



**FACULTAD DE PERIODISMO
Y COMUNICACION SOCIAL**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

Mujeres en videojuegos. Análisis de personajes protagónicos



Autor: Abel Pablo

Legajo: 23183/6

Directora: Ferrante Natalia

Guía

Introducción.....	2
Selección de heroínas: ¿Por qué ellas?.....	6
Los juegos y sus protagonistas.....	7
Horizon Zero Dawn.....	7
The Last of Us Parte 2.....	10
Tomb Raider.....	14
Maternidad y figuras paternas.....	15
La arqueóloga ¿Tuvo madre?.....	16
El culto a la madre, aún sin su existencia.....	17
Padre hay uno solo.....	18
Violencia, un viejo y conocido karma.....	20
Tierra salvaje y metálica.....	22
Sobrevivir a cualquier costo.....	24
El mundo después del fin. La abundancia de violencia.....	26
Sexualidad y romance. El tabú de la industria.....	34
Icono desde los '90, rediseñada para las nuevas generaciones.....	35
Guerrera, rastreadora, luchadora. Más no amante.....	37
Después del fin del mundo ¿Por qué limitarse por reglas perdidas?.....	39
Compañeros y narrativa. El entorno y los aliados también cuentan.....	44
Los guías de la Buscadora.....	45
Una arqueóloga realmente sola.....	48
La cara de las conexiones y la contracara de la sociedad perdida.....	49
Intervención corporal.....	53
Lara Croft, el espejo de la hipersexualización.....	56
Lo salvaje y lo mecánico. Ejemplo de nuevas tecnologías y miradas.....	58
Tras el apocalipsis, cambia todo.....	60
Conclusiones.....	61
Bibliografía.....	63

Introducción

Desde un punto de vista cultural, el rol y representatividad de la mujer en la organización social fue variando, aunque su eje central, mal que nos pese, sigue siendo la concepción de inferioridad en comparación con el hombre. Ha sido considerada, desde un punto de vista filosófico y biológico, como inferior al hombre, como un ser “imperfecto”, “incompleto”, en definitiva menos racional y, por lo tanto, menos capacitada para la vida pública.

Si bien lo público y lo privado han tenido sustanciales transformaciones históricas, lo que estos cambios han sostenido como su idéntico -por lo menos hasta la segunda mitad del siglo XX- es que el espacio público ha sido tradicionalmente ocupado por varones y el espacio privado por mujeres, connotando atribuciones de lo masculino y femenino respectivamente.” (Fernandez, 1993).

Los medios de comunicación y entretenimiento constituyeron una parte elemental para mantener este imaginario social predominante dentro de la cultura general, poniendo especial énfasis en aquellas producciones cuyo objetivo principal es entretener a las masas. El cine, las series, la radio y también los videojuegos, son herramientas de construcción de sentido así como mecanismos de reproducción de saberes y discursos, generalmente, propuestos desde las posiciones hegemónicas imperantes. Lo cual no necesariamente proviene de una decisión tomada por los directores, productores, guionistas, o participantes del producto cultural, pero queda en evidencia a la hora de realizar una observación analítica de los rasgos y características del producto terminado. Y, debido al carácter industrializado de las producciones de entretenimiento, el cual implica un constante flujo de realizaciones novedosas en formatos preestablecidos, los mensajes que se puedan considerar contra hegemónicos provenientes de producciones con gran valor presupuestario, son rápidamente olvidados o reemplazados por la nueva propuesta ofrecida al público.

La industria de los videojuegos en particular, ha demostrado un crecimiento exponencial de consumidores, desarrolladoras y capital de inversión en los últimos veinte años. Pasó de ser una industria de nicho apuntada a un público más bien joven o infantil, a generar contenido para prácticamente cualquier persona. Esto se debe principalmente a los



avances tecnológicos dentro de las plataformas de juego: consolas, computadoras y teléfonos inteligentes son los mecanismos encargados de reproducir las diferentes producciones propuestas por la industria, cada vez más complejas tanto en técnicas de desarrollo informático como en sus narrativas. En la actualidad, es imposible negar el valor

económico y cultural que la industria del gaming aporta a partir, sobre todo pero no en su totalidad, de títulos que conllevan inversiones millonarias y salen al mercado con el objetivo de generar una ganancia incluso mayor. La masividad y popularidad de juegos como God of War, The Last of Us o Halo es innegable, instalándose en la cultura popular al punto de ser reconocidos incluso por aquellos que no se consideran a sí mismos “gamers”.

Si bien existen opciones con discursos contrahegemónicos dentro de la industria del entretenimiento, suelen quedar relegados a públicos atomizados, quedando limitados a consumos de nicho que (principalmente, en el caso de los videojuegos) terminan generando un techo de cristal prácticamente inamovible; o se constituyen a partir de análisis de los cambios en el imaginario social que se dan a través del tiempo, produciendo propuestas de gran valor presupuestario con un claro mensaje anti hegemónico, pero que no termina de romper completamente con los discursos y sentidos dominantes. Así, terminan finalmente quedando en casos anecdóticos. Como ejemplo de este “circuito vicioso” en la industria cinematográfica, podemos mencionar la historia abordada en “Spotlight”, multipremiada película del año 2015 dirigida por Tom Mc Carthy, que expuso el trabajo de un grupo de periodistas y su investigación de diferentes casos de abuso y violaciones dentro de la Iglesia Católica. Esta propuesta supuestamente rupturista evidenciaba, desde el formato de cine documental, algunos de los casos vinculados a curas pedófilos en Estados Unidos. Si bien la película generó mucho ruido en su momento, poco a poco fue desplazada por otras producciones y su abordaje sobre un tema tan delicado y doloroso quedó opacado por la siguiente gran producción cinematográfica.

Los personajes femeninos dentro de la industria de los videojuegos respondieron a esta construcción arbitraria de la mujer, generando dos grandes paradigmas a la hora de crear personajes dentro de cualquier propuesta pensada para entretener. El primero, y más común, es el de personaje secundario, interés romántico o “damisela en peligro”¹, reproduciendo el estigma de inferioridad femenina y donde cuyos protagonistas son hombres, usualmente guiados por hombres y cuyos villanos son hombres. Esto no significa que no existan personajes femeninos secundarios con importantes aportes al argumento, sino que su papel está totalmente subordinado a las acciones de héroes o villanos masculinos.

El segundo aparece en las historias donde una mujer es la protagonista, siendo su papel central para el avance de la trama. En este caso, la heroína es el eje central de este trabajo, ya que es en ellas donde se busca un mayor desarrollo y conexión con el jugador, debido a que será el personaje que se controlará durante toda (o gran parte) de la historia. Ellas

¹ La concepción de “damisela en peligro” responde a la construcción de personajes femeninos sin carácter, y cuyo aporte a la narrativa es ser el objetivo de rescate por parte del protagonista. Un ejemplo muy claro de este tipo de personajes es la princesa Peach del reino champiñón, secuestrada en repetidas ocasiones por Bowser y rescatada posteriormente por Mario en la franquicia Mario Bros.

pueden ser ágiles, poderosas, inteligentes, expertas en combate o en su campo académico, supervivientes e, incluso, despiadadas y peligrosas. Sin embargo, en muchos casos, no llegan a deshacerse completamente de la pesada herencia que arrastra el imaginario de lo femenino en el cotidiano social.

Hay elementos similares entre aquellas mujeres que son protagonistas dentro de la industria. Un ejemplo es la ausencia o pérdida de la figura paterna/mentor; títulos como “Horizon Zero Dawn” o “A Plague Tale: Innocence”, utilizan la muerte de la figura paterna de cada protagonista como motivación para iniciar su viaje; la ausencia total de una figura materna, con diferentes formas de sobrellevar dicha ausencia: Tomb Raider, The Last of Us o Bayonetta presentan heroínas que alguna vez tuvieron madre cuyos destinos se evidencian trágicos, pero su ausencia no parece molestar o irrumpir nunca, al menos, dentro del fragmento de sus vidas que comparten con el jugador; sus acompañantes o ayudantes suelen ser hombres y, aunque se encuentran otras figuras femeninas, estas suelen girar en torno al modelo de “damisela en peligro” o son sacrificio por el crecimiento de la protagonista: franquicias como Resident Evil o Final Fantasy, cuyo plantel de personajes protagónicos contiene su buena parte de mujeres, construyen una narrativa en la que la protagonista femenina pocas veces actúa o se encuentra verdaderamente sola, Jill Valentine en Resident Evil 3 es acompañada por Carlos Olivera, Claire Redfield en Resident Evil 2 recibe la ayuda de la pequeña Sherry Birkin y del propio Leon Kennedy, Clara Farron, alias Lightning en Final Fantasy 13, lucha sola una vez, avanzando constantemente al lado del joven Hope o Snow.

A su vez, estas mujeres parecen carecer en gran medida de deseos o apetitos sexuales, aunque esto último es responsabilidad del imaginario infantil vinculado a los videojuegos. Sin embargo mientras en los primeros juegos de la franquicia God of War, hay pequeños quick time events², durante los cuales Kratos tiene relaciones sexuales fuera de cámara, todavía se considera controversial mostrar pezones femeninos en una toma. Tampoco se aprecia la posibilidad de matenar, es decir, no podemos imaginarnos ni se nos muestra a estas heroínas siendo madres. Aunque la pérdida, secuestro o abandono de un hijo es una motivación más que aceptable para un hombre, no parece serlo para una mujer, ya que no existe dentro del fragmento de la industria más comercial, una madre que sea protagonista de una aventura de características similares a las de Uncharted, Mass Effect o Silent Hill.³

² Los quick time events, son pequeños minijuegos que consisten en presentar un orden de comandos que el jugador debe seguir correctamente para poder superarlo.

³ Hay un caso que podría considerarse como “excepción”: en *Assassin's Creed Odyssey*, durante la expansión *El Legado de la Primera Hoja*, ya sea que lo juegues como Kassandra o como Alexios, el protagonista tiene un hijo. El capítulo final del DLC es motivado con el objetivo de recuperar al infante captivo.

Estos elementos aparecen también en aquellas propuestas donde el protagonista es un personaje masculino, pero se sienten diferentes. El héroe varón en la industria del gaming suele mostrarse más independiente y capaz que sus contrapartes femeninas. Sus acompañantes o guías son otros hombres y, al ser héroes o aventureros solitarios, no pueden ser imaginados como parte de un núcleo familiar (a excepción de que dicha familia sea presentada como elemento motivador para sus acciones).

Esto demuestra que existe una gran inequidad entre las capacidades asignadas a héroes y las asignadas a heroínas. El motivo es sin dudas el sentido histórico que tiene la imagen femenina y la mujer dentro de las distintas industrias culturales potenciado con la invisibilización del espectro femenino de jugadoras y desarrolladoras. A lo largo de los años (hoy en día cada vez menos frecuente, pero no inexistente) el rol de la mujer en una historia era de carácter secundario o satélite alrededor del protagonista masculino. Son madre del héroe, hija del héroe o interés romántico del héroe.

Objetivo General:

Investigar y analizar el rol asignado a la mujer en la producción de la industria del gaming a partir de indagar elementos y características estéticas, performativas y vinculares en el marco del relato del juego.

Objetivos específicos

Sistematizar y analizar los rasgos retóricos en la modalidad en que se presenta a la mujer en su rol de heroína en los videojuegos.

Determinar y comparar cuáles son las acciones permitidas y vedadas a las mujeres en el marco narrativo de los videojuegos.

Analizar las regularidades y desvíos narrativos que respondan a una cuestión vinculada al género del personaje.

Palabras clave:

Videojuegos - mujeres - feminismo - gaming - protagonistas

Selección de heroínas: ¿Por qué ellas?



Dentro de la industria de los videojuegos podemos encontrar (a grandes rasgos) dos tipos de producciones que se diferencian por su intención discursiva, capacidad económica y alcance. Por un lado, tenemos producciones de bajo presupuesto y desarrolladores limitados, consideradas independientes. Suelen tener mayor libertad a la hora de crear contenido y abordar temáticas sociales sensibles (como la sexualidad, la violencia institucional o los padecimientos de carácter psicológico), aunque los valores de producción y personal son

limitados. Dentro de este grupo es común observar producciones críticas y de contenido poco convencional, que abordan temáticas vinculadas a la cultura, la sexualidad y las relaciones sociales.

