

La influencia del pensamiento neoliberal en la construcción de personajes en el videojuego



Figura 1. Horizon Zero Dawn rediseñado como juego para gameboy. Fuente: Muñoz, H. (2017). Imaginan cómo sería Horizon: Zero Dawn si fuera un título de Game Boy

Autora: Irene Ruiz Beltrán
Tutora: María Ruth García Pernía
Grado en Comunicación Audiovisual
Facultad de filosofía y letras
Universidad de Alcalá

RESUMEN

El neoliberalismo es la ideología dominante en nuestra sociedad, camuflada sutilmente en los medios y los productos culturales que consumimos. Estos productos están impregnados de sus códigos éticos y se encargan de reproducirlos y perpetuarlos al inculcarlos en su audiencia. Mediante este trabajo se pretende analizar el impacto que la ideología neoliberal ha tenido sobre la industria del videojuego, y al videojuego en sí, reflexionando sobre la influencia que estos valores han tenido en el desarrollo de las narrativas y los personajes de los que se nutren.

Palabras clave: Neoliberalismo, videojuegos, personajes, producto cultural, influencia e impacto.

ABSTRACT

Neoliberalism is the main ideology of our times, and it is present in all the media and cultural products we consum. These products are embedded with the ethic codes that this ideology produces, and it expands those values onto its audience. The aim of this essay is to analyse the impact that these moral values have had on the videogame industry and the videogame medium itself, reflecting on the influence this ideology has had over the development of narratives and characters of videogames.

Key words: Neoliberalism, videogames, characters, cultural products. Influence and impact.

Índice

1. Introducción	4
2. Objetivos	4
3. El neoliberalismo y su influencia en la sociedad actual.....	5
3.1 Valores neoliberales: la influencia del neoliberalismo en la industria, la cultura y los videojuegos	7
4. La industria del videojuego y la audiencia.....	11
4.1 La audiencia.....	15
5. El videojuego como producto cultural, sus elementos conceptuales y su relación con la audiencia	17
5.1 ¿Qué es un videojuego?	17
5.2 Personaje.....	21
5.2.1 ¿Qué es un personaje?	21
5.2.2 ¿Qué tipo de personajes existen en el videojuego?.....	23
5.2.3 ¿Cómo se relaciona el personaje con el resto del videojuego?	24
5.2.4 Disonancia ludonarrativa: ¿qué es y cómo afecta a nuestra experiencia como jugadores?	25
6. Metodología	27
7. Análisis de los ejemplos.....	30
7.1 <i>Fallout 3</i>	30
7.1.1 Sinopsis	30
7.1.2 Gamificación de la identidad y las relaciones sociales	31
7.1.3 ¿Mito del héroe o sueño americano?.....	32
7.2 <i>Animal crossing New Horizons</i>	34
7.2.1 Sinopsis	34
7.2.2 Gamificación del tiempo libre, los recursos naturales y del entorno	34
7.2.3 ¿Mito del héroe o sueño americano?.....	36
7.3 Mario de <i>New Super Mario Bros.</i>	37
7.3.1 Sinopsis	37
7.3.2 ¿Mito del héroe o sueño americano?.....	38
7.3.3 Gamificación	40
7.4 Aloy de <i>Horizon Zero Dawn</i>	41
7.4.1 Sinopsis	41
7.4.2 Gamificación de recursos, seres vivos y relaciones sociales	41
7.4.3 ¿Mito del héroe o sueño americano?.....	42

7.5 <i>Overwatch</i>	44
7.5.1 Sinopsis	44
7.5.2 ¿Mito del héroe o sueño americano?.....	44
7.5.3 Falsa gamificación de la identidad	46
7.6 Cloud de <i>Final Fantasy VII</i>	48
7.6.1 Sinopsis	48
7.6.2 ¿Mito del héroe o sueño americano?.....	48
7.6.3 Gamificación	50
7.7 <i>The Red Strings Club</i>	51
7.7.1 Sinopsis	51
7.7.2 Gamificación de las inseguridades y las enfermedades mentales	52
7.7.3 ¿Mito del héroe o sueño americano?.....	54
8. Comparativa	55
9. Conclusión.....	56
10. Bibliografía.....	57
11. Webgrafía	58
12. Anexo 1: Perfiles de jugadores según Newzoo	64
13. Anexo 2: Géneros en el videojuego.....	66
14. Anexo 3: Gamificación.....	68
15. Anexo 4: Flow	71
16. Anexo 5: Periplo del héroe o camino del escritor	73

1. Introducción

La industria del videojuego a menudo trata de convencer a su audiencia de que sus productos no son políticos. Aunque traten sobre violencia, desigualdad o guerras, sus desarrolladores defenderán que no existe un mensaje político en sus videojuegos (Hall, 2018). Pero realmente los videojuegos son productos culturales cuyo contenido político tiende a tener tintes conservadores y a perpetuar las estructuras que imperan en nuestra sociedad (Bown, 2018). Los desarrolladores que crean estos productos sufren de unas condiciones laborales abusivas que, por desgracia, son estándar en la industria y hacen más sencillo que la cultura del esfuerzo sin fin que se favorece en este entorno laboral cale dentro del propio sistema de juego. Los videojuegos son un medio audiovisual sumamente inmersivo, que resulta el vehículo perfecto para transmitir historias interesantes, sentimientos profundos y, también, ideologías políticas. Los jugadores, además, se sienten tan unidos al personaje que controlan en dichos universos narrativos que les resulta difícil separar su identidad de la del personaje.

El objetivo principal de este trabajo es demostrar la influencia de la ideología neoliberal en los personajes del videojuego, analizando los distintos elementos de dicho modelo económico y político, la industria que produce los juegos y reproduce las lógicas neoliberales, y el propio videojuego como medio audiovisual y producto cultural.

2. Objetivos

- Analizar la ideología neoliberal y sus elementos, y como estos se trasladan al videojuego.
- Mostrar la influencia del neoliberalismo en los videojuegos y su industria, para comprender mejor la importancia y el impacto que dicha influencia tiene sobre su público.
- Analizar la industria del videojuego y el videojuego como producto cultural derivado de la situación laboral de dicha industria.
- Analizar una serie de ejemplos ilustrativos que muestren el impacto que este tipo de discursos pueden tener en los jugadores, especialmente en los más jóvenes.

3. El neoliberalismo y su influencia en la sociedad actual

Para poder realizar un análisis correcto y bien fundamentado, es necesario establecer unas bases teóricas que conceptualicen y contextualicen los distintos elementos involucrados en dicho análisis. En este primer apartado se tratará de dar una definición al sistema político y económico neoliberal, desgranando las ideas y los valores que lo conforman, para después establecer su relación con la industria del videojuego, la audiencia que consume sus productos y los propios videojuegos en sí mismos.

Para ello, debemos comenzar definiendo el concepto de ‘neoliberal’. Es un término bastante complicado de definir, dado que es secundado por gran variedad de economistas y políticos que no lo aplican siguiendo siempre los mismos parámetros (Mirowski y Plehwe, 2009, p.1). Para tratar de ser lo más imparciales posibles en este aspecto, utilizaremos definiciones lingüísticas para comenzar nuestro análisis. Según la RAE, el neoliberalismo es una “teoría política y económica que tiende a reducir al mínimo la intervención del Estado” (Real Academia Española, s.f., definición 1). La definición de la Encyclopædia Britannica va más allá, detallando que el neoliberalismo “es una ideología y modelo político que recalca la importancia del libre mercado [...] y suele estar asociado a la economía *laissez-faire*. [...] El neoliberalismo considera que el crecimiento económico es el mayor exponente de progreso humano, delegando su confianza en los mercados para alojar y distribuir los recursos de la manera más eficiente, haciendo énfasis en la necesidad de tener una mínima intervención estatal en dichos procesos económicos y sociales, y mostrándose además profundamente comprometido con la defensa de la libertad de comercio y capital” (Nicola, s.f.).

El neoliberalismo tiene su origen en una revisión y renovación de un concepto previo, el liberalismo. Según uno de los creadores de esta ideología, el economista Adam Smith, se basaba principalmente en la necesidad natural e intrínseca del individuo para buscar el progreso, lo cual lleva en sí al progreso de la sociedad en su conjunto. De acuerdo con otro de sus ideólogos posteriores, el sociólogo Émile Durkheim, esta cualidad del ser humano debía llevar a la humanidad a cambiar el modelo cooperativista en el que estaba basada a un modelo distinto, centrado en la organización en torno a “la división del trabajo entre personas funcionalmente independientes”. Estos conceptos del liberalismo fueron rescatados y exacerbados en el capitalismo neoliberal, dando lugar al llamado “Estado competitivo” o “Estado gerencial del capitalismo neoliberal” (Brunet Icart y Moral Martín, 2017), en el que se considera que el Estado no debe intervenir en la

economía ni preocuparse por reducir las desigualdades sociales porque el esfuerzo del individuo será el motor del progreso.

Como el neoliberalismo surgió alrededor de la crisis de 1929, con la caída de Wall Street, resulta coherente que sus principales ideólogos, entre los que se encontraban Alexander Rüstow y otros futuros miembros de la Mont Pèlerin Society¹, lo publicitaran como un nuevo modelo alternativo para recuperar la economía mundial tras el desgaste de la segunda guerra mundial y defendieran una mínima intervención estatal en la economía, dado que responsabilizan a esta del colapso financiero de las distintas potencias mundiales del momento (Mirowski y Plehwe, 2009, p. 13-15). Ellos defendían como uno de sus pilares ideológicos que “la libertad del consumidor es poder elegir que comprar, la libertad del productor es poder elegir que producir, y la libertad del trabajador es poder elegir en qué y dónde trabajar” (Mirowski y Plehwe, 2009, p. 23).

Tras un periodo de pérdida de popularidad, nuevos referentes como Friedrich August von Hayek y Milton Friedman recuperaron los ideales del neoliberalismo y este sistema se extendió durante las crisis económica de los años 80 entre los más reconocidos líderes políticos de entonces, quienes fueron los primeros en poner en práctica el modelo capitalista neoliberal (Arriola, 2007). Entre ellos que se encontraban personalidades como Ronald Reagan o Margaret Thatcher, e incluso el dictador Augusto Pinochet, quien trabajó bajo las indicaciones de los economistas de la escuela de Chicago² (Monbiot, 2016). Hoy en día, este es el modelo más expandido globalmente, siendo su doctrina adoptada globalmente por países tan dispares como Francia, Reino Unido o China, considerándose EEUU el máximo exponente de este sistema político (Mirowski y Plehwe, 2009, p. 2-3).

Algunas de las recomendaciones que hace esta ideología para alcanzar el máximo desarrollo económico posible son la implementación del libre mercado, la eliminación de las restricciones comerciales, la reducción del gasto social, la privatización de empresas y servicios públicos, y la flexibilización de la legislación laboral en favor de la libertad individual de negociar (Monbiot, 2016). Como el neoliberalismo considera que el

¹ Una organización creada en 1947 con la intención de ayudar en la expansión de la ideología y los valores neoliberales a lo largo de todo globo (Mirowski y Plehwe, 2009).

² Una institución que agrupaba a estudiosos de distintos campos con la intención de influir en el pensamiento y las tendencias económicas de la esfera política, inclinándolos hacia el neoliberalismo y las políticas de libre mercado en lugar de las corrientes keynesianas (Mirowski y Plehwe, 2009, p. 146-149).

mercado se autorregula, y que es el elemento más eficiente a la hora de distribuir recursos, este sistema tiende a privatizar las empresas públicas y los recursos del Estado, reduciendo el gasto social en favor de la libre competencia entre individuos y empresas. Por ese mismo motivo, la ideología neoliberal apoya la debilitación y la progresiva desaparición de los sindicatos, quienes, en su opinión, no son más que estorbos en las libres negociaciones entre trabajadores y empresarios, las cuales deberían regirse simplemente bajo las leyes del mercado.

La industria del videojuego es uno de los mayores exponentes de esta ideología: sus trabajadores carecen de sindicatos, por lo que los contratos son establecidos individualmente con cada trabajador, sin apoyarse en convenios laborales del sector (Barbieri, 25 de noviembre de 2018). De acuerdo con el neoliberalismo, esto ayudaría a que cada trabajador consiguiese unas condiciones negociadas sinalagmáticamente. Si el trabajador no está conforme, siempre puede irse a otra compañía que se ajuste más a sus exigencias, o puede pedir mejoras a medida que su productividad dentro de la empresa también progresase.

Para el neoliberalismo, la economía es el principal motor de desarrollo y, por ello, argumenta que nuestra sociedad debería estar subordinada a las leyes de mercado, puesto que el libre comercio de bienes y capitales, en teoría, debería generar mejores condiciones de vida y aumentar la riqueza material de todos los individuos que participan en la sociedad. Es por esto que la ideología neoliberal debe estar imbuida en todos los elementos de nuestra sociedad para resultar efectiva, lo que nos lleva a analizar los valores que promueve.

3.1 Valores neoliberales: la influencia del neoliberalismo en la industria, la cultura y los videojuegos

Según Mary Wrenn en *Identity, identity politics and neoliberalism*, el neoliberalismo es un modelo económico y un sistema político que ha ido calando en todas las esferas de nuestra existencia, hasta el punto en el que su lógica capitalista ha privado al individuo de poseer una identidad, siendo ahora necesario que dicha identidad sea otorgada y validada por su entorno en función de la percepción que este tenga de su éxito como persona (Wrenn, 2014). En palabras del profesor Enrique J. Díez Gutiérrez, “el neoliberalismo se ha convertido en la ‘razón instrumental’ del capitalismo contemporáneo

que estructura y organiza, no sólo la acción de los gobernantes, sino también la conducta y norma general de la vida de los propios gobernados” (Díez Gutiérrez, 2014, p. 39).

La sociedad en sí comienza a adoptar las dinámicas y las leyes del mercado, asimilando las estructuras sociales que antiguamente perpetuaban la transmisión de las tradiciones y el conocimiento. Las estructuras sociales que antes aglutinaban a la sociedad en torno a distintos círculos y conglomerados, hoy desaparecen y se desdibujan en favor de la actividad económica, la cual es considerada como superior a cualquier otro tipo de actividad social, pasando a ser estas consideradas como tiempo de ocio al que se puede optar únicamente si ya se han realizado las actividades económicas pertinentes. Esto aísla al individuo y corta sus lazos con la sociedad en favor de la inversión de todo su tiempo y capital en la realización de su trabajo (Wrenn, 2014). Es por eso por lo que, según la narrativa neoliberal, hay muchas personas pobres que han alcanzado el éxito mediante el esfuerzo incansable, dejando de lado su tiempo de ocio y, por lo tanto, quien no alcanza el éxito es porque no se esfuerza lo suficiente, porque no se sacrifica lo suficiente, y esa es la máxima que hoy en día mueve a la industria del videojuego, tanto en el ambiente laboral como en los videojuegos que produce.

Según Enrique J. Díez Gutiérrez, “la gran victoria ideológica del neoliberalismo ha consistido en ‘desideologizar’ las políticas que lleva a cabo, hasta tal punto que ya no deben ser ni siquiera objeto de debate. Por eso puede afirmarse que el gran logro del neoliberalismo ha sido la producción del sujeto neoliberal o neosujeto. Y, **mediante los medios de comunicación, los videojuegos, el cine, la escuela**, etc., se está consiguiendo convertir al ser humano en “empresario de sí mismo” (Díez Gutiérrez, 2014).

Esto supone que se espere del individuo lo mismo que se espera de una empresa: una productividad extraordinaria, gran flexibilidad, formación constante y un “crecimiento competitivo a cualquier precio” (Brunet Icart y Moral Martín, 2017). Esta ideología destila una ética que nutre nuestra cultura con el sueño americano, con el culto al esfuerzo incansable del individuo exitoso, sin tener en cuenta otros factores sociales que promocionen o hagan fracasar a proyectos y trabajadores por igual. La industria, especialmente la industria del videojuego, demanda “más que titulaciones, ‘talento’, ‘esfuerzo’, ‘competencia’, [...] se exige una mayor flexibilidad y adaptabilidad al trabajo, apareciendo la forma de una mayor empleabilidad. [...] con el recurso a la exigencia de cualificaciones y competencias, ‘se hace responsable al trabajador de su propia formación: si el trabajador quiere seguir siendo llamado a trabajar, debe mantenerse

empleable'. Ser un trabajador/empleado más competitivo, más competente, con 'talento'. Y ese es su problema, exclusivamente su problema [del trabajador]" (Brunet Icart y Moral Martín, 2017). Lo que se pasa por alto es que, según el estatus económico y social del trabajador, este tendrá unas expectativas y exigencias distintas, modificando lo que consideran unas condiciones aceptables en función de sus experiencias previas y fomentando que la desigualdad social se perpetúe al generar el estancamiento laboral de los individuos provenientes de entornos más desfavorecidos (Brunet Icart y Moral Martín, 2017).

La mayoría de los trabajadores de la industria del videojuego son personas jóvenes (DEV, 2020), que por tanto tienden a tener poca experiencia laboral y se ven obligados a aceptar las condiciones de la empresa sin hacer exigencias, rompiendo las presuposiciones neoliberales de poder llegar a un acuerdo bilateral en el que ambas partes tienen el mismo poder de decisión. Dada que esta es una situación generalizada en toda la industria (International Games Developers Association (Igda), 2019), como veremos en el próximo apartado, el trabajador tampoco tiene muchas opciones entre las que elegir puesto que las condiciones laborales son muy similares dentro del sector. Al carecer de sindicatos y de convenios que los amparen, los trabajadores de esta industria tienen grandes dificultades para presionar a las empresas y lograr mejores condiciones, por lo que muchos de estos trabajadores dejan la industria cuando su situación laboral y personal se vuelven completamente incompatibles (Barbieri, 25 de noviembre de 2018).

Esta realidad, común en todas las industrias y especialmente sangrante en ámbitos tan competitivos como la industria de los videojuegos, va en contra de la narrativa que encontramos en muchos de los productos audiovisuales que consumimos. Desde los ya mencionados videojuegos hasta cuentos infantiles, pasando por multitud de series y películas, la narrativa clásica coetánea está basada en el conocido sueño americano, un concepto de James Truslow Adams en el que se decía que una persona, sea cual fuese su origen y los talentos innatos que poseyera, podía escalar socialmente a través del esfuerzo, trabajando duro y aprendiendo nuevas habilidades en caso de carecer de talento, puesto que el progreso estaba asegurado para aquel que lo mereciese en un país tan próspero y lleno de oportunidades como los Estados Unidos de América y, además, su familia ascenderá con él (Adams, 1931). Podemos encontrar algunos ejemplos en claros en producciones tan explícitas como *El lobo de Wall Street*, hasta contenidos más sutiles como *Karate Kid* o *Tiana y el Sapo*, donde los personajes parten de una situación

desfavorable tanto social como económicamente pero con esfuerzo (bien o mal intencionado, según si el producto es más o menos crítico con su propia narrativa) logran alcanzar sus objetivos: Daniel LaRusso consigue vencer en la competición de karate a su enemigo Johnny Lawrence, Tiana logra abrir con éxito su restaurante y Jordan Belfort se convierte en un hombre sumamente rico que además logra conquistar a la mujer de sus sueños. *El lobo de Wall Street* es quizá el ejemplo más completo y despiadado de la narrativa del sueño americano puesto que, pese a que el protagonista es una persona que ha alcanzado su éxito engañando y defraudando, aun cuando es descubierto sigue siendo sumamente admirado por un gran número de personas, justificando sus medios y arguyendo que, pese a que la técnica sea inadecuada, Jordan Belfort sigue siendo una persona exitosa dentro de los valores neoliberales.

