

TRANSICIONES DE PODER EN LA REGIÓN DE LAS TIERRAS INTERMEDIAS DE ELDEN RING

POWER TRANSITIONS IN THE ELDEN RING MIDDLE LANDS REGION

Hugo Alberto Guadarrama Sánchez¹

Universidad Nacional Autónoma de México-UNAM

ziljianx@hotmail.com

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-1917-8015>

Resumen

Los videojuegos como contenidos interactivos además de ser productos digitales para entretener a los entusiastas, presentan una historia que proporciona un contexto con el cual los videojugadores pueden conectar, dependiendo del grado de interpretación de cada persona cada videojuego puede tener diferentes perspectivas de análisis. El presente texto tiene como objetivo identificar los intereses ideológicos de las principales facciones dominantes que provocaron un desequilibrio en la ruptura del orden, en el videojuego de Elden Ring. Teniendo como marco teórico algunos elementos acerca del Estado y el poder, con el propósito de interpretar desde una postura académica las diferentes narrativas publicadas en la plataforma de YouTube, así como otros sitios web especializados en la historia de Elden Ring. Lo cual conlleva a considerar que, el entramado de las relaciones sociales entre los

¹ Hugo Alberto Guadarrama Sánchez - UNAM, Becario del Programa de Becas Posdoctorales en la UNAM, Centro de Investigaciones sobre América del Norte, Asesorado por el Dr. Juan Carlos Barrón Pastor.

distintos personajes principales como agentes de cambio se debe a las conexiones que se generan a raíz de los intereses en común.

Abstract

Videogames as interactive content, in addition to being digital products to entertain enthusiasts, present a story that provides a context with which gamers can connect, depending on the degree of interpretation of each person, each videogame may have different analysis perspectives. The objective of this text is to identify the ideological interests of the main dominant factions that caused an imbalance in the rupture of order, in the Elden Ring video game. Having as a theoretical framework some elements about the State and power, with the purpose of interpreting from an academic position the different narratives published on the YouTube platform, as well as other websites specialized in the history of Elden Ring. Which leads to consider that the network of social relationships between the different main characters as agents of change is due to the connections that are generated as a result of common interests.

Palabras clave

Hegemonía; Agentes de cambio; Videojuego; *FromSoftware*.

Keywords

Hegemony; Change's agents; Videogame; *FromSoftware*.

1. Introducción

Los videojuegos como sistemas cerrados contienen una serie de dinámicas programadas que no son afectadas por la manipulación externa; en cambio, ofrecen opciones que desencadenan eventos a partir de las decisiones de los videojugadores (Livas, 1988: 63). En la actualidad hay una gran diversidad de videojuegos concebidos como sistemas cerrados, algunos de ellos debido a su desarrollo poseen contenidos ocultos concernientes a la historia y la trama, mismas que dan pauta para ser exploradas e interpretadas por los entusiastas. En este aspecto de singularidad, el videojuego de *Elden Ring* se ha popularizado debido a su dificultad, complejidad y estética visual heredadas por la saga *Souls* de *Fromsoftware*.

Hidetaka Miyazaki es el director creativo de la compañía japonesa de videojuegos *Fromsoftware*, a pesar de que se caracteriza por tener una variedad en sus títulos, en los últimos años ha adquirido una gran popularidad por su saga *Souls*, la cual está ambientada estéticamente en una era medieval y con entornos pos apocalípticos en donde el personaje de cada videojugador debe de iniciar la aventura sin ningún tipo de ventaja, además de ser completamente vulnerable al entorno, el personaje en cuestión puede incrementar sus atributos mediante la recolección de almas o runas para derrotar a los rivales e incluso a los grandes maestros, guerreros legendarios y antiguas deidades. La saga *Souls* de Miyazaki está constituida por; *Demons Soul's*, *Dark Souls*, *Dark Souls II*, *Dark Souls III*, *Bloodborn* y *Sekiro: Shadows Die Twice*, aunque canónicamente se puede considerar que la serie está conformada por los títulos con su epífora distintiva de *Souls*. Cabe mencionar que, una de las influencias más notorias de Miyazaki es el manga *Berserk* de Kentaro Miura, fallecido en 2021, su manga y posteriormente anime poseen temáticas referentes a las instituciones corruptas, la ambición del ser humano, los universos paralelos y las entidades demoníacas. *Elden Ring* es considerado como una recopilación tecnológica y artística de la saga *Souls* y directamente impregnada con el arte de *Berserk*, empero posee su propia mitología e historia escrita parcialmente por George R. R. Martin inspirado en la mitología nórdica y en el cristianismo.

