

Estética y representación espacial en el Ragnarok On Line / Aesthetics and spatial representation in the Ragnarok On Line

Mtra. María Magdalena López de Anda / Departamento de Estudios Socioculturales, Universidad ITESO, México. / Magdalena@iteso.mx

Abstract Videogames known as “persistan worlds” have become an important object of study because of the increasing and large number of users, and the time they spent playing and interacting with them. This document presents a fragment (space and **aesthetic**) of the research on the discourse construction process in the **Ragnarok On Line** game. This work is the result of a documentary quest, analysis and ethnography work.

Consideraciones preliminares Los videojuegos se han consolidado como punta de lanza, tanto del desarrollo tecnológico, como de la configuración de nuevas discursividades. Resultan de especial interés los videojuegos denominados mundos persistentes o PSW (persistent worlds), que están caracterizados por tener un ambiente en constante dinamismo; que existe incluso cuando un jugador no está en ellos —de ahí la palabra persistente—. Estos juegos soportan un gran número de jugadores simultáneos, por lo que también son llamados “juegos en línea multi jugadores” o MMOG (Massively Multiplayer Online Game), algunos de ellos permiten el desarrollo de personajes que asumen roles específicos de acuerdo a la configuración propia del juego. Los juegos de este tipo son llamados “Juego de rol en línea masivos y multi jugador” o MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game).

Actualmente, en Estados Unidos y Europa, juegos como el EverQuest tienen audiencias de 200,000 a 440,000 suscriptores; las cuales pagan por el software de 30 a 60 dólares mensuales por persona. En Korea NCSOFT’s tiene aproximadamente 4 millones de suscriptores en línea (Seay, et. al. 2003). Aunque las cifras cambian según el autor, se estima que actualmente hay varios millones de usuarios de MMOG que invierten de 10 a 40 de horas por semana al interior del juego. El Ragnarok Online (RO) está considerado como el primer juego MMORPG Coreano que ha logrado éxito en los Estados Unidos (Sterling 2005:8). Según un estudio publicado en <http://pw1.netcom.com/sirbruce/subscriptions.html>, Ragnarok

incrementa permanentemente sus suscriptores. Para junio del 2003 eran más de 300 mil.

El presente documento, da cuenta de un acercamiento a la estética y la representación espacial en el Ragnarok On Line, los hallazgos presentados forman parte de una investigación que analiza otros muchos aspectos del juego (formas de interacción, desarrollo de avatares, tiempo, sonido, reglas de socialidad, inmersión, entre otros) con el objetivo de responder a la pregunta por ¿Cómo se construyen discursivamente los MMOG? ¿Son los juegos de mundos persistentes un nuevo género narrativo? ¿Qué elementos estéticos, narrativos, de control y de diseño de interfaz, son los que valora más el usuario?

Metodología La lógica de procedimiento con que realizamos el acercamiento al objeto consistió en una revisión de estudios similares que permitieran esbozar el estado de la cuestión y clarificar los conceptos y categorías de análisis que posteriormente fueron utilizados para el trabajo etnográfico. Nuestro acercamiento tuvo múltiples entradas:

- a) La observación participativa en línea en los servidores Xilero y Lokiⁱ. El período de tiempo en el que se realizaron las observaciones fue de septiembre 26 del 2005 a enero 22 del 2006.
- b) Entrevistas a través de audio y texto a jugadores pertenecientes al “rincón latinoⁱⁱ” del servidor Loki.



c) Consulta de diarios de campo elaborados por los propios jugadores.

d) Entrevista y observación presencial no participativa de dos jugadores del Ragnarok y uno del World of WarCraft WOW.

e) Entrevistas cara a cara con reconocidos expertos en narrativa, estudios socioculturales y análisis del discurso

Análisis Ragnarok On line es un MMOR-PG basado en el conocido cómic Coreano “Ragnarok” escrito por Myung Jin, Lee. En los cómics, el mundo de Ragnarok es descrito como un caos, como el armagedón o el apocalipsis, donde se librará la última gran batalla entre dioses, humanos, semi-humanos y criaturas diabólicas. El nombre Ragnarok proviene de la mitología nórdica y significa “el destino de los dioses”.

El juego está ambientado en el medioevo donde los monstruos se han vuelto agresivos, y para defender las ciudades, el Rey Tristan (rey de Rune-Midgar, espacio físico donde se desarrolla el juego) ha llamado a los campesinos (novatos) a prepararse para la guerra. Aquí es donde entran los jugadores que comienzan como novatos y cuya misión es defender el reino de los monstruos que acechan por Rune-Midgar, para esto deben especializarse en una de las seis escuelas básicas: Magician, Swordman, Merchant, Thief, Archer o Acolyte.