Como hemos podido ver, el neoliberalismo es una teoría política y económica basada en el libre mercado, la no intervención estatal en la economía, la responsabilización del individuo sobre su situación personal y socioeconómica, y la eliminación de factores que puedan afectar a la regularización natural del mercado como los sindicatos o las ayudas sociales a los más desfavorecidos. Además, su ideología ha calado en todos los ámbitos de nuestra sociedad, desligando al individuo de su entorno y perpetuando sus valores a través de la cultura con las narrativas de ficción sobre el sueño americano. Aunque el neoliberalismo sea una fuente de motivación para muchos individuos, la constitución de su hegemonía en el ámbito laboral y en la cultura debe ser analizada y criticada para evitar la asimilación inconsciente de valores que se nos van inculcando sutilmente a través de la cultura y que, quizá, sea una ética que no queramos necesariamente defender. Es por ello por lo que, en los próximos apartados, profundizaremos en la industria del videojuego y en el videojuego como producto cultural derivado de dicha industria, para valorar el impacto que el neoliberalismo ha tenido en este sector de la cultura audiovisual.

4. La industria del videojuego y la audiencia

¿Por qué encajan tan bien los videojuegos con el pensamiento neoliberal?

Siguiendo con la cimentación de las bases teóricas de este análisis, en este apartado explicaremos la situación económica y laboral de la industria del videojuego, y como esta es uno de los mayores exponentes de la lógica neoliberal, generando un entorno de trabajo que, aunque puede ser increíblemente productivo e innovador, puede llevar a la sobreexplotación de sus trabajadores.

La industria de los videojuegos es una de las más boyantes en nuestros tiempos a nivel global, con unos ingresos de 152.1 mil millones de dólares en todo el mundo, con los beneficios de los juegos para consolas subiendo un 13.4% respecto al año anterior y aupando a EE. UU. hacia la primera posición en el mercado, robándole el puesto al gigante chino. De igual manera, aunque la empresa china Tencent se mantiene en el primer puesto de las empresas más influyentes del sector, esta tan solo crece un 9% este año frente a las competidoras estadounidenses como Microsoft (que aumenta en un 32%), Apple (crece un 18%) o Google (crece un 22%). Pese a los buenos resultados estadounidenses, es probable que el primer puesto en este caso se lo lleve en un futuro la empresa japonesa Sony, con un crecimiento del 41%, pero sigue siendo indiscutible que Norte América (y especialmente EE. UU.) empiezan a ganarles terreno en el mercado al continente asiático (Newzoo, 2019).

Lejos de competir a ese nivel dentro del mercado, España es un ejemplo de un país que aún es más consumidor que productor: con 2.7 miles de millones de dólares de gasto en este sector del audiovisual, nuestro país es el cuarto mayor consumidor de Europa (Newzoo, 2019), pero por desgracia todo ese dinero no va destinado a consumo de producto patrio. La industria del videojuego en España apenas tiene 6.900 trabajadores directos, quienes trabajan generalmente en estudios *indie* de menos de 5 personas, los cuales en muchas ocasiones acaban fracasando al poco tiempo de nacer (DEV, 2020). Estos estudios y microempresas componen el 52% de las 520 empresas dadas de alta en el sector, mientras que las empresas que superen los 50 empleados apenas llegan al 4% de nuestra industria. Por otra parte, el 89 % de los estudios factura menos de dos millones de euros al año, mientras que apenas un 3 % de las empresas supera los 10 millones de euros al año. Es precisamente ese 3 % el que más ingresos aporta al sector, generando el 67 % de la facturación anual global de la industria en nuestro país. Como dicen en *El*

libro blanco del desarrollo español del videojuego, el 80% de las empresas españolas tienen menos de 10 años de antigüedad, el 49% de sus trabajadores tiene menos de 30 años y todo ello, junto con la poca o insuficiente incentivación estatal, conlleva que “el 92% del capital se financia con recursos propios, lo que apunta a la nula confianza de inversores ajenos” (DEV, 2020, p. 28).

Esta industria incipiente puede ayudarnos a comprender mejor las lógicas neoliberales que rigen a la industria a nivel global. Como mencionamos en el apartado anterior, una industria que se nutre de trabajadores jóvenes tiende a ser un sector conformado por empleados que no disfrutan de las mejores condiciones laborales debido a su inexperiencia (Brunet Icart y Moral Martín, 2017), y la situación se ve agravada por su necesidad de depender de sus propios ahorros o los de sus familiares y *crowdfundings* para llevar a cabo proyectos lejos de las grandes corporaciones. Es por esto que, aunque la industria española diste mucho de estar al nivel de la estadounidense o de las distintas industrias asiáticas debido a su juventud, hay algo que todas tienen en común sin importar demasiado su origen geográfico: malas prácticas laborales, específicamente la explotación laboral a través del llamado *crunch*.

El *crunch* es el horario extenuante que aplican las empresas cuando el producto lleva retrasos acumulados respecto a la planificación y no está aún preparado para salir al mercado pese a que la fecha de lanzamiento se acerca peligrosamente. Para ello, las empresas imponen ritmos de trabajo que pueden llegar a generar jornadas laborales que alcanzan las 100 horas semanales, en casos tan notorios como *Red Dead Redemption II* (Goldberg, 14 de octubre de 2018), o casos aún peores en el continente asiático que, quizá, deberían servirnos al resto de occidente como aviso: en 2016, tras el lanzamiento de un juego de rol móvil de Netmarble Games para el que fue necesario realizar un *crunch* de última hora y pasar varios días sin dormir, uno de sus trabajadores, un joven de apenas 25 años, murió de arterioesclerosis coronaria, una enfermedad coronaria asociada al estrés crónico y el sedentarismo que le producía su trabajo. Aunque no fue la única muerte que tuvo lugar ese año, entre los cuales hubo algunos suicidios, esta fue la primera en ser reconocida por las autoridades como *karoshi*, conocida como ‘muerte por exceso de trabajo’ (BBC Mundo, 16 de marzo de 2018).

Una encuesta internacional reveló que el 41% de los encuestados confesó haberse visto afectado por la cultura del *crunch* y, de entre los que dijeron que no lo habían sufrido nunca, un 31% afirmó que sí tenían que hacer horas extra (aunque no se referían a ellas

como *crunch*). Un 36% admitió haberse visto en este tipo de jornadas extenuantes al menos dos veces en los dos últimos años, de los cuales un 34% no recibieron ninguna compensación por sus horas extra y, entre aquellos que recibieron algún tipo de compensación, solo el 8% recibió una compensación económica mientras el resto obtuvo comidas gratis o la promesa de recibir más días libres en el futuro (International Games Developers Association (Igda), 2019). Además, el 56% de los encuestados afirma que el “*crunch*” es algo aceptado como normal dentro de sus trabajos y las expectativas de sus clientes (International Games Developers Association (Igda), 2019).

En un *crunch*, los trabajadores se juegan su puesto de trabajo si no ceden ante la presión y cumplen con los ritmos impuestos. La competencia es muy dura, lo que, unido a la sensación de privilegio por poder colaborar en uno de los grandes títulos del año, hace que el trabajador intente no quejarse y resistir lo máximo posible (Sánchez, 25 de octubre de 2018). Pese al éxito de esta industria y los buenos datos que reflejan sus beneficios económicos, los cuales teóricamente deberían generar unas mejoras en las condiciones laborales de todos sus trabajadores, esta práctica está sumamente extendida en la industria.

¿Cómo es posible entonces que se de esta situación dentro de una industria con tantos beneficios económicos? Pues se debe a la lógica neoliberal que hemos explicado anteriormente: la narrativa interna de la industria del videojuego es que aquellos que logran trabajar allí son los verdaderos amantes de su arte, a los que ‘no les importa’ hacer horas extra porque la pasión es su único sustento, y si alguien no tiene suficiente ‘motivación’ como para soportar este abuso simplemente ‘no lo ama’ o ‘no se esfuerza’ lo suficiente. También influye la necesidad de producir contenido a un ritmo vertiginoso y plagados con novedades para mantenerse relevante, en lo alto del mercado económico, frente a una feroz competencia (Altozano, 2019, min. 20:56-22:28). En palabras de Jordi de Paco, diseñador y guionista de *Deconstructeam*: “hay veces que tengo que trabajar y ese día no puedo [...] solo quieres poder producir, y si no produces no eres válido [...] ese esfuerzo tan extremo que haces para llegar a una meta [...] llegan momentos que, mental y físicamente, [...] te rompes” (Altozano, 2019, min. 38:52-22:28). He aquí la mayor influencia del capitalismo neoliberal en la industria del videojuego: ritmos insostenibles, presión grupal y manipulación emocional. Y, como ya veremos más adelante, esto no solo afecta a los trabajadores: evidentemente estas dinámicas afectan profundamente al producto final, tanto en el gran número de errores de programación que

el producto tiene en su fecha de lanzamiento, como en las dinámicas internas del juego, tanto narrativas como mecánicas o de diseño, sonido y arte.

Desde luego no se puede esperar que la situación se arregle por sí sola, puesto que, de acuerdo con la teoría del *Social Shaping of Technology*, la compañía tenderá a elegir la opción que más los beneficie a ellos (Williams y Edge, 1996, p. 22), por lo que no se puede esperar que los trabajadores (que dependen económicamente de la compañía) puedan cambiar la situación por sí mismos, sin apoyo y respaldo social. Cuando mayor cambio en las dinámicas y expectativas laborales se está viendo en la industria ha sido cuando los consumidores y los medios han denunciado abiertamente estas prácticas sin dejar de elogiar los resultados del producto y, aunque sus mayores exponentes aún se refugien en el discurso neoliberal de “los trabajadores lo hacen porque están apasionados”, se empieza a ver la luz al final del túnel. Como dice Marta Trivi, “es evidente que la presión social y las declaraciones de los profesionales están consiguiendo algo. De ser una práctica antes defendida, cada vez son más los estudios que, al menos, identifican el *crunch* como un problema que hay eliminar. Sin embargo, el trabajo de los activistas no acaba aquí. Señalar que existe solo es el primer paso para poder cambiarlo. Ahora es cuando debemos permanecer vigilantes.” (Trivi, 23 de mayo de 2018).

Es indiscutible que estas condiciones laborales, aunque ahora comiencen a ser cuestionadas, han sido una parte intrínseca de la industria del videojuego, y resulta difícil creer que estas condiciones laborales no han afectado al videojuego en sí en mayor o menor medida. Según la teoría del *SST*, la influencia de la sociedad en la que se crea del producto es tal que debe considerarse como una parte esencial de su diseño, especialmente durante los primeros estadios de este (Lister et al., 2009). Como dicen Robin A. Williams y David Edge, “el software es diseñado para alcanzar propósitos muy definidos; su diseño encarna una serie de valores y relaciones sociales particulares. Los distintos grupos sociales involucrados o que han influido de alguna manera en el departamento de IT pueden tener objetivos y prioridades muy diferentes [a las intenciones originales del diseño]” (Williams y Edge, 1996, p. 22).

Siguiendo esta línea argumentativa, consideramos que para poder determinar con claridad el grado de influencia que la industria, y la sociedad que la ha generado, ha tenido en el producto, trataremos de ofrecer algunas definiciones de los distintos elementos que componen a este medio audiovisual, y ligarlas con la industria y sus efectos, en el próximo apartado. Pero primero es necesario hablar de otra parte de la sociedad que influye en el

producto con sus comentarios, hábitos y demandas: el consumidor y la audiencia a la que pertenece.

4.1 La audiencia

De acuerdo con la segmentación de la empresa de análisis Newzoo, existen 8 perfiles principales dentro de la audiencia de los videojuegos de cara a su actitud fuera del juego. En general, se caracterizan por disponer de ingresos suficientes como para sustentar esta afición que, en muchos casos, puede requerir de una gran inversión monetaria si se desea adquirir las últimas novedades del sector (Newzoo, 2019, p. 13-14). Dichos perfiles son *the ultimate gamer* (13%), *The all-around enthusiast* (9%), *The cloud gamer* (19%), *The conventional player* (4%), *The hardware enthusiast* (9%), *The popcorn gamer* (13%), *The backseat viewer* (6%), *The time filler* (27%)³ (Newzoo, 2019, p. 13-14).

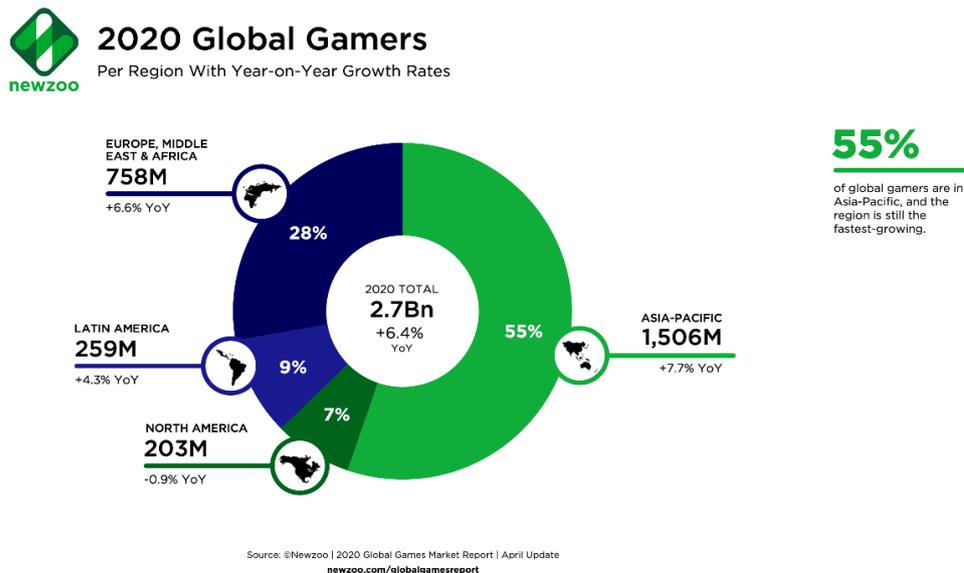


Figura 2. 2020 Global Gamers per region. Fuente: Newzoo (s.f.) Key numbers

De cara a la demografía general de los jugadores, como vemos en el gráfico anterior el grueso de la población se localiza en Asia y Oceanía con el 55% de los jugadores, seguidos por Europa, oriente medio y África con el 28%. Los perfiles más comunes de jugadores dentro del juego son filántropo, espíritu libre y triunfador (Tondelloa et al., 2019), y fuera del juego son *time filler* y *cloud gamer*, aunque los que más invierten en el sector sean *ultimate gamer* y *the all-around enthusiast*⁴. Aunque no

³ Definiciones de dichos perfiles en el Anexo 1.

⁴ Información referente a los hábitos de gasto en el Anexo 1.

tenemos muchos datos del sesgo de género en la población general, según un estudio de la empresa de videojuegos Blizzard las madres juegan casi tanto a los videojuegos como los padres (Activision Blizzard Media, 2020, p. 11), por lo que no sería de extrañar una paridad generalizada.

Como hemos mencionado anteriormente, en una industria neoliberal priman los resultados económicos, y eso lleva a las empresas y a los estudios a tratar de agradar a perfiles muy distintos de consumidor. Debemos hablar de cómo esa necesidad de contentar a la audiencia lleva a las empresas a preocuparse profundamente por las opiniones de sus compradores, tratando de cumplir con las expectativas de colectivos muy dispares. Existe una brecha en la audiencia de los videojuegos entre los sectores progresistas y conservadores que puede llevar a problemas en las ventas si nuestro videojuego tiene demasiada diversidad o, por el contrario, no trata por igual a sus individuos, como cuando sexualiza a sus personajes femeninos. Este fenómeno se debe a que la audiencia es consciente, aunque quizá sin saberlo, de que los videojuegos se rigen por reglas sociales y cuando estas no coinciden con su ideología se sienten incómodos con el producto.

Un ejemplo de este proceso se dio en agosto de 2014 a través del *gamergate*, a raíz de una serie de denuncias públicas por acoso sexual y laboral a distintas mujeres de la industria como Nathalie Lawhead o Zoë Quinn, mayoritariamente desarrolladoras de estudios indie. Según el informe bianual del proyecto de monitorización en internet de la universidad de Harvard, la motivación detrás del *gamergate* era técnicamente un intento de criticar la ética del periodismo de videojuegos, pero en seguida se transformó en un amargo debate político sobre la misoginia, el feminismo, el acoso online y teorías conspiranoicas sobre los medios de comunicación (Gasser, Zittrain, Farisy y Heacock Jones, 2014, p. 99). Antes de recibir el nombre de *gamergate*, este movimiento ya había atacado dos años antes con amenazas de muerte y violación a Anita Sarkeesian por proponer la realización de una serie de vídeos analizando y criticando la hipersexualización de los personajes femeninos en el videojuego (Wu, 20 de octubre de 2014). Esto es una muestra de la reacción que surge en la audiencia cuando entras a analizar el componente ideológico de los videojuegos. Parte de la audiencia de este sector argumenta que no existe esta politización, por lo que en el siguiente apartado procederemos a explicar las características del videojuego y porqué este medio es inherentemente político aunque se intente negar la evidencia.

5. El videojuego como producto cultural, sus elementos conceptuales y su relación con la audiencia

Continuando con la teoría en la que se basa el trabajo, consideramos necesario concretar las distintas formas que puede tomar un videojuego, partiendo de una definición que englobe todas sus formas para pasar a explicar sus distintas categorizaciones en función de sus mecánicas y formas narrativas. Posteriormente, explicaremos cómo influye la ideología neoliberal y la situación laboral de su industria en la creación de este producto cultural, especialmente dentro de la creación y construcción de sus personajes. Para poder establecer los distintos elementos que configuran el videojuego y su complejidad estructural, hemos decidido dividirlo en dos categorías principales: el videojuego como medio, desde los orígenes del concepto hasta los elementos que componen y distinguen el tipo de producto que estamos consumiendo, y el vehículo a través del cual experimentamos e interactuamos con este producto: los personajes que nos sirven como avatares dentro del universo virtual del juego.

5.1 ¿Qué es un videojuego?

Se considera un producto cultural a aquel que surge de medios e industrias culturales para el consumo de las masas, los cuales, aún si su única intencionalidad es entretener, están imbuidos en un mensaje dominante (generalmente, en línea con la ideología hegemónica del momento) y otros más sutiles, llamados latentes, que suelen hacer referencia a lo que no se dice explícitamente o se omite directamente, dotando a sus mensajes codificados de un contenido polisémico (Lozano Rendón, 2007, p. 155-158).

Según John Fisker, la realidad tiene una serie de códigos que son inevitablemente reproducidos por estos productos culturales, dado que solo analizando la realidad desde nuestra codificación cultural logramos comprender nuestro entorno, y por tanto estos productos tienen una función de reproducción de los valores referentes en lo ideológico y social (Fisker, 1987, p. 4). Los videojuegos son un acto comunicativo entre el sistema o universo creado por los productores y los jugadores, el cual utiliza signos, diálogos, imágenes, música y sonido para generar significado (Järvinen, 2007, p. 40-41). Es por ello que, por definición, los videojuegos son productos culturales, creados por la industria del videojuego, que reproducen sus códigos e ideología en sus producciones.

Se llama juego a la actividad que consiste en resolver un problema desde una perspectiva lúdica (Schell, 2008), por lo que un videojuego es un juego contenido dentro de un formato digital. El videojuego viene definido por su sistema narrativo (*storytelling system*), sus mecánicas, sus dinámicas, su estética, sus motivaciones⁵ (intrínseca y extrínseca) y su género. Los diseñadores solo tienen el control sobre cuatro o cinco de estas variables, puesto que las dinámicas, la motivación intrínseca y en algunos casos, como veremos más adelante, la narrativa, están o pueden estar solo en manos del jugador o jugadora. Comenzaremos exponiendo las características que sí están bajo cierto control del equipo que produce el juego.

