, Kaplan y Chilton, 2004) trascienden el plano lúdico y conforman una subcultura particular entre sus jugadores. Y es que la jugabilidad *online* permite la configuración de comunidades de millones de personas que comparten, simultáneamente, distintos universos fantásticos (Piuizzi, 2010: 5). Gottesman (2005: 5) subraya que los MMORPG han influenciado sobremanera la creación de otros mundos del *isekai*. Los universos *isekai* son un híbrido entre videojuego y realidad, pues suponen el trasplante de los componentes del MMORPG a la narrativa *anime*.

Tal y como advierte Pearce (2004: 148-149), los MMORPG se caracterizan por ofrecer una historia prediseñada mediante múltiples tramas y elecciones. Esto posibilita que los jugadores desarrollen narrativas propias, donde sus decisiones dan forma a múltiples historias, con distintos nudos y desenlaces¹⁰. Asimismo, la interacción entre usuarios favorece tramas plurales y el solapamiento de experiencias individuales a partir de la diversidad de roles, talentos y otras características de sus avatares. Así, el personaje/avatar ejerce como un “segundo yo”¹¹ supeditado a las posibilidades del *software* y a las reglas del MMORPG (Fine, 2002: 76-77). Simultáneamente, la amplísima gama de tareas que ofrece el videojuego ayuda a construir el avatar a partir de recompensas como experiencia, equipamiento, materiales u otras formas de riqueza (Price, 2021: 65).

Los MMORPG se caracterizan por: 1) un sistema de niveles que indica el desarrollo/evolución del personaje; 2) la mejora de habilidades, estadísticas y capacidades a partir de la experiencia obtenida en tareas del videojuego; 3) el amplio aba-

nico de posibilidades para personalizar e individualizar tu avatar; 4) la existencia de varios sistemas económicos que regulan las formas de intercambio dentro del MMORPG; 5) la presencia de NPCs¹², con distintos grados de implicación en el *gameplay* y diversas formas de interacción; 6) la ramificación de la narrativa y existencia de innumerables misiones secundarias que prolongan el tiempo de juego; 7) una jugabilidad centrada en la interacción social y colaboración entre jugadores; 8) un conjunto de ocupaciones profesionales/artesanales pensada para la transformación de materias primas; 9) un sistema de recompensas/botines obtenibles con la derrota de enemigos (Piuze, 2010: 1-5).

Con tanto por hacer no es extraño que los MMORPG sean denominados juegos que nunca terminan. Esto se debe a la constante actualización del formato con nuevos contenidos que enriquecen tanto la trama central, como el repertorio de misio-

nes, botines o equipamiento. Asimismo, el inherente carácter social del videojuego une a personas de manera duradera y consolida relaciones mediadas digitalmente a través del MMORPG (Yee, 2002: 12-13). Ante tantas posibilidades, el planteamiento general del jugador es desarrollar su experiencia a medio/largo plazo, considerando la enorme inversión temporal — desde unas pocas semanas hasta años — que requiere completar el videojuego en su totalidad¹³. De dichas características se desprende el debate sobre el carácter adictivo de los MMORPG (Hsu, Wen y Wu, 2009). Reto, fantasía, curiosidad y control son los aspectos que alimentan las experiencias del jugador. Aquellos usuarios que no encuentran todo lo anterior en su experiencia *offline* son propensos a encerrarse dentro del MMORPG. En muchos casos, los MMORPG son utilizados como vía de escape para evadirse y alcanzar, en el universo fantástico, las recompensas y gratificaciones no alcanzables en la vida real (Yee, 2002: 8-15).

02 Metodología

El cuerpo del análisis lo conforma la primera temporada de *Log Horizon*, un total de 25 episodios, cada uno con duración entre los 24-26 minutos. El material está compuesto de elementos narrativos y visuales como: 1) diálogos entre personajes; 2) introspecciones con voz en *off*; 3) características de personajes y criaturas; 4) contextos donde se desarrolla la animación; y 5) principales hitos de la trama. Se sigue el modelo presente en Ojeda-García y Ogáyar-Marín (2022), Quintairos-Soliño (2020) y Loriguillo-López (2020) quienes exploran la complejidad narrativa *anime* mediante estudios de caso centrados en la extracción y análisis temático/categorial del contenido *anime*.

La elección de *Log Horizon* como material de análisis no es casual. Como gran parte de las producciones *isekai*, *Log Horizon* es fruto de la convergencia visual y narrativa entre animación y videojuegos, concretamente los MMORPG. Sin embargo, en comparativa con otros títulos *isekai*, que dan por sentado ciertos conocimientos acerca de las mecánicas y funcionamiento de los videojuegos, *Log Horizon* hace parte de su narrativa todas las explicaciones necesarias para que el espectador pueda comprender qué es un MMORPG. Dicho aspecto que diferencia a *Log Horizon* de producciones *isekai* y, a la vez, lo posiciona como una producción cultural preferente

para el análisis de: 1) qué elementos concretos de los MMORPG se trasplantan en la animación; 2) cómo se construye la narrativa del *isekai* en base a un tipo de videojuego; 3) cómo afectan las mecánicas y lógicas del videojuego a sus personajes y su desarrollo; 4) qué aspectos del MMORPG modelan la mundografía¹⁴ de las producciones *isekai*.