Por otro lado tenemos las grandes producciones provenientes de empresas y desarrolladoras internacionales, mundialmente conocidas, denominadas comúnmente como Triple A. Estas cuentan con grandes caudales presupuestarios (llegando a gastar decenas de millones de dólares) y equipos de trabajo numerosos, repartidos en distintas funciones dentro del desarrollo. Sin embargo, estos juegos tienen un carácter totalmente comercial, donde un reducido número de personas toman decisiones sobre los proyectos según estudios de mercado.

A la hora de seleccionar a las heroínas para este trabajo, se priorizó el segundo grupo de producciones. Esto se debe a su capacidad de llegada a las masas- lo que permite de alguna manera estandarizar y dimensionar su relevancia en términos comunicacionales- y, por lo tanto, a sus condicionamientos implícitos en pos de obtener ganancias en un mercado establecido. Es curioso o tal vez no, mencionar que no hay ningún tipo de elección por parte del jugador que permita cambiar el aspecto o condición física de la protagonista, ni su género.

Las mujeres abordadas en este trabajo serán entonces Aloy, protagonista del videojuego Horizon Zero Dawn (2017); Ellie, co-protagonista de The Last of Us (2013) y protagonista de The Last of Us 2 (2020); y por último Lara Croft, protagonista de la franquicia Tomb Raider, en su reinicio de 2013.

Todas ellas cumplen con la condición de heroína y protagonista de su historia, aunque tienen ciertas diferencias que nos permiten ampliar el espectro de análisis que abordaremos más adelante.

Si bien cada personaje tiene sus particularidades tanto físicas como narrativas, una de ellas está especialmente vinculada a la cultura popular : en tanto Ellie aparece por primera vez en 2013 y Aloy en 2017, Lara Croft es sin lugar a dudas un ícono de los videojuegos desde hace casi 30 años.

Como se explicó anteriormente, para este análisis se tendrá en cuenta a la versión de la joven británica que aparece en el reinicio de la franquicia en 2013, sin que esto sea un impedimento para exponer paralelismos con sus versiones anteriores.

Los juegos y sus protagonistas

Debido a su condición interactiva y a la necesidad de mantener activa la relación jugador/juego, es muy difícil encontrar propuestas de géneros "puros" en la actualidad. Así como una película puede ser considerada del género acción debido a rasgos claramente reconocibles, un juego de dicho género puede contener a su vez características y estilos de otros, aunque estos no estén tan profundizados. Elementos como hojas de progreso, aumentos de nivel y mejoras de armas (diseñados originalmente en producciones de rol o RPG) son hoy comunes en aventuras de gran tamaño como las analizadas en este trabajo. Siguiendo esta línea de pensamiento, los juegos seleccionados (The Last of Us parte 2, Horizon Zero Dawn y Tomb Raider 2013) entran en el género de acción/aventura en tercera persona, cuyos rasgos principales son un protagonista principal, una historia lineal con cierta profundidad narrativa y la ubicación de la cámara detrás del personaje, conocida como cámara semisubjetiva, que brinda una amplia visibilidad. Sin embargo, las tres producciones muestran diferentes elementos de personalización del personaje, sin llegar a la opción de cambiar el aspecto físico de ninguna de ellas. En las producciones seleccionadas se encuentran elementos de personalización cosméticos (trajes variados para equipar a la protagonista) que en algunos casos otorgan atributos extra para la defensa, el ataque o de utilidad; un arsenal variado de herramientas y armas de combate con distintos tipos de potencialidad de de daños⁴ y un sistema de mejoras tanto para los trajes como para las armas.

⁴ Una estrategia narrativa que se utiliza para aumentar la diversidad de oponentes en videojuegos, es desarrollar enemigos con diferentes atributos y debilidades, normalmente vinculadas a reacciones elementales. Esto se repite en la mayoría de las armas de las protagonistas, para ampliar las posibilidades estratégicas a la hora de abordar un enfrentamiento.

Horizon Zero Dawn

Características del juego y del personajes

Horizon Zero Dawn es un juego desarrollado por Guerrilla Games y distribuido por Sony Interactive para la plataforma PlayStation 4 (PS4). La fecha oficial de lanzamiento en Estados Unidos fue el 28 de febrero de 2017, fue posteriormente publicado para PC el 7 de agosto de 2020. Es uno de los juegos más vendidos de PS4, superando las 7 millones de copias vendidas en su primer año y alcanzando las 10 millones al año siguiente. Tuvo seis nominaciones a los GOTY (Game Of The Year o premios a juego del año) y 6 nominaciones en los People's Gaming Awards, en esta última se llevó 4 estatuillas (mejor narrativa, mejor juego de PS4, mejor interpretación y premio revelación para la actriz que da vida a Aloy, Ashley Burch). Su guión también recibió un buen número de nominaciones y premios.

El mapa de Horizon Zero Dawn es un mundo abierto⁵. En él encontraremos asentamientos, terrenos de caza, zonas donde encontrar máquinas específicas, zonas corrompidas, calderos o ruinas del mundo metálico y comerciantes. Tiene una duración aproximada de entre 25 y 30 horas si se juegan solo las misiones principales, pudiendo alargarse hasta las más de 50 si se busca completar todas las actividades.

Aloy, su protagonista, es una chica de 19 años, experta arquera y cazadora de máquinas, de 1,69 metros de altura, ojos azules y cabello rojizo. Su arsenal está compuesto de arcos, hondas, lanza cuerdas (disparan arpones atados a soportes, diseñados para inmovilizar máquinas) y aturdidoras (colocan trampas de cable en el piso que hacen daño y pueden aturdir al enemigo). Puede equiparse con distintos atuendos que le otorgan resistencias a daños específicos o estados alterados.

Argumento

La historia gira en torno a Aloy, una joven integrante de los Nora, una sociedad de carácter tribal que adoran a La Madre como su deidad. Son dirigidas por un grupo de tres Matriarcas, quienes se encargan de hacer cumplir las leyes de la tribu y castigar a quienes las infrinjan.

⁵Un **mundo abierto** es un tipo de mapa utilizado en ciertos tipos de juegos. Si bien hay un camino marcado para seguir la historia principal, no es el único recorrido que se puede tomar, habiendo un gran número de actividades o historias secundarias para seguir. Este tipo de mapa es el que da mayor capacidad de exploración y actividad en un juego, siendo un elemento muy popular dentro de los desarrollos de la actualidad.

Sus asentamientos se encuentran alrededor de un bosque conocido como La Tierra Sagrada.

Al iniciar el juego nos presentan a Ross, un cazador Nora marginado⁶, que lleva consigo a una bebé sin nombre por un valle rodeado de animales, vegetación y máquinas de aspecto bestial. Al presentarla ante la Matriarca Teersa, el guerrero declara ante una montaña el nombre de la criatura: Aloy. Segundos después, las otras Matriarcas intentan detener el ritual de nombramiento, tratando a la pequeña como algo antinatural o peligroso.

La pequeña Aloy crece apartada de la tribu, evitada y discriminada por adultos y niños por no tener una madre. Es así que un día, corriendo por el bosque, cae dentro de unas ruinas del mundo metálico y obtiene un pequeño artefacto al que bautiza como Foco. Este aparato le permite analizar su entorno como si se tratase de una visión especial.

Al crecer es entrenada por Ross, quien la cría como su hija y la prepara para que participe del ritual de iniciación. Al completarlo, ella se convertiría en una Valiente (título que reciben los guerreros Nora) y volvería a ser parte de la tribu. Sin embargo un grupo desconocido ataca a los jóvenes Nora al terminar el ritual. Aloy se defiende como puede pero el líder del ataque la captura. Finalmente es rescatada por Ross, quien da su vida para salvarla.

Aloy despierta dentro de Corazón de Madre, la montaña donde viven las matriarcas, territorio prohibido para la mayoría de los Nora. Allí, la matriarca Teersa le explica a Aloy la razón de que ella no tenga madre: siendo un bebé, es encontrada por las matriarcas en una habitación dentro de la montaña, que da a una puerta gigante. Al pararse delante de esta puerta Aloy es escaneada, sin poder abrir la puerta debido a algún tipo de corrupción.

Momentos después y decidida a buscar respuesta, Aloy es ungida como Buscadora, título que las matriarcas dan a un valiente al que autorizan a salir de la Tierra Sagrada y regresar de ser necesario.

En su camino conocerá a diferentes personajes de otras sociedades similares a los Nora: Los Karja, más avanzados desde el punto de vista social/occidental, adoradores del sol, organizados en una monarquía; los Ozeram, los más acercados a una industrialización formal, fabricantes de armas y armadura, estudiosos del mundo metálico; los Banúk, una sociedad nómada que adoran a las máquinas como hijos de sus dioses y guardianes del equilibrio natural; y los Karja Sombríos, un grupo de Karja que se mantiene fiel a sus antiguas costumbres y se opone al monarca actual. Estos últimos serán los principales antagonistas de Aloy a lo largo de su travesía.

A medida que se avanza en la historia, se van revelando detalles sobre el viejo mundo y la existencia de las máquinas, y también de la propia Aloy: su origen no es natural. Fue creada

⁶ Los Nora tienen leyes muy estrictas, las cuales pueden llevar a un individuo a ser expulsado de la tribu y vivir aislado. Estas personas son conocidas como **marginados**, quienes tienen prohibido dirigirse a otras personas y viceversa.

a partir del ADN de una brillante científica llamada Elisabet Sobeck, convocada entre otros genios de la ciencia ante la inminencia del apocalipsis mundial por el ataque de máquinas conscientes y con capacidad de autorreproducción infinita, para inventar ingenierías de resguardo de la vida humana. Una de ellas, GAIA, es quien da vida a Aloy. Y lo hace sorteando la restricción impuesta por la doctora Sobeck de no crear clones a partir de ADN de humanos que ya hubieran existido. GAIA decide por fuera de su creadora usando nada menos que su ADN para crear a Aloy, con el fin de perpetuar las características de Elisabet Sobeck en el nuevo orden humano.

Otra de las IIAA es HADES, diseñada para borrar toda la vida del mundo si es que GAIA comete algún error. Es HADES quien, luego de tomar conciencia total de sí y considerar que los seres humanos deben ser erradicados, toma el papel de antagonista principal para futuras entregas.

Es así que el viaje de búsqueda personal de Aloy se transforma en una odisea épica con el fin de detener a HADES y los Karja sombríos, quienes buscan la destrucción de la humanidad.

The Last of Us Parte 2

Características del juego y personajes

The Last of Us Parte 2 es un juego de género acción/aventura desarrollado por la empresa *Naughty Dog* y distribuido por *Sony Interactive* como una de las grandes exclusivas de PS4. Se estrenó el 19 de junio de 2020 y recibió 14 nominaciones a Juego del año, incluyendo mejor actriz (Tanto para Ashley Jhonson/Ellie como para Laura Bailey/Abby), mejor narrativa y mejor juego del año. A su vez, fue nominado a mejor banda sonora, creada por el compositor argentino Gustavo Santaolalla.

Su gran enfoque en lo narrativo lo convierte en una aventura de carácter lineal⁷. Sin embargo, por su propia propuesta narrativa de mundo post apocalíptico, tiene una gran importancia la exploración para obtener recursos de fabricación, los cuales son fundamentales para poder avanzar en el juego. Tiene una duración de entre 25 y 30 horas. Una de las protagonistas de esta entrega es Ellie, la pequeña preadolescente que conocimos en el primer The Last of Us. Ahora tiene 19 años y es parte del equipo de patrullaje de la comunidad de sobrevivientes de Jackson. Cabello castaño, ojos verdes, 1.69 metros de altura y de complexión más bien delgada.

⁷ Esto quiere decir que no hay ramificaciones dentro de la historia ni subtramas que puedan seguirse paralelamente a la narrativa principal.