Existen nueve géneros principales dentro de este medio audiovisual, de los cuales después se destilan sus propios subgéneros: Acción, Aventuras, Acción-y-aventuras, Rol, Simulación, Estrategia, Deportes, Puzles y Ocio (Vince, 12 de abril de 2018). Los géneros en los videojuegos sirven para generar unas expectativas al jugador respecto a la experiencia que va a percibir, y tienden a mantener similitudes dentro de la narrativa y/o las mecánicas, aunque su estética puede variar ampliamente. Es por eso que el género del videojuego ayuda al jugador y a los diseñadores a marcar unas pautas sobre qué tipo de mecánicas, narrativas y dinámicas se esperan de su producto, y para ello necesitamos explicar estas variables dentro del juego. Comenzaremos analizando las primeras.

Las mecánicas son un elemento de los videojuegos cuya concepción tiene distintas definiciones según quien las haya analizado y estudiado, siendo algunos de los autores más relevantes Elliott Avedon en *The Study of the Games*, Raph Koster con su *Perspectiva de la Gramática del Juego* y *A Theory of Fun*, Miguel Sicart en *Defining Game Mechanics*, y Robin Hunicke, Marc Leblanc y Robert Zubek con el sistema MDA. Para simplificar el marco teórico de este trabajo, nos basaremos en la definición de mecánicas de Miguel Sicart, y aplicaremos el modelo de motivación intrínseca RAMP de Andrzej Marczewski⁶ junto con el sistema MDA para comprender mejor cuál es la relación que se establece entre juego y jugador.

⁵ Las motivaciones se explicarán en mayor detalle en el apartado que trata la relación entre personaje, jugador y videojuego.

⁶ El modelo RAMP (*Relatedness, Autonomy, Mastery y Purpose*) es la teoría que da lugar a *the Gamification User Types Hexad*, es decir, los tipos de usuarios que existen según sus motivaciones intrínsecas dentro del juego y según los cuales se establecen una serie de mecánicas dirigidas a satisfacer sus distintos intereses (Marczewski, s.f.). Este modelo es respaldado por un estudio empírico que ha comprobado la exactitud con la que estos perfiles se cumplen (Tondello et al., 2019).

Miguel Sicart conceptualiza las mecánicas como “la acción invocada por un agente para interactuar con el mundo del juego bajo las normas que lo rigen y constriñen”, puntualizando que, aunque las mecánicas son generalmente una sola acción, en el caso de acciones complejas como conducir, las mecánicas individuales de frenar, acelerar, o girar se pueden englobar bajo una sola mecánica compuesta cuando dentro del juego se utilice de dicha manera, es decir, como una única acción (Sicart, 2008). Las mecánicas *core* son aquellas las mecánicas que se usan repetidamente para alcanzar sistemáticamente la recompensa final, pudiendo clasificarse como primarias o secundarias. Las primarias son aquellas se aplican para resolver problemas concretos y obtener como consecuencia dicha recompensa final, estando disponibles durante todo el juego, mientras que las secundarias son aquellas que ayudan en la interacción entre el jugador y el juego, estando disponibles solo ocasionalmente y pudiendo requerir la utilización de una mecánica primaria previa para poder llevar a cabo su cometido. Aunque estas definiciones puedan parecer rígidas, el autor advierte de que existe la posibilidad de que haya mecánicas secundarias que se conviertan en primarias a medida que ganen relevancia dentro del juego, y algunas mecánicas que comienzan siendo primarias pueden desaparecer a medida que el juego progresa (Sicart, 2008).

Los distintos tipos de mecánicas y perfiles de jugadores son tenidos en cuenta a la hora de diseñar también la gamificación⁷ y el flow⁸ del viaje del jugador (Marczewski, 2012). Ambos conceptos son sacados del marco teórico de Marczewski, y hacen referencia a cómo diseñar la progresión de la dificultad y la monitorización del progreso, habilidades y recursos del jugador para generar un desafío satisfactorio a lo largo de la totalidad del videojuego. Este diseño trata de evitar que el individuo se aburra o se frustre, y también se puede aplicar fuera del juego en tareas rutinarias como las que tienen lugar en el trabajo. El propio autor aborda esta cuestión en su artículo (Marczewski, 2012), pero no llega a analizar cómo esta gamificación de la rutina laboral puede desembocar en la cultura del esfuerzo neoliberal, pudiendo argumentarse que el trabajador no se está esforzando lo suficiente en superar el reto que se le presenta y para el que debería estar preparado dado su progreso y habilidades. Pese a este aspecto negativo, en general estos modelos pueden ser muy beneficiosos para mantener la atención y el interés del jugador pese a sus limitaciones.

⁷ Más información en el Anexo 3.

⁸ También conocido como *EEEE User Journey Framework*. Más información en el Anexo 4.

Aunque los desarrolladores y programadores tengan en cuenta estos perfiles y sus distintas necesidades a la hora de diseñar su videojuego, realmente la relación que los jugadores establezcan con dichas mecánicas es bastante personal y difícil de predecir. Es por ello que los videojuegos suelen ser probados por unos *beta testers*, para asegurar que las reglas y mecánicas son interpretadas de la manera más cercana posible a la intencionada cuando se diseñaron. En el próximo apartado sobre la relación del jugador, el personaje y el videojuego ahondaremos en la relación que se establece entre estos elementos, dando lugar a las dinámicas, a través de la RAMP y la MDA. Pero mientras tanto, sigamos con el análisis del videojuego como medio y producto cultural.

Pasando al siguiente elemento, la narrativa del videojuego puede dividirse a su vez en **guionizada**, es decir, basada en un guion lineal (la narración más clásica, el jugador sigue el camino que el guionista ha creado, en la que se presenta al protagonista y se introduce y resuelve un conflicto) o no lineal (que a su vez pueden ser de mundo abierto, ramificado o paralelo, donde el jugador escoge por donde decide seguir la historia en función de un guion ramificado para acomodar todas las posibles decisiones preestablecidas) (Lindley, 2005); y en **emergente**, la cual consiste en generar un universo reglado en el que el jugador puede experimentar y convertirse en el coguionista de su propia historia (Chauvin et al., 2014). Dentro del modelo de guion no lineal, las principales diferencias están en si el jugador elige con cierta libertad cómo ordenará su historia a través del descubrimiento de un mundo abierto, o si simplemente elegirá como continuar desde un camino preestablecido. Según el grado de diferenciación entre las experiencias que se expongan según dichas elecciones, estos guiones pueden ser ramificados (cuando presentan grandes diferencias) o paralelos (cuando las diferencias son menos notables, y en líneas generales tienen un final muy similar sin importar las opciones escogidas).

El formato no lineal juega con la posibilidad de rejugar el juego para experimentar todos los posibles finales programados, tratando de hacer su producto más duradero y atractivo para lograr despertar interés en una audiencia mayor, aunque realizar finales realmente diferentes y distintivos resulta muy complicado, por lo que los finales estilo narrativa paralela son comunes aunque no muy apreciados por su público. Rejugar el juego consume una cantidad de tiempo que puede considerarse superior a la que merece la recompensa obtenida si el final no resulta satisfactorio (Summerley, 2017), por lo que en ocasiones esta estrategia resulta contraproducente de cara a la popularidad del juego y sus ventas. Los videojuegos con narrativa emergente como *Fornite* tratan de poner

solución a este problema convirtiendo al jugador en coguionista, otorgándole un gran grado de independencia, espacio e incertidumbre, dado que ni los desarrolladores ni el propio jugador sabe que narrativa va a surgir de su interacción orgánica con el juego historia (Chauvin et al., 2014). Pero, pese a los buenos resultados económicos de este nuevo formato, como ya hemos visto eso no impide que sus desarrolladores se vean sometidos a las jornadas laborales interminables del *crunch*, por lo que, aunque ahora mismo este modelo sea un éxito, es probable que el agotamiento y la saturación acaben cavando temporalmente la tumba del género.

De lo que no cabe duda, y es común a todas las narrativas, es que para poder experimentar las historias y mecánicas de los videojuegos es necesario que el jugador tenga una mínima representación física dentro del universo, desde la que orientarse espacial y temporalmente, y a través de la cual se puede establecer la interacción con el universo digital. Dicha representación toma la forma del personaje, nuestro próximo elemento de análisis.

5.2 Personaje

Para poder comprender el impacto del neoliberalismo en los videojuegos, y como este impacto no solo marca el producto final sino el sistema de creencias del consumidor, consideramos imprescindible realizar un análisis previo del elemento que sirve de nexo principal entre lo digital y lo analógico, entre el juego y el jugador: el personaje. Para ello, trataremos de definir qué es un personaje, especialmente en el ámbito de los videojuegos, delimitaremos los tipos de personajes que se encuentran en este medio, y explicaremos cuales son las relaciones y el impacto que deriva de introducirnos en la piel de otro para acceder al universo ficticio del videojuego.

5.2.1 ¿Qué es un personaje?

De acuerdo con la RAE, un personaje es “cada uno de los seres reales o imaginarios que figuran en una obra literaria, teatral o cinematográfica” y una “persona singular que destaca por su forma peculiar de ser o de actuar” (Real Academia Española, s.f., definición 2 y 3). Según su profundidad, los personajes pueden ser planos (poco desarrollados y no cambian a lo largo de la historia) o redondos (desarrollados en profundidad, evolucionan a lo largo de la historia), y según el rol que tengan en la historia, pueden ser principales (llevan el peso de la historia, pueden ser protagonistas o

antagonistas), secundarios (personajes relevantes en la historia pero con menor desarrollo o intervenciones) o terciarios (personajes con mínimo desarrollo e impacto en la historia).

En el caso de los personajes principales, especialmente en el caso del protagonista, suelen seguir un patrón dentro de la narrativa conocido como monomito o periplo del héroe. Este concepto fue expuesto por Joseph Campbell en 1949 en su libro de *El héroe de las mil caras*, para después ser completado por Christopher Vogler en *El viaje del escritor* (2002). En su interpretación, Vogler divide el viaje del héroe en doce fases⁹ que tienen lugar entre dos mundos: el mundo ordinario, del que el héroe parte una vez es llamado a la aventura y, tras un primer rechazo, acepta su destino con la ayuda de un mentor, y el mundo especial, al que llega el héroe tras atravesar el umbral y en el que deberá de superar una serie de pruebas hasta enfrentarse al origen del conflicto en su historia, para después emprender el camino de regreso al mundo ordinario como un individuo cambiado por su experiencia (Vogler, 2002)¹⁰.

Aunque este diccionario aún no incluye dentro de su acepción al medio de los videojuegos, resulta indiscutible que estos encajan también dentro de la definición de personajes. En el videojuego, el personaje puede ser controlado o no por el jugador, diferenciándose en personajes jugables y NPCs (*Non-Playable Characters*). Aunque los NPCs tienen una función muy similar a sus homónimos en la literatura y el cine, el personaje protagonista dentro del videojuego tiene una labor que no suele estar presente en otras obras, ya que no solo percibimos el mundo a través de sus ojos, sino que además podemos interactuar con su entorno a través de él o ella.

Aunque los videojuegos pueden presentarse en primera o en tercera persona, rara vez nos vemos coartados por las limitaciones que se pueden encontrar en otras obras respecto a la perspectiva del personaje. Pese a que el personaje puede presentar un carácter individual en su forma de hablar o de moverse, y tenga un pasado antes de ser controlado por el usuario, dentro del videojuego debemos entender que el jugador es siempre él mismo y su personaje al mismo tiempo. Según la personalidad y la experiencia del jugador, este tomará las decisiones teniendo en cuenta los deseos y el carácter de su personaje, o simplemente escogiendo su opción preferida. Además, en un videojuego el

⁹ Las etapas no son inamovibles, pueden unirse o eliminarse sin que esto tenga necesariamente un impacto negativo en la historia, y si mantiene la estructura esencial se seguirá considerando parte del monomito.

¹⁰ Más información en el Anexo 5.

entorno del personaje siempre está disponible para nosotros, a excepción de que se haya programado algún impedimento que limite artificialmente nuestra habilidad para percibir o interactuar con nuestros alrededores por conveniencia del guion. En parte gracias a este grado de inmersión y autonomía que obtiene a través del personaje, el jugador pasa a ser un elemento activo dentro de la narración, favoreciendo la inmersión de la audiencia dentro de su historia aunque dicho personaje pueda causar una cierta disonancia ludonarrativa, como explicaremos más adelante.

5.2.2 ¿Qué tipo de personajes existen en el videojuego?

Al igual que los personajes en el resto de los medios, los personajes en los videojuegos pueden ser clasificados según su función en la historia y su grado de desarrollo. Mientras que la clasificación según su función en la historia se mantiene, hemos establecido otra categorización de los personajes según su desarrollo. Estos pueden ser:

- **Vacíos:** personajes completamente customizables, tanto en apariencia como en actitud, sin un pasado relevante que los defina como individuos concretos antes de que el jugador tome posesión de ellos (en caso de ser personajes jugables, aunque suele ser lo más habitual).
- **Planos:** personajes que sí muestran una personalidad, ya sea por su aspecto, su forma de hablar o su pasado, pero que no sufren una evolución destacable a lo largo del juego. Además, tienden a ser personalidades poco desarrolladas que giran en torno a una única cualidad, como las de las narrativas infantiles. A veces la personalidad de estos individuos se expone no directamente en el videojuego sino que se muestra en profundidad a través de productos transmedia como películas, vídeos promocionales o páginas web tipo wiki.
- **Redondos:** como los personajes planos, estos son personajes que muestran una clara personalidad a través de su aspecto, diálogos e historia pasada, pero que además evolucionan a medida que el juego avanza. Tienden a tener personalidades más complejas, que pueden llegar a presentar algunas contradicciones e incoherencias que dan mayor peso y conflicto a la narrativa. Aunque su historia

sí suele estar reflejada en el juego, también se puede encontrar más información en materiales y narraciones transmedia.

5.2.3 ¿Cómo se relaciona el personaje con el resto del videojuego?

El personaje es el nexo entre el videojuego y el jugador, ya sea como avatar a través del que interactúa con el medio o como habitante autónomo de este. Evidentemente, aunque las relaciones emocionales que se pueden establecer con los NPCs pueden llegar a ser muy profundas, el personaje que encarna nuestra psique dentro del juego es esencial para nosotros como jugadores, por lo que nuestra relación con él desarrolla emociones diferentes.

Para empezar tenemos la paradoja del titiritero, también conocida como desanexión, la cual consiste en el cuestionamiento de la identidad que puede surgir cuando nuestra ética o emociones chocan con lo que el videojuego está requiriendo del personaje en ese momento (Altozano, 2016, p. 89). Hasta cierto punto, esta desanexión está relacionada con la disonancia ludonarrativa, el término mencionado con anterioridad y que analizaremos en el próximo apartado, dado que la historia que se nos ha presentado hasta el momento choca con las mecánicas y las opciones que se nos están ofreciendo. Esto surge cuando el diseño arrastra errores en el sistema MDA, el cual expone que la relación que el desarrollador establece con el juego es opuesta a la que el jugador. El desarrollador planea el juego desde las mecánicas, prevé las posibles dinámicas y finalmente establece la estética, mientras que el jugador percibe primero la estética y las emociones que surgen entre la estética y las dinámicas, y finalmente es consciente de las distintas mecánicas (Hunicke, Leblanc y Zubek, 2004).

La estética en este sentido no debe ser considerada como el mero diseño gráfico y ambiental del entorno del videojuego, sino como la respuesta emocional que se busca por el desarrollador y surge del jugador al interactuar con todos los elementos del juego (Hunicke, Leblanc y Zubek, 2004). Las mecánicas y las dinámicas van íntimamente unidas: mientras las mecánicas son las herramientas que el equipo de desarrollo programa y proporciona dentro del juego al jugador o jugadora, las dinámicas son la intencionalidad con la que dicho jugador o jugadora utiliza esas herramientas y cómo se relaciona con el universo virtual a través de ellas. Esto se debe a los distintos tipos de motivación que

impulsan al jugador/a, que, como hemos mencionado antes, pueden ser de dos tipos: intrínsecas y extrínsecas (Marczewski, s.f.).

La motivación extrínseca es aquella que se basa en la recompensa y en las relaciones de causa y efecto. Esta es la motivación más sencilla que puede generar un videojuego, dado que se puede programar una serie de acciones cuyos resultados generan puntos que pueden dotar de premios al jugador. Es un modelo conductivista muy sencillo, en el que el jugador aprende cuales son las acciones mejor premiadas y trata de repetir las lo máximo posible para obtener un mayor beneficio. La motivación intrínseca, por lo contrario, se rige por otras reglas: esta es “la realización de una acción o comportamiento determinado por la única satisfacción de hacerlas sin necesidad de ningún incentivo externo, sino por el simple placer de disfrutar” (Pedraz, 14 de mayo de 2019). Como hemos visto en el apartado anterior, esta motivación, por tanto, nace del jugador/a y varía en función de su perfil (Marczewski, s.f.). Aunque el equipo puede intentar predecir y guiar las motivaciones a través de la estética y los otros elementos que tiene bajo su control, en última instancia esta es irreproducible y específica dentro de la experiencia de cada jugador. De esta premisa surge uno de los grandes problemas de los videojuegos, sobre todo en el ámbito teórico: la disonancia ludonarrativa. La hemos mencionado y explicado brevemente en apartados anteriores, pero ahora haremos una definición más exhaustiva que demuestre el impacto que esta problemática tiene en la experiencia del jugador, además de que este fenómeno nos ayuda a comprender la influencia que el videojuego, y los personajes que habitamos mientras estamos en el interior de uno, tienen sobre el jugador y las reglas sociales que rigen su mundo.

5.2.4 Disonancia ludonarrativa: ¿qué es y cómo afecta a nuestra experiencia como jugadores?

La disonancia ludonarrativa es un término utilizado a menudo en el estudio y análisis de los videojuegos, que hace referencia a un problema estético respecto a la recepción emocional que el jugador tiene del videojuego. Este es un término acuñado por Clint Hocking durante su análisis de Bioshock, y esta sucede cuando la historia o contrato narrativo contradice las reglas y mecánicas establecidas por el juego en el llamado contrato lúdico (Hocking, 2017). A mayor sea la inexperiencia del jugador, más probable es que este experimente disonancia ludonarrativa. El jugador aprende con el tiempo a

ignorar los elementos que rompen la inmersión si los analiza con atención, debido a dicha contradicción entre narrativa y reglas, por lo que a menos títulos haya jugado, más fácil es que el jugador sienta cierta emersión por dichas incoherencias. Podemos encontrar estas incoherencias en el diseño de los personajes, cuando un personaje femenino es cubierto con una armadura bikini y un personaje masculino tiene una armadura completa, pero esta disonancia se puede experimentar especialmente cuando se sustituyen historias pensadas con hombres blancos como protagonistas, por otro tipo de personaje de distinto género, raza u orientación sexual.

Las características del personaje jugable afectan en gran medida a la experiencia del juego, puesto que no es lo mismo caminar por una zona oscura tranquilo que teniendo alguna discapacidad motora o psíquica, o temiendo sufrir una agresión por el género, la raza o la orientación sexual. Esto significa que los juegos no pueden intercambiar las características del personaje como si estas no tuvieran relevancia narrativa, la inclusividad no puede ser un mero acto cosmético aunque ese marketing prometa mayores ventas (Euteneuer, 2016).