De acuerdo con la historia preliminar y el desarrollo de la trama en *Elden Ring*, a raíz de ciertos conflictos de intereses entre las entidades divinas se han desencadenado una serie de sucesos bélicos entre las diferentes facciones, así como daños colaterales en el territorio y en el entorno de la región conocida como las Tierras Intermedias, en consecuencia, se ha identificado como problema de investigación que, dichos acontecimientos disruptivos han ocasionado las transiciones de poder en las Tierras Intermedias de Elden Ring, a partir de las disconformidades ideológicas, principalmente entre las familias reales y los actores estratégicos. Teniendo como objetivo de investigación, identificar los intereses ideológicos de las principales facciones dominantes beneficiadas por el desequilibrio generado por la ruptura del orden, mismo que propició un cambio en la posesión del poder. Para alcanzar dicho objetivo, se consideran algunos elementos teóricos acerca del Estado, el poder, el capital cultural y la ideología, con la finalidad de interpretar y redimensionar la trama de *Elden Ring*.

2. Marco teórico

El Estado es una creación derivada de la inteligencia y la voluntad de la humanidad, a diferencia de las familias o los grupos sociales el Estado resulta tener una composición artificial en abstracto que afecta la realidad sin presentar alguna forma física; su esencia se manifiesta tanto en lo social como en lo cultural, incidiendo en las propiedades de la naturaleza y más profundamente en el entorno (o la atmósfera social), dependiendo de las circunstancias del tiempo y del espacio (Gómez, 1992: 23). Cabe agregar que los elementos que componen al Estado son; el territorio, la población y el poder, y como condicionantes para el surgimiento del Estado se requiere de una comunidad y la necesidad de un límite territorial con los atributos del dominio y de la independencia, sin embargo, los elementos medulares en la formación de un Estado radican en la consolidación y la estabilidad de un pueblo (Serra, 1990: 231).

La idea de controlar el Estado para transformar la realidad de un territorio resulta ser contradictoria, puesto que el poder estatal conlleva a una deshumanización de cualquier proceso revolucionario por el simple contacto con los

componentes sensitivos del Estado, además de que en la mayoría de los territorios los gobiernos se encuentran en constante negociación con los generadores de recursos, de modo que, el control del Estado requiere de un gran porcentaje de recursos y de la estrecha relación con sus comerciantes quienes históricamente han tenido relaciones económicas con los partidos políticos, las familias y los grupos de poder, subordinando a su vez a la lucha de clases mediante las fuerzas castrenses, en este sentido, la documentación, la instrucción, la idealización y la planeación de una estrategia (como antítesis del poder) son los fundamentos que sostienen los procesos de cambio en las diferentes realidades sociales a través del flujo social del hacer (Holloway, 2005: 15 – 21).

Cabe destacar que, el poder, suele distinguirse en dos clases; político y social, el poder dominante o político corresponde al Estado, en donde se dispone de la violencia. Mientras que el poder no dominante o social tiende a ser limitado, temporal y con un cariz distinto al poder político, se presenta en distintas entidades sociales como; el sindicato, los colegios de profesionistas, las comunidades culturales, las agrupaciones artísticas y las relaciones familiares (Serra, 1990: 296). El poder social en las familias del pasado ha tenido procesos de cambio, y se desarrolló con la propiedad privada a través del control de los rebaños como elementos administrados por los jefes de familia, del mismo modo que las artesanías, los enseres de metal, artículos de lujo y el ganado humano perteneciente a un sólo hombre, los esclavos domésticos o *famulus*, quienes empezaron a ser capitalizados para generar ganancias; a diferencia de los indios americanos que adoptaban como hermanos a las mujeres y los hombres vencidos (Engels, 2006: 61-64).

Como contraparte del poder, el capital cultural es una resistencia natural ante los grupos dominantes, posee la peculiaridad de ser incorporado y asimilado en cada individuo, puesto que es un conjunto de conocimientos interiorizados, los cuales no pueden ser modificados o transmitidos de forma instantánea; a diferencia del dinero o los derechos de propiedad, resultando ser un problema para los poseedores de capital económico e inclusive de capital político, complicando el panorama para quienes pretenden alterar o extraer el conocimiento de los individuos sin requerir de su presencia y dependencia (Bourdieu, 2001: 140). El conocimiento, la lucidez y la conciencia de las clases

dominadas produce un enfrentamiento en distintos niveles en contra del orden opresor, en dichos escenarios las fuerzas castrenses entran en operación en sus distintas manifestaciones como; ejércitos extranjeros, inteligencia policial, ejércitos periféricos, policía callejera o cuerpos de represión (Dussel, 1996: 94).

En adición al poder y el capital cultural como conjuntos en constante intersección, la ideología es una acumulación de tradiciones y prácticas del pasado que permea constantemente la realidad social en diferentes épocas y circunstancias, expresando de forma continua las preocupaciones, ambiciones, y deliberaciones de los grupos dominantes para asegurar su preservación en las estructuras de poder, mediante leyes, normas, estatutos, tratados, convenios y reglamentos que protegen de manera ilusoria a las relaciones y estratificaciones de clase, falseando la naturaleza del mundo social a nivel local, nacional, internacional y regional (Thompson, 2002: 59).