Por otro lado tenemos a Abby, nuevo personaje de la franquicia a quien controlaremos la mitad del tiempo. Ella tiene 20 años, es soldado de la organización paramilitar *WOLF* (*Washington Liberation Front*) y ex *Luciérnaga*. Mide alrededor de 1,90 metros, tiene el cabello rubio y ojos celestes, de complexión robusta. Su adición como personaje jugable fue una sorpresa para los usuarios que esperaban vivir la historia de *The Last of Us* Parte 2 solo desde la perspectiva de Ellie.

Argumento

Si bien *The Last of Us* Parte 2 es un juego que funciona perfectamente de forma individual, es necesario por lo menos tener cierto conocimiento del *The Last of Us* original para entender las motivaciones y orígenes de los personajes principales.

La historia de *The Last of Us* empieza en septiembre de 2013, momento en el que se desata una pandemia en los Estados Unidos a partir de un hongo parásito llamado *Cordyceps*, que invade el cerebro de los humanos y los transforma en seres violentos, carentes de razonamiento y caníbales. En este momento conocemos a Joel (protagonista del primer *The Last of Us*) y su hija Sarah, quienes sin saber muy bien qué está sucediendo buscan escapar de su hogar para evitar la infección. Sin embargo, cuando pensaban estar a salvo, un militar los detiene y recibe órdenes de disparar a matar. El hermano de Joel, Tommy, llega a salvarlo justo a tiempo, aunque en el tiroteo Sarah pierde la vida.

20 años después, el mundo (o por lo menos EEUU) quedó prácticamente devastado. Reducido a ciudades ahora conocidas como Zonas de Cuarentena (ZC), controladas por la organización militar FEDRA. Joel trabaja como contrabandista haciendo todo lo posible para mantenerse vivo. Luego de una serie de problemas relacionados a su trabajo la líder del grupo paramilitar los *Luciérnagas*, Marlene, le pide a él y su socia Tess sacar “algo” de la ZC y llevarlo a un punto de extracción donde los estarán esperando. Más tarde, Joel y Tess descubrieron que ese “algo” que debían sacar de la ciudad, era en realidad “alguien”, una muchacha de 14 años, ojos verdes y cabello castaño llamada Ellie. Luego de un enfrentamiento con los militares, y gracias a un aparato que permite reconocer infectados antes de que se transforme, el dúo de contrabandistas se enteran de que Ellie no solo está infectada, sino que fue mordida hace bastante tiempo, más que suficiente para transformarse; la chica es inmune. Poco después, tras un enfrentamiento con infectados, llegan al punto de encuentro con los *Luciérnagas*, todos ellos muertos, junto a un mapa con la ubicación a la que debían llevar a Ellie: un hospital en Salt Lake City, Utah. Poco después un grupo de militares los ataca y Tess, quien fue mordida, decide sacrificarse para que Joel y Ellie pudieran escapar.

Así arranca un viaje para atravesar de este a oeste el territorio de EEUU, mientras la relación entre Joel y Ellie se profundiza y la pequeña aprende a cómo vivir en ese mundo. Luego de una serie de enfrentamientos contra distintos tipos de infectados y sobrevivientes hostiles, son encontrados mientras Joel yacía inconsciente por un grupo de *Luciérnagas* cerca del hospital de Salt Lake. Al despertar, Marlene le explica que Ellie es la única persona inmune y, por lo tanto, la llave para producir una vacuna. Para ello tendrán que extirpar el cerebro y analizarlo, lo cual la mataría. Finalmente, en una de las decisiones más difíciles de ver en alguna historia, Joel elimina a casi todos los *Luciérnagas* (incluidos los médicos y la propia Marlene) y rescata a Ellie de la mesa del quirófano. Posteriormente deciden unirse a la comunidad de sobrevivientes de Jacksonville, dirigida por el hermano de Joel y su esposa. Al despertar, Ellie se encuentra en un auto conducido por Joel, quien le cuenta que en el hospital había más niños inmunes y que no había forma de producir una vacuna.

Así llegamos al inicio de The Last of Us parte 2. Cinco años después de los sucesos de The Last of Us, vemos a Ellie y Joel instalados en Jackson como parte del equipo de patrullaje. Apenas cuatro personas (Joel, Tommy, su esposa y la propia Ellie) saben de la inmunidad de la chica, y solo Tommy y Ellie saben la verdad de los sucesos de Salt Lake.

Ellie se encuentra en una relación con Dina, ex pareja de Jesse, con quienes suele patrullar ahora que la relación con Joel está tensa. Ambos (Joel con Tommy y Ellie con sus amigos) se encuentran en el exterior, cazando rezagados (forma coloquial para referirse a los infectados que se alejan de los grandes grupos) y buscando recursos. A su vez, un grupo de personas desconocidas se encuentra por la zona buscando a alguien. Poco después nos presentan a Abby y el resto de esos desconocidos que siguen la pista de un contrabandista perdido que podría estar en Jackson.

Por el lado de Ellie, el patrullaje va sin sobresaltos, al punto de poder permitirse descansar junto con Dina en un escondite donde alguien cultivaba marihuana. Por otra parte, Joel y Tommy se encuentran a una solitaria Abby y los tres logran escapar de una horda de infectados y encontrarse con el grupo de Abby. Al presentarse ante ellos con sus nombres y apellidos el ambiente cambia y ambos hermanos son reducidos y capturados.

Ellie se entera de la desaparición de Joel y decide ir a buscarlo. Logra llegar hasta el campamento donde estaba el grupo de Abby y es capturada. Ante sus ojos se encuentra un Joel prácticamente irreconocible por los golpes y llega a ver impotente como Abby le da el golpe final antes de que la dejaran inconsciente. Al despertar, Joel está muerto, sus asesinos desaparecieron y ella y Tommy siguen con vida.

Luego del funeral, tanto Tommy como Ellie desean salir a buscar venganza con la única pista que consiguieron, la cual apunta a un grupo llamado WLF y cuya base se encuentra

en algún lugar de Seattle. Tommy se adelanta y sale solo, al día siguiente Ellie y Dina siguen su pista.

Gran parte del juego transcurre en Seattle, primero desde la perspectiva de Ellie y luego desde la de Abby. La primera hace contacto con el grupo paramilitar WLF y empieza a eliminarlos, aunque no logra encontrar con vida a nadie del grupo de Abby; Tommy se le adelantó. Toman como base un viejo teatro que era utilizado como centro de radiotransmisión por los “lobos”⁸. Allí, Ellie se entera de que Dina está embarazada de Jesse y decide dejarla para que esté segura. Finalmente obtiene información sobre la ubicación de Abby, el acuario de la ciudad, donde encuentra a dos de las personas que estaban presentes el día que Joel fue asesinado. Termina matando a ambos, un hombre y una mujer que estaba embarazada.

Por otro lado, al empezar a jugar como Abby, nos enteramos de su verdadera identidad. La mujer es la hija del doctor Jerry Anderson, encargado de crear la vacuna contra el hongo parásito en el hospital de Salt Lake. Asesinado por Joel mientras se preparaba para la operación de Ellie. Ella y el resto de su grupo fueron los únicos *Luciérnagas* supervivientes de la masacre que generó Joel ese día. Se unieron a WLF (Washington Liberation Front)⁹ donde mantuvieron una guerra constante contra un grupo de fanáticos autodenominados *Serafitas*¹⁰, nombrados despectivamente como Scars por las cicatrices que se hacían en la cara como símbolo de haber llegado a la adultez. Mientras Ellie la buscaba por todo Seattle, Abby seguía con sus actividades como soldado, hasta que es capturada por los Serafitas y rescatada por dos hermanos de ese grupo que eran perseguidos por su propio culto: Yara y Lev. La razón de su escape fue la decisión de Lev de raparse al autodeterminarse varón, ya que había nacido como Lily y bajo las leyes de los Serafitas emparejada con uno de los ancianos. por ello es considerada una apóstata por su pueblo y perseguida.

Finalmente se produce el primer encuentro entre Ellie y Abby. Esta última estaba siguiendo la pista de Tommy, responsable de la muerte de varios de sus compañeros y amigos. Al terminar el enfrentamiento, Abby se detiene estando a punto de matar a Dina y las deja ir esperando no volver a verlas, y se marcha con Lev en busca de alguna facción de *Luciérnagas* que aún exista.

⁸ En la versión en inglés, los miembros de WLF se autodenominan “wolfs”, en español “lobos”.

⁹ Como los *Luciérnagas*, WLF era un grupo paramilitar que, en un principio, disputó la hegemonía de la ZC de Seattle contra FEDRA. Al superarlos tomaron el control de la ciudad, con el estadio local como base principal

¹⁰ Según los documentos que se encuentran durante el juego, los Serafitas son una organización similar a los Hamish gobernada por una gerontocracia. Es decir, desconfían de la tecnología e incluso creen que la pandemia es un castigo caído sobre la humanidad por alejarse de las enseñanzas de la naturaleza, dirigidos por un consejo de ancianos. Tienen una especie de mesías, una mujer que actuaba como profeta y fue capturada y asesinada por el líder de WLF, transformándola en una mártir y un símbolo de la lucha de los Serafitas contra cualquiera que pensara diferente a ellos.

Por otro lado, Dina y Ellie deciden abandonar Jackson y vivir juntas en su propia granja. Dina da a luz a un varón y pasan su tiempo de forma pacífica. Aunque el recuerdo de la muerte de Joel, y la impotencia de no poder salvarlo ni vengarlo, sigue atormentando a Ellie. Un día, Tommy va a visitar a las chicas y lleva la noticia de que tiene la posible localización de Abby, Dina lo echa de su casa exigiendo que no vuelva.

Esa noche, Ellie se levanta en silencio, agarra su mochila y sus armas decidida a encontrar a Abby. Dina la detiene en la puerta, le ruega que no se vaya y que acepte la familia que habían construido juntas. La chica no puede hacerlo y abandona la granja y a su amante.

Al llegar a la ubicación marcada en el mapa que dejó Tommy, Ellie no encuentra a nadie. Sin embargo, luego de buscar por los alrededores descubre que su objetivo fue capturada por un grupo de sobrevivientes que esclavizan a quienes logran atrapar. Luego de atravesar la base de los esclavistas, encuentra a Abby colgada de un poste en una playa cercana. Juntas recorren la orilla hasta encontrar dos botes, sin embargo Ellie no puede dejar ir a Abby y la obliga a enfrentarse a ella una última vez. En esta oportunidad, Ellie logra someter a Abby y, luego de estar a punto de ahogarla, saca su cabeza del agua y le grita que se vaya.

Ellie regresa a la granja donde vivió con Dina solo para encontrarla vacía, sin ningún rastro ni pista de a donde fue. Sin un lugar a donde ir, Ellie empieza a caminar sin rumbo ni destino.

Tomb Raider

Lara Croft

La protagonista de la franquicia Tomb Raider, la arqueóloga inglesa Lara Croft, es un personaje icónico de la industria del gaming. Desde su aparición en 1996, ha protagonizado un total de 12 aventuras en videojuegos para consolas o PC y otras tantas en dispositivos móviles o portátiles. A su vez fue personificada en la pantalla grande por Angelina Jolie (2001 y 2003) y por Alicia Vikander (2018).

Su franquicia es una de las más longevas de la industria y una de las primeras en presentar una protagonista femenina luego de la aparición de las tres dimensiones¹¹. A diferencia de

¹¹ Durante los primeros años de la industria, los juegos eran en su mayoría plataformeros en dos dimensiones (altura y distancia), durante este período aparece Samus Aran, la primera mujer en protagonizar un juego. A partir de la década de los '90, las nuevas tecnologías permitieron agregar una tercera dimensión (profundidad) que permitió nuevos estilos de mapas y el diseño de personajes a partir de polígonos, lo que permitía crear cuerpos tridimensionales similares a los reales.

personajes que aparecieron durante ese período como Jill Valentine o Claire Redfield (ambas personajes de la saga Resident Evil), Lara Croft mantuvo su posición como protagonista única de todos los juegos de *Tomb Raider*. Debido a esto, la arqueóloga británica se convirtió en un ícono de la sexualidad y fue galardonada con varios premios a lo largo de sus 24 años de historia.