Igual que los personajes son importantes, también lo es la identidad del jugador. De acuerdo con Leslie A. Howe, “parte del problema es que los jugadores de videojuegos tienden a tratar a sus personajes como avatares, como representaciones de sí mismos en lugar de roles que controlan temporalmente. [...] en otras palabras, los jugadores confunden al personaje consigo mismos en lugar de reconocer que están ocupando un rol preexistente en una narrativa ajena¹¹” (Howe, 2017), pero realmente es increíblemente difícil no hacerlo. Durante todo el juego, tu eres ese personaje explorando ese mundo, aunque seas consciente en todo momento de tu identidad fuera del juego. Es por ello que los sucesos del videojuego no solo producen un impacto emocional en el jugador, sino que pueden reforzar los códigos sociales expresados en el juego debido a sus características como producto cultural. Para demostrar estos argumentos, procederemos a realizar un análisis de nueve ejemplos relevantes en base a la teoría que expuesta hasta el momento.

¹¹ Texto original: “part of the problem here is that video game players tend to treat their game-characters as avatars, i.e., as stand-ins for themselves, rather than roles that they happen to control for a time. [...] in other words, players confuse their play-character with themselves rather than recognizing that they are taking on a pre-existing role in another-scripted narrative.” (Howe, 2017).

6. Metodología

Una vez expuesta la teoría, esta metodología será aplicada sobre siete títulos que nos servirán como casos de estudio representativos de la evolución de la industria, a través de los cuales trataremos de demostrar los objetivos expuestos al inicio del trabajo. Estos videojuegos han sido escogidos por su popularidad, antigüedad, relevancia en la industria, su tipo de personaje y su uso de la narrativa, tratando de escoger los ejemplos más ilustrativos de entre las múltiples opciones que se han ido publicando. Los elegidos son *Fallout 3*, *Animal Crossing New Horizons*, *New Super Mario Bros.*, *Horizon Zero Dawn*, *Overwatch*, *Final Fantasy VII* y *The Red Strings Club*.

Hemos recurrido al tipo de narrativa y el tipo de personaje para determinar el número de videojuegos a analizar: se analizarán los tres tipos de personajes que hemos definido (vacío, plano y redondo), y dentro de cada uno de estos tipos se utilizará un caso de estudio de cada tipo de narrativa (siempre que sea posible)¹². De esta manera, se analizarán hasta tres juegos con distintas estructuras narrativas dentro de cada tipo de personaje, aportando una visión amplia y rigurosa sobre lo extendidas que están estas prácticas en el sector. También analizaremos las mecánicas de dichos juegos pero, aunque es evidente relevancia y capacidad narrativa que tienen dichas mecánicas dentro de la experiencia de juego, resulta difícil segmentar a los personajes de los videojuegos a través de estas puesto que su combinación en cada juego es bastante particular, mientras que las categorías de tipos de personaje y narrativa sí son criterios claros y genéricos a través de los cuales segmentar los diversos títulos. Es debido a esa especificidad que resulta más útil analizar las mecánicas en el contexto de cada uno de los personajes analizados y no al revés.

¹² Debemos puntualizar que, debido a las definiciones de los conceptos, los casos de personajes vacíos y narrativas lineales son escasos dado a que resulta algo incoherente personalizar un personaje dentro de una historia que no te permite tomar decisiones como individuo, al igual que es complicado realizar una narrativa emergente en la que se guionice a un personaje redondo. A medida que el género experimente y evolucione, es posible que aparezcan grandes títulos con estas características, pero a día de hoy no hemos encontrado ningún ejemplo relevante que cumpla con estas condiciones.

<i>Elementos para analizar</i>	<i>Subtipos</i>		
Mecánicas	Primarias		
	Secundarias		
Narrativa	Guionizada	Lineal	
		No-lineal	
	Emergente		
Personaje	Vacío	Plano	Redondo

Figura 3. Elementos del videojuego destacados dentro del análisis. Fuente: elaboración propia

Los ejemplos muestran la evolución que ha sufrido la industria en los años 2000, generando nuevas sagas y reinventando los clásicos. Se escogieron las remasterizaciones y los nuevos títulos de sagas clásicas (*Animal Crossing New Horizons*, *New Super Mario Bros.* y *Final Fantasy VII*) para mostrar respectivamente la tendencia a explotar fórmulas exitosas manteniendo la misma historia, dinámicas y mecánicas, y la continuación de dicha fórmulas posteriormente con añadidos para atraer a nuevos jugadores y convencer a los amantes de los clásicos de comprar el nuevo producto. Los títulos más nuevos (*Fallout 3*, *Horizon Zero Dawn* y *Overwatch*) fueron escogidos para mostrar la evolución narrativa frente a las similitudes que se mantienen respecto a los clásicos, y se incluyó un indie (*The Red Strings Club*) para mostrar las diferencias que se pueden encontrar entre las grandes industrias y las desarrolladoras independientes.

Cada análisis se dividirá en tres apartados: una ficha técnica con sinopsis, el viaje del héroe frente al sueño americano, y la gamificación. Comenzaremos dando una ficha técnica y una sinopsis del videojuego para contextualizarlo, y después pasaremos a identificar y analizar cada uno de los elementos destacados en la tabla anterior (mecánicas, narrativa y personaje) respecto a la relación que mantienen con los fenómenos de gamificación y de perpetuación de valores neoliberales del sueño americano. Aunque el elemento más importante del análisis es el personaje en sí, dicho personaje viene definido por su entorno y por el género al que pertenece el videojuego, por lo que son factores esenciales para poder llevar a cabo un correcto análisis del personaje, la influencia de la industria y los valores neoliberales que perpetúa.

Durante el análisis, buscaremos demostrar que las narrativas predominantes dentro del videojuego no son meramente el periplo del héroe o el modelo Flow (o su versión ampliada, el *EEEE User Journey Framework*)¹³ de A. Marczewski, sino que derivan en el sueño americano debido a su enfatización del esfuerzo y la monitorización de no solo las funciones vitales sino también sus relaciones sociales, inclinando al jugador a tratar de verlas bajo la óptica neoliberal de la optimización de recursos a través de la gamificación¹⁴. Además, aunque se ha tratado de dar variedad en el perfil de los personajes escogidos, se analizará la precisión con la que se tienen en cuenta las características del personaje como el género, la raza o la orientación sexual a la hora de adaptar su historia a la realidad que este experimenta cotidianamente.

¹³ Concepto desarrollado en el Anexo 4.

¹⁴ Concepto desarrollado en el Anexo 3.

7. Análisis de los ejemplos

7.1 *Fallout 3*

<i>Ficha técnica</i>	
<i>Compañía desarrolladora y año de publicación</i>	Desarrollado por Bethesda Game Studios, publicado en 2008.
<i>Género</i>	RPG <i>survival horror</i> de acción
<i>Elementos para analizar</i>	<i>Subtipos</i>
Narrativa	Guionizada no-lineal.
Personaje	Vacío

Figura 4. Ficha técnica de *Fallout 3*. Fuente: elaboración propia

7.1.1 Sinopsis

Esta es una versión alternativa de nuestro mundo, en el que la América de los años cincuenta poseía avances tecnológicos que aún son impensables para nosotros. Pese a dichos avances, los Estados Unidos han quedado reducidos a ruinas postapocalípticas tras una guerra nuclear. Naces en el Vault 101, un refugio antinuclear aislado del mundo exterior desde que las bombas atómicas lo destruyeran hace ya 200 años. Tu pariente más cercano es tu padre, quien te guía en las distintas tradiciones, iniciaciones y ritos de paso de la comunidad hasta que un día desaparece sin previo aviso. Hasta ahora era técnicamente imposible salir del refugio, pero decides buscar la manera de seguir a tu padre para descubrir porqué se ha ido y qué ha quedado del exterior.

Esta saga ha sufrido grandes cambios a lo largo de su historia. Pasando por las manos de cuatro desarrolladoras, cada título tiene un toque distinto que hacen difícil definir qué caracteriza exactamente a esta saga pero, como definen en el comienzo del *Fallout 4*, resulta más sencillo resumirlo a nivel narrativo en que, tras años de consumismo, se han agotado los recursos del planeta, haciendo despertar a la población del sueño americano y dando lugar a una guerra interminable por sobrevivir. En esta situación también se da comienzo al título que analizaremos en este apartado, *Fallout 3*, debido a que este revolucionó la jugabilidad de la saga y es el primer título de la actual desarrolladora.

7.1.2 Gamificación de la identidad y las relaciones sociales

Con *Fallout 3*, Bethesda rompe la tradición que venía siguiendo la saga y lo convierten en un FPS con gráficos en 3D y mecánicas de tiro simultáneas, muy lejos del clásico sistema de combate por tiempos en tercera persona y con vista isométrica de los títulos previos. Al comenzar la partida ahora puedes elegir tu género, raza y aspecto, e incluso el juego te informa de que eres “especial”, dado que puedes customizar tus habilidades siguiendo el sistema S.P.E.C.I.A.L.: *Strength*, *Perception*, *Endurance*, *Charisma*, *Intelligence*, *Agility* y *Luck*. Aunque, ciertamente, el impacto de algunas elecciones es reducido.



Figura 5. Configuración del S.P.E.C.I.A.L en la Pip-Boy. Fuente: PlayStation (s.f.). Guía del usuario: *Fallout 3*.

En caso de elegir el género femenino, la única referencia más allá de los pronombres que utilicen para dirigirse a ti radicará en la posibilidad de utilizar la habilidad de *Viuda Negra*, la cual permite al jugador o jugadora interactuar de manera seductora con los hombres que se encuentre y desbloquear nuevas opciones de diálogo que pueden aportarnos recompensas. La diferencia entre *Viuda Negra* y su mecánica homóloga masculina es simplemente que, aunque el juego te permite desbloquear esos diálogos siendo gay o lesbiana, algunos NPCs solo se ven afectador por la *Viuda Negra*. Además, hay más hombres que mujeres en los primeros asentamientos con los que te encuentras, por lo que esta habilidad podría ayudarte a avanzar un poco más rápido. Por lo demás, género y raza no tienen ninguna importancia narrativa, dando el juego a entender que estos atributos son indiferentes en su universo, pese a que casualmente todos los NPCs relacionados con la prostitución son mujeres. Más adelante en *Fallout: New Vegas*, Bethesda sí incluirá personas de ambos géneros en el mundo de la prostitución,

que tratarán de ligar con el jugador independientemente del género que este haya escogido. Si esto supone una mejora o no, eso queda en el criterio individual del usuario.

Se debe anotar también que, antes de que Bethesda obtuviera los derechos, durante toda la saga original de *Fallout* se habían permitido las relaciones románticas entre personas del mismo género pero en el último título, *Fallout 4*, comienzas teniendo un matrimonio heterosexual obligatoriamente. Esto levantó críticas dentro de la comunidad de fans de la saga, dado que consideraban que parte de la esencia de la saga era poder escoger de acuerdo a tus preferencias.

Pese a que dichas críticas tienen motivos de peso para ser tenidas en cuenta, y Bethesda parece haber rectificado de cara a la nueva entrega anunciada, ciertamente dichas elecciones afectan únicamente a la experiencia individual del jugador durante su exploración e interacción libre con el mundo, dado que no ofrece finales alternativos ni existen otros grandes cambios dentro de la trama.

Esta información nos lleva a pensar que en el universo de *Fallout 3*, el género, la raza y la orientación sexual son considerados como elementos que no interfieren con tu interacción con el mundo. Si acaso, son herramientas para obtener información o favores de las personas con las que te relacionas, convirtiendo los lazos sociales en meras transacciones por interés individual y convirtiendo a las personas en recursos explotables.

7.1.3 ¿Mito del héroe o sueño americano?

La historia en *Fallout 3* podría parecer a primera vista una interpretación del periplo del héroe, pero con un análisis más detallado descubrimos que faltan demasiados elementos de dicho arquetipo, en favor de detalles que se inclinan más hacia valores neoliberales.

Dentro del juego, el personaje partirá de su mundo ordinario, Vault 101, hacia el mundo desconocido del Yermo para buscar a su padre. Carecerá de mentor, puesto que la acción individual es más importante. El universo postapocalíptico de *Fallout* en todas sus entregas se caracteriza por no guiar en exceso al jugador, dando a entender que este se encuentra solo en un mundo cruel en el que sus habitantes solo se tienen a sí mismos y desconfían hasta de su sombra. A lo largo de la historia, el protagonista se encontrará con distintas pruebas que desvelarán su carácter y pondrán a prueba sus habilidades, pero se puede superar el juego aliándose con los que deberían ser sus antagonistas en las distintas pruebas, incluso en la prueba suprema.

Aquí podemos observar uno de los mayores ejemplos de ideología neoliberal del juego. Dentro del universo de *Fallout 3* en especial hay una reverencia al sacrificio individual en favor del avance social, muy en la línea neoliberal de considerar que todo avance realizado por el individuo proporcionará un avance social equivalente. Esto se puede ver especialmente en el final del juego, cuando en función de nuestro karma (el balance entre acciones morales e inmorales realizadas por el protagonista durante la partida) recibiremos halagos por nuestra rectitud o se criticará nuestra falta de principios. El detalle más importante a tener en cuenta será si se ha sacrificado a sí mismo para poner en marcha el proyecto de purificación de agua de su padre, o si ha permitido que otros se sacrificaran por él, puesto que el narrador de la historia será especialmente crítico con el comportamiento del protagonista si este ha escogido la segunda opción o peor, ha permitido que se destruyese el proyecto de su padre y ha propagado un virus que acabará con la parte de la población considerada “indigna”. Este final no encaja dentro de la filosofía del monomito, además de que en ningún caso el protagonista vuelve a Vault 101, por lo que no tiene lugar ningún arco de retorno al mundo ordinario y el protagonista queda apartado para siempre en el mundo especial.

A parte de todas las desviaciones respecto al camino del héroe clásico, se pueden observar rasgos propios del sueño americano dentro de su narrativa. Aunque se pueda considerar que la saga presenta críticas a dicho concepto en la introducción del *Fallout 4*, ciertamente el universo de la saga muestra el postapocalipsis como un elemento que hace partir a todo el mundo desde la misma base, aunque sea un punto de partida paupérrimo en lugar de lleno de abundancia, y da a entender que aquellos que configuren mejor sus habilidades S.P.E.C.I.A.L y sepan aprovechar las oportunidades que les brinda el mundo serán aquellos que consigan progresar socialmente y vivir con un mínimo de comodidad dadas las circunstancias. El juego premiará o castigará al protagonista en función de sus habilidades, y como estas son escogidas por el jugador, se le hace responsable de dichas elecciones y, por extensión, del destino del personaje. Existe un fenómeno dentro del *fandom* que es el llamado “jugador óptimo”, muy ligado a las sinergias de gamificación. Este consiste en buscar la configuración más ventajosa de su avatar respecto al sistema de puntos, y publicar dicha configuración para que otros puedan emularla, por lo que es indiscutible la importancia de dicha configuración dentro del juego y que los jugadores son conscientes de este fenómeno mientras juegan. Esta dinámica podría trasladarse a nuestro día a día con resultados nefastos, dado que en el juego raza y género son bastante

irrelevantes, y solo tus habilidades y esfuerzo determinan tu éxito, por lo que la discriminación sería considerada inexistente y no un obstáculo para progresar socialmente.

7.2 *Animal crossing New Horizons*

<i>Ficha técnica</i>	
<i>Compañía desarrolladora y año de publicación</i>	Desarrollado por Nintendo, publicado en 2020.
<i>Género</i>	Simulador social
<i>Elementos para analizar</i>	<i>Subtipos</i>
Narrativa	Emergente
Personaje	Vacío

Figura 6. Ficha técnica de *Animal Crossing New Horizons*. Fuente: elaboración propia

7.2.1 Sinopsis

En *Animal Crossing New Horizons* la compañía de Tom Nook te permite asentarte en una isla desierta junto con otros personajes para explorar su flora, fauna y los islotes adyacentes, además de progresivamente ir la convirtiendo en un espacio más habitable en el que otros vecinos puedan construir sus casas, visitar el museo o los distintos negocios disponibles y disfrutar de los diferentes eventos que tienen lugar a lo largo del año. El juego te permite modelar tu isla, tu casa y tu aspecto, construir o comprar muebles, diseñar ropa y otros elementos decorativos, visitar islas inhabitadas y las de otros jugadores o coleccionar los distintos insectos, peces, flores, frutas y fósiles disponibles. Los vecinos podrán valorar el aspecto de la isla con entre 1 y 5 estrellas, y en el ayuntamiento te aconsejarán como obtener mayor puntuación a través de remodelaciones.

7.2.2 Gamificación del tiempo libre, los recursos naturales y del entorno

La saga de *Animal Crossing* se inició en 2004 y desde entonces ha ido ampliando su mundo a través de añadidos a sus mecánicas principales, manteniendo siempre el mismo espíritu y estética. Es un juego que invita al escapismo, a refugiarte en su bonito

interior y disfrutar de las vistas durante horas mientras te dedicas a tus actividades favoritas. Al carecer de una narrativa guionizada, el jugador es libre de hacer lo que desee dentro de las limitaciones del juego, focalizándose en las actividades que le resulten más gratificantes.

En principio, esto chocaría con la concepción que el neoliberalismo tiene del tiempo de ocio, pero ciertamente en *Animal Crossing New Horizons* se pueden encontrar el mayor número de referencias a esta ideología de la saga. Esta nueva entrega ha fomentado la conexión entre usuarios y, al coincidir con la cuarentena mundial causada por el Covid-19, sus ventas han superado todas las expectativas y jugadores de todo el mundo se han volcado en su pequeña isla. Esto ha generado dinámicas extrañas dentro de este aparentemente pacífico género, dando lugar a un sentimiento de competitividad entre los jugadores al observar el progreso de otros usuarios e incluso ha generado una pseudo economía sumergida en la que los usuarios cobran a otros usuarios por diseños, muebles o ropa, por visitar su isla en los días en los que los nabos, emulando a las acciones de una empresa, se venden a un mejor precio o por poseer a los NPCs más codiciados. Incluso existen múltiples tutoriales en los que te explican trucos legales para obtener dinero con mayor facilidad para pagar la hipoteca de Tom Nook, convirtiendo actividades como la exploración de otras islas en meros trámites económicos.

Este juego, que ha sido un refugio de calma para muchos durante años, se ha convertido de pronto en un despiadado Wall Street, donde imperan las leyes del mercado y ya no se ven los elementos del *Animal Crossing* como meramente disfrutables, sino que son analizados como fuentes de beneficio económico, incluso cuando dicha economía no tiene valor real fuera del juego. Aunque aparentemente pueda parecer que estas dinámicas hayan surgido exclusivamente de la situación en la que se encontraba el mundo durante el lanzamiento de este título, las mecánicas de este juego son en cierta manera igualmente responsables de su surgimiento. Cuando los *Animal Crossing* no estaban tan conectados a internet era más difícil dar lugar a estas dinámicas a una escala global, pero el hecho de que se tenga la presión mental de pagar la hipoteca (aunque esta no tenga intereses ni plazos para pagarla) contamina el resto de la experiencia, haciendo al usuario valorar sus posesiones respecto al beneficio económico que les proporcionarían si las venden frente al apego emocional que le tengan al elemento. Los objetos más raros son los que generan mayores ingresos, por lo que la presión de la hipoteca puede llevar al jugador a vender

uno que le haya costado mucho esfuerzo conseguir, generando consecuentemente un indeseable impacto emocional negativo en el jugador.



Figura 7. Ejemplo de la especulación con nabos. Fuentes: Croft, P. (2020). *Cómo dominar la compraventa de nabos en Animal Crossing: New Horizons*

7.2.3 ¿Mito del héroe o sueño americano?

Al carecer de una guionización elaborada, es difícil en una primera instancia analizar los elementos del camino del héroe de esta narrativa. Podemos argumentar que, dentro de las reglas del juego, el jugador pueda experimentar pequeñas aventuras en las que se encuentre con elementos de dicho mito (al recibir consejos de algún personaje antes de ir a visitar islas desiertas colindantes, por ejemplo), pero al ser tan pequeñas y depender casi exclusivamente de las acciones del jugador, esta no puede ser considerada como una narrativa que beba del mito del héroe.