Como mencionamos con anterioridad los dos aspectos de este juego, de los cuales daremos cuenta son el espacio y la estética

Espacio *El ciberespacio y otros fenómenos como los videojuegos, son constituidos por signos y por lo tanto ya dependen de nuestra experiencia corporal en y del, espacio verdadero “que se alucinará” como espacio... Más que el tiempo, las acciones, acontecimientos ,metas y caracterización (que es generalmente es inexistente) los juegos celebran y que exploran la representación espacial como su centro de motivación, su razón de ser. Aarseth Espen 1998*

Henri Lefebvre (1991), distingue entre el espacio natural (físico) y el espacio representacional. Para Lefebvre el espacio social es construido por lo que él llama las practicas espaciales de una sociedad. Una representación del espacio es un sistema lógico de relaciones, mientras que un espacio representacional es simbólico y “vívido”. Un videojuego cuenta con ambas: una representación espacial (con un sistema formal de relaciones) y espacios representacionales (imágenes simbólicas con propósitos sobre todo estéticos). Esto indica que la representación espacial en los videojuegos es ambivalente: es conceptual y asociativa.

El espacio representacional del Ragnarok está conformado por escenarios tridimensionales (a diferencia de los personajes que son dos dimensiones 2D), en ellos, se respetan algunos principios de física como la imposibilidad de doble ocupación y la proyección de sombras). Aunque la mayoría de los escenarios están ambientados en la época medieval, existen espacios totalmente ajenos a ese contexto, por ejemplo industriales y futuristas.

En el Ragnarok al igual que en la cinematografía, el jugador asume la delimitación espacial constreñida por los cuatro bordes de la pantallaⁱⁱⁱ, en la que convergen al menos dos dimensiones espaciales, la ocupacional y la de referencia: el espacio de ocupación actual se circunscribe a las coordenadas y los límites en los que se mueve en ese momento el personaje. Mientras que el espacio de referencia es aquel que permite al jugador ubicarse a sí mismo y a otros^{iv} dentro de un área mayor, esto sucede a través de un mapa o con el comando /where que arroja las coordenadas y el nombre de la ciudad que se habita.

La visualización del espacio ocupacional está comandada por la selección de posición que el jugador hace de su personaje, pues los escenarios se desplazan continuamente para dar cabida al personaje, no existen los “fuera de cuadro”, quizá porque el personaje es el eje de acción y por ende es necesaria su visualización para los procesos de interacción. Además el jugador puede definir el uso de las perspectivas, hacer acercamientos y rotar el punto de visión. Durante las





Figura 1 Escenario con mapa desplegado.

sesiones de observación presencial^v del juego, pudimos observar que el comando de giro del espacio se utiliza con mayor frecuencia en guerras o invasiones, pues permite realizar con mayor precisión las acciones de ataque y defensa.

El Ragnarok ofrece escenarios habitables por los personajes sin la posibilidad “lógica” de que utilicen restrictivamente alguno de ellos, es decir no tienen casa o algún símil particular. Sin embargo los jugadores SI se apropian de ciertos espacios como lugares de encuentro, por ejemplo el “rincón latino” es un área ubicada en Prontera, la capital del reino. Aarseth Espen explica que la negociación e implementación del espacio, es una categoría que diferencia a los simuladores de otros juegos menos realistas.

“La acción coge su ímpetu de la dialéctica narrativa entre descubrimiento y ocultación, que dirige los sucesos en casi todos los hilos narrativos” (Yellowless, 1997:203) Efectivamente el estar “aquí” de un personaje, vinculado a la posibilidad de desplazarse y acceder otros lugares, establece una dinámica de búsqueda/acción/descubrimiento, que dota de sentido a la experiencia lúdica.

Los personajes pueden moverse básicamente por recorrido directo (lo que sería equivalente al plano secuencia del cine) o por tele transportación^{vi}, incluso existe la opción de regresar a un punto salvado (como en una suerte de historial) a través de un accesorio llamado Butterfly Wings, alas de mariposa, que por medio de una Kafra^{vii}, te permiten regresar a tu punto salvado.