En el caso de ciertos países que tienen un status de ser líderes regionales se mantienen al margen de las potencias mundiales a través de una relación ambigua, con el rol de ser estratégicos; mientras que otros fungen como pivotes geopolíticos debido a su ubicación geográfica, permitiéndoles regular y condicionar el acceso tanto a los migrantes como a sus recursos naturales (Baños, 2017: 23). Sumado a la resistencia de los países aledaños a la hegemonía de los grupos de poder, existen agentes con la capacidad de influir en el comportamiento y el desarrollo individual o colectivo, mediante la interacción, la sugerencia y la persuasión, dicha influencia social se realiza a través de la comunicación (Chkhartishvili, Gubanov, y Novikov, 2019: 2).

De acuerdo a lo anteriormente mencionado, existe una complejidad interna en cada Estado con sus diferentes gobiernos a lo largo de la historia, además de presentarse conexiones con otras zonas fronterizas y Estados aledaños, dependiendo de los intereses comerciales e ideológicos dichas relaciones derivan de otras circunstancias y contingencias que difícilmente pueden controlarse en el territorio nacional, razón por la cual es necesario mantener una serie de relaciones visibles para el resto de los gobernantes pero también es indispensable el desarrollo de los vínculos no visibles, con la finalidad de garantizar la preservación de los grupos de poder. En el mundo ficticio del videojuego de *Elden Ring* se manifiesta una situación similar, a partir de ciertos sucesos que generaron una transformación geográfica y política en la región

de las Tierras Intermedias, misma que propició una ventana de oportunidad en la posesión del poder.

3. La región de las Tierras Intermedias

En el mundo ficticio de *Elden Ring*, los dragones reinaban el dios dragón y el señor dragón gobernaban desde su santuario postrado en el cielo, (Zanoth, 2022). Los grandes señores (*Elden Lords*) que comandaban el cielo y la tierra, eran los propios dragones antiguos, pero fueron abandonados por su dios y algunos de ellos quedaron en un estado de letargo, como el caso de Dragonlord Placidusax en el templo de Farum Azula (Filosofía del Gamer, 2022).

Mientras tanto, la humanidad eventualmente se esparció por el mundo; los pensadores, observadores, eruditos, investigadores y astrólogos se preguntaban que había más allá del planeta que habitaban y construyeron torres lo suficientemente altas, observaron la luna y las estrellas, tiempo más tarde cayeron del espacio exterior algunas piedras refulgentes (Zanoth, 2022).

En aquel momento de la historia, la Gran Voluntad más allá de ser un ser divino; era un parásito cósmico que aprovechó la ausencia del dios exterior anterior, (Filosofía del Gamer, 2022). Al ser una entidad externa requería de un representante, por ello, envió una estrella dorada que contenía a la bestia dorada (*Elden Beast*) para establecer su presencia, dicha bestia adquiriría la forma simbólica de un anillo, el *Elden Ring*. La Gran Voluntad se manifestó en el árbol áureo (*Erdtree*) y comenzó a ejercer su poder mediante el anillo, el cual se compone esencialmente por las runas de la muerte, la fuerza, el orden y la vida (Lucyfitzpatrick, 2022).

En el territorio de Nokron, una antigua civilización había construido una ciudad, los adoradores de la luna esperaban la edad de las estrellas, pero en vez de eso cayó la bestia dorada, la Gran Voluntad designó a los dos dedos como sus heraldos, aunque al mismo tiempo estos mensajeros requerían de intérpretes, las lectoras de dedos, como recompensa (y maldición) a estas mujeres se les otorgaba la inmortalidad, fue entonces que los dos dedos designaron a una Numen (Zanoth, 2022). La Reina Marika de la raza de los Numen fue elegida y traída desde otro mundo por la Gran Voluntad para ser su vasalla y recipiente de poder (Fextralife, 2022).