Sin embargo, sí es una narrativa profundamente neoliberal, en la que tu progreso hará progresar a su vez a la isla y su comunidad (que podría ser considerada tu familia, puesto que dependen de ti como jugador). Dicho progreso, además, emula a través del sistema de puntuación de la isla la evolución que han sufrido los terrenos vírgenes tras la llegada del capitalismo, en el que fomenta la remodelación el terreno en favor de la optimización de recursos (llegar más rápido de un punto a otro de la isla, deforestar una zona para generar comercio o nuevas viviendas etc.), la explotación la fauna y flora local por beneficio económico y no por mera supervivencia, y esto lleva a la isla a progresivamente obtener el aspecto de una ciudad común de nuestra época. Por ello, consideramos que aunque su aspecto sea inocente, *Animal Crossing New Horizons* tiene una gran carga neoliberal en su contenido, sea dicha carga intencionada o no.

7.3 Mario de *New Super Mario Bros.*

<i>Ficha técnica</i>	
<i>Compañía desarrolladora y año de publicación</i>	Desarrollado por Nintendo, publicado en 2006.
<i>Género</i>	Plataformas
<i>Elementos para analizar</i>	<i>Subtipos</i>
Narrativa	Guionizada Lineal
Personaje	Plano

Figura 8. Ficha técnica de *New Super Mario Bros.* Fuente: elaboración propia

7.3.1 Sinopsis

En esta entrega de la saga *Super Mario* se recuperan y amplían las mecánicas clásicas en una historia que narra el secuestro de la Princesa Peach a manos de Bowser, y cómo Mario atraviesa ocho reinos temáticos hasta lograr salvarla.

La franquicia de *Mario* tiene origen en la saga de Donkey Kong, un arcade de 1981 en el que un entonces carpintero debía rescatar a Pauline, la dama secuestrada por un simio enfadado. Diseñado por Nintendo en tiempos de crisis, este juego permitía utilizar distintos elementos para cambiar las habilidades del personaje y saltar sobre los objetos dañinos para destruirlos. El éxito del arcade llevó a estos personajes a desligarse para crear dos franquicias. Uno de sus primeros títulos como franquicia independiente fue el primer *Mario Bros.* en 1983, en el que se presentaba al personaje de Luigi y tan solo se podía saltar y correr. Nintendo publicaría en 1985 el primer *Super Mario Bros.*, en el que aunaría los elementos narrativos y las mecánicas de sus predecesores para dar lugar a un plataformas 2D de desplazamiento lateral. Este videojuego incluye los clásicos potenciadores que dan poderes especiales a Mario, como cambiar de forma y tamaño, así como los ocho mundos que se deben atravesar para rescatar a la Princesa Toadstool, posteriormente renombrada como Peach, de las manos de Bowser. Tras más de 200 videojuegos explorando el universo construido por la saga, el videojuego que ocupará nuestro análisis es un remake de este título original, puesto que posee la esencia de los

clásicos y aún es jugado a día de hoy pese a que fue publicado en 2006 para la consola DS.

7.3.2 ¿Mito del héroe o sueño americano?

En *New Super Mario Bros.* comenzamos con una secuencia en la que vemos como Mario y Peach pasean junto al castillo de esta. Cuando el castillo es atacado por una misteriosa nube, Mario se aleja de Peach para tratar de averiguar qué ocurre, dejando sin saberlo tiempo a Bowser para secuestrar a la princesa. Es aquí cuando comienza nuestra persecución a través de ocho terrenos diferentes, en los que deberemos enfrentarnos a Bowser o alguno de sus aliados en dos ocasiones por cada mundo que atravesemos. Pongamos un poco de contexto: en un reino en el que su princesa ha sido secuestrada, la persona que encarna el papel de héroe es un humilde fontanero que, valiéndose de su habilidosa pericia y potenciadores mágicos, emprenderá una odisea para rescatarla. De cara al monomito, este título de la saga *Mario* cumple con casi todos los elementos de este modelo: Mario parte de su entorno conocido en su forma más débil, para perseguir a Bowser a través de múltiples reinos e ir adquiriendo nuevas habilidades y conocimientos a medida que avanza. Tras enfrentarse a las diferentes pruebas que se le presentan en dichos mundos, el protagonista vencerá a su archienemigo en la prueba final, recatará a la Princesa Peach y recibirá un beso como recompensa por su labor. Está implícito que el rescate de la princesa supone la vuelta al mundo ordinario y, aunque no se enfrentan a más enemigos a su regreso, entendemos que Mario ha demostrado suficiente valentía en las pruebas anteriores como para poder encajar en el arquetipo de héroe.



Figura 9. Mario rescatando a Peach. Fuente: NintendoCentral [vídeo de youtube] (2017). *New Super Mario Bros. DS Full Game Walkthrough (100%)*

Pese a sus evidentes coincidencias con el periplo del héroe, esto no niega sus elementos neoliberales: una persona de origen humilde es la responsable por su mera constancia y capacidad de superación de rescatar a la que posiblemente sea la persona más importante del reino. Para los que hayan puesto la constancia necesaria para superar al juego, serán recompensados con un beso de la princesa. Esto no solo equipara a la princesa y su beso con una recompensa con tintes ideológicos algo discriminatorios, pero da a entender que con esfuerzo todo se puede lograr, incluso si la meta es el amor de una mujer. Para reforzar esta idea de que el esfuerzo siempre da lugar a una recompensa nos encontramos con la dinámica que surge del juego a medida que avanzamos por su mundo. Es muy posible que cuando el jugador se enfrente por primera vez a los distintos niveles de dificultad cometa errores y muera a menudo, pero pese a ello queda en manos de Mario y del propio jugador seguir intentándolo hasta superar el obstáculo, mejorando sus habilidades en el proceso. El mundo del *New Super Mario Bros.* no es tan cruel como el de *Fallout*, pero eso no significa que sea fácil: este juego tiene multitud de niveles laberínticos que explorar, plagados de enemigos a los que deberemos enfrentarnos administrando de manera inteligente nuestros recursos hasta alcanzar la victoria. Si demuestras ser especialmente habilidoso, el juego te permite acceder a caminos alternativos que aceleran tu progreso, entre los que se encuentran unos cañones que pueden permitirte saltarte algunos niveles y, como consecuencia, enfrentarte al jefe final antes de lo previsto. Si realmente estas preparado serás capaz de superar este obstáculo, y si has accedido a esta función por pura suerte es fácil que quedes atascado en un nivel para el que no estas preparado. Con esto, el juego da a entender que aquellos que sean suficientemente hábiles podrán avanzar más rápido, pero que aquellos que tomen atajos sin merecerlo serán penalizados por el sistema.

Aunque estos elementos quizá puedan ser considerados como prácticas inocentes, comunes en los juegos clásicos y que no poseen realmente connotaciones ideológicas, debemos añadir que, en uno de los últimos títulos de la saga, el *Mario Maker 2* de 2019, se han hallado críticas hacia el sindicalismo entre los diálogos que intercambias con los obreros de la construcción Toad (Game Workers Unite UK, 2019). Este detalle, junto con las quejas respecto a las críticas por las condiciones laborales de Nintendo que se extienden desde los años 90 hasta hoy (Robinson, 2018), puede hacernos considerar que quizá los elementos problemáticos de esta saga clásica no sean tan inocentes como nos gustaría creer.

7.3.3 Gamificación

Respecto a la gamificación, la sencillez de este juego no permite un análisis en profundidad sobre las sinergias que sus mecánicas producen en el jugador. Como ya explicamos en la sinopsis, en este juego se nos permite adquirir nuevas habilidades a través de modificadores que encontramos ocultos en ladrillos, lo que se puede considerar como una incitación a destruir nuestro entorno en busca de los elementos que más beneficio nos proporcionen. En este sentido, el juego nos hace sentir como que dicha destrucción no tiene consecuencias, al reconstruirse cada vez que accedamos de nuevo a dicho nivel. Por otra parte, el juego premia la creatividad a la hora de enfrentarse a los enemigos y utilizar sus habilidades en su contra, como cuando se nos permite usar los caparazones de las tortugas vencidas para destruir a sus congéneres, haciéndonos ver a los enemigos como herramientas y obstáculos en lugar de individuos con vidas propias.

Este análisis, aunque siendo completamente cierto, puede ser tildado de extremista dado que el juego es en sí un puzzle que como jugadores debemos resolver, y no se dota a ningún personaje de un trasfondo que les confiera gran individualidad. Aunque esta crítica es válida, y ciertamente he centrado mi análisis en torno al periplo del héroe y el sueño americano precisamente por eso, no se debe obviar el impacto narrativo de estos elementos aun cuando pertenecían a una era en la que la tecnología no permitía mucha más variedad (puesto que es un remake de 1985). Precisamente que el juego tenga estos estereotipos habla de los orígenes narrativos del videojuego, de las tendencias inherentes con las que surgió, y sobre las ideas que los imbuyen con mayor o menor consciencia. Argüir que esto se debe simplemente a las limitaciones técnicas no solo es inexacto, puesto que esos mismos valores se han perpetuado a lo largo de esta y otras sagas, sino que además dichas limitaciones no van ligadas realmente a la narrativa. Estos valores surgen de las características que el videojuego porta debido a ser un producto cultural, y siempre deben ser tenidos en cuenta sean estos intencionados o no, aunque la franquicia de *Mario* parezca ser un ejemplo de reproducción consciente de dichos valores neoliberales dado los comentarios mencionados anteriormente.

7.4 Aloy de *Horizon Zero Dawn*

<i>Ficha técnica</i>	
<i>Compañía desarrolladora y año de publicación</i>	Creado por Guerrilla Games y distribuido por Sony, publicado en 2017.
<i>Género</i>	RPG Acción-y-aventuras
<i>Elementos para analizar</i>	<i>Subtipos</i>
Narrativa	Guionizada No-lineal
Personaje	Plano

Figura 10. Ficha técnica de *Horizon Zero Dawn*. Fuente: elaboración propia

7.4.1 Sinopsis

Aloy, una paria de la tribu Nora, nace en un mundo postapocalíptico poblado por animales, plantas, humanos y máquinas zoomorfas. Cuando era pequeña, Aloy se adentró en una ruina metálica de los antiguos y entre la chatarra encontró un Foco, un pequeño aparato que le permite escanear su alrededor en busca de información oculta para el ojo humano. Durante el rito de paso que la permitirá convertirse por fin en un miembro de la tribu, unos adversarios del grupo Eclipse atacan a la tribu y tratan de matar a Aloy. La llegada de estos forasteros enemigos trae consigo unas máquinas extrañas, que contaminan el entorno con el que entran en contacto, por lo que Aloy debe emprender un viaje para descubrir cómo acabar con la contaminación y, en el proceso, sus orígenes y el desastre que acabó con la civilización anterior.

7.4.2 Gamificación de recursos, seres vivos y relaciones sociales

Aunque este también es un mundo postapocalíptico, el bello universo de Aloy está repleto de vegetación y vida, pero sigue guardando algunas similitudes en el tono con el anteriormente analizado *Fallout*. Este mundo está repleto de criaturas enormes y muy peligrosas, a las que solo podremos hacer frente a través del ingenio y de la explotación óptima de nuestros recursos, entre los que tenemos armas como un arco, una bayoneta modificada y una lanza. Estas armas serán customizables a medida que adquiramos experiencia en el videojuego, y podrán lanzar municiones muy diversas que deberemos construir nosotros mismos y lanzar tan solo a los enemigos adecuados si deseamos aprovechar todo su potencial. Este no es el único aspecto que nos liga el juego al

neoliberalismo, dado que la gamificación que han diseñado en su sistema favorece que el jugador no solo se dedique a escanear su entorno para encontrar los ingredientes necesarios para crear su armamento, sino que se premia la matanza indiscriminada de máquinas para mejorar nuestras habilidades y utilizar el material sus cuerpos con el fin de mejorar nuestro equipamiento y poder matar más eficientemente. Además, los diálogos con otros NPCs nos impulsan a verlos como fuentes de información y ayuda, al estar diseñado de manera que debas tener en cuenta qué vas a decir en base a la información que deseas obtener, lo cual rompe con la empatía y conexión emocional que se pudiera generar con ellos.

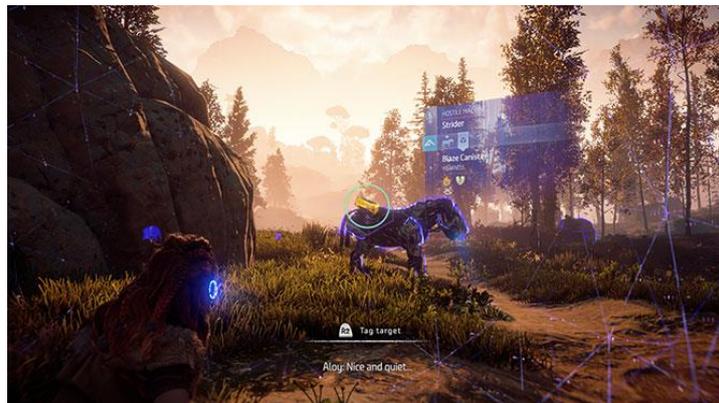


Figura 11. Aloy analizando a su presa. Fuente: Play Station (s.f.). Guía de usuario: El juego.

7.4.3 ¿Mito del héroe o sueño americano?

De nuevo, nos encontramos con una protagonista que guarda suficientes elementos como para ser considerada una heroína. Sale de su mundo conocido para buscar una cura a la contaminación que amenaza con acabar con su tribu y después de muchas pruebas, de aprender sobre su mundo y sobre sí misma, aunque el juego no lo muestra entendemos que tras alcanzar la victoria Aloy posiblemente volverá al hogar, sea esto con los Nora o junto a cualquier otra de las múltiples tribus en la que se ha sentido querida. Esto sigue encajando dentro del culto al esfuerzo y el individualismo que caracterizan al sueño americano y a la ideología neoliberal, pero no son los únicos aspectos que guardan similitud con dichos conceptos.

Horizon Zero Dawn es un proyecto diseñado por Faro Automated Solutions, empresa en la que dos figuras centrales del pasado trabajaron juntas para crear las máquinas que hoy pueblan el mundo de Aloy. Este proyecto fue diseñado por la científica Elisabet Sobeck, quien trazó un plan de salvación para la humanidad y el planeta Tierra

después de que su compañero Ted Faro cometiese un error en la creación de unas máquinas de guerra que, descontroladas, iban a consumir todos los recursos del planeta. Elisabet ya se había enfrentado a Ted en múltiples ocasiones, dado que el fundador de la compañía utilizaba su ingenio para proporcionar armas a los ejércitos de todo tipo de naciones, arguyendo este que era la única manera de proporcionar financiación a los proyectos benéficos y ecológicos de Elisabet. El juego así entiende que esta empresa apenas sufría control gubernamental sobre los productos que diseñaba, por lo que posiblemente existía en un estado neoliberal, y era controlada por dos personas que habían dedicado sus vidas y habilidades a llegar a lo más alto en su campo laboral. Los inventos de ambos tenían una repercusión ineludible en su sociedad, primero generando un avance y posteriormente empujándola a su fin, siendo por tanto una crítica y a la vez un ejemplo de lo que este sistema económico es capaz de producir.

7.5 *Overwatch*

<i>Ficha técnica</i>	
<i>Compañía desarrolladora y año de publicación</i>	Desarrollado por Blizzard Entertainment y publicado en 2015.
<i>Género</i>	FPS y MOBA
<i>Elementos para analizar</i>	<i>Subtipos</i>
Narrativa	Emergente
Personaje	Plano

Figura 12. Ficha técnica de *Overwatch*. Fuente: elaboración propia

7.5.1 Sinopsis

En un mundo futurista en el que humanos y máquinas conviven en desigualdad, siendo los robóticos Ómnicos considerados inferiores, se acabó desatando una guerra entre las dos facciones. Los Ómnicos crearon una fuerza militar con la que pretendían destruir a la humanidad, y la respuesta de los humanos fue crear al equipo *Overwatch*. Este equipo contaba con los más prestigiosos científicos y soldados de todo el mundo, y consiguieron ganar la guerra. Tras la guerra, el equipo se centró generalmente en tratar de ayudar a la nueva sociedad que había resurgido de sus cenizas, pero algunos de sus miembros formaron la subdivisión *Blackwatch* y cometieron crímenes que llevaron a la ilegalización y desmantelamiento de *Overwatch* al completo. Algunos de sus miembros siguieron intentando aportar su ayuda a la sociedad desde la clandestinidad, mientras las mafias como el Clan Shimada o los Junkers y los grupos terroristas como Talon aprovecharon la ausencia del equipo *Overwatch* para tratar de obtener mayor poder, y una nueva guerra Ómnica comenzó a formarse. Aquí es donde da comienzo nuestra partida.

7.5.2 ¿Mito del héroe o sueño americano?

Aunque esta historia pueda resultar muy interesante y es una base perfecta para tratar temas complejos y llenos de matices, ciertamente la historia de *Overwatch* no la descubrimos en el videojuego sino en cómics, relatos cortos y videos promocionales que la compañía publica cada cierto tiempo. Ciertamente, el videojuego a nivel de usuario consiste en peleas grupales entre dos equipos que se disputan la victoria a través de modos

de juego como la entrega a tiempo de una carga explosiva o la toma de posesión de un punto de control. Es por esto que este videojuego, pese a la epicidad y el trans fondo de dichos materiales transmedia, carece de los elementos necesarios para ser considerado siquiera cercano al periplo del héroe. Además, el diseño del juego parece colaborativo por necesidad, puesto que la habilidad más importante es la capacidad de rápida adaptación a los cambios dado que los 21 personajes están diseñados para tener una némesis entre sus compañeros y pueden ser intercambiados en cualquier momento, pero sin embargo hay múltiples elementos del juego que empujan al individualismo en sus jugadores.

Resulta curioso que dentro de un juego que necesita de la colaboración entre todos sus miembros para triunfar exista el concepto de jugada destacada. La jugada destacada es una acción que ha tenido lugar durante la partida, la cual destaca por su eficiencia y que se muestra a todos los jugadores tras obtener la victoria. En dicha jugada se identifica al jugador individual que ha realizado esa acción, haciéndolo destacar entre los otros miembros del equipo. Esto genera competitividad entre los jugadores, y puede dar lugar a mucha frustración cuando este “premio a la habilidad” es otorgado a otro jugador después de haber realizado una partida excelente. A parte de la connotación neoliberal de que el vencedor será aquel que sepa aprovechar mejor sus habilidades, es decir, el que se adapte mejor a los cambios, *Overwatch* pone a competir a sus jugadores en equipos en los que no se tiene en cuenta el nivel de experiencia. Esto genera partidas en las que los novatos son aplastados injustamente por los veteranos, o en las que falla la comunicación entre los miembros del equipo por desconocimiento de las estrategias que se van aprendiendo a medida que progresas en el juego. Además, aunque Blizzard ha hecho un buen trabajo equilibrando a sus personajes, muchos jugadores se han quejado de que existen diferencias notables entre algunos de los avatares respecto a su resistencia o fuerza de ataque durante la partida, a lo cual quizá el jugador se podría ir acostumbrando a través de la experiencia pero puede resultar una desventaja frustrante e injusta cuando entras en contacto por primera vez con el juego, lo que no favorece la colaboración entre individuos puesto que a menudo estos errores suponen perder la partida.

A todo esto se le suma que la narrativa que Blizzard expone en sus videos choca frontalmente con el modo de juego, dado que los equipos pueden estar formados por personajes que, dentro de la historia, son enemigos acérrimos y esto en ningún momento es tratada esta incoherencia. Son estos detalles los que dan lugar a disonancias

ludonarrativas en los jugadores que aprecien el juego y la historia que supuestamente está detrás de él.