El material se codificó de acuerdo con las siguientes temáticas de análisis: 1) adecuación identitaria del jugador a través del avatar; 2) aspectos del *software*; 3) narrativas del videojuego; 4) reglas, estructura y jugabilidad del MMORPG; 5) componente social y expresiones comunicativas; 6) explicaciones de los componentes del universo. Cada una de estas temáticas cristaliza en aspectos

centrales de un MMORPG como son: 1) la creación y personalización del avatar; 2) los escenarios, lugares e historia; 3) la organización de jugadores; 4) las formas de intercambio entre jugadores. El análisis se articula según estos puntos que, al mismo tiempo, son el recorrido común que un jugador de MMORPG sigue en su paso por el videojuego.

Se utiliza una versión de *Log Horizon* con audio japonés y subtitulada al castellano. Por su alto grado de correspondencia con el idioma original, se seleccionó la traducción presente en Crunchyroll¹⁵. El análisis se realizó tomando en cuenta la versión V.O.S.E., realizándose pequeñas modificaciones de estilo o traducción, que no afectan al análisis, para aportar coherencia al texto.

03 Resultados

3.1 Creación y personalización del personaje en un MMORPG: de la raza al género en *Log Horizon*

Como en cualquier otro MMORPG, los jugadores de *Elder Tale* pueden seleccionar la raza¹⁶, clase y subclase de sus personajes. Es común que la raza seleccionada determine el lugar de aparición inicial del personaje en el universo del videojuego, así como una serie de ramificaciones exclusivas en la historia. En el episodio 14, Reagan conversa con Shiroe sobre las siete grandes razas seleccionables en *Elder Tale*: “Humanos, Elfos, Enanos y Alvs [...] los Hombres Gato, los Colmillos Lobo, los Cola de Zorro y los Hombres Ciencia” (Reagan, episodio 14). *Log Horizon* aúna las razas más estereotípicas de la alta fantasía —elfos, enanos y humanos—, junto a otros seres antropomórficos surgidos de la inventiva japonesa. No

es casual, por ejemplo, que la apariencia de los Cola Zorro se asemeje al *kitsune* [狐] del folklore japonés. Para crear un avatar, seleccionar una raza es también una forma de definir el aspecto fenotípico del personaje. Así, por ejemplo, los elfos poseen las arquetípicas orejas puntiagudas y pelo claro, o los enanos quedan caracterizados por su larga barba y corta estatura.

Los jugadores en *Elder Tale* pueden elegir entre doce clases de combate y también una gran cantidad de subclases [...] Un Guardián básicamente es un tanque, su trabajo es proteger a sus aliados [...] La clase de los Hechiceros: una clase especializada en ataques mágicos (Shiroe, episodio 2).

Otros aspectos para configurar la identidad del avatar son la clase y la subclase.

Mientras que la clase define la forma de jugar, rol en batallas grupales o atributos del personaje, la subclase opera a modo de oficio entre los jugadores. Tal y como se manifiesta en la anterior cita de Shiroe, en *Elder Tale* son seleccionables doce clases de combate. Personajes con gran peso en la historia ocupan, por ejemplo, la clase Druida, especializada en sanar a los aliados; la Espadachín, que combate utilizando armas de filo; o la Asesino, cuyos ataques están pensados para eliminar rápida y sigilosamente al enemigo. Tanto la clase como la raza son una parte fundamental de la identidad del avatar de un MMORPG, por lo que, generalmente, no pueden ser modificadas. Por otro lado, la subclase permite a los personajes desempeñar un determinado rol u oficio y, a diferencia de la clase, puede cambiarse con relativa facilidad. Existen subclases pensadas para la confección de indumentaria, como el Sastre o Herrero, y otras que dotan de talentos únicos al personaje, como el Rastreador, capaz de ocultar su presencia y espiar a otros jugadores.

El género es también fundamental en la personalización del jugador. Durante el episodio 1, se da una situación cómica que refleja su importancia en un MMORPG. Akatsuki, hombre con atuendo de *ninja*, aparece ante Shiroe y Naotsugu para pedirles que le vendan una poción de apariencia. Mientras Akatsuki la toma, Naotsugu explica que las pociones de apariencia son un objeto raro y se emplean para reescribir aspectos como altura, color de pelo o género del avatar. Tras beberla, Akatsuki cambia de aspecto y se convierte en una chica de escasa estatura. Además, informa a sus compañeros de que su apariencia es ahora más cercana a la del mundo real. Naotsugu rápidamente le recrimina: “Debiste hacerlo desde el principio” y Shiroe se suma al decir: “tu personaje refleja tu verdadero ser” (Naotsugu, episodio 1). Por su parte, Akatsuki responde: “Los juegos son divertidos porque puedes hacer cosas que no se pueden hacer en la vida real” (Akatsuki, episodio 1). Sin embargo, ahora que habitan el videojuego transitar esta experiencia como un hombre es, en palabras de Akatsuki, muy inconveniente.



Fig. 1. De fondo Akatsuki durante el proceso de cambio de género tras beber la poción de apariencia.

3.2 Los lugares y habitantes de un MMORPG: hacia una cartografía de Theldesia

En *Elder Tale* los jugadores son llamados Aventureros [冒険者] y coexisten con otros personajes conocidos como NPCs o *Non Playable Characters*. A lo largo de *Log Horizon* se informa sobre qué son los NPCs en los MMORPG. La primera referencia se encuentra en el episodio 5, cuando Shiroe manifiesta: “son la gente que vive en el juego y no son jugadores [...] solo dicen frases determinadas, no tienen personalidad o nombre [...] existen para cumplir su papel en el juego” (Shiroe, episodio 5). Sin embargo, en ese mismo episodio, Shiroe percibe que, desde que Thelseia es real, los NPCs sí que “tienen un pasado, identidad y son capaces de mantener una conversación [...] son ahora seres vivos, humanos como nosotros” (Shiroe, episodio 5). Los NPCs en *Elder Tale* son conocidos como la Gente del Pueblo [大地人]¹⁷. Su función en un MMORPG se explica en el episodio 11: “recibíamos peticiones de ellos, *quest* y ganábamos objetos por completarlas” (Shiroe). Con todo, en el episodio 14, Shiroe puntualiza: “Existen NPCs famosos que son conocidos como parte de *quests* o la historia del videojuego”. Con “NPCs famosos” se refiere a los personajes secundarios que existen dentro del videojuego y afectan o guían tu aventura.