El cambio “abrupto”^{viii} de escenarios es algo que tenemos años observando a través del concepto audiovisual de montaje, sin embargo en el juego se convierte en un acto de selección que se contrapone a nuestra percepción del mundo real. Esta distinción entre ilusión y realidad no funciona como irruptor en el juego, pues forma parte de su ambiente de simulación “Los juegos de computadora, finalmente, son alegorías del espacio: Pretenden retratarlo de maneras siempre más realistas, pero confían en su desviación de la realidad para hacer la ilusión jugable” (Aarseth Espen 1998).

El Ragnarok ofrece tanto escenarios abiertos outdoors como cerrados indoor que cuentan con sus propias normas de acción, por ejemplo –salvo casos especiales como fue el evento del Halloween– está prohibido matar dentro de las ciudades.

En los recorridos directos, el desplazamiento de los personajes se realiza al colocar el cursor en la orilla de algún punto de la pantalla o seleccionando un lugar con el ratón^{ix}, posteriormente el personaje se mueve^x hacia tal coordenada. En este sentido, lo importante es el lugar al que se desea llegar, más que el trayecto a recorrer para llegar a él^{xi}. Para Murray, La navegación que hace el usuario a través del espacio se ha convertido en una representación dramática del argumento, en un factor de actuación.

La distancia^{xii} como referente espacial no cuenta con una escala de medición al interior del juego (quizá sólo en relación a coordenadas), pero puede ser evaluada por la relación lugar de origen/lugar a visitar, según el costo que representa el servicio de tele transportación. Además de tener a través de los mapas un apoyo visual del espacio de referencia.



Yamata-No-Orochi dice:

son komo 11 ciudades

magda dice:

y ¿cómo te puedes tele transportar a otras?

Yamata-No-Orochi dice:

hay kaminos y boskes, deciertos

Yamata-No-Orochi dice:

k si no sabes el kamino puedes perderte un dia kompleto kreeme yo me perdi una ves

Yamata-No-Orochi dice:

y kasi mando a la goma el juego

Yamata-No-Orochi dice:

por k era mi primera ves, pero komo hay un dicho preguntando se llega a roma

Yamata-No-Orochi dice:

y pues asi di a donde keria llegar

Fragmento de conversación 6 de enero 2006

Para transportarse hay varios caminos, uno de ellos es que llegue un Acolyte class y abra un portal usando el Skill Warp Portal

Ayac dice:

y el otro es usando las Kafras, que transportan de ciudad en ciudad, es más útil el anterior

Ayac dice:

Si puedes acercar la cámara o alejarla

Fragmento de conversación con el jugador cuyo personaje es Juglar ´ 4 de enero 2006

Estética y representación artística a través del Ragnarok

Ragnarok es catalogado por sus jugadores como un manga^{xii} occidentalizado o ameri-manga. A diferencia de juegos como el Second Life donde los usuarios pueden diseñar los elementos de su propio “mundo”, en el Ragnarok todavía no está abierta dicha opción y las posibilidades de los jugadores se restringen a la selección de unas cuantas opciones de configuración. Sin embargo el “impulso artístico” tiene cabida en páginas y clubs de usuarios, donde algunos de los principales motivos son ediciones de los screen shots o impresión de pantalla, de momentos particulares en su dinámica de juego. Además existe la posibilidad de enviar

dibujos a los game master, mismos que son publicados como pantallas intermedias durante el proceso de cargado de otro escenario.

∴ Cass ∴ Fire Wings!!! dice:

es ke me gusta el ro porque los personajes son lindos se parecen a los personajes de carica turas japonesas (niponas) de las cuales soy fan desde hace mucho

Fragmento de conversación con la jugadora cuyo personaje es Cass

Los personajes al interior del juego tienen rasgos “poco” definidos con relación a la manera en que se presentan en otros espacios relacionados con el juego, por ejemplo en la página oficial www.ragnarokonline.com Esto responde a una razón técnica, que el tiempo de representación gráfica en movimiento, sea más rápido.

Relacionado con el placer estético, el Ragnarok ofrece una enorme cantidad de supplies o accesorios que permiten distinguir y dar “personalidad” a los personajes, esto forma parte del atractivo principal del juego.