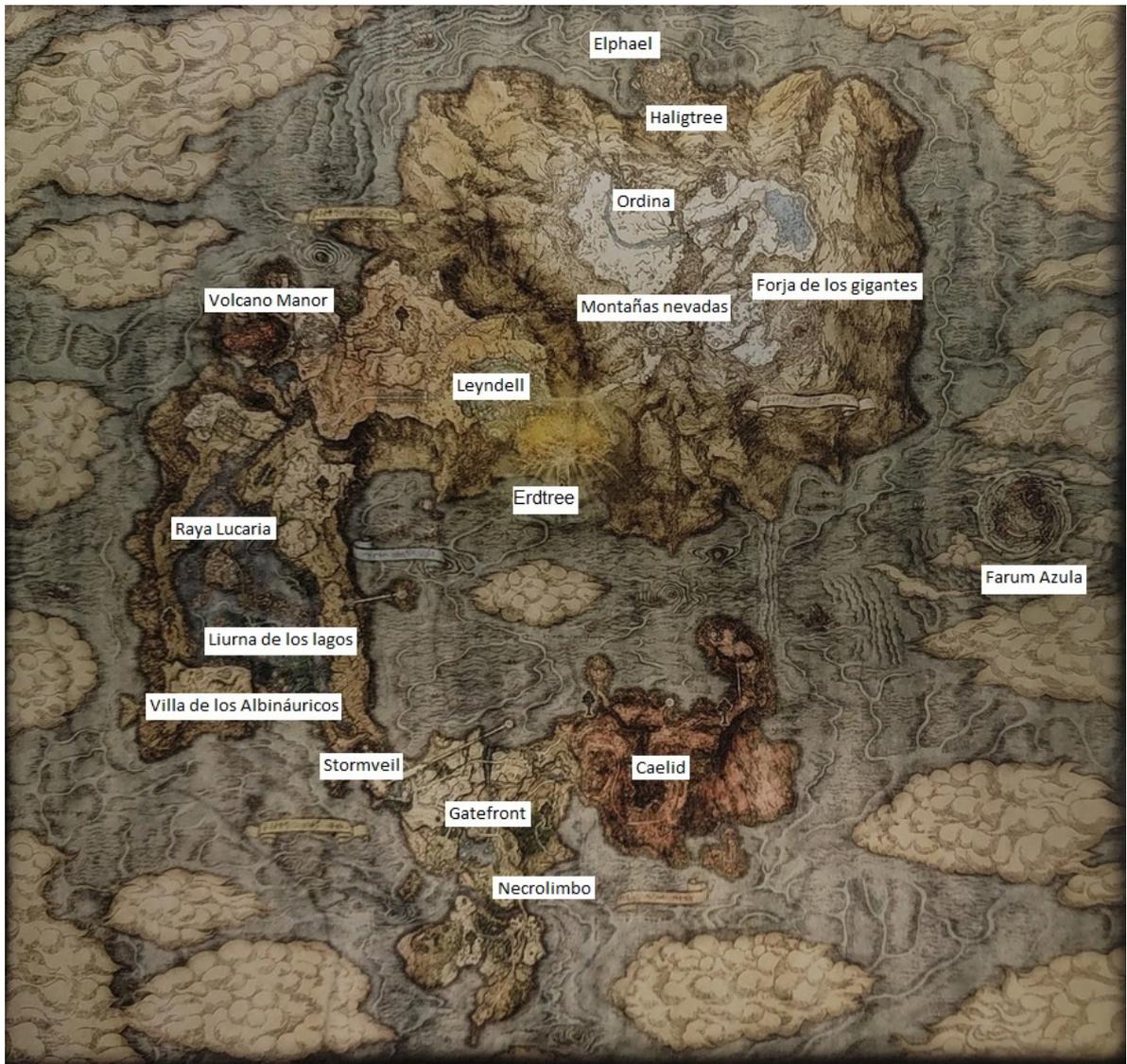
A la reina Marika la eterna se le asignó un guardián para vigilarla, Malekith. La Gran Voluntad sólo buscaba el control, y enseñó las reglas, surgiendo una religión llamada la Orden Dorada, basada en dos principios, el de regresión y el de causalidad, la causalidad es la proliferación de la vida y de los seres, mientras que, el principio de regresión es el de volver a las raíces después de la muerte (Zanoth, 2022).

Marika amaba la fuerza, por eso eligió a Godfrey (Hoarah Loux) el guerrero, el primer Elden Lord de la Orden Dorada, ambos tuvieron descendencia, dando paso al linaje dorado (Zanoth, 2022). La diosa Marika albergaba el poder del *Elden Ring*, con el título de Empyrean (mensajera y recipiente celestial), procreó tres hijos varones, el linaje dorado; Godwyn, Morgott y Mohg (F2). Morgott el rey augurio y su hermano Mohg (más tarde conocido como el señor de la sangre) fueron bendecidos por el crisol y dotados por cuernos y colas, pero la Gran Voluntad exilio todo lo relacionado con el crisol primordial relacionado con el color rojo siempre presente en la naturaleza desde el principio de los tiempos (Stelazios, 2022).

Cuando comenzaron a nacer en la capital de Leyndell, otros seres con cuernos deformes, llamados los augurios, se consideraban una debilidad de la Orden Dorada, sus cuernos eran extirpados y los niños eran arrojados a las alcantarillas. Sin embargo, Mohg y Morgott hijos de la reina Marika no fueron extirpados de sus protuberancias, pero fueron ocultados. Mohg tuvo contacto con una entidad exterior, descubrió el poder del fuego y la sangre, esta diosa externa presentada como la madre sin forma (Mother of truth) le prometió una dinastía de sangre real (Zanoth, 2022).

El combate final entre la Orden Dorada y los dragones que se oponían al nuevo orden se presentó finalmente en la capital Leyndell, con el dragón antiguo Gransax al frente de batalla, quien fuera derrotado por el ejército dorado, su cadáver quedó postrado a la intemperie como un símbolo de poder y de advertencia para el resto de los insurgentes. La Orden Dorada se imponía poco a poco en la región de las Tierras Intermedias (F1). Los gigantes de fuego se consideraron una amenaza, sin embargo, la llama en el horno de los gigantes era eterna, por lo que se creó un pacto, y el último gigante fue castigado, cuidando por siempre de la llama eterna (Zanoth, 2022).