Sin duda está influenciado por *Elder Tale*, pero este es un mundo distinto del que conocíamos [...] La Gente del Pueblo son los habitantes originales de este mundo [...] Hay mucha Gente del Pueblo que trabaja en el mercado o en el Edificio de Gremios. No podemos vivir sin ellos (Shiroe, episodio 10).

La Gente del Pueblo en Theldesia tiene sus propias ciudades y organización sociopolítica, dividiéndose el mapa del servidor

japonés de *Elder Tale* en cinco territorios: 1) Dominios de Ninetail; 2) Ducado Fourland; 3) Eastal; 4) Westelande; y 5) Imperio Ezzo. El territorio de Theldesia es un calco a escala 1: 2 del planeta Tierra. En el episodio 4, Shiroe comenta: “Cuando *Elder Tale* era un juego, hubo un proyecto para hacer el mundo del juego a la mitad del tamaño de la Tierra, el Half-Gaia Project”. Así, desde el inicio, se muestra un mapa del videojuego similar, en forma, al Japón real. Los Aventureros habitan en cinco grandes ciudades: Akihabara, Shibuya, Minami, Susukino y Nakasu. Precisamente, estos enclaves hacen referencia a reconocidos distritos de ocio situados en distintas ciudades japonesas y recrean sus entramados urbanos y arquitectónicos. A la par que, en sus escenarios, se entremezclan diversos elementos medievales o fantásticos como un gigantesco árbol en el centro de Akihabara o una gran muralla de piedra que rodea Susukino. Un patrón recurrente en la estética de las ciudades es que las construcciones de fantasía siempre están en perfecto estado, mientras que los edificios existentes en el mundo real se encuentran en ruinas o bastante deteriorados.

Cada ciudad posee un Edificio de Gremio y una Catedral. En el interior del primero se emplaza el Banco —almacén donde los jugadores guardan oro y objetos importantes— y las Salas de Gremio, espacios personalizables que pueden ser comprados por un conjunto de jugadores para utilizarlos como sede, hogar o lugar de esparcimiento. La Catedral es un gran edificio de tonalidades blancas, cuya arquitectura recrea modelos góticos que evocan el medievo europeo; allí, los jugadores reviven cuando son derrotados en batalla. Además, las grandes ciudades están conectadas mediante portales de teletransporte que permiten al jugador desplazarse instantáneamente desde una hacia otra. Sin embargo, en el episodio 2, los

personajes explican que ahora los puntos de teletransportación no funcionan. Esta es la razón por la que viajar entre ciudades se torna una verdadera aventura:

En el mundo real hay 850 kilómetros entre Tokio y Sapporo. *Elder Tale* usa el Half-Gaia Project, así que serían 425 kilómetros y durante el trayecto hay que pelear contra monstruos [...] como muy pronto, llegarán a Susukino en veintiún días. (Shiroe, episodio 2)

Las cinco grandes ciudades son espacios seguros para los jugadores, puesto que en ellas no aparecen monstruos o entidades antagónicas y violentas. Además, constituyen zonas libres de *Player killing* (PK) 18. Sin embargo, una vez fuera de los límites de la ciudad todo cambia. Los territorios exteriores son conocidos como *areas*, en ellas aparecen los monstruos y el PK está permitido. Por lo general, las *areas* se clasifican por el grado de peligrosidad o poder de las criaturas que las habitan y usan los niveles del jugador como siste-

ma de estratificación. Así, en una zona de bajo nivel, por ejemplo, viven monstruos débiles y será apropiada para usuarios con menor experiencia. Los enemigos eliminados no desaparecen permanentemente, tal y como explica Shiroe durante el episodio 14: "Si un jugador [...] acaba con todos los monstruos de la zona, no quedaría nada que hacer para los otros jugadores. Así que los monstruos siempre vuelven a aparecer después de cierto tiempo". Por lo general, los monstruos no cambian de lugar y siempre habitan las mismas *areas* del videojuego.

A lo largo del mundo existen localizaciones llamadas *dungeons*¹⁹, lugares donde se desarrollan aventuras grupales que implican a cuatro o seis jugadores con objetivo de vencer a los monstruos que allí habitan y conseguir el tesoro correspondiente. Según el episodio 2, existen *dungeons* especiales que incluyen a muchos más jugadores y de mayor dificultad donde se desarrollan las *raids*. El aliciente en estos casos son las recom-



Fig. 2. Mapa completo del servidor japonés de *Elder Tale* con sus cinco ciudades principales.

penas de mayor rareza que pueden obtenerse, desde materiales de alta calidad hasta pociones de resurrección. La idea de *raid* cristaliza en la siguiente explicación: “Una vez cada dos años se corona allí al Rey Goblin. Los jugadores tenían una semana para cazarlo [...] si vencían antes de la coronación, conseguían objetos raros” (Shiroe, episodio 16). Es observable durante el episodio 3 cómo algunas *dungeons* conectan diferentes *areas* del videojuego y toman forma de túneles subterráneos o intrincados laberintos. Así, para acceder a algunas *areas* se debe completar y atravesar la *dungeon*.