Fue desarrollado por *Core Design* y *Eidos Interactive* desde su primer título, hasta que la franquicia pasó a manos de *Crystal Dynamics* y *Square Enix* en 2013. Ese año, la saga de videojuegos fue reiniciada y con ello trajo el rediseño de Lara.

Argumento

En esta oportunidad, nos encontramos con una joven Lara Croft en su primer gran aventura, encontrar el reino perdido de Yamatai en el Triángulo del Dragón¹². Durante su travesía, el barco donde viajaba es atrapado por una tormenta y llega hasta las playas de Yamatai, isla que se encuentra habitada por una sociedad conformada por otros náufragos que buscan la forma de agradecer a Himiko, la Reina del Sol, y rodeada por un extraño poder que impide que nadie que llegue a la isla pueda salir de ella.

Maternidad y figuras paternas

A lo largo de los años, el argumento que guía la historia en un videojuego pasó de ser un elemento desconocido a una herramienta central para enganchar a los jugadores. Aún así, hay rasgos reconocibles a lo largo del tiempo, que siguen vigentes en la actualidad. Uno de ellos es la presentación de un protagonista "huérfano", sin familiares directos, que se crió solo o con la ayuda de algún mentor. En muchos casos, sin siquiera hacer alusión a la familia que en algún momento tuvo que tener. Aloy, Ellie y Lara Croft cumplen con esta premisa narrativa con diferentes matices. Las tres son huérfanas, en el sentido de no criarse o perder prematuramente a sus padres biológicos, y fueron creciendo de la mano de un mentor que tomará a sus ojos el rol de figura paterna.

La Dra. en Psicología Ana María Fernandez describe la relación Mujer-Madre, en tanto la maternidad es considerada socialmente un rol central de la mujer y una forma de alcanzar la realización y adultez. *"Nuestra sociedad organiza el universo de significaciones en relación con la maternidad alrededor de la idea Mujer=Madre: la maternidad es la función de la mujer*

¹² Una especie de Triángulo de las Bermudas al sur del mar de Japón.

y a través de ella la mujer alcanza su realización y adultez... La maternidad da sentido a la feminidad; la madre es el paradigma de la mujer, en suma; la esencia de la mujer es ser madre." (Fernandez, 1993).

Sin embargo, esta idea del imaginario social sobre la maternidad se encuentra virtualmente vetada para aquellas protagonistas cuyo aporte al argumento en una historia es central. Aquellas protagonistas de su propia historia no buscan ni activa ni pasivamente la maternidad, ya que están ocupadas persiguiendo sus intereses o salvando al mundo. De esto podemos deducir que para el imaginario de producción de juegos la mujer-heroína es incapaz de cumplir con las obligaciones de la maternidad mientras (como es el caso de Ellie) buscan una venganza personal; exploran ciudades perdidas (en el caso de Lara Croft); o buscan evitar el apocalipsis (objetivo principal de Aloy).

La arqueóloga ¿Tuvo madre?

Por un lado, Lara Croft es presentada como una joven e inexperta arqueóloga cuyos vínculos con personajes masculinos se limitan a figuras paternas y amistades con un aporte al argumento casi nulo. Su motivación, sin embargo, está apoyada en el trabajo de su padre. Todas las investigaciones y búsquedas de Lara, fueron iniciadas previamente por Lord Richard Croft, su progenitor, quien perdió prestigio a nivel internacional, y posteriormente la vida, debido a una organización que busca poderes ancestrales detrás de las ruinas que investigaba. Este no logró llevar su trabajo hasta el final, siendo la principal motivación de Lara completar el trabajo de su padre y recuperar el buen nombre del apellido Croft. De esto podemos interpretar que la motivación de Lara para iniciar su aventura proviene directamente del padre, actuando con el objetivo de limpiar su nombre y el de su familia.

Del elenco de personajes secundarios destaca Conrad Roth, capitán del Endurance y mentor de Lara, quien protagoniza momentos esenciales para el crecimiento de la propia heroína y el avance de la historia. Esto es particularmente claro en dos momentos:

- El primero está cerca del inicio de la aventura. Luego de sobrevivir al naufragio y escapar de un secuestrador misterioso, Lara se encuentra sola, hambrienta y con frío en la ladera de una montaña. La chica activa un radio transmisor y termina por quebrarse y responsabilizarse por lo ocurrido. Solo encontrando la calma para poder continuar en las palabras de aliento de Conrad.
- El segundo es la muerte del propio Conrad. Luego de salvar a sus amigos, Lara y el grupo intenta escapar de un campamento enemigo en helicóptero, el cual es derribado. Tras recuperar la conciencia, Roth salva la vida de Lara recibiendo un

ataque por ella. Antes de morir deja sus pistolas a la joven y unas últimas palabras de aliento "eres una Croft".

Una de las relaciones directas entre la Lara Croft de finales de los años 90' y la nueva de mediados del 2010, es lo que lleva a la chica a convertirse en arqueóloga: el trabajo de su padre. La impronta por perpetuar y continuar el legado de Richard Croft es el principal elemento narrativo que comparten todas las versiones de Lara Croft, ya sea en videojuegos, películas, historietas, etc. Mientras que su madre es apenas nombrada simplemente para exponer su ausencia debido a un accidente. Lady Amelia Croft es presentada (en los casos que lo hagan) como una mujer cariñosa y dedicada a su hija, al punto de abandonar su carrera profesional por estar con ella. Otra vez, la mujer-madre toma el rol de crianza en lo privado, mientras que el hombre-padre sigue ocupando su lugar en el ámbito público sin perder su posición central en el seno familiar, incluso siendo la inspiración de la futura heroína.

El culto a la madre, aún sin su existencia

De las tres heroínas aquella más vinculada con el concepto de "madre" es sin duda alguna Aloy. Los Nora, la sociedad tribal en la que nació veneran a La Madre, una deidad similar a la titán Gea griega, a quien adjudican la creación del mundo, los humanos, los animales y las máquinas. A su vez, son dirigidos por un consejo de Matriarcas y su principal líder militar es una cacique (el caso de la cacique es quizá el más ambiguo, ya que durante la historia ésta desaparece y su lugar pasa a ser ocupado por un hombre, lo que nos lleva a suponer que el líder militar puede ser tanto un hombre como una mujer). La propia Aloy es marginada de su tribu debido a su extraño nacimiento, siendo encontrada por una de las Matriarcas en el interior de la Montaña Sagrada, llegando a ser considerada un demonio por no tener madre. Durante las primeras horas de juego, queda clara la importancia del rol de las madres en la sociedad Nora, sin que esto sea un impedimento para las jóvenes de convertirse en guerreras. Sin embargo, también se podría interpretar que una mujer Nora llega a la realización definitiva dentro de la tribu una vez que da a luz, continuando con el discurso patriarcal que no percibe la felicidad plena de la mujer si no se vuelve madre. Aún así, la joven Aloy no se detiene en ningún momento a considerar esa posibilidad. Aunque su motivación principal gira en torno a encontrar a su progenitora, ella nunca piensa en la posibilidad de formar una familia y tener hijos. Y cuando da con la verdad de su origen, claramente no era la que esperaba: luego de recorrer el mapa del juego de punta a punta, la intrépida cazadora descubre que fue creada por una gran inteligencia artificial conocida como Gaia, a partir del ADN de la creadora de dicha IA, Elizabeth Sobek. Su origen artificial

y el hecho de que no tiene una "madre" como ella concibe ese concepto, la dejan en estado de shock y duda, llegando a creer en las palabras de aquellos que la trataban de monstruo. En ese punto, las palabras de su guía, Sylens, la devuelven a la realidad y la ayudan a aceptar su naturaleza y destino. El lugar de guía y soporte emocional que ocupa Sylens será abordado más adelante. Lo fundamental de este giro narrativo es la disputa entre lo que buscaba y pensaba Aloy, y lo que encontró. La idea de ser una "creación", de tener un nacimiento artificial, de ser hija de dos madres, es un resultado totalmente inesperado más allá de los indicios que la narrativa propusiera a lo largo de la aventura.

En cuanto a la figura paterna, el caso de Aloy es incluso más dispar en comparación con las otras heroínas. La muchacha es criada por otro marginado de la tribu: Ross. Si bien el rol de este personaje dentro de la historia es el de figura paterna, nunca se da a entender que Aloy sea consciente de que él no es su verdadero padre durante su niñez. Y una vez este detalle se vuelve evidente, simplemente pasa casi desapercibido. Hasta cierto punto se puede interpretar que la protagonista reconoce a Ross como padre y que no tiene la necesidad de saber quién es su progenitor. Esto puede atribuirse a la enorme carga simbólica que los Nora le dan al rol de madre.

Padre hay uno solo

Ellie, por otra parte, tiene una figura paterna muy clara: el protagonista de *The Last of Us*, Joel Miller. La niña, habiendo perdido a sus padres a muy temprana edad, es criada en un orfanato hasta que la líder de las Luciérnagas la amadrina. Posteriormente es entregada a Joel como un paquete que debía ser llevado fuera de la Zona de Cuarentena. Sin embargo, debido a la imposibilidad de cumplir con su misión, termina atravesando Estados Unidos de este a oeste. Este viaje profundiza la relación entre ambos, cubriendo lugares que quedaron vacíos debido a la pandemia. Ellie se convierte en la niña que Joel no pudo ver crecer, así como la niña ve en Joel el padre que no la pudo criar. Esta condición se refleja durante gran parte de la trama del primer *The Last of Us*, sobre todo en las siguientes escenas:

- Tras alrededor de diez horas de juego, nuestros protagonistas se encuentran en una universidad abandonada adoptada por una manada de jirafas como su hogar. Cuando una de ellas se acerca, Joel atrae a Ellie con un gesto tranquilizador para que pueda acariciarla
- Pocas horas después, Joel es herido de gravedad y Ellie se encuentra con un grupo de sobrevivientes, arriesgando su vida por conseguir medicinas para su moribundo compañero.

- Al final del juego, cuando Joel logra llevar a Ellie hasta su destino, Marlene le confiesa que será sacrificada para conseguir una vacuna contra el hongo parásito. Esto lo lleva a tomar la decisión de eliminar a todos los Luciérnagas que se crucen para rescatar a Ellie, aunque esto signifique condenar a la humanidad.
- También puede apreciarse con mayor claridad en algunos de los flashbacks del segundo The Last of Us. Donde podemos apreciar como en uno de sus cumpleaños (ya superado el evento del hospital pero antes de que Joel le dijera la verdad a Ellie), vemos que nuestro dúo protagonista se adentra en un museo abandonado, dónde la pequeña Ellie se sorprende al ver por primera vez huesos de dinosaurios y maquetas de diferentes proyectos espaciales de la NASA.

La mitad del argumento de The Last of Us 2 refuerza lo importante que fue Joel para Ellie. Toda la trama gira en torno al deseo de venganza de la chica contra aquellos que mataron a su mentor ante sus ojos. Sumado al conflicto personal que sufre la protagonista por no haber podido enfrentar a Joel una vez más, luego de enterarse de la verdad tras el incidente del hospital de Salt Lake.

Por otra parte, la ausencia total de una figura materna es constante durante toda la historia. Ellie no solo no tiene madre, sino que tampoco parece afectada por ello ni busca llenar ese hueco. Joel no vuelve a emparejarse con ninguna mujer tras la muerte de Tess. El único vínculo con una mujer que pudiera ocupar ese rol es con María Miller, esposa de Tommy el hermano de Joel. Sin embargo, esta mujer nunca llega a ocupar un verdadero rol maternal para Ellie, es más bien la líder del asentamiento de Jacksonville, encargada de resolver disputas y mantener la paz. Esto queda demostrado en el prólogo de la aventura, dónde la mujer interviene solo en dos ocasiones:

- La primera para resolver una disputa entre Ellie y uno de los hombres de la comunidad, iniciada debido a comentarios ofensivos realizados por él relacionados a la orientación sexual de la protagonista
- La segunda es poco después, tras la muerte de Joel. Maria intenta primero disuadir a la muchacha de buscar venganza, luego intenta retenerla y evitar que salga en busca de los asesinos de Joel. Para luego (igual que hizo con su esposo) resignarse y enviar a alguien más en su ayuda.