La academia de Raya Lucaria, establecida en Liurna de los lagos, al sur de Leyndell era vista como una nueva amenaza para la Orden Dorada, quedando sometida militarmente por la Gran Voluntad, (Zanoth, 2022). Se cuenta que, una joven astróloga, de nombre Rennala siempre miraba hacia las estrellas. Después de un encuentro casual con la luna llena, descubrió su magia y se convirtió en una de las hechiceras más poderosas en las Tierras Intermedias. Su nuevo dominio sobre la magia lunar le permitió convertirse en directora de la academia (Fextralife, 2022).



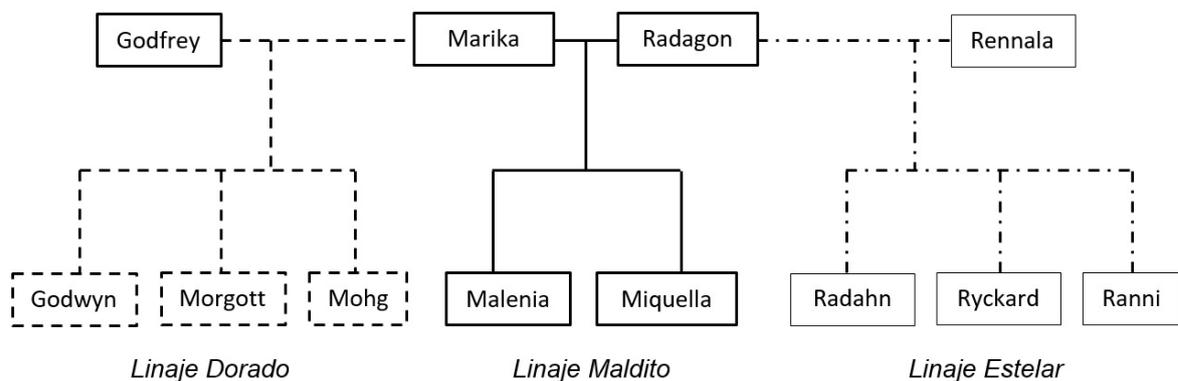
F1. Mapa de la región de las Tierras Intermedias. (Chandler)

Ranni la hija de Renala fue llevada a las montañas nevadas más allá de los terrenos prohibidos, al norte de las Tierras Intermedias. En las ruinas de las

montañas los astrólogos vivían con los gigantes antes de que el árbol áureo alumbrara las Tierras Intermedias como un falso sol (Garres, 2022). Ranni (*The Witch*), la hija de Rennala, se parecía a su madre, pero con los cabellos rojos de su padre Radagon), Ranni descubrió su propia luna llena, la luna oscura, además de aprender hechicerías frías de una misteriosa bruja de la nieve que encontró en lo profundo del bosque (Fextralife, 2022).

Si bien Radagon se enamoró y se unió en matrimonio con Rennala procreando su propio linaje estelar, la abandonó por órdenes de la Gran Voluntad para tomar simbólicamente el lugar que había quedado vacante como consorte de la reina Marika, dejando a Rennala en un estado de depresión, incapaz de dirigir la academia. Rennala sabía que la academia de Raya Lucaria quería deshacerse de ella, siendo encerrada en la biblioteca de la institución y protegida por escasos caballeros leales (Zanoth, 2022).

Después de la guerra en Liurna, Radagon y Marika dos personalidades que comparten el mismo cuerpo en diferentes momentos, aparentemente se unen en matrimonio, procreando dos hijos gemelos; Miquella y Malenia, el linaje maldito. Miquella fue maldecido con la infancia eterna, no obstante, con sus conocimientos e inteligencia intentó curar la enfermedad de su hermana Malenia, aunque sólo consiguió frenar la maldición. Malenia la cercenada, perdió el brazo derecho, la pierna izquierda y el pie derecho, además de eventualmente perder los ojos debido a la podredumbre escarlata (Stelazios, 2022).



F2. Árbol genealógico de los diferentes linajes. Creación propia

Se dice que, Ranni planeó la noche de los cuchillos negros, robó la runa de la muerte custodiada por Maliketh, e imbuyó el poder de dicha runa en los cuchillos. En la noche del asesinato el cuerpo de Ranni también murió y su alma fue transferida a una muñeca que recuerda a su antigua maestra, la bruja de la nieve, (Fextralife, 2022). En cambio, el príncipe primogénito Godwyn sufrió un trágico final. A partir de ese momento su cadáver ha provocado que las raíces mortuorias y diversas criaturas anómalas se dispersen por el territorio, (Stelazios, 2022). Ranni muere en cuerpo, pero su espíritu sobrevive; Godwyn muere en espíritu y su cuerpo sigue creciendo a manera de mutación (Garres, 2022).

4. Metodología

En algunos videojuegos se presentan narrativas que van más allá de un contexto preliminar, usual y/o superficial. La historia de fondo, constituida como un conjunto de sucesos interconectados es un elemento que depende del interés del jugador como participante activo, al involucrarse en la trama del videojuego, a partir de las opciones programadas y predeterminadas por los estudios de producción y desarrollo que han atomizado ciertos mensajes a lo largo y ancho del mundo ficticio, con el propósito de ser interpretados desde el particular punto de vista de los videojugadores interesados en el trasfondo de la historia, mediante la exploración y el análisis de los textos, imágenes, cinemáticas y diálogos, tanto del entorno como de los personajes (Juu, 2001).