3.3 Agrupaciones en *Log Horizon*: estructura social entre usuarios de un MMORPG

Un aspecto central en los MMORPG es cómo se agrupan y organizan los jugadores. De hecho, los videojuegos *online* masivos explotan la cooperación entre usuarios para lograr numerosos objetivos. Para hacerse una idea del número de personajes que conviven en *Elder Tale* simultáneamente, en el episodio 7, Shiroe

estima que: “Hay más de 15000 jugadores solo en la ciudad de Akihabara” (Shiroe, episodio 7). En videojuegos con un marcado carácter social —como son los MMORPG— los jugadores necesitan relacionarse y formar alianzas para superar diferentes retos. *Log Horizon* propone la *quest* como paradigma de objetivo común entre usuarios. Precisamente, como parte del episodio 8, Shiroe explica: “Las *quests* son una especie de aventura en *Elder Tale* [...] las hay de muchos tipos, que van desde encontrar a un NPC desaparecido a grandes aventuras, cada una con una recompensa única” (Shiroe, episodio 8). La clase del avatar determina su rol durante el trabajo en grupo. A lo largo del episodio 15, los protagonistas más novatos, Minori, Rundell, Touya e Isuzu, deciden afrontar una *dungeon* por primera vez. Ellos están un poco perdidos y no acaban de compenetrarse en la batalla. Tras ser derrotados varias veces, Minori les explica:

Lo primero que deben pensar es en la formación, posicionar a los miembros del grupo de acuerdo con su clase y habilidades [...] El siguiente papel a tomar

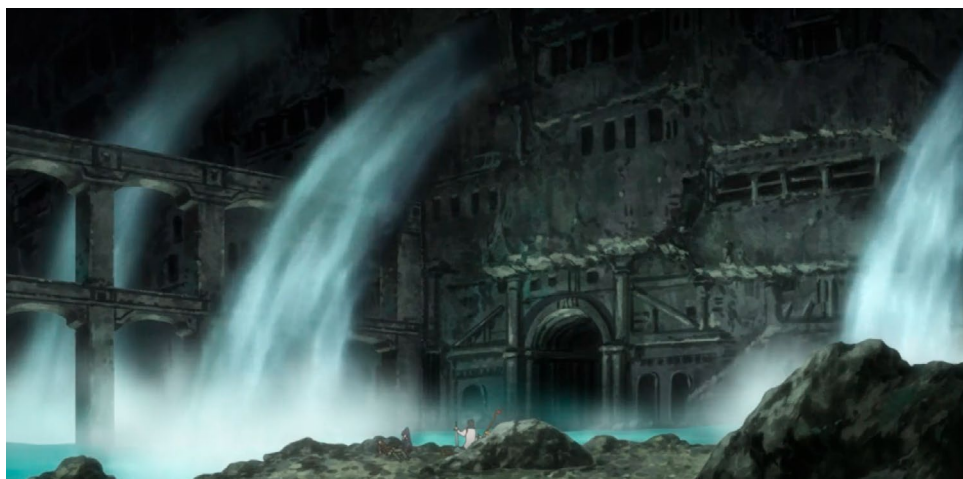


Fig. 3. Panorámica interior de la *dungeon* "Abismo de Palm".

en cuenta es el operador. Su trabajo es monitorizar la condición de los demás [...] Yo seré monitorea de campo. Mi trabajo es vigilar la zona y decirles si vienen [...] enemigos. (Minori, episodio 15)

Las formas más comunes de agruparse en un MMORPG son la *party* y la *guild* 20. Durante el episodio 6, Shiroe en *off* establece una diferenciación entre ambas: "Una *guild* es una organización formada por muchos jugadores, no es similar a la *party* que se forman sobre la marcha" (Shiroe, episodio 6). Cada una de las *guilds* del videojuego tiene un espacio compartido en el Banco para constituir un fondo común de oro y objetos. En *Elder Tale* existen tipologías de *guild* en función de las preferencias del jugador: "*Guilds* de combate, cuyo objetivo es hacerse más fuertes [...] *guilds* artesanas que, principalmente, ocupan su tiempo creando objetos o vendiéndolos [...] y *guilds* de apoyo" (Shiroe, episodio 9). Así, los MMORPG fomentan una sociabilidad total al crear afinidades y conexiones a partir de las experiencias buscadas en el videojuego. Asimismo, el carácter social del MMORPG necesita la creación de redes o colaboración de los jugadores para obtener el éxito.

De jugar en solitario, las *parties* cumplen una función, en cierto modo, sustitutiva respecto a la *guild*. Los jugadores explotan este tipo de asociación cuando no están dentro de ninguna *guild* o los miembros de la suya no están disponibles en el videojuego. También son un tipo de asociación realizada para jugar entre amigos. En *Log Horizon* las *parties* son importantes pues, en Akihabara, 9000 personas juegan en solitario y necesitan agruparse. La *party* tiene un carácter esporádico y limitado en su composición: suelen estar formadas por menos de diez usuarios. Por el contrario, las *guilds* están pensadas como una asociación duradera entre jugadores y pertenecer a una tiene un

efecto directo sobre la identidad del avatar. Es común que el nombre de la *guild* sea visible para otras personas y aparezca debajo del apodo del personaje. En ocasiones, incluso los miembros de una *guild* deben teñir sus ropajes del mismo color o serigrafiar el estandarte identificativo de su *guild* en partes del equipamiento. Un hecho que se hace visible en el episodio 19, cuando los integrantes de la *guild* D.D.D. van a la guerra portando una bandera con el mismo símbolo y todos visten con tonalidades similares.