Esta ausencia de figura materna podría no parecer un problema para Ellie. Sin embargo puede interpretarse que, tras la muerte de Joel, la falta de una figura materna impidió que nuestra protagonista resolviera su luto sin caer en una espiral de venganza y conflicto.

El caso de Abby dentro de The Last of Us 2, es bastante similar al de Lara. Ella se crió bajo la amable y cariñosa figura de su padre Jerry Anderson. Este hombre era el cirujano encargado de extraer el cerebro de Ellie para así crear la vacuna. Mientras controlamos a Abby, nos presentan a su padre como alguien amable, pero dispuesto a todo para salvar a

la humanidad. Otra vez, la ausencia de una madre no parece importar en lo absoluto, aunque, a diferencia de Lara, Abby no busca convertirse en cirujana como su padre si bien lo admira y respeta.

La historia de Abby inicia tras la muerte de su padre y es empujada por su deseo de venganza contra Joel. Al saldar cuentas con el asesino de su padre parece totalmente dispuesta a continuar con su vida, no sin cargar con cierto pesar que analizaremos más adelante.

Esta aparente incompatibilidad en la dicotomía madre-heroína se puede apreciar en casi la totalidad de las industrias culturales y de entretenimiento, sin embargo el caso de los hombres es diferente. El héroe masculino no tiene vetada la posibilidad de engendrar descendientes más allá de su condición de héroe. El ejemplo más claro de la actualidad (que abordaremos en otros puntos del análisis) es el de Kratos, protagonista de la franquicia God of War. El asesino de dioses, luego de acabar con prácticamente todo el panteón de deidades griegas, se muda a las estepas de Midgard dónde se empareja con una mujer y tiene un hijo, el pequeño Atreus quien lo acompaña en su nueva historia.

Sin ir más lejos el propio Joel, protagonista de The Last of Us, se convierte en la figura paterna que Ellie perdió a temprana edad, así como la niña ocupó el lugar de Sarah, la hija de Joel que fue asesinada al comienzo del juego. La relación entre ambos crece y se profundiza en el primer juego, llegando a un punto casi de ruptura en el segundo cuando Joel le cuenta lo que sucedió realmente en Salt Lake.

Violencia, un viejo y conocido karma

A medida que la industria del videojuego fue creciendo en alcance y complejidad, uno creería que los análisis realizados sobre ella empezarían a investigar diferentes temáticas. Sin embargo, entre los años 90 y los 2000, prácticamente el único eje abordado es el de la violencia y su "relación" con acontecimientos repudiados y evitables como tiroteos en escuelas o suicidios jóvenes. La idea de que los juegos son solo violencia gráfica injustificada, y causantes de que niños y adolescentes reproduzcan comportamientos peligrosos con desenlaces negativos, es un estigma que en la actualidad todavía tiene peso en el imaginario social.

No es objetivo de este análisis refutar dicha teoría. Pero si es necesario aclarar que no comparte esta concepción sesgada que reduce acontecimientos y problemáticas sociales a una sola variable -la de jugar videojuegos- como chivo expiatorio cuando la situación lo permite.

Dicho esto, decir que no existe una relación entre violencia y videojuegos es imposible. Debido a su carácter lúdico, en muchos casos a su impronta competitiva y a sus desarrollos narrativos, toda producción dentro de esta industria tiene algún tipo de carga violenta. El simple hecho de ser juegos y que tenga que haber un "ganador" contiene implícitamente una imposición sobre un otro "derrotado" (ya sea otro jugador o los obstáculos que nos vaya presentando el propio juego). El hecho de que haya enemigos a los que vencer, animales o bestias a los que cazar y compañeros a los que proteger, refuerza la relación videojuegos/violencia con distintas cargas positivas o negativas condicionadas por la narrativa.

Así como en el cine, en la narrativa de videojuegos la diferencia entre el bien o el lado de los buenos, y el mal o lado de los malos, está claramente marcado. Esto es extremadamente evidente en producciones como Call of Duty o Battlefield, ambas franquicias relacionadas en sus orígenes con las guerras mundiales y dónde encarnamos (al menos en sus campañas) a soldados norteamericanos, británicos o incluso soviéticos, pero nunca nazis, japoneses o italianos. Existen propuestas dónde se permite desarrollar un esquema moral propio, donde las decisiones del jugador pueden cambiar el mundo. Estos esquemas de moralidad propios son bastante comunes en juegos de mundo abierto como por ejemplo la franquicia Fallout¹³ y la nueva trilogía de Assassin's Creed¹⁴. A su vez, algunas producciones utilizan variadas estrategias tanto mecánicas como narrativas para evitar que el jugador le haga daño o mate a quien no debe. El caso de Assassin's Creed es el más claro para explicar este tipo de situaciones, ya que si el jugador empieza a asesinar civiles inocentes, el Animus¹⁵ lo expulsará de la simulación debido a que está actuando por fuera de los recuerdos genéticos del pasado. Otro ejemplo común se da en shooters como

¹³ En Fallout 3 conoceremos una ciudad construida alrededor de una bomba atómica, la cual es venerada como una reliquia de la antigüedad. El jugador se encontrará con la disyuntiva de desactivar dicha bomba, protegiendo al pueblo, o detonarla para obtener recursos y materiales radioactivos que se generan por la explosión.

¹⁴ En Assassin's Creed Odyssey (publicado en 2018) iniciamos nuestra aventura en la isla griega de Cefalonia. En ella hay una misión en la que nos encontramos con una familia afectada por una enfermedad desconocida que, aparentemente, terminó con la población entera de un pueblo. El jugador se verá con la opción de salvar a la familia o dejar que sea asesinada como sacrificio. Las consecuencias de esta decisión se verán más adelante, cuando (suponiendo que salvamos a la familia) nos enteramos de la propagación de una enfermedad por toda la isla.

¹⁵ El Animus es una máquina diseñada para poder revivir eventos del pasado a través de lo que en el juego se conoce como memoria genética. Parte de la premisa que nuestro ADN conserva nuestros recuerdos y el Animus permite al usuario vivirlos en carne propia.

Resident Evil, dónde al apuntar a alguien a quién no debes dispararle, el protagonista levantará el arma y desaparecerá la mira de la pantalla.

Los videojuegos en particular, gracias a este estigma que los coloca como producciones para niños o jóvenes, son estrictamente controlados y catalogados según su contenido por diferentes organismos nacionales, internacionales e incluso no gubernamentales. Las tres protagonistas elegidas pertenecen a juegos catalogados como "**M**" por la ESRB y "**PEGI 16**" o superior por la PEGI¹⁶. Ejercen formas de violencia similares ya que parte de la premisa de sus historias es la supervivencia y la obtención de distintos tipos de recursos como municiones o materiales para mejorar el equipamiento y comerciar.

Sin embargo, cada una de ellas demuestra diferentes reacciones a la hora de ejercer y recibir violencia o coerción sobre los otros.

Tierra salvaje y metálica

Empecemos por Aloy. La premisa narrativa de un mundo post apocalíptico en el que la humanidad regresó a un estadio social tribal dónde convive con máquinas y pequeños animales salvajes, carga con la idea darwinista de la supervivencia del más apto. Esto conlleva que exista cierta normativa dentro de las diferentes culturas a enseñar a sus jóvenes técnicas de caza y sometimiento de dichos animales y criaturas mecánicas. Los Nora en particular tienen a sus Valientes, entrenados desde temprana edad para ser ágiles y efectivos cazadores de máquinas, capaces de aprovechar los componentes que las conforman.

Al ser una Marginada, Aloy prácticamente no tuvo relación con nadie de su tribu a excepción de Ross. Durante el prólogo nos enseñan un fragmento de su niñez que nos introduce a como era tratada por los adultos y niños en ese momento, así como nos presenta una mecánica que permitirá al jugador moldear las acciones de Aloy: el árbol de diálogos¹⁷. Dicha herramienta consta de tres elecciones posibles cuya repercusión podrá sentirse en el futuro de la historia, pudiendo optar por un camino de perdón, uno de acción inteligente o uno de resentimiento

¹⁶ Así como en el cine, los videojuegos son categorizados por diferentes sistemas de clasificación de contenido, con el objetivo de diferenciar aquellas producciones que son aptas para menores de otras cuyo contenido se puede considerar más maduro. La **ESRB** (Entertainment Software Rating Board) y el **PEGI** (Pan European Game Information) son los sistemas utilizados en América y Europa. En Argentina contamos con la ley 26.043, estableciendo desde 2005 el Consejo Nacional de la Infancia, Juventud y Familia que, en coordinación con el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales, se encarga de dicha clasificación.

¹⁷ Es una función dentro de los juegos que permite seleccionar, entre una cierta cantidad de opciones, la respuesta del protagonista o la acción que debe tomar.

- En la escena, una pequeña Aloy busca acercarse a otros niños Nora, los cuales son abruptamente alejados por adultos cercanos. Uno de estos niños lanza una piedra que golpea a Aloy en la cabeza, mientras la amenaza con un segundo lanzamiento. Ella levanta la roca del suelo y en ese momento se nos da la opción de elegir entre soltar el arma, lanzar la roca contra la mano del niño para desarmarlo o golpearlo con ella en la cabeza.

Más allá de la elección que se realice, queda a la vista en este fragmento cinemático la violencia simbólica a la que someten a sus infancias los adultos Nora, evidenciada por la facilidad que tienen el resto de niños de lastimar a Aloy. Su nacimiento sin una madre clara abre la posibilidad y de alguna manera la condena.

En algunos casos, estas decisiones sólo tendrán efecto en la forma en que el jugador se relacione con la protagonista y los personajes secundarios, al buscar que sea más agresiva, inteligente o compasiva. Sin embargo, estos puntos de inflexión moral pueden decidir el destino de un personaje, lo cual puede cambiar de alguna forma el desarrollo de la narrativa posterior. En este caso, el ejemplo más claro se da al final del videojuego, donde según la cantidad de historias secundarias y su desenlace tendremos una mayor o menor cantidad de aliados y ayuda en la batalla final.

En Horizon Zero Dawn se justifica el uso de la violencia física a través de su argumento. La odisea de Aloy, que termina teniendo el objetivo de salvar el mundo, es interrumpida sólo por los Carja Sombríos, un fragmento de la sociedad Carja que mantiene y reivindica costumbres ancestrales como los sacrificios humanos al Dios Sol. Son presentados como sectarios dispuestos a todo menos a dialogar para recuperar el control de Meridian, la capital del reino Carja. Y gracias a la ayuda de HADES son capaces de controlar a Corruptores y Portadores de La Muerte, así como corromper otros tipos de máquinas a las que Aloy no será capaz de domar.

El uso de organizaciones de carácter sectario es bastante común dentro de la industria a la hora de crear un enemigo lo suficientemente implacable como para justificar las acciones de la heroína en su contra. Los Carja Sombríos creen seguir las directivas de su Dios, tienen un pasado de guerra y secuestro contra el resto de las tribus y son representados con vestimentas similares entre sí, que incluyen máscaras y túnicas o fragmentos de ropas oscuras. Esto último termina de deshumanizar a los personajes que se interponen en el camino de Aloy, completando la imagen de miembros irracionales de un orden que busca la destrucción total.

Por otra parte tenemos a los principales habitantes de este mundo: las máquinas. Su comportamiento basado en la forma que interactúan los animales que representan, los convierte en seres salvajes, al punto de poder encontrar diferentes tipos de máquinas luchando entre sí. El hecho de utilizar sus componentes para desarrollar municiones o

comerciar, los vuelve blancos fundamentales durante el juego, siendo objetivo constante del jugador. Sin embargo a diferencia de los Carja Sombríos, Aloy consigue durante su aventura la capacidad de "domar" diferentes especies de máquinas a través de la conquista de *Calderos*, gigantescas estructuras dejadas atrás por el Mundo Metálico dónde son construidas las bastías mecánicas. Ello conlleva un mensaje vinculado a la relación humano/naturaleza, dónde representan la capacidad del hombre para dominar aquello totalmente salvaje, carente de capacidad de razonar y que es empujado por un instinto "instalado". La utilidad de controlar máquinas varía desde el apoyo en combate, en su mayoría, hasta el escaneo y descubrimiento de zonas del mapa, gracias a los Cuellilargos, o facilitan la exploración al actuar como monturas. A fin de cuentas, las máquinas se diferencian de los Carja Sombríos en esta posibilidad de vincularse con Aloy, así como en su importancia fundamental para mantener el ecosistema.