Para fines de mediación entre los presupuestos teóricos presentados en el apartado del marco teórico, se considera como punto de referencia a la hermenéutica, al ser un proceso de interpretación de los significados en los contenidos textuales, audiovisuales e interactivos, teniendo en cuenta que hay aspectos reconocibles y universales, pero otros que son detectados a través de la subjetividad, dicha integración de la realidad y la ficción es conocida como una fusión de horizontes, la cual permite la reinterpretación que hace asequible una segunda lectura y escritura acerca de los mundos ficticios alojados en los videojuegos (Horban y Maletka, 2019: 6).

El proceso de la interpretación de los significados se caracteriza por una conexión entre el mundo ficticio y la cotidianidad de los individuos, la cual depende de distintas variables; el entorno social, los conocimientos culturales,

la historia del territorio que se habita y las estructuras de poder que determinan el punto de vista de cada persona, no obstante, existen aspectos en común que trascienden las barreras culturales y generacionales, permitiendo la interpretación de la historia de fondo, más allá del entretenimiento y el estímulo audiovisual, puesto que los videojuegos son artefactos comunicativos que contienen una ideología subyacente (Tobar-Fernández, 2023: 20) vinculada con otros aspectos, como; los conflictos sociales y la latente presencia del Estado, por citar algunos ejemplos.

De esta manera, la interpretación derivada de diferentes videojugadores permite una comprensión general del trasfondo de los hechos a través de las concordancias que se manifiestan desde sus diferentes puntos de vista, mediante la hermenéutica, considerando que, el origen de los videojuegos procede de otras regiones ya sean anglosajonas o asiáticas, además de que el mercado objetivo suele trascender las barreras geográficas, así como el tiempo, a pesar de ello prevalecen aspectos asincrónicos e incluso escenarios pos apocalípticos que pueden ser fácilmente identificados, asimilados y vinculados con los conflictos bélicos, las tensiones políticas, las fricciones transfronterizas y las ideologías contemporáneas tanto del mundo occidental como oriental.

De lo anteriormente mencionado, se ha utilizado como técnica a la hermenéutica, no sólo a través de los contenidos audiovisuales de los creadores de contenido; sino por la experiencia directa al interactuar y terminar la partida regular del videojuego de *Elden Ring* al ser un recurso principal de información, ello con la finalidad de triangular la información consultada en la plataforma de YouTube y posteriormente redimensionar la historia de fondo a través del marco teórico. Teniendo en cuenta la diversidad de líneas que se derivan en la trama, dependiendo de las decisiones y misiones que se presentan en el mundo ficticio de *Elden Ring*, se ha optado por darle preminencia al final de Ranni, la bruja.

5. Interpretación de la trama de Elden Ring

De acuerdo al contexto presentado por los creadores de contenido concerniente a la trama de *Elden Ring* (en el apartado de La región de las Tierras Intermedias), la facción dominante está conformada por aquellos personajes que descienden de la sangre del representante divino, empero, el linaje estelar

suele tener una mayor presencia política, científica y militar debido a su entorno apegado a la estrategia y a la investigación por el lado materno, en combinación con la capacidad bélica heredada de la parte paterna. A diferencia del linaje dorado; perseguido, disminuido, ocultado y diluido, a causa de la ideología dominante en favor de la cultura hegemónica vinculada al árbol áureo, otra facción que se limitó al ámbito político fue el linaje maldito puesto que sus circunstancias genéticas impidieron el desarrollo de sus ideales, a pesar de su enorme potencial militar, creativo y científico.

A grandes rasgos, los intereses políticos que se manifiestan en los descendientes de la sangre divina tienen tendencias hacia el libre albedrío. Aunque en lo tocante a la ideología, en el linaje dorado aparentemente se imprime cierto conservadurismo por el hecho de no entrar en conflicto armado con el resto de las oposiciones en la región, a raíz de la muerte del primogénito de la reina. En oposición, se manifiesta la doctrina del liberalismo en los descendientes del linaje estelar, quienes poseen un mayor grado de acceso a los recursos minerales, el control de los cuerpos celestes y al libre pacto con otras entidades exteriores, con la finalidad de garantizar su preservación y ampliar su dominio militar. En cuanto al linaje maldito, en un principio se fundamentaba en ideas afines a la protección del medio ambiente y a la no violencia, pero después de la ruptura del orden y el secuestro de su representante, dicho linaje entró en conflicto con el resto de la región, causando muerte y putrefacción en algunas partes del territorio.

En *Elden Ring*, el Estado al ser un conjunto de mecanismos para controlar, organizar y someter a los habitantes necesita de los recursos energéticos generados por terceros a cambio de una porción de poder estatal y beneficios hacia todos aquellos que colaboren con el mecanismo, en caso contrario el Estado tiene la facultad de asimilar y fagocitar a las resistencias aisladas en su entorno, o bien puede hacer uso de la fuerza física (de ser necesario) para amedrentar a las oposiciones adentro y afuera de su territorio, por lo que una forma viable de confrontar al Estado es entenderlo mediante el adiestramiento intelectual y el desarrollo de un plan a largo plazo, en *Elden Ring* el Estado se manifiesta en su forma pasiva como un anillo que potencialmente puede desvirtuar los valores en favor de la ideología, por ello al comprender su naturaleza, el anillo es deshabilitado y destrozado.