Dentro de las dinámicas asociativas de *Elder Tale* existen diferenciaciones de estatus e influencia, como demuestra el hecho de que en *Log Horizon*, cuando el videojuego se vuelve otra realidad, las *guilds* con más integrantes como D.D.D (1542 jugadores) o La Agencia Marina (2547 jugadores) no paran de ganar influencia. Todo en detrimento de las pequeñas *guilds*. Que el número de jugadores en una *guild* se convierta en un marcador de estratificación social en Theldesia no es casual, en MMORPGs como *Guild wars 2* las grandes *guilds* acaparan modalidades de juego o *areas* de monstruos al completo, abocando a la disolución de pequeñas *guilds* y a la captación de sus integrantes. Estas dinámicas se evidencian en *Log Horizon*, sobre todo en el episodio 6:

Se siente como si las grandes *guilds* determinasen el estado de la ciudad y cuáles son sus reglas [...] Tienen prioridad para usar el mercado [...] Es lo mismo para ir a cazar. Cuando las *guilds* se acomodaron, los *guilds* más pequeños dejaron de entrar a sus territorios. (Marie, episodio 6)

Las alianzas entre *guilds* son posibles, por ejemplo, para ayudarse a nivel económico. Si los materiales más raros y codiciados se obtienen de *dungeons* o como premio por derrotar a poderosos monstruos, serán



Fig. 4. La *guild* D.D.D. preparada para un gran combate contra el ejército goblin.

las *guilds* de combate quienes proveerán a las artesanas de materias primas para sus elaboraciones, pues tienen las competencias necesarias para adquirir dichos recursos. Los acuerdos entre *guilds* también pueden darse con idea de superar importantes y complejos desafíos, como las *raids*. A lo largo del episodio 9, las *guilds* más prominentes se unen para instaurar ciertas normas en la ciudad, prestar ayuda a jugadores con problemas y ayudar al desarrollo socioeconómico de Akihhabara. De manera análoga, y ante el avance descontrolado del ejército del Rey Goblin, durante el episodio 18 distintas *guilds* trabajan unidas para enfrentar una horda de más de 20.000 monstruos.

3.4 Lo económico en un MMORPG: reciprocidad, redistribución y mercado en *Elder Tale*

Cada MMORPG cuenta, en su universo, con un sistema económico propio, lo que conlleva la existencia de un tipo de divisa y formas pautadas de intercambio entre jugadores. Desde el trueque de objetos hasta complejos bazares, cuyos precios fluctúan acorde a la rareza y utilidad de las

mercancías, en los MMORPG se dan cita las tres principales formas de intercambio: reciprocidad, redistribución y mercado. Comenzando por la divisa, en el episodio 7, Shiroe afirma: “Este mundo tiene un tipo de moneda, el oro” (Shiroe, episodio 7). Ya en el inicio mismo de *Elder Tale*, el oro puede conseguirse al derrotar a los distintos monstruos, pues estos terminan explotando y dejando tras de sí monedas y objetos, proceso denominado por los jugadores como *dropear*.

A medida que el jugador va acumulando oros tiene acceso a una amplísima gama de productos y servicios:

El precio estándar de una sola comida [...] es de cinco oros. Una noche en una posada barata son diez oros. Treinta y cinco oros son suficientes para suplir las necesidades básicas de la vida. Puedes conseguir este dinero derrotando tan solo a seis *goblins*. (Shiroe, episodio 7)

No obstante, la jugabilidad de un MMORPG no está centrada en la subsistencia, sino en hacer progresar al personaje mejorando y perfeccionando su nivel y atri-

butos —vida, ataque, defensa, precisión o poder mágico—, una tarea que requiere la inversión de ingentes sumas de oro y otros tipos de materiales y artefactos. Para esta tarea, los jugadores tienen la opción de montar sus propios tenderetes y establecimientos, donde prácticamente todos los materiales y artefactos en su posesión son susceptibles de ser vendidos. Esta característica se observa claramente al final de *Log Horizon*, cuando la ciudad de Akihabara ha alcanzado un cierto grado de desarrollo económico. Su más claro ejemplo es el episodio 22, centrado en las pautas de consumo de los jugadores y que visibiliza la puesta en marcha todo tipo de negocios: textil, entretenimiento o alimentación. Sin embargo, en un MMORPG, estas iniciativas de emprendimiento suelen estar limitadas a tipologías de negocio preestablecidas como sastrería, armería o tienda de pociones. Utilizando esto como base, la inventiva de los usuarios y su capacidad para crear ficciones colaborativas dentro del videojuego les permite dotar de autenticidad a un establecimiento predefinido. Esto ocurre también en *Log Horizon*,

pues a lo largo del episodio 7, los personajes abren una tienda de alimentación y se centran en la venta exclusiva de hamburguesas. Así, el negocio predefinido “tienda de alimentación” se exhibe al resto de Aventureros como local de comida rápida.