En cuanto a los NPC civiles, es decir aquellos que caminan por el mundo para reforzar la idea de que el mismo está "vivo", el propio juego nos impide hacerles daño, ya que cualquier ataque contra ellos simplemente será cancelado o los atravesará sin hacer ningún tipo de daño. Eso sí, generará una reacción de miedo y pánico en la cercanía, haciendo que los NPC se alejen o actúen de forma errática.

Sin embargo, a excepción de las escenas iniciales, no existen casos en los que Aloy se enfrente a casos de violencia no física o coercitiva. Como se expuso anteriormente, la única forma de violencia simbólica o psicológica que cargan directamente contra la protagonista, son esa hora u hora y media de juego (tiempo muy escaso en comparación a su duración posible) donde es tratada como una paria por los adultos, y atacada por los niños. Por otra parte, si bien hay casos de discriminación racial entre personas de diferentes tribus, no supera el rango de insinuaciones menores sobre superioridad, sin llegar a utilizar insultos o palabras peyorativas. Esto último condensado principalmente en la serie de misiones secundarias vinculadas al gremio de cazadores de Meridian, donde cualquier aspirante o integrante que no sea miembro de la tribu Carja (sobre todo Aloy, quien es subestimada tanto por Nora como por ser mujer) recibe un trato despectivo y entorpecedor de su crecimiento dentro de la organización.

Sobrevivir a cualquier costo

Lara Croft, en cambio, no es una cazadora entrenada desde niña, ni una jovencita nacida en un contexto apocalíptico. La joven arqueóloga tiene ciertos conocimientos de disparo, defensa personal y tácticas de supervivencia. Todas ellas puestas a prueba de forma constante durante la trama. Es una persona inexperta en muchos sentidos, lo cual queda

plasmado a la perfección durante el tutorial. Mientras aprendemos los comandos de juego, vemos a una chica asustada, en shock, que apenas logra sobrevivir de pura suerte al ser capturada, que entra en pánico al encontrarse sola y le pesa incluso el derribar un ciervo para poder alimentarse. Siendo su primera aventura y, al encontrarse con tal situación, las emociones de la joven son totalmente plausibles. Sin embargo, el caso de Lara Croft es diferente a la hora de analizar cualquiera de sus aspectos, debido a su condición de reinicio de una franquicia ya establecida.

Como ya se comentó, el Tomb Raider del año 2013 tuvo como objetivo refrescar a la joven aventurera pasando de una mujer adulta de unos treinta años, intrépida, inteligente, con desarrollo emocional y reconocida en su ámbito laboral a una muchacha en sus veinte, que apenas terminó sus estudios y conoce poco del mundo que la rodea. Aunque los juegos originales exponen a una Lara de menor edad, ninguno se toma la totalidad de su contenido en presentar al personaje en una primera experiencia como sí lo hace el título elegido para este análisis. Un aspecto a destacar es la diferencia en la forma de tratar y abordar la violencia en ambos casos. Mientras la Lara original es mucho más indiferente y entiende a sus enemigos como obstáculos que representan un peligro para su vida y avanza resolviendo en consecuencia sus enfrentamientos a través de vaciar cargador tras cargador de sus pistolas semi automáticas en lobos, humanos, seres de leyenda, incluso dinosaurios- en los juegos originales de Tomb Raider el espacio para el diálogo se limita bien a escenas cinemáticas que explican por qué del viaje de la protagonista, bien a los soliloquios villanescos de turno (cuando el antagonista de Lara revela sus verdaderas intenciones y plan).

El reinicio de 2013 vuelve a repetir estos recursos, donde los enemigos son claramente identificables, la diplomacia se vuelve inutilizable y los combates no pueden superarse sin al menos asesinar a un enemigo. Los avances en relación a la tecnología gráfica permitieron a este juego ser mucho más crudo y explícito, sobre todo en las ejecuciones de sigilo y las animaciones de muerte de la propia Lara. Estas últimas son particularmente violentas, ya que no se limitan a la simple pérdida paulatina pero rápida de fuerza luego de recibir un disparo, sino que también la podemos ver morir aplastada por rocas, incinerada e incluso atravesada por una barra de acero desde su mentón hasta la coronilla. Las escenas de muerte más viscerales se dan en los llamados *quick Time events*, escenas donde la participación del jugador se limita a prestar atención y apretar los botones correctos en el momento indicado, el fallar en estos puntos suele significar un *game over* instantáneo. Estas muertes brutales de la protagonista responden a un estilo de la época, popularizado por franquicias como The Last of Us. Hasta ese punto, las formas de morir de un personaje protagónico se limitaban a caer rendido o, como mucho, volar unos metros por un impacto. Las muertes brutales, hasta este momento todavía cargaban con un esquema

caricaturesco, como por ejemplo durante los remates de Mortal Kombat, conocidos como *fatalities*: un personaje podía ser despedazado por un explosivo, haciendo volar una inverosímil cantidad de huesos para un solo cuerpo humano. Podría interpretarse que a partir de esta crudeza se expone de manera clara y gráfica lo que significa equivocarse en un punto crítico de una aventura, como puede ser el derrumbe de una cueva.

La evolución en el tratamiento y consecuencias del uso indiscriminado de violencia física es palpable en Tomb Raider, los cambios emocionales en Lara Croft la llevan de una niña asustada y dubitativa a una mujer con un único objetivo claro: sobrevivir y salvar a sus seres queridos a cualquier costo.

Otro punto de comparación se da con sus homónimos directos tanto del cine como de los propios videojuegos: Indiana Jones y Nathan Drake respectivamente. Ambos hombres blancos e intrépidos, que no dudan a la hora de avanzar para cumplir con su objetivo.

Por supuesto, la filiación de estos enemigos también es fundamental para analizar el abordaje de la violencia en las diferentes aventuras. En el caso de Indiana Jones, por ejemplo, sus enemigos serán aquellos que históricamente fueron elegidos para facilitar la justificación de los constantes tiroteos: nazis y soviéticos. Nathan Drake, debido a su condición de saqueador de tumbas, suele encontrarse con opositores mercenarios, equipos de “élite” contratados para cumplir la misma misión que el protagonista. Lara, a su vez, se encuentra con una especie de secta constituida por supervivientes de diferentes naufragios y accidentes aéreos, curiosamente todos de género masculino, que buscan en definitiva, lo mismo que ella: sobrevivir y acabar con la tormenta que les impide escapar de la isla. Sin embargo, este grupo de sectarios termina por capturar a los compañeros de Lara, entre ellos su mejor amiga Samantha Nishimura, quien casualmente es descendiente de Himiko, la reina Sol, y pieza fundamental para abrir Yamatai al mundo.

El mundo después del fin. La abundancia de violencia

Por otro lado, en *The Last of Us* la violencia es constante y continua. Desde el inicio del juego (ya sea el primero o el segundo) son escasos los momentos donde Joel o Ellie disfrutan de cierta paz. La narrativa ambiental de mundo post apocalíptico conlleva en todos los casos una continua lucha. Tras la expansión del hongo parásito, los gobiernos centrales (representados por Estados Unidos¹⁸) no tardaron en perder el control de su territorio, cediendo a la presión de la enfermedad y las organizaciones paramilitares que se fueron

¹⁸ Se sabe poco y nada de lo que se vivió en el resto del mundo debido a la expansión del parásito. Debido a la representación de un Estados Unidos devastado se puede llegar a la conclusión, desde un punto de vista que simplifica al resto del mundo, que ningún otro estado/nación tuvo un mejor desenlace que el que tuvieron los norteamericanos.

sublevando dentro de las grandes ciudades, ahora reducidas a Zonas de Cuarentena. Por otra parte, se forman comunidades aisladas que buscan la forma de sobrevivir, como es el caso de Jacksonville, los Serafitas, o las comunidades caníbales que se cruzan nuestros protagonistas durante el primer *The Last of Us*. A su vez, la temática central de *The Last of Us Parte 2*, orbita alrededor de uno de los objetivos más personales y destructivos de la condición humana: la venganza.

Dentro del espectro de producciones culturales basadas en la acción y el conflicto, el uso de la venganza como motor para el o la protagonista es un elemento tentador que puede dar pie a escenas y escenarios espectaculares.

Franquicias como *John Wick* o *Kill Bill* en el cine, *God of War* en videojuegos e incluso personajes centrales de la cultura pop como *Ghost Rider* y (hasta cierto punto) *Batman*, tienen como eje central la búsqueda de retribución por parte de una persona o grupo concreto cuyas acciones devinieron en una gran pérdida para el protagonista. De este modo asistimos a la construcción de un personaje central dolido, despiadado, oscuro en su narrativa y dispuesto a todo con tal de alcanzar su meta.

Así, la idea de venganza termina por definirse como un objetivo que conlleva actos atroces, irreversibles y en muchos casos innecesarios, que pueden tener graves consecuencias o exigir sacrificios evitables.

Sin embargo, a diferencia de otras propuestas similares, el tratamiento de la violencia en *The Last of Us* es más profundo. Durante un combate en cualquier otra producción similar es normal enfrentarse a oleadas de enemigos sin nombre, rostros ni ninguna forma de identificarlos o individualizarlos, salvo por aquellos detalles que lo destaquen como miembro de la facción enemiga: un claro ejemplo de esto son las producciones del subgénero de acción *hack'n slash*, cuya premisa se basa en derrotar a oleadas innumerables de enemigos genéricos.

Durante la aventura que protagoniza Joel esto se ve bien reflejado en la continua repetición de diseños de personaje para los enemigos, el cual se limita a cuatro o cinco hombres y mujeres diferentes (pudiendo variar el vestuario) tanto para humanos normales como para infectados. La consecuencia de este diseño es que naturaliza peligrosamente el asesinato, deshumanizando a las personas que se cruzan en el/nuestro camino y, a su vez, fomentado por la recompensa de avanzar en la trama o incluso conseguir municiones y materiales útiles como alcohol o pólvora.

En el caso de los infectados esto sigue ocurriendo en *The Last of Us parte 2*. Con la premisa de que se trata de seres incapaces de razonar y cuyo único estímulo es la propagación del virus atacando a otras personas, las únicas dos opciones que tenemos a la hora de enfrentarlos son matar o esquivarlos utilizando tácticas de sigilo y distracción. Pero cuando nos vemos obligados a luchar contra miembros de *WOLF* o *Serafitas*, el asesinato

toma otro matiz. No estamos hablando de seres carentes de conciencia e incapaces de razonar (aunque superar dichos escenarios de manera diplomática no es posible, ya que seguimos una narrativa de venganza), sino de personas que forman parte de un sistema social con sus respectivos vínculos y afectos. Esto se ve claramente representado en los diálogos y acciones de los enemigos al encontrarse con un compañero caído siendo especialmente notorio al enfrentarse a los miembros de WOLF, quienes suelen estar acompañados de perros entrenados para el combate:

- Cuando asesinamos a un enemigo, y es encontrado por uno de sus compañeros, podemos escuchar el grito desgarrador de este último llamando al caído por su nombre (ya sea humano o animal), y posteriormente dando la alarma al resto de sus compañeros.
- Incluso los perros de combate, al descubrir a su amo tendido en el suelo y sin vida, se quedan al lado del cadáver gimoteando y moviéndolo con su hocico, tratando de hacer que reaccione.

Así se constituye una imagen de la muerte menos frívola, ya que las repercusiones de nuestros asesinatos son directas y claras. Acabar con la vida de un enemigo implica que alguien va a perder a un ser querido, algo que en franquicias como *God of War* y *Assassin's Creed* pareciera no importar.