Figura 13. Jugada destacada. Fuente: Castillo, J. (2016). *Overwatch: Estas son sus peores jugadas destacadas*.

7.5.3 Falsa gamificación de la identidad

Como ya hemos explicado, la gamificación consiste en hacer más entretenido una tarea mundana a través de una dificultad escalonada y una serie de recompensas cada vez que se supera un obstáculo. Para que exista esta gamificación, los jugadores o usuarios deben sentirse inmersos en la tarea, y *Overwatch* ha tratado de favorecer esta inmersión a través de la identificación del jugador con su personaje, añadiéndoles diversidad. Los personajes tienen diferentes etnias y orientaciones sexuales, además de ofrecer cierta paridad entre géneros. A principios del año pasado se confirmó que uno de los personajes, Soldado 76, era el segundo personaje LGTB en la saga junto con Tracer, la protagonista que iba en la portada del juego, e internet aplaudió y criticó esta exclusiva a partes iguales. Ambos son de los personajes más relevantes dentro del universo, por lo que aquellos que se oponen a “la diversidad forzada” criticaron duramente la decisión de Blizzard, mientras que los miembros y partidarios del colectivo LGTB lo aplaudían, y sin embargo nada cambió en el juego tras estas revelaciones.

Pese a que en este caso la historia resulta completamente indiferente durante el *gameplay*, y por tanto se podría justificar que estas características no tengan ningún impacto dentro de la experiencia de juego, ciertamente esa falta de impacto durante la partida da a entender que esta diversidad puede tener fines más comerciales que lúdicos o de inclusión social. Los personajes de *Overwatch* están muy diferenciados e

individualizados respecto a su aspecto y habilidades durante el juego, y si además se añade la capa de profundidad que proporcionan los videos promocionales en los que conocemos su pasado y personalidad, se genera la mezcla perfecta para dar lugar a avatares que pueden ser muy amados por el público. Dicho público puede encontrar un refugio en estos personajes tan diversos y establecer un vínculo emocional con el personaje y el universo al que pertenece, favoreciendo las ventas de la franquicia *Overwatch* que ya prepara un segundo título. Sin embargo, los rasgos característicos del personaje que podrían dar lugar a discriminación dentro de nuestra sociedad no son abordados en ninguno de los múltiples diálogos automatizados que suceden durante el juego, por lo que dentro del propio videojuego resultan invisibles.

Pese a que se pueda intentar justificar este hecho con el carácter transmedia innato de este producto, y con la separación que se ha generado entre la esfera narrativa y la lúdica, las técnicas de marketing de *pinkwashing* e irreverente empoderamiento femenino para tratar de generar publicidad y expectación en grupos marginados respecto a un producto de consumo son demasiado comunes para poder pasar este detalle por alto. Generar personajes diversos pero no hacer esa diversidad evidente durante el juego evita generar conflicto entre los partidarios del *gamergate* y las comunidades a las que trata de contentar con dicha representatividad, por lo que no puede considerarse como un añadido positivo para *Overwatch*.



Figura 14. Soldado 76 junto al hombre del que se enamoró. Fuente: Montlló, M. (2019). Los creadores de 'Overwatch' confirman que otro de sus personajes es homosexual: Soldado 76.

7.6 Cloud de *Final Fantasy VII*

<i>Ficha técnica</i>	
<i>Compañía desarrolladora y año de publicación</i>	Desarrollado por Square y publicado en 1997, remasterizado en 2020 por Square Enix.
<i>Género</i>	RPG de acción en tiempo real y estética japonesa, también llamado J-rol
<i>Elementos para analizar</i>	<i>Subtipos</i>
Narrativa	Guionizada Lineal
Personaje	Redondo

Figura 15. Ficha técnica de *Final Fantasy VII*. Fuente: elaboración propia

7.6.1 Sinopsis

Cloud, un exmercenario, se une al grupo ecoterrorista AVALANCHA para luchar contra la corporación Shin-Ra, la cual controla a toda la esfera política mundial y está usando su tecnología para absorber todos los recursos energéticos y espirituales del planeta Gaia. Shin-Ra era una antigua compañía armamentística, por lo que cuenta con un equipo de soldados de élite modificados por la energía Mako extraída por la compañía para hacerlos más fuertes y veloces, entre los que se encuentra el principal antagonista y antiguo jefe de Cloud, Sephiroth, además del departamento de los Turcos, encargados de llevar a cabo las actividades criminales de Shin-Ra. Estos son los enemigos más importantes a los que AVALANCHA deberá enfrentarse en la compleja trama del *FFVII*, pero nos centraremos en el pasado de Cloud y en el trasfondo su relación con su opuesto y antagonista, Sephiroth, para desarrollar al personaje y la influencia que la ideología neoliberal ha tenido en su creación.

7.6.2 ¿Mito del héroe o sueño americano?

Tanto Cloud como Sephiroth son soldados modificados genéticamente con células de un ente alienígena llamado Jénova, con la diferencia de que a Cloud se las inyectaron de adulto y a Sephiroth cuando aún estaba en el vientre de su madre. Esto lleva a Sephiroth a querer destruir Nibelheim, hogar de Cloud y el lugar donde se estaban llevando a cabo los experimentos. Aunque Cloud es un soldado raso, la rabia que le produce ver Nibelheim destrozado le empuja a derrotar a Sephiroth, lo que hace que también sea él inyectado con dichas células de Jénova. Zach, un compañero de Cloud que también se había enfrentado a Sephiroth pero había fracasado, intenta sacarlos a ambos del laboratorio

en el que Shin-Ra estaba experimentando con sus cuerpos pero es descubierto y asesinado. Los esbirros de Shin-Ra dejan a Cloud malherido y al borde de la muerte, pero las células alienígenas lo curan aunque dañan profundamente en el proceso su cerebro. Este daño, unido al intenso trauma que le produce la pérdida de su hogar y la muerte de Zach, hacen que Cloud adopte la personalidad de Zach. Tifa, amiga de la infancia de Cloud y que estuvo presente en gran parte de los acontecimientos, descubre lo ocurrido en la mente de Cloud y decide callar para protegerlo, permitiendo que este vaya procesando poco a poco lo ocurrido a medida que trabajan juntos en AVALANCHA para derrotar a Shin-Ra.

El pasado de este personaje y de su antagonista no solo nos indican que son un producto directo de la ideología neoliberal, dado que sus modificaciones son consecuencia directa de las lógicas del libre mercado, tratando de producir armas cada vez más eficientes y potentes, y el aprovechamiento de recursos, dado que Shin-Ra ha intentado potenciar al máximo las capacidades de los seres humanos a través de la energía que tenía a su disposición. Además, la narrativa “premia” el esfuerzo de Cloud de enfrentarse a su antítesis solo y esforzarse de forma sobrehumana para derrotarla con un “ascenso” que le otorga más poder, las células de Jénova. Aunque este sea un regalo envenenado por parte de Shin-Ra, en el que no se han tenido en cuenta los deseos del moribundo Cloud y que lo someterá temporalmente a los deseos de Sephiroth, este pseudoelixir entregará al héroe suficiente fuerza como para hacer frente a su enemigo una vez más y vencerlo definitivamente. Para ello, Cloud debe enfrentarse a sus traumas y aceptar su condición de soldado raso, que teóricamente lo pone en un escalafón muy inferior a su contrincante y hace de su tarea un esfuerzo titánico solo posible para las personas con una voluntad de hierro. No solo eso, aceptar sus orígenes humildes ensalzarán aún más los logros del protagonista, puesto que ha tenido que perseverar más que su contrincante para alcanzar su meta. Su esfuerzo y sacrificio no solo lo hacen cambiar como persona, siguiendo el periplo del héroe, sino que además coinciden con el ideal del sueño americano en el que el progreso de un individuo lleva al progreso de su familia y sociedad, en este caso proporcionando Cloud una nueva oportunidad de supervivencia y esperanza a todo el planeta Gaia.

7.6.3 Gamificación

Este RPG japonés se caracteriza por tener muy diferenciados los sistemas de combate y los de exploración e interacción con el universo. Mientras que en el combate puedes realizar principalmente ataques físicos o mágicos combinando armas y pociones, durante la exploración podrás recolectar dichos elementos estratégicos para el combate y definirás a tu personaje a través de sus decisiones y diálogos. Este juego no genera una gamificación de las relaciones, dado que se usan como modo de expresión del personaje y el jugador, y las opciones de exploración no son tan relevantes como para poder argüir que modifican nuestra relación con el entorno. Es un juego cuya narrativa es lo realmente importante, puesto que es un juego de rol, y los combates sirven para hacer continuar a la historia una vez son superados. Por tanto, la gamificación no es un elemento especialmente relevante dentro de esta narrativa frente a otros ejemplos analizados.



Figura 16. Tifa y sus estadísticas en un combate por turnos junto a Cloud y Barret. Fuente: Valis, V. (2019). Square Enix pidió achicar el tamaño del pecho de Tifa en FF7 Remake.

7.7 *The Red Strings Club*

<i>Ficha técnica</i>	
<i>Compañía desarrolladora y año de publicación</i>	Desarrollado por Deconstructeam y publicado en 2018.
<i>Género</i>	Aventura gráfica ciberpunk
<i>Elementos para analizar</i>	<i>Subtipos</i>
Narrativa	Guionizada No-lineal
Personaje	Redondo

Figura 17. Ficha técnica de *The Red Strings Club*. Fuente: elaboración propia

7.7.1 Sinopsis

En *The Red Strings Club* se nos presenta una distopía ciberpunk en la cual, gracias a la compañía Supercontinent, puedes adquirir rasgos de la personalidad como la valentía, el carisma o la positividad, o incluso eliminar “defectos” como la tristeza o la depresión. Se obtiene un control total y absoluto sobre la identidad individual y cómo nos presentamos al mundo, y todo ello gracias a los implantes de Supercontinent. Pero los implantes tienen segundas intenciones: la compañía va a utilizar lo que llaman *Mirror Neuron Algorithm* o “algoritmo de las neuronas espejo” para alcanzar la utopía: una sociedad perfecta, en la que no hay guerra ni asesinatos, en la que ni siquiera existen las violaciones y los suicidios. Akara, una ciborg con inteligencia artificial empleada por la compañía, se encuentra en su primer día de trabajo con Ariadne, quien es miembro de la banda terrorista PROXYMA. Ariadne está investigando las intenciones de Supercontinent cuando la seguridad de la empresa las dispara a ambas. Akara logra escapar y acaba en el pub de Brandeis y Donovan, *The Red Strings Club*. Cuando escanean los recuerdos de la malherida Akara y descubren lo ocurrido, el trío protagonista se dispone a tratar de paralizar el proyecto MNA, cada uno haciendo uso de sus habilidades personales, para tratar que Supercontinent no se haga con el control del mundo.

7.7.2 Gamificación de las inseguridades y las enfermedades mentales

En la primera parte del juego controlamos a Akara y descubrimos que en este mundo los ciudadanos se han convertido completamente en pequeñas marcas comerciales que representan a sí mismos, y se deben cuidar a través del *self-branding* y las mejoras que proporcionan los implantes, siempre presionados a producir más y mejor contenido. Así es como *The Red Strings Club* nos permite jugar a editar la personalidad de algunos de sus personajes, proporcionándoles valores y habilidades propias de una sociedad neoliberal, dado que en esta distopía las empresas han superado todo control por parte de los gobiernos y han decidido nombrarse a sí mismas salvadoras de la humanidad, dispuestas a implantar el modelo social que ellas consideran más óptimo, es decir, el neoliberal.

A través de las peticiones que realizan a la ciborg, ahondamos en los miedos que consumen a sus clientes: deseos de ser mejores en el trabajo, de suprimir las emociones negativas que paralizan su progreso, de alcanzar el éxito y el reconocimiento social que conlleva, de obtener mayor financiación para nuestros proyectos a través del carisma y la manipulación velada. Esto es llevar al extremo la idea de generar “el jugador óptimo”, aplicándolo ahora a las propias personas para tratar de aprovechar al máximo sus recursos. Supercontinent promete solucionar todos tus problemas a través de sus productos, pero realmente los clientes vuelven una y otra vez hasta que Akara les aplica algún implante que aduerma sus sentimientos y calme su conciencia. Así, la compañía pretende alcanzar una sociedad de eterna productividad, en la que alcanzar la excelencia es posible, dado que todos los individuos que la componen pueden dar lo máximo de sí mismos, al no estar coartados por el miedo o la tristeza. El precio es tu propia identidad como individuo y tu capacidad de sentir todo el espectro de emociones que tienen los seres humanos normales.

Poco después pasamos a controlar las acciones y diálogos de Donovan, un camarero con el don de fabricar cócteles que abren el corazón de sus consumidores. A través de estas bebidas, Donovan es capaz de generar distintos tipos de emociones en los personajes con los que interactúa. Aunque dentro del juego, este apartado sirve para recabar información sobre Supercontinent, la NMA y las intenciones de la compañía, al jugador y al propio Donovan les sirve para reflexionar sobre la ética, los límites que deben tener las empresas y la libertad del ser humano. ¿Merece la pena perder parte de las emociones que podemos sentir a cambio de no estar nunca más tristes o curar nuestra depresión?, ¿merece la pena perder la libertad individual a cambio de una sociedad en la

que no existan las agresiones ni la desigualdad? Estos son algunos de los interrogantes que el juego plantea, y a través de las respuestas que escogemos no solo nos conocemos mejor a nosotros mismos, sino que nos adentramos en la conciencia de Donovan. Nuestra opinión evoluciona de la mano de la del personaje, y lo vemos crecer a la vez que lo hacemos nosotros mismos. La conexión emocional del jugador con este personaje y las personas que intercambian secretos con él es difícil de eludir.

Y entonces pasamos a controlar a Brandeis. Brandeis se encargará de poner punto final al plan de Supercontinent dentro de sus propias oficinas, utilizando sus propios implantes e ingenio para aprovechar el desconocimiento mutuo de los empleados de la empresa en su beneficio. Esta es una pequeña muestra de lo solos y aislados que se encuentran, puesto que ni siquiera conocen lo suficiente a sus compañeros como para distinguir a un impostor haciéndose pasar por ellos con muy poco conocimiento de sus vidas y carácter. El aislamiento social en favor de la productividad es uno de los elementos del neoliberalismo que señalamos en el primer apartado de la teoría, y este juego lo muestra en todo su esplendor. Las pocas relaciones sociales fuertes que nos muestra el juego son las que se establecen entre los protagonistas y sus conocidos. Pero entonces, poco después, llega la secuencia final. Brandeis se precipita al vacío y debemos decidir cómo se va a despedir de su pareja, Donovan. El juego nos ha mostrado el cariño y la íntima relación que tienen estos personajes, pero en los últimos minutos de Brandeis nos hace elegir entre despedirnos con amor de nuestra pareja o darle la información necesaria para que pare una catástrofe. Hasta en nuestros últimos momentos, debemos decidir entre la opción más lógica, más productiva, más eficiente, y los sentimientos y las relaciones que nos mantienen con vida.

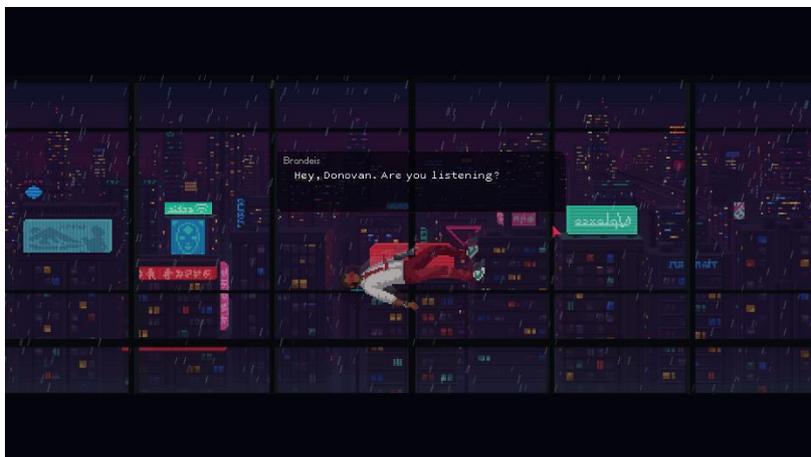


Figura 18. Brandeis cayendo al final del juego. Fuente: Faierman, L. (s.f.). BGN Game Review: 'The Red Strings Club'

7.7.3 ¿Mito del héroe o sueño americano?

Es difícil analizar este juego desde la perspectiva del monomito, al ser una historia coral en la que nunca se regresa al hogar tras el viaje. Sin embargo, sí podríamos leer esta historia bajo la óptica neoliberal, no solo debido al modelo político, económico e ideológico que rige su universo sino porque son los tres individuos que nos sirven de avatares los responsables de tratar de alcanzar el éxito a través de sus habilidades. Es, por tanto, una narrativa en la que aunque hay tres protagonistas, estos no suelen trabajar juntos y realizan sus misiones por separado, tan solo apoyándose a través de consejos o palabras de ánimo, aunque esta actitud individualista no parece haber sido una elección consciente de guion dado que choca con los valores de colaboración que pretende defender.

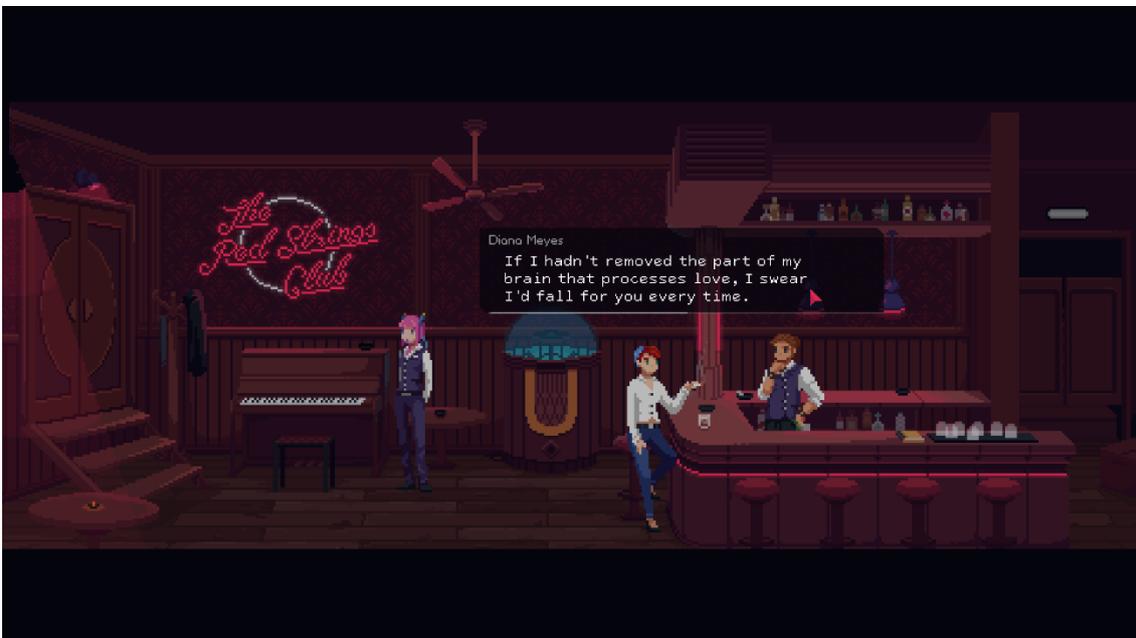


Figura 19. Diana hablando con Donovan sobre sus implantes y modificaciones en la segunda parte del juego. Fuente: Faierman, L. (s.f.). BGN Game Review: 'The Red Strings Club'

8. Comparativa

En los juegos que hemos analizado, sólo Mario, Aloy y Cloud cumplen con gran parte de los elementos del monomito que les identifica como héroes. En el caso del sueño americano, todos los juegos muestran signos que los ligan con este concepto y los valores neoliberal del que se nutre. Los personajes de estos juegos siempre han de realizar grandes esfuerzos para alcanzar el éxito y, aunque se pueda defender esta tendencia arguyendo que esta es la única manera de dar tiempo al jugador a aprender las mecánicas y las reglas del juego de manera progresiva para ajustarse al Flow o al *EEEE User Journey Framework*, ciertamente que estos personajes en general no fallen, sean las piezas claves como individuos para salvar a sus seres queridos o incluso al mundo entero, y siempre logren sus objetivos lanza un mensaje a la audiencia: si realmente te has esforzado lo suficiente, triunfarás. Y, si fallas, es que no has puesto el suficiente empeño.