Una trama central en *Log Horizon* aborda la “minería de oro”. El minado de oro consiste en centrar los esfuerzos de los jugadores en el objetivo exclusivo de conseguir oro. En los MMORPG se suele hacer usando trucos o *bots* que eliminan monstruos o comercian usando el avatar del jugador de manera automática. Es común, también, hacerlo a través de servicios de micropago: convertir dinero real en divisa del videojuego o contratar a otras personas para que tomen tu lugar. A lo largo de los episodios 7-9 se observa como una *guild* encierra a sus integrantes más novatos y los utilizan para minar oro de la siguiente forma: 1) el videojuego entrega, diariamente, una poción gratuita a los nuevos jugadores para ayudarlos a subir de nivel; 2) la *guild* recluta a jugadores inexpertos ofreciéndoles protección; 3) los recién llegados son encerrados en



Fig. 5. Momento exacto donde se produce la explosión de un monstruo enemigo tras ser derrotado.

la Sala del Gremio sin posibilidad de salir; 4) el líder de la *guild* requisa las pociones como cuota de permanencia en la *guild*; 5) las pociones se venden a otros jugadores y la *guild* obtiene oro. También los jugadores encerrados deben elegir la subclase Sastre y pasar el día manufacturando todo tipo de textiles. El líder de la *guild* requisa lo producido y comercia con ello.

Log Horizon muestra un sinfín de actos de reciprocidad y redistribución entre jugadores. Un ejemplo de reciprocidad se encuentra en el regalo. Cada jugador puede regalar a otro desde comida hasta equipamiento. Un hecho observable durante el episodio 7, cuando Henrietta regala a Akatsuki un vestido de color blanco y rosa. También el episodio 17, presenta al espectador una actividad conocida como reparto de botín. Cuando integrantes de una misma *guild* o grupo de amigos consiguen recompensas en una *dungeon* es habitual dividir lo obtenido. Si el arma o equipamiento recibido es útil para un personaje de una clase específica, lo normal es que el grupo se la ceda, aunque se queden sin

nada del botín. Esto crea la expectativa de que, actuar desinteresadamente en el reparto de un botín legítima al sujeto para recibir, en próximos botines, aquellos objetos más compatibles con su avatar.

Con respecto a la redistribución, *Log Horizon* visibiliza cómo las *guilds* operan cual institución encargada de recaudar oro entre sus miembros mediante cuotas de gremio. El concepto de cuota se explicita por primera vez en la siguiente intervención: “No cumplimos con nuestra cuota, todo porque vuestro nivel es muy bajo” (Anónimo, episodio 5). Muchas *guilds* utilizan el Banco de Gremio para que sus integrantes depositen oro o materiales de manera periódica. La cuota que debe aportarse la define el líder de la *guild*, figura que también decide cómo se invierte lo acumulado. Por lo general, el oro o materiales son utilizados para el beneficio común de la *guild*. Así, por ejemplo, puede emplearse para comprar o mejorar la Sala de Gremio o ayudar a los miembros a conseguir/crear un equipamiento decente que permita su inclusión en aventuras colaborativas. Es importante



Fig. 6. Miembros principales de una *guild* obligados a entregar su poción de experiencia a su líder.

saber que no todas las *guilds* cobran a sus integrantes cuotas de gremio y, en ocasiones, las aportaciones se realizan de forma

altruista. Algunas, en vez de oro, solicitan a sus miembros pasar un número de horas específico conectados en el videojuego.

Conclusiones

Log Horizon constituye la materialización *anime* de cómo pueden llegar a vivir en primera persona las aventuras de un MMORPG y de una fantasía común para muchos jugadores: habitar el universo de su videojuego favorito. La historia de Shiroe en *Elder Tale* es también un ejemplo paradigmático del afán que tiene la transmedia *anime* por buscar nuevas tramas, significados y elementos narrativos con el denominador común de lo fantástico. Y es que el *anime* es el perfecto punto de encuentro entre literatura (*light novel*), animación televisada y videojuegos. La construcción de universos culturales complejos y fantásticos, exhibe la riqueza creativa de la transmedia *anime*, así como su inherente capacidad de diferenciación en cuanto a producto de consumo global.

Las estructuras y lógicas de los MMORPG suponen el sustrato cultural del subgénero *isekai*, pues aportan unas coordenadas sociopolíticas, económicas y comportamentales para la construcción de sus personajes y otros mundos. *Log Horizon* opera a modo de enciclopedia del MMORPG, puesto que, al mismo tiempo que desarrolla su trama, provee al espectador de toda la información necesaria para comprender este tipo de videojuegos. De este modo, *Log Horizon* compone una panorámica detallada acerca de qué son los MMORPG, cómo se estructuran o funcionan y qué suponen en las vidas de sus jugadores. *Log Horizon* desempeña una importante función pedagógica para el *isekai*, prepa-

rando a los espectadores para comprender cualquier otra producción perteneciente al subgénero.

Los MMORPG, y por extensión producciones *isekai* como *Log Horizon*, llevan a cuestionarse cuáles son los límites entre realidad y ficción, posicionándose los videojuegos como puntos de encuentro hiperreales: entre la experiencia cotidiana del jugador y sus hazañas en el universo de fantasía. Los otros mundos del *isekai* suponen una forma de llevar esa hiperrealidad al extremo, pues convierten lo ficticio en otro universo habitable. Los MMORPG ilustran a la perfección el binarismo real-virtual, pues ejemplifican cómo ambas esferas de experiencia nunca están totalmente separadas. Y es que aspectos del *isekai* como transportarse al otro mundo o la necesidad de regresar al mundo real, aluden directamente a la capacidad que los jugadores tienen de conectarse/desconectarse del videojuego, transitando, así, de un plano al otro.