Asimismo, el conocimiento como instrumento de cambio ante las fuerzas hegemónicas usualmente requiere de instrucción especializada, a pesar de que la información se encuentre fragmentada en pergaminos, manuscritos, libros y estelas en el territorio de las Tierras Intermedias, la enseñanza de un tutor es fundamental en la asimilación de los agentes de cambio, puesto que ello disminuye el margen de error en la ejecución de sus acciones, generando un capital cultural en los individuos que invierten su tiempo y esfuerzo en el estudio de los documentos, en este sentido, la bruja Ranni descendiente del linaje estelar tuvo la oportunidad de modificar no sólo su destino; sino la realidad social de la región de las Tierras Intermedias, accediendo plenamente al poder social manifestado en la información, la comunicación y el conocimiento.

En cuanto a la geopolítica, destacan las zonas gobernadas por el linaje dorado en el norte de las Tierras Intermedias, siendo una zona líder en la región, teniendo como socio estratégico a la zona nevada gobernada anteriormente por los gigantes de fuego, controlando el paso hacia estas tierras prohibidas con una serie de fortificaciones y patrullajes en los caminos principales; por otro lado, la zona pivote por su ubicación inmediata a la capital, es Liurna de los lagos en donde gobernaba la reina Rennala, actualmente una ciudad encharcada a causa de una catástrofe provocada por la guerra o quizá un desastre natural provocado, teniendo a la ciudad bajo una situación marginal y con un entorno social deteriorado por parte de la hegemonía de la Orden Dorada. Este panorama de sometimiento se debe en mayor parte a la necesidad de crecimiento por parte del Estado, anexando y perjudicando las probables amenazas en su geografía inmediata y visible.

6. Conclusiones

En primera instancia se podría considerar a la reina Marika como una contradicción, puesto que es una mujer que brinda protección mientras que la parte masculina Radagon es la autoridad, ambos comparten un mismo cuerpo, pero difieren en cuanto a sus conciencias y formas de proceder, aparentemente la raza de los Numen posee la cualidad de cambiar su género sexual o cuando menos de ser alterados por otras entidades como la Gran Voluntad. Radagon destaca por su capacidad de obediencia y Marika por su

natural desobediencia, la mujer y el hombre actúan en tiempos separados, cuando uno de ellos deja de ser operativo para la agenda política, por lo que no existe un diálogo entre ellos, creando una prisión corporal para ambas personalidades.

En relación al genero dominante en las Tierras Intermedias, se hace evidente que la mujer a través de un proceso de dolor, aprendizaje y esfuerzo adquiere habilidades sumamente destacadas para combatir, destruir, construir y modificar su realidad social, aunque cabe subrayar que, existen consecuencias que afectan severamente el entorno y el medio ambiente a partir de las acciones perpetuadas por algunos personajes femeninos como; Malenia, Ranni y Melina, cada una de ellas poseedoras de conocimientos, habilidades y poderes sobrehumanos, persiguiendo sus propios objetivos personales de acuerdo a sus ideales políticos afines con otras entidades externas que se encuentran en oposición a la Gran Voluntad.

Los intereses ideológicos de las principales facciones dominantes tienen como característica en común, modificar la forma antigua de gobierno, impuesta por el *Elden Ring*, al ser un parásito que se apropió no sólo del territorio de las Tierras Intermedias; sino de su diversidad cultural, al imponer su ley en las tierras silvestres. Cada facción posee su propia ideología política debido a su contexto social, origen familiar y consecuencias adversas por el hecho de ser descendientes conscientes de su existencia, buscando algo distinto al orden hegemónico para instaurar un nuevo orden mediante el uso del poder y control del Estado, aunque sólo algunos de ellos con la capacidad de acceder al capital cultural.

Un aspecto a destacar en el mundo ficticio de *Elden Ring*, es el entramado de las relaciones sociales que existen entre los distintos personajes, por lo que no sólo se puede atribuir las intervenciones sutiles de los dioses exteriores; sino la efectividad en las comunicaciones sociales que generan conexiones mutuas a raíz de los intereses en común entre los agentes de cambio, lo cual desencadena distintos escenarios que no pueden ser calculados y mucho menos controlados, por lo que se estaría conceptualizando una entropía artificial generada en el sistema cerrado del videojuego a partir de las decisiones tomadas por el personaje principal con los atributos de ser un visitante, extranjero, tiznado, empañado y sin luz.

En un aspecto social, destaca que, a pesar del desarrollo económico en la capital de Leyndell ubicada al norte de la región, existe una categorización y subdivisión de seres con base en su genotipo, aquellos recién nacidos en la capital con distintos rasgos raciales son apartados y desechados. De acuerdo con la ideología dominante, la sociedad idealizada excluye todo aquello que es distinto al presente y reminiscente al pasado lejano, lo cual crea fricciones constantes al manifestarse el malestar de los grupos constituidos por individuos discriminados, quienes carecen de las oportunidades para mejorar su calidad de vida y ser parte de las estructuras sociales.