Aún así seguimos hablando de una historia cuyo móvil principal, al menos en el caso de Ellie, es la venganza a cualquier costo. Para nuestra protagonista no hay límite que la detenga de cumplir su objetivo y de haberlo, es superado constantemente y casi sin consideración. Estos puntos de inflexión van más allá del sinnúmero de cuerpos sin vida que la joven va dejando a su paso:

- El primero, y quizá el más claro, lo vivimos luego del funeral de Joel. Cuando María Miller trata, sin mucho éxito ni entusiasmo, de disuadir a Ellie de salir a buscar venganza y que simplemente convenza a Tommy de volver al pueblo. Las acciones de María se limitan a “dejar ir” a su esposo, para luego enviar a Ellie y Dina a traerlo de vuelta. Dicho personaje, mostrado previamente como central para conciliar entre los integrantes de la comunidad (es decir, ostenta cierto poder político dentro de Jacksonville), solo puede esperar en su hogar y rezar por que su esposo y sobrina vuelvan a salvo. Esto abre un abanico de preguntas vinculadas a las posibles acciones de los personajes en casos similares ¿Tendría María Miller la misma libertad que su esposo para salir a buscar una retribución, siendo ambos pilares de una comunidad?
- El siguiente se da cuando Ellie y Dina logran llegar a un teatro abandonado en Seattle. Luego de llevar un tiempo viajando, Dina empieza a demostrar síntomas que solo pueden significar una cosa: está embarazada. Sin embargo, aunque vemos

titubear a Ellie y preocuparse constantemente por el estado de salud de su compañera, ambas deciden continuar con el objetivo de la protagonista. Así, un elemento que se utiliza en producciones similares como sinónimo de esperanza, en este caso no llega siquiera a ser una carga suficiente para cuestionarse el curso de sus acciones. Incluso se puede pensar que en cierto sentido, el embarazo de Dina es otra carga para Ellie.

- El cuarto y más demoledor para nuestra heroína, llega pocas horas después. Habiendo descubierto que el grupo de Abby se reunía en el acuario de la ciudad, y luego de lograr infiltrarse en el edificio, se topa con dos de las personas que se encontraban en la habitación donde mataron a Joel, un hombre y una mujer. Luego de una corta lucha termina por asesinar a ambos para luego descubrir que esa mujer que acaba de matar llevaba varios meses de gestación. Este hecho termina por quebrar a Ellie; cae de rodillas y termina vomitando. Tras esto regresa al teatro visiblemente devastada.

Las acciones de la protagonista dejan huella en ella. Cada vez que regresa al teatro donde dejó a Dina la observamos afligida y cansada, como si cargara cada cuerpo que asesinó sobre sus hombros. La brutalidad de sus acciones llega a su punto máximo mientras se infiltra en un hospital que se encuentra bajo el control de WOLF. Allí termina en una persecución de uno de sus objetivos que la lleva por una zona plagada de esporas, que no la afectan debido a su inmunidad. Su presa, en cambio, cae fatigada por la persecución y los efectos del hongo. En esta oportunidad, al perder el control de Ellie para dar paso a una escena cinemática. Tras unos pocos diálogos acusatorios de uno y otro lado, la cámara toma el lugar de la víctima de Ellie, las expresiones de la niña contrastan con la ira y el odio que la van consumiendo. Indefensa, moribunda y apenas respirando, vemos como la joven es brutalmente golpeada por su perseguidora mientras la pantalla poco a poco se va salpicando y llenando de sangre. Tras eso, Ellie vuelve y le cuenta lo ocurrido a Dina mientras tratan sus heridas. Mientras se prepara para que Dina le de primeros auxilios, una lágrima cae de su rostro y las palabras “la hice hablar” se escapan como si no fuera capaz de contener o soportar nada más. En ese punto, Ellie demuestra que su humanidad aún no está perdida, entiende lo que le está quitando a Abby y admite el miedo que la carcome a que le suceda lo mismo.

Escenas similares a la descrita se repiten continuamente en la industria: al ser capturado, el personaje principal se ve en una situación de desventaja -algunas veces torturado física o psicológicamente- ante su antagonista, quien o bien se deleita con su sufrimiento o busca sonsacar información. Esta herramienta se repite constantemente en franquicias como Far Cry, donde el carisma del villano y su relación con el héroe-jugador son fundamentales para la narrativa y el avance de la historia. Por lo tanto, el objetivo de estas escenas es reforzar

la intención del protagonista de acabar con el villano. Sin embargo, el caso de *The Last of Us 2* es una de las pocas veces (sino la única) donde el personaje que se encuentra en la posición de interrogado no es aquel que controlamos, sino uno de aquellos a quienes debemos vencer. Esta vez, “nosotros” somos el interrogador, el torturador, aquel que hará lo indecible con tal de obtener la información que busca. En vez de fomentar la rivalidad entre el villano y el héroe, remarca el punto hasta el que es capaz de llegar Ellie con tal de matar a Abby.

Este punto de la narrativa no solo demuestra lo centrada en su objetivo de vengarse que se encuentra la heroína, sino también lo destructiva que se ha tornado su venganza tanto para sus enemigos como para ella misma. Al volver al teatro siempre tiene una nueva herida como marca en su cuerpo de los actos que va realizando en pos de concretarla. Y a su vez, en cada regreso a las manos de Dina padece estados de temblores, llantos y voces quebradas, elementos que exponen la carga psicológica del camino que está transitando, cada vez más insostenible.

Sin embargo, el punto clave para entender esta carga psicológica se dará más adelante y luego de su primer encuentro con Abby (el cual se analizará más adelante). Tras ser derrotada en este encuentro, decide junto a Dina no regresar a Jacksonville y ocupar su propia granja. Esta decisión puede estar vinculada a un sentimiento de culpa y derrota por no lograr vengar la muerte de Joel, y por sentirse responsable de la muerte de Jessie, la ex pareja de Dina y padre de su bebé, a manos de Abby. Por la razón que sea, Ellie, Dina y su pequeño hijo viven como una familia criando ganado y cultivando para sobrevivir. Pasaron al menos nueve meses desde su incursión a Seattle y aparecen como una pareja cualquiera que se dedica a criar a su primer hijo en una pequeña y pintoresca granja. Sin embargo, durante uno de esos días y mientras controlamos a Ellie, ella revive el trauma de encontrar a Joel moribundo entre personas hasta ese punto desconocidas, seguido de taquicardia, ataques de pánico, ansiedad y pérdida de fuerzas, todos síntomas claros de estrés postraumático vinculado a la pérdida de Joel y su imposibilidad de vengarlo o, por lo menos, dar un cierre a su prematura partida. Es evidente que se culpa a sí misma tanto por la muerte de Joel como por no haber podido vengarlo debidamente: más allá de llegar a asesinar a parte del grupo de WOLF, Abby sigue viva. La personificación del trauma la supera ampliamente en combate e incluso decide dejarlas vivir. Es debido a esta carga que la joven, luego de recibir a Tommy y una pista de dónde podría estar Abby, decide abandonar a Dina y al bebé en un nuevo intento por vengar a Joel. Entre lágrimas, Dina intenta detenerla sin éxito.

Es en este punto donde vemos una diferencia clara entre Ellie y otros personajes cuyo móvil es similar. El ejemplo más claro de un exponente de la venganza en la industria de los videojuegos es el protagonista de *God of War*, Kratos, el mortal hijo de Zeus elevado al

Olimpo tras asesinar a Ares. Si bien su periplo inicia como un camino de redención, la cual alcanzará tras vencer al dios de la guerra, poco después se volverá un recorrido de venganza imparable contra su padre luego de que fuera traicionado por este. En el camino va eliminando a dioses y titanes generando graves catástrofes naturales que golpean a la humanidad. Finalmente alcanza su venganza y como acto de redención final se sacrifica para entregarle a la humanidad el poder de vivir por sí misma, sin ayuda de los dioses.

Sin embargo, y aunque se atravesó el cuerpo con una espada de grandes dimensiones, un tiempo después podemos cruzarnos con un Kratos más viejo que convive en las estepas nórdicas junto a su nueva pareja y su hijo Atreus. A diferencia del caso de Ellie, y aunque Kratos aparenta llevar cierto pesar por su pasado, el ex dios de la guerra parece más preocupado por aquello que genera la ira que por las consecuencias de sus masacres.

Por otro lado, la contraparte de Ellie también inicia su periplo con la idea de vengarse, no sin antes tener su propia presentación. Los primeros capítulos centrados en Abby retratan su relación con su padre, una relación llena de amor, orgullo, respeto y admiración. El doctor Jerry Anderson es presentado como un hombre amable, dulce y cariñoso con su hija, alguien que busca cuidar y proteger toda vida que pueda. No busca reconocimiento ni gloria a cualquier costo: se lo ve dudar ante la necesidad de matar a Ellie para investigar una vacuna contra el Cordyceps. Abby, su hija, queda devastada al encontrar el cuerpo de su padre tirado en el quirófano. Pero a diferencia de la niña, este nuevo personaje logra su cometido en el inicio de la historia. Entonces ¿Qué sigue?

Luego de vengar a su padre Abby vuelve junto a su grupo a Seattle donde se separan. Parte de esta separación se debe a un conflicto interno por el viaje y la forma en la que culminó. Parte del grupo creía que seguir ese rastro era una pérdida de tiempo; más tarde algunos protestan por la forma en que tratan a Joel y su hermano; a su vez, varios consideran que dejar vivir al resto de personas con las que se cruzaron fue un error. La relación más tensa se da entre Abby, Owen y Mel, en parte por conformar un triángulo amoroso y, sumado a esto, las diferencias de objetivos y filosofía de vida entre Mel y Abby. Mientras Abby hace todo lo posible por su venganza, Mel, entrenada como médica, prefiere que todos sigan unidos con su vida dentro de WOLF, y expone abiertamente su disconformidad con el accionar de Abby ante Joel.

Durante las etapas donde acompañamos a Abby se la ve algo perdida, cansada, sin rumbo. Tras lograr su objetivo no parece sentirse mejor y termina cargando con el vacío de no tener idea de qué hacer a continuación. Otra vez, al compararlas con Kratos, este último nunca demuestra estas emociones. El dios de la guerra no tiembla ni retrocede, avanza empujado por su furia y cegado por la ira.

Sin embargo, este estado de vacío no durará mucho tiempo. En una de sus incursiones, Abby es emboscada y capturada por un grupo de Serafitas, para ser rescatada por una

pareja de hermanos provenientes de dicho grupo: Lev y Yara. Luego de acompañarlas un tiempo, Abby decide ayudar a las hermanas a volver con su madre. Estas niñas se convierten entonces en una especie de redentoras para Abby; ayudarlas aunque sean parte de esos enemigos con los que lleva peleando tanto tiempo es un objetivo noble, altruista, lo suficiente quizá para equilibrar su karma.

Así como con Ellie, cada choque entre Abby y los Serafitas no pasa desapercibido. El uso de nombres propios y la lectura de fragmentos de diarios encontrados en el camino, exponen las consecuencias directas de las acciones de la protagonista. Así como poco a poco se va dando a entender la razón del exilio de Lev y Yara. Los Serafitas son una comunidad religiosa muy conservadora, con leyes claras y duras, y Lev violó dos de ellas. La primera fue raparse, algo totalmente vedado para las mujeres, la segunda fue negarse a compartir lecho con uno de los líderes de los Serafitas, por autoperibirse varón. Aunque es mínima y camuflada, hay un desarrollo vinculado al tipo de violencia sexual y de género que implica el no reconocimiento de la diversidad de un miembro del colectivo LGBTIQ en la construcción y desarrollo del personaje de Lev. Sin embargo, tanto Lev como Yara defienden las costumbres Serafitas, al punto de lamentarse constantemente tener que matar a sus congéneres para poder sobrevivir.