Como hemos podido ver en el último ejemplo, es posible hacer juegos críticos que, aun manteniendo las mecánicas habituales de los videojuegos y sus consecuentes progresiones de dificultad, den un mensaje más autoconsciente del sistema político del que surge. En *The Red Strings Club* no existen los blancos y los negros ni se imponen ideas, se acepta la escala de grises que componen nuestra sociedad y solo se pide la reflexión para no acabar en un futuro distópico similar al que nos narra. Si otros juegos como *Animal Crossing New Horizons* o *Fallout 3* hubiesen hecho reflexiones similares respecto a sus orígenes e ideas preconcebidas, posiblemente no nos encontraríamos con las incoherencias de diseño y las dinámicas negativas que se pueden sufrir algunos jugadores. *Horizon Zero Dawn* y *New Super Mario Bros.* son ejemplos de narrativas que tratan de ser neutras pero que cuentan no solo con valores neoliberales, sino que utilizan sus mecánicas para gamificar las interacciones con nuestro entorno y analizar a los personajes con los que nos cruzamos o como enemigos o como posibles fuentes de útiles recursos. Finalmente, *Final Fantasy VII* es un ejemplo mucho más polarizador en lo político, puesto que la historia puede parecer a primera vista anticapitalista, pero sin embargo al observar la dinámica entre el personaje protagonista y el antagonista nos damos cuenta de que sigue venerando los mismos patrones de esfuerzo y sacrificio que tanto se elogian en la sociedad japonesa.

En definitiva, solo un análisis consciente y completo de la ideología que codifica nuestra sociedad podrá dar lugar a videojuegos que no promuevan ideales que puedan resultar perjudiciales para la audiencia que los consume.

9. Conclusión

Este trabajo tenía por objetivo demostrar la influencia de la ideología neoliberal en los personajes del videojuego, analizando los distintos elementos de dicho modelo económico y político, la industria que produce los juegos y reproduce las lógicas neoliberales, y el propio videojuego como medio audiovisual y producto cultural.

Los videojuegos han servido de refugio para la evasión desde prácticamente sus orígenes. La compenetración y empatía que pueden generar sus personajes y universos los convierten en un medio perfecto para contar historias inmersivas o para simplemente desconectar un rato de las presiones del día a día. Pero dicha inmersividad e identificación personal con el avatar que portamos los hacen también un vehículo perfecto para propagar y reforzar las normas sociales que configuran nuestra cultura, pudiendo perpetuar estereotipos y códigos éticos sin el jugador ni el desarrollador ser conscientes del mensaje que se está inculcando. Una industria más consciente de sus fallos e ideología, que no reniegue de su carga política implícita, será una industria con mejores derechos laborales, productos más coherentes y diversos, y audiencias más inclusivas.

Como hemos visto, el neoliberalismo es un sistema político cuyas medidas económicas generan unos valores que pueden generar grandes avances y motivar a aquellos que abracen su ideología, pero también puede tener consecuencias nefastas si no somos críticos con sus bases. La cultura del esfuerzo puede empujar a la población a tratar de dar lo mejor de sí mismos, pero nunca debe ser una presión social para dar de lado nuestro ocio y nuestro tiempo libre, nuestros lazos sociales y nuestros sentimientos, en favor de la productividad sin control. No se deben olvidar la lacra que las desigualdades sociales, y el impacto que estas tienen en los individuos que sufren discriminación a consecuencia de ellas.

10. Bibliografía

- Fiske, J. (1987). *Television Culture*. Inglaterra, Londres, Routledge. ISBN 0-203-13344-7.
- Järvinen, A. (2007). *Games without frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design* (Tesis doctoral). Universidad de Tampere, Finlandia. ISBN 978-951-44-7252-7
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., y Kelly, K. (2009). *New Media: A Critical Introduction*, Nueva York, EEUU: Routledge.
- Lozano Rendón, J. C. (2007, segunda ed.). *Teoría e Investigación de la Comunicación de Masas*. México, Pearson Educación. ISBN 970-26-0827-9.
- Marczewski, A. (2015). User Types. *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design* (1º ed., pp. 65-80). CreateSpace Independent Publishing Platform. ISBN-10: 1514745666.
- Mirowski, P., y Plehwe, D. (2009). *The road from Mont Pèlerin: the making of the neoliberal thought collective*. Cambridge, Massachusetts (USA) y Londres, Inglaterra, Harvard University Press, ISBN 0-674-03318-3
- Summerley, Rory Keir (2017). *Ludic Dysnarrativa: How Can Fictional Inconsistency In Games Be Reduced?* (Tesis doctoral). University of the Arts London and Falmouth University.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona, España: Ediciones Robinbook. ISBN 978-84-95601-51-3.
- Wrenn, M. (04 de abril de 2014). Identity, identity politics, and neoliberalism. *PANOECONOMICUS*, 4, 503-515.

11. Webgrafía

- Activision Blizzard Media. (mayo de 2020). Mom's Got Game. Recuperado de: <https://www.activisionblizzardmedia.com/content/dam/atvi/ab-media/gamer-moms/src/Moms-Got-Game-White-Paper.pdf> [Consultado el 04 de junio de 2020]
- Adams, J. (1931). The Epic of America. Nueva York, Estados Unidos: Routledge. Disponible en: <https://doi.org/10.4324/9781351304122>
- Altozano, J. [DayoScript]. (2019, octubre 19). La realidad del videojuego - Post Script [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=-KyzoxOcQYo> [Consultado el 04 de junio de 2020]
- Arriola, J. (2007). El neoliberalismo: cómo empezó todo. Éxodo. (91). Recuperado de: <http://www.exodo.org/el-neoliberalismo-como-empezo-todo-2/>[Consultado el 26 de mayo de 2020]
- Barbieri, A. (25 de noviembre de 2018). ¿Hay explotación en la industria del videojuego? La Vanguardia. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20181125/453107975328/explotacion-laboral-industria-videojuego.html> [Consultado el 19 de abril de 2020]
- BBC Mundo, (16 de marzo de 2018). "Crunch time", el lado oscuro de la enorme industria de los videojuegos en Corea del Sur. BBC Mundo. Recuperado de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-43415589> [Consultado el 19 de abril de 2020]
- Bown, A. (13 de agosto de 2018). Video games are political. Here's how they can be progressive. The Guardian. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/games/2018/aug/13/video-games-are-political-heres-how-they-can-be-progressive> [Consultado el 14 de junio de 2020]
- Brunet Icart, I., y Moral Martín, D. (2017). Narrativa meritocrática, sistema educativo y sociedades de mercado. Barataria. Revista Castellano-Manchega De Ciencias Sociales, (22), 33-49. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i22.311>
- Chauvin, S., Leveux, G., Donnart, J. Y. y Natkin, S. (abril de 2014). An Out-of-Character Approach to Emergent Game Narratives. Foundation of Digital Games, Ft.

Lauderdale. https://www.researchgate.net/publication/263050048_An_Out-of-Character_Approach_to_Emergent_Game_Narratives

Díez Gutiérrez, E. J. (2014). La construcción educativa del nuevo sujeto neoliberal. *El Viejo topo*, (320), p. 39-47. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10612/6624>

Euteneuer, J. S. (19 de julio de 2016). Default Characters and the Embodied Nature of Play: Race, Gender, and Gamer Identity. *Press Start*, 3(1) Special Issue: 'Negotiating Gamer Identities'. Recuperado de: <http://press-start.gla.ac.uk> [Consultado el 04 de junio de 2020]

Game Workers Unite UK [@GWU_UK] (25 de junio de 2019). We didn't expect Mario Maker 2 to feature a subplot of anti-union sentiment and management at the building site of Peach's Castle, yet we're left wondering: Is Mario unionized? 😞 Are the toads more unionized than the people who made this game? [Tuit]. Recuperado de: https://twitter.com/GWU_UK/status/1143537792376590343 [Consultado el 14 de junio de 2020]

Gasser, U., Zittrain, J., Faris, R., y Heacock Jones, R., (15 de diciembre de 2014). *Internet Monitor 2014: Reflections on the Digital World: Platforms, Policy, Privacy, and Public Discourse*, Berkman Center Research Publication, nº 2014-17. Recuperado de: <http://nrs.harvard.edu/urn-3:HUL.InstRepos:13632937> [Consultado el 04 de junio de 2020]

Goldberg, H. (14 de octubre de 2018). How the West Was Digitized The making of Rockstar Games' Red Dead Redemption 2. *Vulture*. Recuperado de: <https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2.html> [Consultado el 19 de abril de 2020]

Hall, C. (12 de junio de 2018). Tom Clancy's The Division 2 'is not making any political statements'. *Polygon*. Recuperado de: <https://www.polygon.com/e3/2018/6/12/17451688/the-division-2-is-not-making-any-political-statements> [Consultado el 14 de junio de 2020]

Hocking, C. (07 de octubre de 2017). Ludonarrative Dissonance in Bioshock. *Click Nothing*. Recuperado de: https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html [Consultado el 04 de junio de 2020]

- Howe, L. A. (08 de marzo de 2017). Ludonarrative dissonance and dominant narratives. *Journal of the Philosophy of Sport*, 44(1), p. 44–54. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1080/00948705.2016.1275972> [Consultado el 04 de junio de 2020]
- Hunicke, R., Leblanc, M., y Zubek, R., (enero de 2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/1f10/49d2d4dbe05f0d2da752eb09ad7e4162038e.pdf?ga=2.190655272.286253690.1591906877-287667875.1589985695> [Consultado el 05 de junio de 2020]
- International Games Developers Association (Igda), (2019). Developer Satisfaction Survey (DSS) 2019. Recuperado de: https://s3-us-east-2.amazonaws.com/igda-website/wp-content/uploads/2020/01/29093706/IGDA-DSS-2019_Summary-Report_Nov-20-2019.pdf [Consultado el 19 de abril de 2020]
- Jo Kim, A (s.f.). The Player Journey. Amy Jo Kim. Recuperado de: <https://amyjokim.com/blog/2014/04/08/the-players-journey/> [Consultado el 06 de junio de 2020]
- La Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV), (02 de marzo de 2020). Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2019. Recuperado de: <http://www.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20dev%202019.pdf> [Consultado el 19 de abril de 2020]
- Lindley, Craig A. (2005). Story and narrative structures in computer games [archivo PDF]. Bushoff, Brunhild. ed. Recuperado de: <https://www.math.vu.nl/~eliens/create/local/story/sagasnetLindleyReprint.pdf>
- Marczewski, A. (06 de abril de 2017). A Revised Gamification Design Framework. Gamified UK. Recuperado de: <https://www.gamified.uk/2017/04/06/revise-gamification-design-framework/> [Consultado el 05 de junio de 2020]
- Marczewski, A. (30 de abril de 2014). The EEEE User Journey Framework. Gamified UK. Recuperado de: <https://www.gamified.uk/2014/04/30/eeee-user-journey-framework/> [Consultado el 05 de junio de 2020]

- Marczewski, A. (30 de noviembre de 2012). Flow, Player Journey and Employee Satisfaction. Gamified UK. Recuperado de: <https://www.gamified.uk/2012/11/30/flow-and-satisfaction/> [Consultado el 05 de junio de 2020]
- Marczewski, A. (s.f.). 52 Gamification mechanics and elements. Gamified UK. Recuperado de: <https://www.gamified.uk/user-types/gamification-mechanics-elements/> [Consultado el 05 de junio de 2020]
- Marczewski, A. (s.f.). Open Gamification Code of Ethics. Gamified UK. Recuperado de: <https://ethics.gamified.uk/> [Consultado el 05 de junio de 2020]
- Marczewski, A. (s.f.). The Intrinsic Motivation Ramp. Gamified UK. Recuperado de: <https://www.gamified.uk/user-types/gamification-mechanics-elements/> [Consultado el 05 de junio de 2020]
- Monbiot, G. (01 de mayo de 2016). Análisis. Neoliberalismo: la raíz ideológica de todos nuestros problemas. El Diario.es. Recuperado de: https://www.eldiario.es/theguardian/Neoliberalismo-raiz-ideologica-problemas_0_511299215.html [Consultado el 26 de mayo de 2020]
- Newzoo (2019). Newzoo Global Games Market Report 2019 Light Version. Recuperado de: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/> [Consultado el 19 de abril de 2020]
- Nicola, S. (s.f.). Neoliberalism. Encyclopaedia Britannica [versión electrónica]. New York, EU: Encyclopaedia Britannica Inc., <https://www.britannica.com/topic/neoliberalism> [Consultado el 26 de mayo de 2020]
- Pedraz, P. (14 mayo, 2019). Las 3 motivaciones (y el viaje de las jugadoras). Game Design. Recuperado de: <https://www.alaluzdeunabombilla.com/2019/05/14/las-3-motivaciones-y-el-viaje-de-las-jugadoras/> [Consultado el 04 de junio de 2020]
- Real Academia Española. (s.f.). Neoliberalismo. En Diccionario de la lengua española. Recuperado de: <https://dle.rae.es/neoliberalismo> [Consultado el 26 de mayo de 2020]

- Robinson, M. (27 de abril de 2018). Tales from inside 90s Nintendo - from the man who made Mario's face. Eurogamer. Recuperado de: <https://www.eurogamer.net/articles/2018-04-27-meet-the-man-who-smuggled-the-demoscene-into-super-mario-64> [Consultado el 14 de junio de 2020]
- Sánchez, J. M. (25 de octubre de 2018). Abusos laborales y apretados plazos de entregas: ¿es así la cruda realidad de los videojuegos? ABC. Recuperado de: https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-abusos-laborales-y-apretados-plazos-entregas-cruda-realidad-videojuegos-201810171001_noticia.html [Consultado el 19 de abril de 2020]
- Schell, Jesse (2008). The Experience Rises Out of a Game, en *The Art of Game Design*, 37. Morgan Kaufmann. <https://www.sciencedirect.com.proxy.library.uu.nl/book/9780123694966/the-art-of-game-design#book-info>
- Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *The international journal of computer game research*, (8). Recuperado de: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> [Consultado el 04 de junio de 2020]
- Tondello, G. F., Morab, A., Marczewskic, A., Nacke, L. E. (julio de 2019). Empirical validation of the Gamification User Types Hexad scale in English and Spanish. *International Journal of Human-Computer Studies*, 127, p. 95-111. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.10.002>
- Trivi, M. (23 de mayo de 2018). Representantes de algunos de los estudios más importantes del sector discuten sobre la cultura del Crunch. Anait. Recuperado de: <https://www.anaitgames.com/noticias/representantes-de-algunos-de-los-estudios-mas-importantes-del-sector-discuten-sobre-la-cultura-del-c> [Consultado el 20 de abril de 2020]
- Vince, (12 de abril de 2018). The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres. iD Tech. Recuperado de: <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres> [Consultado el 20 de abril de 2020]
- Williams, R. A. y Edge, D. (septiembre de 1996). "The Social Shaping of Technology". *Research Policy*, 25(6). [https://doi.org/10.1016/0048-7333\(96\)00885-2](https://doi.org/10.1016/0048-7333(96)00885-2)

Wu, B. (20 de octubre de 2014). Rape and death threats are terrorizing female gamers. Why haven't men in tech spoken out?. The Washintong Post. Recuperado de: <https://www.washingtonpost.com/posteverything/wp/2014/10/20/rape-and-death-threats-are-terrorizing-female-gamers-why-havent-men-in-tech-spoken-out/> [Consultado el 05 de junio de 2020]

12. Anexo 1: Perfiles de jugadores según Newzoo

- **The ultimate gamer:** Los “jugadores definitivos” componen el 13% del grueso de aficionados a los videojuegos, y se caracterizan por consumir apasionadamente todo tipo de contenido relacionado con este sector, puesto que no solo quieren jugar a los videojuegos, sino que también buscan poseer y almacenar dichos juegos y disfrutan viendo a otros jugar. Este tipo de jugador se caracteriza por ser afinionado también a las nuevas tecnologías, especialmente al cine, y por ser más propensos a tener ya hijos a su cargo (Newzoo, 2019, p. 13-14).
- **The all-around enthusiast:** Este perfil corresponde al 9% de los jugadores, y se caracteriza por ser consumidores que dedican bastantes horas semanalmente al consumo de los videojuegos, ya sea jugando o viendo a otros jugar, consumiendo contenido sobre análisis o novedades del sector. Suelen ser trabajadores a tiempo completo, por lo que tienden a adquirir el software y hardware según sale al mercado (puesto que pueden permitirse comprarlo con cierta facilidad) (Newzoo, 2019, p. 13-14).
- **The cloud gamer:** Estos jugadores componen el 19% del total, siendo uno de los perfiles que más crecimiento está experimentando. Se caracterizan por no adquirir hardware especializado, por lo que tienden a jugar títulos descatalogados o free-to-play en los dispositivos que ya poseen. Este perfil es el target ideal para plataformas de videojuegos en la nube como xCloyd¹⁶ o Stadia¹⁷ (Newzoo, 2019, p. 13-14).
- **The conventional player:** Representando al 4% de los jugadores, este perfil es el del jugador clásico. No consume streamings de otros jugadores, pero trata de adquirir siempre los últimos modelos en hardware especializado y los títulos más novedosos del sector (Newzoo, 2019, p. 13-14).
- **The hardware enthusiast:** Este perfil corresponde al 9% de los jugadores, y engloba a personas que no están tan centradas en la experiencia del juego en sí, sino que centran su interés en las últimas novedades del hardware. Son

¹⁶ Plataforma creada por Microsoft.

¹⁷ Plataforma creada por Google.

aficionados a la tecnología en general, y los videojuegos son tan solo una parte de dicha afición (Newzoo, 2019, p. 13-14).

- **The popcorn gamer:** El 13% de los jugadores encaja en este perfil, que se caracteriza por no disfrutar tanto por jugar a los videojuegos personalmente sino por consumir contenido relacionado con ellos. Como los aficionados a otro tipo de deportes, estos entusiastas de los videojuegos pasan gran parte de su tiempo visionando partidas de distintos eSports, y tienden a elegir los títulos que desean probar en función de la experiencia que perciben a través de sus jugadores favoritos (Newzoo, 2019, p. 13-14).
- **The backseat viewer:** Con gustos similares al popcorn gamer, este perfil se caracteriza por apenas jugar a videojuegos y, en su lugar, limitar su consumo a través de las partidas de terceros. Constituyendo el 6% de los jugadores, este perfil tiende a agrupar a personas que anteriormente jugaban a videojuegos pero que las responsabilidades diarias les impiden seguir dedicándoles el mismo tiempo (Newzoo, 2019, p. 13-14).
- **The time filler:** Este es el perfil mayoritario hoy en día, agrupando al 27% de todos los jugadores. Estos jugadores se caracterizan por consumir videojuegos tan solo en sus ratos libres para pasar el rato, siendo principalmente el trayecto en transporte público entre casa y el trabajo su tiempo dedicado a este audiovisual. Aunque son un perfil creciente, no consideran los videojuegos como parte esencial de su día a día y no suelen pasar más de un par de horas a la semana jugando (Newzoo, 2019, p. 13-14).