Las transiciones de poder en la región de las Tierras Intermedias de *Elden Ring*, se fundamentan esencialmente en la voluntad de ciertos agentes de cambio que poseen información privilegiada para generar cambios sociales, pero también cuentan con un capital social que les permite perpetuar sus ideas y materializar sus pensamientos, puesto que difícilmente podrían lograr sus objetivos a mediano y largo plazo de forma individual. Finalmente, se puede interpretar desde la subjetividad que, en la región de las Tierras Intermedias se establece un sincretismo con la región de América del Norte, desde la distribución geográfica hasta las formas en cómo se desarrolla una hegemonía de norte a sur con la apropiación del territorio, la explotación de los minerales, la privatización de los recursos naturales, la intervención de agentes extranjeros en territorio nacional y la subordinación política.

Referencias bibliográficas

- BAÑOS, Pedro (2017), *Así se domina el mundo: desvelando las claves del poder mundial*, México: Editorial Ariel.
- BOURDIEU, Pierre (2001), *Poder, derecho y clases sociales*, 2a ed. Traducido por María José Bernuz Beneitez España: Desclée De Brouwer.
- CHANDLER, Sam (2022), «The full and complete Elden Ring map, including all underground areas and optional locations». En: <<https://www.shacknews.com/article/130335/elden-ring-map-all-areas>> (fecha de consulta: 5-abril-2023).
- CHKHARTISHVILI, Alexander., GUBANOV, Dmitry y NOVIKOV, Dmitry (2019), *Social Networks: Models of Information Influence, Control and Confrontation*, Suiza: Springer Nature.
- DUSSEL, Enrique (1996), *Filosofía de la liberación*, Colombia: Nueva América.

- ENGELS, Friedrich (2006), *El origen de la familia, la propiedad privada y el Estado*, México: Fundación Federico Engels.
- FEXTRALIFE (2022), «Elden Ring Lore Overview». En: <<https://eldenring.wiki.fextralife.com/Lore>>
- FILOSOFÍA DEL GAMER (2022), «Lore de Elden Ring: el origen de Elden Ring y la reina Marika - la historia de Elden Ring explicada». En: <<https://www.youtube.com/watch?v=6g4-50btJo>>
- GARRES, José (28 de marzo de 2022), «La tragedia de Godrick, el injertado | Elden Ring LORE en español». En: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZDZUSyS9ZDA&t=710s>> (fecha de consulta: 5-abril-2023).
- GÓMEZ, Fernando (1992), *Teoría del estado*, México: Editorial Diana.
- HOLLOWAY, John (2005), *Cambiar el mundo sin tomar el poder: el significado de la revolución hoy*, Venezuela: Vadell Hermanos editores.
- HORBAN, Oleksandr y MALETSKA, Mariia (2019), «Basic hermeneutic approaches to interpretation of videogames». *Skhid*, vol.5, n°163, pp. 5-12. <[https://doi.org/10.21847/1728-9343.2019.5\(163\).181868](https://doi.org/10.21847/1728-9343.2019.5(163).181868)> (fecha de consulta: 26-junio-2023).
- JUU, Jesper (2001), «Games Telling stories? A brief note on games and narratives». *Game studies: the international journal of computer game research*, vol.1, n°1. <<https://gamestudies.org/0101/juul-gts/>> (fecha de consulta: 26-junio-2023).
- LIVAS, Javier (1988), *Cibernética, estado y derecho*, México: Ediciones Gernika.
- LUCYFITZPATRICK (23 de marzo 2022), En: «Reina Marika | Elden Ring Lore | Historia COMPLETA». En: <<https://www.youtube.com/watch?v=DUDzbU5LXDU>> (fecha de consulta: 5-abril-2023).
- STELAZIOS (1 mayo 2022), «Las familias de Elden Ring (Linaje) - LORE Elden Ring en ESPAÑOL | Capítulo 2». En: <https://www.youtube.com/watch?v=G13xJ5BJa_U> (fecha de consulta: 5-abril-2023).
- THOMPSON, John (2002), *Ideología y cultura moderna: teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*, México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- TOBAR-FERNÁNDEZ, María Inmaculada (2023), «El papel del videojuego en la socialización preventiva contra la violencia de género. el caso de poder violeta 2 y el acoso sexual en el transporte público de Bogotá». *IQual Revista de Género e Igualdad*, n°6, pp.18-44. <<https://doi.org/10.6018/iqual.512051>> (fecha de consulta: 26-junio-2023).
- SERRA, Andrés (1990), *Teoría del Estado*, México: Editorial Porrúa.
- ZANOTH (21 marzo de 2022), «Elden Ring LORE: Antes de la devastación #1». En: <<https://www.youtube.com/watch?v=bwkJrifEfOc&t=49s>> (fecha de consulta: 5-abril-2023).