La disección de los MMORPG permite comprobar cómo sus componentes no solo están presentes en *Log Horizon*, también se encuentran en innumerables producciones *isekai*, como *Tate no Yūsha no Nariagari* (Yusagi, 2012) o *Tensei Shitara Slime Datta Ken* (Fuse, 2013) o *Kumo desu ga, Nani ka?* (Baba, 2015), incrustados, de una forma explícita, en su narrativa. A raíz de esta constante, dichos componentes podrían ser incluidos en esa *isekai formu-*

la propuesta por Wang (2022). De manera más amplia, el hecho de comprender la convergencia entre videojuegos y animación a través del *isekai* supone un importante recurso para el estudio de otras producciones culturales, ya no solo *anime*: desde filmes hollywoodienses pasados y presentes, como pueden ser *Space Jam* (Pytko, 1996) o *Ready Player One* (Spielberg, 2018), hasta afamadas obras literarias como *La guía del mago frugal para*

sobrevivir en la Inglaterra del Medievo (*The Frugal Wizard's Handbook for Surviving Medieval England*, Sanderson, 2023). Ya sea por sus genuinas formas de transporte al otro mundo, por cómo adaptan mecánicas videolúdicas o cómo interrelacionan diferentes universos *mass media* y *mass art*, conocer la fórmula del *isekai* supone una potente herramienta para el análisis formal y comparativo de todo tipo de producciones culturales contemporáneas.

Referencias bibliográficas

FINE, Gary Alan, 2002. *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*, Chicago: University of Chicago Press.

GOTTESMAN, Zachary Samuel, 2020. "The Japanese settler unconscious: Goblin Slayer on the 'Isekai' frontier", en *Settler Colonial Studies*, núm. 10, vol. 4, pp. 1–29. (<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/2201473X.2020.1801274> [acceso: enero, 2024]).

HOSOYA, Masamitsu, 2004. *Raito noberu kanzen dokuhon: Dokusha ga erabu raito noberu ninki rankingu happyō*, Tokio: Nikkei BP Sha.

HSU, Shang Hwa; WEN, Ming-Hui y WU, Myh-Cheng, 2009. "Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction", en *Computers & Education*, núm. 53, vol. 3, pp. 990-999. (<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131509001274> [acceso: enero, 2024]).

JØN, Allan Asbjørn, 2017. "The development of MMORPG culture and the guild", en *Australian Folklore*, núm. 25, pp. 97–

112. (<https://journals.kvasirpublishing.com/af/article/view/270> [acceso: febrero, 2024]).

ISHIHARA, Shinji, 2013-2014. *Log Horizon. Temporada 1*. Tokyo: NHK Educational TV.

KOSTECKA, Weronika y MÍNGUEZ-LÓPEZ, Xavier, 2021. "Once upon a time in Japan: Adaptation strategies in grimm's fairy tale classics series", en *Marvels and Tales*, núm. 35, vol. 1, pp. 109–128. (<https://digitalcommons.wayne.edu/marvels/vol35/iss1/7/> [acceso: diciembre, 2023]).

LEVY, Tani, 2021. "Entering Another World. A Cultural Genre Discourse of Japanese Isekai Text and Their Origin in Online Participatory Culture", en ROTH, Martin, YOSHIDA, Hiroshi y PICARD, Martin (eds.), *Japan's Contemporary media culture between local and global. Content, Practice and Theory*, Heidelberg: CrossAsia-eBooks, pp. 85-116.

LORIGUILLO-LÓPEZ, Antonio, 2020. "La complejidad narrativa en los cuentos de brujas del anime contemporáneo: auto-

- consciencia y cognoscibilidad en Kurozuka y *Madoka Magica*", en *Brumal Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, núm. 8, vol. 2, pp. 183-205. (<https://revistes.uab.cat/brumal/article/view/v8-n2-loriguillo-lopez> [acceso: enero, 2023]).
- LORIGUILLO-LÓPEZ, Antonio, 2021. *Anime complejo. La ambigüedad narrativa en la animación japonesa*, Valencia: Publicacions de la Universitat de València.
- MUHAMED, Fatuma, 2020. *Rewriting Your Own Narrative: Isekai as a Contemporary Coming of Age Tale*, Washington: University of Washington Press.
- OJEDA-GARCÍA, Francisco Miguel y OGÁYAR-MARÍN, Francisco Javier (2022). "La transmedia *Digital Monster* como *patchwork* mitológico-creencial: sincretismo y reconfiguraciones de mitos, leyendas y creencias en la configuración del *Mundo Digimon*", en *Amaltea. Revista de mitocrítica*, vol. 14, pp. 1-11. (<https://revistas.ucm.es/index.php/AMAL/article/view/82319> [acceso: diciembre, 2023]).
- OJEDA GARCÍA, Francisco Miguel y QUINTAIROS-SOLIÑO, Alba, 2021. "El cuento más allá de la tradición literaria: el Taketori Monogatari como paradigma de la globalización de referencias culturales", en *Cultura, Lengua y Representación*, vol. 25, pp. 265-284. (<https://www.e-revistas.uji.es/index.php/clr/article/view/4468> [acceso: febrero, 2024]).
- PEARCE, Celia, 2004. "Towards a Game Theory of Game, First Person New Media as Story", en *Electronic Book Review* vol. 1, pp. 143-153. (<https://electronic-bookreview.com/essay/towards-a-game-theory-of-game/> [acceso: enero, 2024]).
- PIUZZI MARTINEZ, Gabriel, 2010. "Videojuegos, MMORPG, conceptos, características, problemáticas y posibilidades", en *E-innova. Revista de Educación e Innovación Multimedia*, vol. 1, pp. 1-11. (<https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/1/art305.pdf> [acceso: enero, 2024]).
- PRICE, Paul, 2021. "A Survey of the Story Elements of Isekai Manga", en *Journal of Anime and Manga Studies*, vol. 2, pp. 57-91. (<https://iopn.library.illinois.edu/journals/jams/article/view/808> [acceso: enero, 2023]).
- QUINTAIROS-SOLIÑO, Alba, 2020. "Contemporary Japanese Folktales Represented in Anime: The Paradigmatic Case of Inuyasha", en BRUGUÉ, Lydia y LLOMPART, Auba, *Contemporary Fairy-Tale Magic: Subverting Gender and Genre*, Leiden: Brill, pp. 273-285.
- TAGLIAMONTE, Giovanni y YANG, Yaoc-hong, 2021. "Isekai: Tracing Interactive Control in Non-interactive Media", en BEIL, Benjamin, FREYERMUTH, Gundolf y SCHMIDT, Hans Christian (eds.), *Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play*, Wetzlar: Majuskel Medienproduktion, pp. 341-372.
- TOUNO, Mamare e ISHIHIRA, Shinji, 2013-2014. *Log Horizon*, Tokio: NHK Educational TV.
- WANG, Amy, 2022. *Searching for Happiness in "Other Worlds". Utopias and Dystopias in Japanese Isekai*, Waikato: The University of Waikato.
- YEE, Nicholas, 2002. "Ariadne: Understanding MMORPG addiction", en *Nickyee*, octubre 2002. (<http://nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf> [acceso: enero, 2024]).