Figura 2 Personajes y algunos de los supplies en la categoría de sombrero



¿Hay o no arte en el Ragnarok? Para Raúl Mora (2003), “el arte es el espacio privilegiado donde se renueva la dimensión simbólica”, mientras que Shklovsky lo define como “La técnica de hacer no familiares a los objetos, hacer difíciles a las formas, aumentar la dificultad y la duración de la percepción, porque el proceso de la percepción es un fin estético en sí mismo y debe ser prolongado” (Shklovsky en Lizarazo, 2004:72). Los jugadores entrevistados coinciden con que no hay arte en el

No, no lo es. Es un juego. Un juego que está edulcorado de anime. No puede ser un arte porque su fin es entretener, y el arte no está diseñado para eso. El arte, el verdadero arte, se produce por una pasión, un sentimiento, un ideal, una enseñanza. Su motivo no es de entretener a un público transitorio.

Fragmento de entrevista con el jugador cuyo personaje es Juglar'

juego, pero sí hay expresiones artísticas.

Conclusión La representación espacial en el Ragnarok es conceptual y asociativa. El espacio ocupado y el espacio representacional pueden converger dentro de los límites definidos por la pantalla. Mientras que los personajes se muestran en dos dimensiones, los escenarios son tridimensionales, lo que favorece su exploración espacial al poder rotarlos y cambiar de perspectiva. La visualización se realiza teniendo como eje al personaje, por lo que nunca hay “fuera de cuadro”, lo que deja fuera la posibilidad de explorar estrategias de representación interesantes como la anticipación y ocultación; sin embargo, el hecho de que el personaje siempre esté a cuadro, es condición de posibilidad para la interacción y visualización en “primera persona”.

Aunque formalmente no existen espacios “propiedad” de ningún personaje, algunos jugadores se “apropian” de determinados lugares a los que utilizan como espacios de encuentro, tal es el caso del “rincón latino” en las orillas de Prontera.

La estética ameri-manga del juego, parece ser un factor de éxito del mismo. Algunos jugadores generan

ilustraciones que recuperan parte de sus aventuras al interior del juego y que –al no poder incluirse como elementos de la interfaz del Ragnarok– tienen cabida como fan art, en las pantallas de cargado de escenarios o en foros en línea montados por los propios jugadores.

A diferencia de las primeras versiones (sólo texto) de los juegos Multi User Domain (MUD). En el Ragnarok, los gráficos juegan un papel fundamental de la experiencia lúdica, particularmente asociados a:

- a) La representación del sujeto/personaje a través de su avatar.
- b) La ambientación de las situaciones en escenarios de interacción
- c) Las posibilidades de interacción que el usuario tiene al elegir elementos estéticos.

Este último punto, es quizá el que ha influido en que MMORPG como el Second Life, permitan que sus usuarios puedan crear sus propios elementos gráficos al interior del juego, proporcionando así una experiencia mucho más inmersiva y satisfactoria.

Referencias Aarseth, Espen. *Allegories of Space*: The Question of Spatiality in Computer games, Dept. of Humanistic Informatics, University of Bergen, Norway, 1998. Disponible en www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/ ---. **Beyond the Frontier**: Quest Computer Games as Post-Narrative Discourse, Narrative across Media. Ed. Marie-Laure Ryan: University of Nebraska Press, 2003. / ---. **Cybertext**. Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997. / ---. **No linealidad y teoría literaria** en LANDOW, George P. (comp) Teoría del Hipertexto. Paidós Multimedia, España, 1997. / Cilleruelo Gutiérrez, Lourdes. **Experimentación de nuevas narrativas y estéticas visuales en Internet**, Investigación subvencionada por el Gobierno Vasco. Disponible en <http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/inicio.htm> Consultado en Noviembre 6 del 2005 / Douglas, Yellowless. **¿Cómo paro esto?, final e indeterminación en las narraciones interactivas**, en LANDOW, George P. (comp) Teoría del Hip-

---. **Beyond the Frontier**: Quest Computer Games as Post-Narrative Discourse, Narrative across Media. Ed. Marie-Laure Ryan: University of Nebraska Press, 2003. / ---. **Cybertext**. Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997. / ---. **No linealidad y teoría literaria** en LANDOW, George P. (comp) Teoría del Hipertexto. Paidós Multimedia, España, 1997. / Cilleruelo Gutiérrez, Lourdes. **Experimentación de nuevas narrativas y estéticas visuales en Internet**, Investigación subvencionada por el Gobierno Vasco. Disponible en <http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/inicio.htm> Consultado en Noviembre 6 del 2005 / Douglas, Yellowless. **¿Cómo paro esto?, final e indeterminación en las narraciones interactivas**, en LANDOW, George P. (comp) Teoría del Hip-



ertexto. Paidós Multimedia, España, 1997.