13. Anexo 2: Géneros en el videojuego

- **Videojuegos de acción:** Estos son juegos en los que el jugador debe superar una serie de retos u obstáculos físicos. Pueden subdividirse en los plataformas, *shooter* (en primera persona o FPS, tercera persona o TPS, o de abajo-a-arriba), peleas, *beat-em up*, *survival* (supervivencia) y rítmicos (Vince, 12 de abril de 2018).
- **Videojuegos de aventuras:** Estos juegos se caracterizan porque su estilo de juego se basa en la interacción con personas y otros elementos del ambiente con el único objetivo de resolver un puzle o un misterio. Estos pueden ser aventuras gráficas, ficción interactiva (*text adventures*), novelas visuales, películas interactivas y 3D en tiempo real (Vince, 12 de abril de 2018).
- **Videojuegos de acción-y-aventuras:** Estos son los juegos que incorporan dos mecánicas como principal sustento de su universo: permiten almacenar objetos útiles que servirán para superar obstáculos. Pueden ser tipo *survival horror* y *metroidvania* (Vince, 12 de abril de 2018).
- **Videojuegos de rol:** Como cualquier otro tipo de rol analógico, estos juegos se basan en vivir aventuras interpretando a un personaje ficticio. Pueden clasificarse como *action RPG*, MMORPG (juego de rol online con un número “masivo” de jugadores), *roguelikes*, RPG tácticos, *sandbox RPG* y *blobbers* (Vince, 12 de abril de 2018).
- **Videojuegos de simulación:** Como su nombre indica, son emuladores de situaciones o momentos históricos reales, o ficticios y fantasiosos. Suelen ser videojuegos de construcción y administración, simuladores de vida o de vehículos (Vince, 12 de abril de 2018).
- **Videojuegos de estrategia:** De nuevo, como su nombre indica, este tipo de juegos obliga al jugador a afinar sus tácticas y estrategias para superar los retos que el juego le plantea. Se categorizan como 4x (explora, expande, explota y extermina), artillería, estrategia en tiempo real, tácticas en tiempo real, MOBA (*battle arena* multijugador online), defender-la-torre, estrategia por turnos, tácticas por turnos, juegos de guerra y juegos de grandes estrategias bélicas (Vince, 12 de abril de 2018).

- **Videojuegos de deportes:** Simuladores de los distintos deportes que se juegan a lo largo del globo, diferenciándose de los videojuegos de simulación en sus variaciones en el grado de realismo. Pueden ser de carreras, deportes en equipo, competitivo, peleas basadas en deportes (Vince, 12 de abril de 2018).
- **Videojuegos de puzzles:** Similares a los juegos de aventuras, aunque en este caso el puzle llena la pantalla y no hay una exploración del universo para resolver el rompecabezas. Pueden ser lógicos y/o de trivia (Vince, 12 de abril de 2018).
- **Videojuegos de ocio:** Esta categoría es una suerte de cajón de sastre que engloba a los juegos que no encajan completamente en otras categorías, y que destacan por poder ser jugados sin requerir una gran habilidad. Estos son clasificados como *casual* (exigen poca habilidad y tiempo del jugador, ideal para entretener los trayectos en el transporte público), juegos de fiesta, juegos de programación, juegos de cartas o tableros, MMO, juegos de arte o educativos, *exergames* (ejercicio físico con guías y análisis virtual a través de un dispositivo externo. Ej: Wii Fit) y *advergames* (publicidad sobre un producto o servicio en formato videojuego) (Vince, 12 de abril de 2018).

14. Anexo 3: Gamificación

La gamificación es un marco de referencia en el que Marczewski ha trabajado durante muchos años, y que nutre la mayoría de sus teorías respecto al análisis y el diseño óptimo de los videojuegos. Este concepto consiste en la aplicación de elementos y líneas de pensamiento propias de actividades lúdicas a actividades mundanas para tratar de hacerlas más entretenidas y satisfactorias. Siguiendo con la idea de motivación intrínseca y extrínseca, Marczewski defiende que la gamificación puede aplicarse buscando motivación extrínseca como recompensas en forma de puntos o premios, o buscando generar una motivación intrínseca a través de la aplicación del modelo RAMP y los perfiles *User Types Hexad* a dichas tareas cotidianas (Marczewski, 2015).

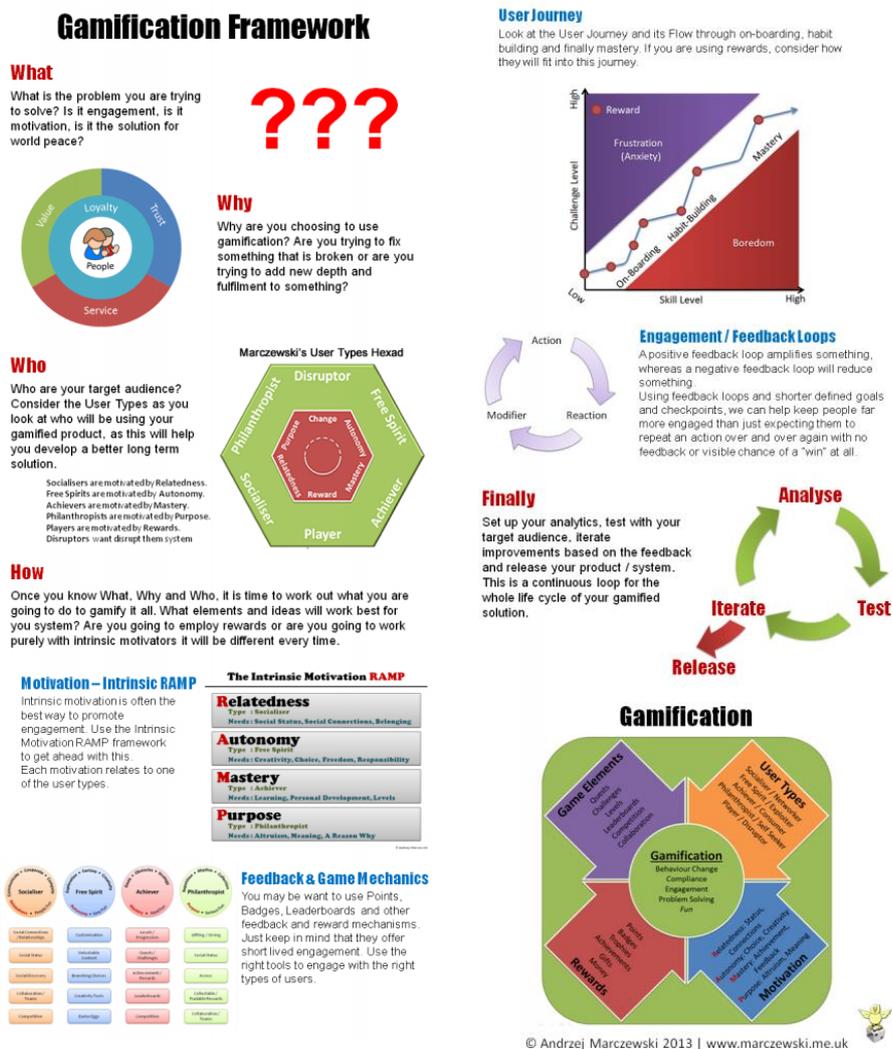


Figura 20. Esquema resumiendo las teorías que componen la gamificación de Marczewski. Fuente: Marczewski, A. (s.f.). A Simple Gamification Framework / Cheat Sheet.

Entrando en mayor detalle sobre cómo se aplica exactamente la gamificación tanto dentro como fuera del videojuego, el autor entiende que se deben llevar a cabo tres pasos a la hora de plantear una tarea o juego. Estos son definición, diseño y construcción, y finalmente perfeccionamiento o refinamiento. Dentro de la fase de definición, de debe tratar de entender cuál es el problema planteado, qué tipos de personas van a estar involucrados en tratar de ponerle solución, y qué consideramos una solución exitosa. Para ello, también se debe tener en cuenta cómo se va a presentar la información al jugador o al individuo implicado en dicha tarea, dado que esta primera fase es considerada la fase de descubrimiento (Marczewski, 2017).



Figura 21. Esquema del proceso de gamificación. Fuente: Marczewski, A. (2007). *A Revised Gamification Design Framework*

Una vez se han definido esas variables, se continúa con la fase de diseño y construcción. En esta fase se debe diseñar la progresión escalonada de la dificultad a la que vamos a someter al individuo, siguiendo las directrices del concepto de Flow o *EEEE User Journey Framework* que el propio autor ha desarrollado (más información en el Anexo 4). Durante esta fase del diseño, se aplican también la lógica que guía el modelo MDA, el cual Marczewski ha renombrado como *BMEM Framework* al añadir a dicho modelo su teoría de la motivación y cambiar el concepto de Estética (*Aesthetics*) por Emociones y Dinámicas por Comportamiento (*Behaviour*). Para aplicar correctamente todos estos elementos, el autor recomienda establecer un sistema cíclico de *feedback*, en el que se trata de guiar al usuario a través de llamadas a la acción, se evalúa el comportamiento resultante y se genera un *feedback*: si ha realizado la acción correctamente, obtendrá algún tipo de recompensa, mientras que si falla deberemos tratar de redirigir al usuario hacia la opción óptima. De esta manera el jugador o individuo involucrado logrará verse inmerso en el Flow diseñado para mejorar su experiencia (Marczewski, 2017).

El autor tiende a defender que su teoría de la gamificación, especialmente en lo referido al sistema Flow o el *EEEE User Journey Framework*, pueden ser muy útiles en el ámbito laboral, dado que a mayor satisfacción del trabajador, mejor aprovechamiento tendrá la empresa de sus habilidades y menor será la probabilidad de que valore cambiar

de trabajo (Marczewski, 2012). Marczewski trata de que sus sistemas sean usados de manera ética a través de la confección de un código moral que guíe las acciones de las personas que deseen usar la gamificación para hacer una tarea más satisfactoria sin vulnerar los derechos de ningún individuo, dado que no debe usarse para manipular ni para justificar ningún tipo de abuso o discriminación, y no se deben hacer promesas imposibles sobre los efectos de esta práctica en la tarea escogida para dicha gamificación (Marczewski, s.f.).

15. Anexo 4: Flow

Este concepto de Marczewski está basado el Flow primitivo de Mihayi Csikszentmihalyi (Marczewski, 2012), cuyo esquema tenemos más abajo, y en The Player Journey de Amy Jo Kim, un artículo en el que la autora explicaba por qué consideraba que los mejores juegos seguían un sistema de dificultad escalonado para ayudar al jugador a aprender las distintas mecánicas y habilidades disponibles (Jo Kim, s.f.).

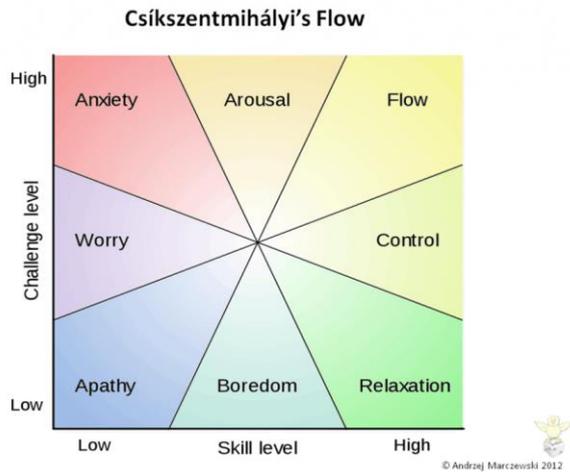


Figura 21. Flow según Mihayi Csikszentmihalyi. Fuente: Marczewski, A. (2012). Flow, Player Journey and Employee Satisfaction

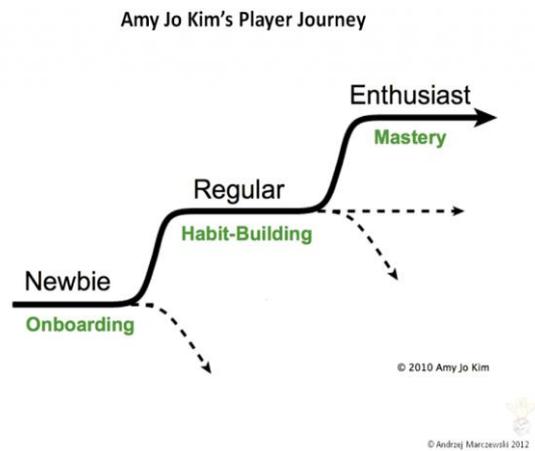


Figura 22. The Player Journey de Amy Jo Kim. Fuente: Marczewski, A. (2012). Flow, Player Journey and Employee Satisfaction

Marczewski mezcla ambas teorías para generar un modelo de Flow simplificado que siga la progresión escalonada de la dificultad de Amy Jo Kim. Este autor entiende que las distintas emociones que Csikszentmihalyi valora dentro de su concepto pueden ser englobadas bajo “frustración” y “aburrimiento”, y que es la progresión escalonada de

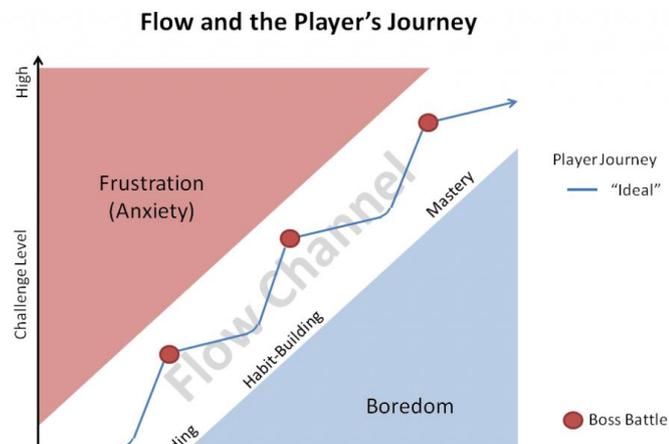


Figura 23. Flow y Player's journey unidos. Fuente: Marczewski, A. (2012). Flow, Player Journey and Employee Satisfaction

la dificultad evitará que el jugador se encuentre con obstáculos demasiado fáciles o demasiado difíciles para sus capacidades, navegando entre ambos límites emocionales, lo que genera una experiencia satisfactoria y desafiante para el jugador. Aquí tenemos su esquema principal:

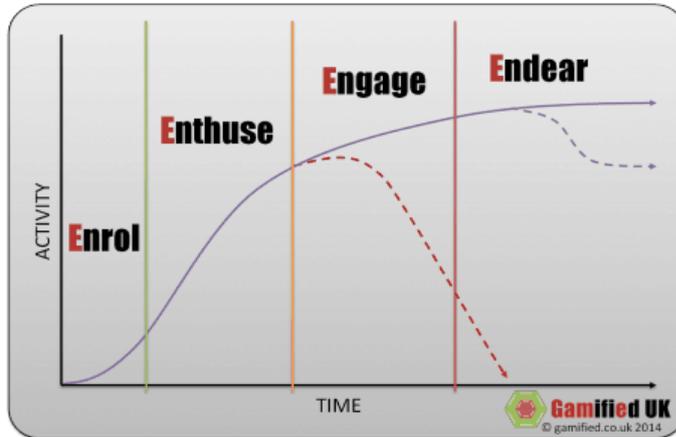


Figura 24. Esquema del modelo propio de Marczewski. Fuente: Marczewski, A. (2014). *The EEEE User Journey Framework*.

Más adelante, este autor aunará las distintas teorías que ha desarrollado (RAMP, GAME y los *User Types Hexad/Decagon*) para generar el marco de referencia EEEE. El *EEEE User Journey Framework* (*Enrol*/inscripción, *Enthuse*/entusiasmar, *Engage*/comprometer, *Endear*/hacerse querer) consiste en una ampliación de su concepción de Flow, añadiendo elementos al esquema de Amy Jo Kim para crear uno propio (Marczewski, 2014).

Aunque Marczewski ha generado ambos esquemas desde el estudio y análisis de los videojuegos, este autor considera que este sistema (especialmente el esquema de Flow) puede ser aplicado a cualquier otra tarea del día a día, como en el ámbito laboral. Siguiendo su teoría de la gamificación, Marczewski defiende que, de aplicarse este sistema, se lograría aumentar la satisfacción de los empleados en el trabajo (Marczewski, 2012).

16. Anexo 5: Periplo del héroe o camino del escritor

Las fases del camino del escritor según Vogler (Vogler, 2002) son:

1. El mundo ordinario

Se presenta la cotidianeidad del héroe.

2. La llamada a la aventura

Se presenta el evento que generará el conflicto y dará comienzo al viaje.

3. Rechazo de la llamada

En primera instancia, el protagonista rechaza la misión a la que se enfrenta.

4. Encuentro con el maestro

Es en este punto cuando el protagonista entra en contacto con una figura que representará el papel de mentor, el cual lo guiará en su camino y lo convencerá de realizar su misión.

5. Cruce del primer umbral

El protagonista se enfrenta a su primer obstáculo y ya no podrá volver atrás hasta que complete su viaje.

6. Pruebas, aliados y enemigos

El protagonista se enfrentará a sus primeras pruebas, en las que puede contar con la ayuda de sus aliados o sufrir los importunios ocasionados por sus enemigos.

7. Acercamiento

Cada vez que se enfrente a una nueva prueba se encontrará más cerca de la prueba definitiva o suprema. El conocimiento que adquiera de sus enfrentamientos determinará el éxito de su enfrentamiento final.

8. Prueba suprema

Se considera que se ha llegado al climax de la historia cuando sucede la prueba suprema, el mayor enfrentamiento que va a tener lugar en todo el desarrollo de la historia. Puede considerarse como un nuevo portal a atravesar, dado que el héroe necesitará todo lo que ha aprendido para poder enfrentarse a esta prueba y saldrá de ella como un individuo nuevo.

9. Recompensa

Se considera que después de este enfrentamiento, sin importar su resultado, el héroe recibirá una recompensa material o inmaterial como premio por su esfuerzo.

10. El camino de vuelta

Tras recibir la recompensa, el héroe emprenderá el camino de vuelta al hogar. Generalmente aún encontrará algún tipo de conflicto en su camino que amenace con arrebatarle algo de lo que ha ganado durante el transcurso de su historia.

11. La resurrección

En esta última lucha, el héroe puede que se enfrente a una muerte real o figurada que pondrá fin a su etapa anterior de una vez por todas.

12. El regreso

El héroe atraviesa de nuevo el umbral del mundo especial, esta vez en el sentido contrario. De vuelta en el mundo ordinario, será consciente de todos los cambios que han tenido lugar durante su viaje y será consciente de que su vida no volverá a ser como antes.

A modo de resumen, y en palabras del propio autor:

- “1. Los héroes se nos presentan en el MUNDO ORDINARIO, donde
- 2 . reciben la LLAMADA DE LA AVENTURA.
- 3 . Inicialmente se muestran RETICENTES o bien RECHAZAN LA LLAMADA, pero
4. un MENTOR los anima a
5. CRUZAR EL PRIMER UMBRAL e internarse en el mundo especial, donde
6. encontrarán PRUEBAS, ALIADOS Y ENEMIGOS.
7. Se APROXIMAN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA, atravesando un segundo umbral
8. donde empezará su ODISEA o CALVARIO.
9. Se apoderarán de su RECOMPENSA y
10. serán perseguidos en el CAMINO DE REGRESO al mundo ordinario.
11. Cruzan un tercer umbral, experimentan una RESURRECCIÓN y esta vivencia los transforma.
12. RETORNAN CON EL ELIXIR, una bendición o tesoro del que se beneficiará el mundo ordinario.” (Vogler, 2002, p. 58).