Notas

¹ El manga es un medio similar al cómic originario de Japón. En España, es común utilizar la palabra *anime* como sinónimo de animación japonesa. Sin embargo, *anime* alude a toda una narrativa transmedia que engloba diversos formatos *mass media* y *mass art*.

² Con todo, etiquetar *Sword Art Online* como *isekai* no es del todo correcto, pues solo cumplen sus características algunas temporadas. Lo adecuado sería considerarlo una piedra de toque que ayudó a la popularización del *isekai*.

³ Véase, por ejemplo, *Tate no Yūsha no Nariagari* (Aneko Yusagi, 2012), una producción *isekai* que omite cualquier explicación a las mecánicas del MMORPG, a pesar de usarlas narrativamente.

⁴ El nombre del protagonista Aesop (イソップ) es un anagrama en *katakana* de エソボ, la forma en que los japoneses pronuncian Esopo.

⁵ Leyenda datada en el periodo Nara (710-794 d. C.).

⁶ Siglas de *Japanese role-playing game*, usadas para referirse al género de videojuegos de rol japoneses. Criaturas como los *slime*, ampliamente representados en la saga de videojuegos *Dragon Quest*, son criaturas insignia del subgénero *isekai*.

⁷ Pueden sufrir una presión extrema de su entorno, ser inadaptados o evadir cualquier compromiso social. Este perfil encuentra su principal cliché en la figura del *hikikomori* japonés.

⁸ Este enemigo, en la mayoría de los casos, suele ser un rey demonio.

⁹ Género literario que permite avanzar por la obra mediante la toma de decisiones. Lo más común es permitir varias elecciones y, según lo elegido, desplazarse a otra página para continuar la lectura.

¹⁰ La narrativa de títulos como *Guild Wars 2* se construye mediante las respuestas que el jugador selecciona ante puntos clave de la historia. Las múltiples opciones vienen preconfiguradas. Al seleccionar una respuesta rediriges el destino de tu avatar y forjas su carácter.

¹¹ El segundo yo es la construcción de una segunda identidad en un entorno virtual donde poder desarrollarse individual y socialmente, superando las trabas de la existencia física (Ojeda-García y Ogáyar Marín, 2022: 10).

¹² Siglas de *Non Playable Character*, término con el que se define a los personajes de un videojuego que no son jugables, pero dan forma a su universo.

¹³ Superar la historia principal no es el centro de los MMORPG. Existen un sinnúmero de retos, con distintos grados de dificultad, que los jugadores deben desbloquear /afrontar.

¹⁴ Concepto aceptado como traducción directa de *worldbuilding*.

¹⁵ Crunchyroll es un afamado servicio de *streaming* especializado en animación japonesa

¹⁶ Aunque el concepto raza está sujeto a profundas críticas, sobre todo desde las ciencias sociales, en la literatura de fantasía denomina las diferentes agrupaciones de seres existentes en el mundo. Esta forma de usarlo fue popularizada por J.R.R. Tolkien.

¹⁷ Una traducción más fiel del conjunto de *kanjis* "*daichi-jin*" sería Gente de la Tierra.

¹⁸ El PK es explicado por Henrietta en el episodio 2: "Los *Player Killers* son jugadores que atacan a otros jugadores en vez de a los monstruos y roban sus objetos y dinero, es lo peor que se puede hacer".

¹⁹ El término *dungeon* se extrae del juego de mesa *Dungeons and Dragons*. En castellano *dungeon* puede traducirse como mazmorra o calabozo.

²⁰ La terminología inglesa se mantiene igual en el doblaje japonés. En castellano, la correspondencia para ambos términos es grupo (*party*) y gremio (*guild*).

© De las citas textuales: original de Crunchyroll, con modificaciones en la traducción de elaboración propia.

© Del texto: Francisco Miguel Ojeda-García, Francisco Javier Ogáyar-Marín.

© De las imágenes: Satelight -NHK Educational TV (Fig. 1; Fig. 2; Fig. 3; Fig. 4; Fig. 5; Fig.6.); elaboración propia (Tabla 1).