Handler Miller, Carolyn. Digital Storytelling. A creator's guide to interactive entertainment, en Focal Press, Elsevier, Oxford, 2004. / **Herrera Raquel, Mercader Antoni.** Discusión sobre el concepto metanarrativas. 200?, Disponible en: <http://metanarratives.blogspot.com/>, fecha de consulta 19 de Octubre 2005 / **Hunicke, Robin; Leblanc, Marc; Zubek, Robert. Mda: a formal approach to Game Desing and Game Research.** s/f, Disponible en <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/mda.pdf> / **Johnsen, Karl Kjaer. Narration in computer Games,**2003. Disponible en <http://www.itu.dk/people/karl/english/NiGC.pdf>, Consultado en Octubre del 2005 / **Juul Jesper. Games Telling Stories?** A brief note on games and narratives. The international journal of computer game research. Vol1, issue1, July 2001. Disponible en <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Consultado en Octubre 14 del 2005 / --- **The open and the closed:** games of emergence and games of progression, 2002. Disponible en <http://www.jesperjuul.dk/text/openandtheclosed.html>, Consultado en Noviembre del 2005 / --- **A Cash Between Game and Narrative,** 199, Disponible en http://www.jesperjuul.dk/text/clash_between_game_and_narrative.html / **Laurel Brenda; Strickland Rachel; Tow Rob.** Interval Research Corp (1994) **Placeholder: Landscape and Narrative In Virtual Environments.** ACM Computer Graphics Quarterly, Volume 28, Number 2 May 1994, Disponible en http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Severed_Heads/CGQ_Placeholder.html Consultado en diciembre 28 del 2005 / **Lizarazo Arias, Diego. La fruición filmica.** Estética y semiótica de la interpretación cinematográfica. Universidad Autónoma Metropolitana, México, Septiembre del 2004 / **López De Anda, María Magdalena. "El diseño y producción de sistemas multimedia: el caso concreto de Tesoros Artesanales".** Guadalajara, México: edición de autor, 1999. / **Mora Lomelí, Raúl. Tras el símbolo literario, escuelas y técnicas de interpretación.** ITESO/Iberoamericana Puebla/Iberoamericana León, México, 2002. / ---. **Notas de reunión de grupo académico de discursos y estrategias discursivas,** ITESO, 2003 / ---. Entrevista, ITESO, 2006 **Murray Janet H. Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio.** Paidós, multimedia, digital 12, España, 1999. Título original Hamlet on the Holodeck, 1997. / **Sakey, Matthew. There Are No Words (Yet): The Desperately Incomplete Language of Gaming .** Disponible en http://www.igda.org/articles/msakey_language.php, Consultado en 28 de Octubre 2005 / **Seay Flemyng, J Jerome William, Sang Lee Kevin & Kraut Robert. Project Massive 1.0: Organizational**

Commitment, sociability and extraversion. In massively multiplayer on line games, Proceedings of Level-Up, Conference of the Digital Games Research Association, 2003. Human Computer Interaction Institut, Carnegie Mellon University, Pittsburgh, PA 15213, Disponible en <http://hciresearch.hcii.cs.cmu.edu> Consultado en Septiembre de 2005 / **Shklovsky, S.j. "Art as Technique",** en Lee Lemon y Marin Reis (eds.) Russian Formalist Criticism: Four Essays, Lincon: University of Nebraska Press, 1965. / **Yee, Nicholas.** The Norrathian Scrolls: A study of EverQuest (version 2.5),2001. Disponible en <Http://www.nickyee.com/eqt/report.html>. Consultado en Octubre 2005

Asociaciones, foros, enciclopedias y revistas electrónicas

IGDA

<http://www.igda.org/SIGs/>

Center for Computer Games Research

<http://game.itu.dk/>

Revista Game Studies

<http://www.gamestudies.org/>

Revista GAMASURTRA

www.gamasutra.com

<http://es.wikipedia.org>

VV.AA: Remezclando la realidad con los narrative media.

Disponible en <http://www.unia.es/artpen/estetica01/main.html>

Form and aesthetics

Disponible en http://www.game-research.com/form_and_aesthetics.asp

El Journal on line 'Game Studies'

<http://www.gamestudies.org/>

Sitios Web asociados con el Ragnarok

<http://www.euphro.com/index.php>

<http://ro.radio-box.net/>

<http://www.sha-ro.com/web/index.php?u=rules>

<http://iro.ragnarokonline.com/>

http://iro.ragnarokonline.com/community/hallofhonor_view.asp?SeqNo=73&Page=1&Condition=&Keyword=&mNum=7

www.ragnarokcs.com (incluye todas las sprites existentes y los headgears)

www.iro.snipah.com (ítems existentes)

ⁱPara ingresar al Ragnarok, los jugadores deben conectarse a alguno de los servidores del juego disponibles en Internet, cada jugador da cabida a una determina-



da cantidad de jugadores. La primera parte de la investigación la realizamos en el servidor Xilero que proviene de “Exile of Ragnarok Online” se trata de un servidor de los llamados “pirata” o eufemísticamente “alternativos” donde los jugadores no pagan la cuota mensual –aunque tampoco disfrutan de los eventos y actualizaciones permanentes de los sitios oficiales-, Posteriormente, participamos de la versión completa del Ragnarok a través del servidor Loki.

ⁱⁱEl “Rincón Latino” es un espacio en la ciudad de Prontera, capital de Rune-Midgar, donde por decisión propia, suelen reunirse los personajes de un grupo de jugadores latinos.

ⁱⁱⁱSánchez Navarro realiza una clasificación de juegos de acuerdo a la forma que definen su límites espaciales, así tenemos juegos cuyo escenario se limita a lo observable en “una pantalla” como sería el caso del Pong, juegos que si bien mantienen la pantalla sigue siendo autárquica tienen márgenes son franqueables (los elementos pueden entrar o salir de cuadro) como sería el caso de Computer Space o Asteroid, un tercer tipo serían los juegos que ofrecen recorridos en espacios adyacentes (a través, por ejemplo del desplazamiento con scroll) y finalmente los que representan espacios no adyacentes de forma simultánea

^{iv}La opción de visualización de terceros es fundamental para el trabajo en equipo con party y de guild.

^vEso sólo puede observarse desde la pantalla del propio jugador, ya que en las sesiones de etnografía en línea cada jugador –incluso el observador- sólo puede monitorear la configuración de su propio escenario en el Ragnarok.

^{vi}Para teletransportarse se pueden usar entre otras cosas, el servicio de una Zafra (un NPC al que pagas con zeny porque te lleve a cierto lugar) o un warp (portal) que abre un personaje priest.

^{vii}La Kafra es una mujer, un NPC (Non Playable Character) que tiene varias funciones: salvar tu posición, Teletransportar entre ciudades, Usar la storage, es un espacio donde almacenas todo lo que no puedes cargar, que los Merchants renten Carretillas, Checar tu puntuación en base a Kafra points.

^{viii}En el Inter. De cada escenario, aparece una pantalla de “fan art” funciona como un separador de espacios además de ofrecer a los usuarios un foro para mostrar sus dibujos.

^{ix}En juegos como el World of WarCraft, están disponibles más alternativas de movimiento para los personajes: usando las flechas del teclado, activando la opción de avance automático + dirección del mouse y por supuesto la teletransportación.

^xEl movimiento recupera los puntos clave de movilidad: flexión de piernas y brazos al caminar, pero es robótico. Se exageran los movimientos de brazos y piernas –las extensiones- en las actividades de ataque.

^{xi}Esto es muy parecido a las “prisas” de la vida cotidiana pues las condiciones de las grandes ciudades provocan que poco a poco se pierda el gusto por el camino, por el aprecio de los recorridos (a menos que se realicen bajo la condición de turista) y todo se centre en llegar al lugar.

^{xii}Para ampliar la información respecto a la triada espacio, tiempo y distancia, se sugiere consultar el proyecto Placeholder encabezado por Brenda Laurel.

^{xiii}El “manga”, es la palabra japonesa utilizada para designar a la historieta. Se traduce, literalmente, como “dibujos caprichosos” o “garabatos”. Fuera del Japón, se utiliza exclusivamente para referirse a la historieta japonesa. Hokusai Katsushika, acuñó el término manga, al combinar los kanji correspondientes a informal (man) y a dibujo (ga). Al llegar la Segunda Guerra Mundial, con la proliferación de políticas militaristas, el manga comenzó a verse influenciado por los relatos bélicos, los cuales mostraban personajes perfectos e invencibles, elementos que caracterizan a lo que hoy se conoce como el ameri manga, otro de sus elementos característicos son los ojos grandes que incorporó Osamu Tezuka, creador de Astro Boy imitando el estilo de las historietas de Disney. (Wikipedia).

Keywords: *videojuegos, MMORPG, espacio, estética, Ragnarok.*