La aventura de Abby continúa buscando la forma de llevar a ambos niños de vuelta con su madre a la isla que los Serafitas eligieron como su hogar. Al lograrlo se puede apreciar con mayor crudeza lo arraigadas que son las tradiciones de la comunidad, con una madre que sigue negando a sus hijos por no cumplir con el rol designado por quienes los lideran. Pero también termina quedando en evidencia la locura de la guerra puesto que, mientras Abby se infiltra en la isla, el ejército de WOLF lanza una última ofensiva sobre los Serafitas, destruyendo todo a sangre y fuego, sin dejar sobrevivientes. Para este punto, Abby ya es considerada una traidora por proteger a un par de niños Serafitas, así que el escape junto con Lev (para esa altura Yara fue asesinada por miembros de WOLF) se ve enmarcado en un contexto de chozas incendiadas y hombres, mujeres, niños y ancianos fusilados sin piedad.

Finalmente llegan los puntos de inflexión fundamentales de *The Last of Us 2*: los enfrentamientos entre Ellie y Abby. En el primero de ellos controlamos a Abby -poco después de la escena del acuario- en la escena de una Ellie casi vencida por sus propias acciones y una Abby llena de ira por descubrir a sus amigos muertos. El segundo ocurre en el final, jugando como Ellie y con los roles emocionales invertidos: Abby agotada por todo y Ellie ciega por el deseo de venganza. Aún así, y luego de todo lo que una le quitó a la otra, todos los sacrificios y sufrimiento que tuvieron que pasar, ambas terminan perdonándose mutuamente la vida. En el primer escenario, dentro del teatro en Seattle, Abby logra someter por la fuerza a Ellie y, cuando está a punto de matar a Dina, se detiene al enterarse

que está embarazada. En el segundo escenario vuelven a invertirse los roles, y ahora es Ellie quien, a punto de ahogar a la mujer que pobló sus pesadillas por un largo tiempo, la suelta y le permite irse junto con Lev. Ambos cierres parecen plausibles, aunque un tanto fuera del tono que lleva hasta ese punto la narrativa. Esto puede deberse a diversos factores que pueden apreciarse, directa o indirectamente, relacionados a las protagonistas y su crecimiento como personas durante la aventura. El primero es el condicionante de redención, la búsqueda de romper el ciclo de venganza con un acto noble a través del perdón, logrando un acuerdo tácito donde ambas partes sufrieron y simplemente dejaron de atacarse. Este escenario contrasta perfectamente con la confrontación donde controlamos a Abby quien, habiéndose demostrado superior físicamente y ante la suplica de Lev, busca romper el ciclo de venganza demostrando una mayor humanidad que Ellie, y se detiene ante la evidencia de una vida por nacer.

El segundo podría relacionarse a la evolución de Abby y su relación “maternal” con Lev, a quien viene protegiendo desde hace tiempo. El niño negado por su comunidad, es lo único que le queda como alguien cercano. Y, aunque ambas sepan defenderse, se ha ido generando una relación de protectora-protégido, madre-hijo, sobre todo tras la muerte de Yara. Esta circunstancia de convertirse de alguna manera en madre adoptiva condiciona a Abby y ablanda su espíritu: el mundo caótico en el que viven se ve ahora un poco menos oscuro y doloroso.

Sin embargo, hay una tercera posibilidad que, si bien no puede apreciarse a simple vista, empieza a hacer ruido a la hora de comparar historias similares: la imposibilidad de consumir una venganza por el hecho de ser mujer. Como ya se planteó, desde un punto de vista cultural y reproducido por las diferentes industrias del entretenimiento, el rol principal del estereotipo de mujer es el de ama de casa, gestadora y criadora de los hijos, su imagen está totalmente relacionada al ámbito de lo privado, lo oculto; y el hecho de buscar superarse como individuo suele acarrear el descuido de esas tareas ligadas a la mujer (mantenimiento del hogar, cuidado de los hijos, atender al marido, etc.), lo que a su vez genera suspicacia y constituye para el imaginario social un “abandono de los deberes como mujer/madre/esposa”. Básicamente, las acciones de una heroína (ya sea entendida como tal o simplemente como aquella que realiza sus acciones como protagonista de su historia) no pueden compatibilizarse con el rol que la sociedad capitalista-occidental le exige por el simple hecho de ser mujer. El ejemplo más contundente de esto es Helen Parr, alias Elastigirl, quien en la película *Los Increíbles 2* es contratada para devolver la imagen positiva en los superhéroes, lo cual la “obliga” a abandonar el rol de madre y ama de casa que nos habían presentado durante la primer entrega, afectando su relación con toda su familia. A su vez, el imaginario que rodea el concepto de “mujer” también está fuertemente ligado con el perdón, el sufrimiento y la aceptación. Así, tanto una militar entrenada que vió

los cadáveres de sus amigos, como su enemiga, una muchacha cuya figura paterna fue arrebatada ante sus ojos, en un mundo postapocalíptico donde la supervivencia requiere medidas cuestionables, terminan perdonando la una a la otra como si ese acto de “pureza” limpiara todo el camino sangriento que ambas dejaron a su paso.

Finalmente, la venganza no consumada no significó que Ellie saliera impune. Durante este combate pierde dos dedos de su mano izquierda y, junto con ellos, la capacidad de tocar la guitarra (uno de los gestos paternos de Joel, y que lo vinculaba con su recuerdo, era el aprendizaje sobre dicho instrumento) y, al volver a la granja, tanto Dina como su bebé se han ido sin dejar rastro. Con ello, y sin otra cosa más que su propia vida, Ellie desaparece en un bosque, dando un poético cierre al camino de autodestrucción y masacre que significó vengar la muerte de Joel, aun habiendo perdonado la vida a su asesina.

Por otra parte, existe una forma de violencia que se encuentra, lamentablemente, ligada a la condición inherente de ser o percibirse como mujer: la violencia de carácter sexual. Los casos de narrativas relacionadas con esa forma de violencia son prácticamente nulos, y los que hay son apenas pequeños fragmentos cinemáticos que no pasan de insinuaciones verbales o contacto físico sugerente.

De las heroínas elegidas, sin embargo, dos de ellas sufrieron cierto grado de ataque sexual, Ellie y Lara Croft:

- A la primera le ocurre en una de las pocas oportunidades que encarnamos a la muchacha en el primer *The Last of Us*, donde debemos atravesar un enfrentamiento con el líder de un grupo de personas que adoptaron el canibalismo como medio de alimentación alternativo. Este enemigo crea una atmósfera de depredación durante su aparición como antagonista, en la que incluso se llega a entender que espera obtener algo más de la protagonista además de alimento.
- El caso de Lara es más sutil, incluso podría pasar desapercibido. Cuando es capturada debido a la traición de uno de sus compañeros por los habitantes de la isla Yamatai, el hombre que se encarga de arrastrarla se aleja del grupo para "deleitarse" con la figura de Lara, lo que a su vez le brinda espacio para facilitar su escape.

Esta forma de violencia absolutamente repudiable es moneda corriente dentro de las sociedades, sin distinguir períodos históricos o clases sociales. No obstante, en la narrativa de videojuegos, pareciera no existir merced a su falta de visibilización.

Sexualidad y romance. El tabú de la industria

Debido al vínculo cultural entre videojuegos y niñez establecido durante el auge de la industria en los años '80, la sexualidad ha sido un tema tabú para las desarrolladoras, que aún sigue fuera de la mayoría de producciones que este trabajo aborda. Aunque los protagonistas sean presentados como adultos completamente desarrollados, con ambiciones, objetivos e incluso intereses románticos, sus relaciones con el sexo opuesto se limitan a cierta tensión infantil que se da por satisfecha con la típica escena de beso en un punto central de la narrativa. Es destacable también el hecho de que el universo de la heterosexualidad es prácticamente el único representado dentro de la industria. A su vez, la elección sexual de los personajes suele mantenerse implícita en todo momento, a libre interpretación de los jugadores. Para ello se aprovechan del uso constante de recursos simbólicos estereotípicos y heteronórmicos, vinculados culturalmente a la heterosexualidad u homosexualidad. Ya sea por actitudes, tono de voz, movimientos o incluso los colores que se utilizan, son las únicas “pistas” que ofrece la narrativa para “reconocer” uno de los aspectos fundamentales de la construcción de identidad de una persona. Por lo tanto, en la mayoría de propuestas cuyo objetivo es la comercialización masiva, quedan sin representar el resto del espectro de sexualidades, al menos en un principio.

Salvo contadas excepciones, casi todos varones, los protagonistas de videojuegos se presentan como seres asexuales, sin interés alguno en las relaciones sexo/afectivas. Una de las excepciones es el propio Kratos, protagonista de God of War, quien en diferentes puntos de la aventura tiene la posibilidad de mantener relaciones sexuales con NPC'S puestos específicamente para ello, iniciando un minijuego donde dicho evento se reduce a una serie de comandos a seguir para consumir el acto, con una cuantiosa recompensa en orbes rojos¹⁹. Con esto se refuerza la imagen masculina de Kratos al extremo, buscando transformarse en la epítome del género masculino: un varón blanco, fornido y tan heterosexual que solo Afrodita, diosa del amor y la belleza, alcanza a ser “suficientemente mujer” en términos de absolutismo heteronórmico como para complacer por sí sola al futuro dios de la guerra. Por supuesto, ninguna de las experiencias carnales puede ser apreciada directamente por el jugador, esto se debe a que los estándares ético-sociales que predominan consideran que es posible mostrar explícitamente como un hombre decapita a cientos de personas casi sin sudar ni demostrar repercusiones psicológicas o remordimiento, pero a la hora de abordar el sexo explícito se considera que los usuarios no están preparados para entender lo que sucede debido a la (supuesta) edad temprana en la

¹⁹ Los orbes rojos son la moneda de cambio de God of War. Con ella se consiguen todas las mejoras de las armas.

que se acercan a estas producciones. En resumen y, como en el resto de las industrias culturales audiovisuales, es aceptable la violencia gráfica y el gore, pero el sexo no.

Las tres heroínas seleccionadas abordan y son abordadas desde una perspectiva sexual de formas diferentes.

Icono desde los '90, rediseñada para las nuevas generaciones

Por un lado tenemos a Lara Croft como un ícono de las reglas occidentales de belleza hegemónica. La joven británica tiene la particularidad de ser uno de los pocos personajes cuya primera aparición fue en un videojuego, pero que pronto daría el salto a la pantalla grande, interpretada en un principio por la actriz Angelina Jolie. Los Tomb Raider originales tenían como protagonista a una mujer fuerte, intrépida, independiente e imparable. Pero sobre todo atractiva para el estándar estereotipado occidental, aunque esto no fuera lo buscado por sus desarrolladores en un principio²⁰. Una mujer con pechos prominentes, cadera y cintura delgadas y glúteos redondeados y firmes. Dichos atributos son claramente visibles y resaltados por el uso de ropas ajustadas y cintos de cuero utilizados para cargar las fundas de sus armas. De esta forma se construyó desde lo visual un icono con un evidente componente sexual al que, curiosamente, no se le conoce pareja ni se la ve nunca realizando actos próximos al erotismo o el romance. En lo actitudinal y apariencia, la Lara Croft original cumple con los rasgos del arquetipo *femme fatale* acuñado en el cine de los años '70. No obstante, a diferencia de estas mujeres, nunca observamos a la joven británica obtener nada de sus rivales o enemigos a través del uso de su cuerpo o atributos sexuales. Su físico es para “deleite” exclusivo del jugador.

Por otro lado, a la joven Lara Croft del rediseño de 2013, tiene una apariencia mucho más estilizada debido a los avances tecnológicos que permiten un mayor nitidez en el desarrollo de los aspectos visuales de un juego y sus personajes. Aunque en este caso su actitud y formas iniciales son más parecidas a una muchacha soñadora que apenas está dando sus primeros pasos en el mundo real, lo cual nos lleva a interpretar que esa inmadurez jovial es una condición general de Lara, a pesar de haber (en teoría) superado todas las instancias

²⁰ En una entrevista a Toby Gard, el creador de Lara Croft, cuenta la razón del voluptuoso cuerpo de la arqueóloga. Según el diseñador esto se debió, en un principio, a un error de programación que hizo a los senos de la protagonista mucho más voluminosos de lo que buscaban. Finalmente, este error se mantuvo dentro del juego por órdenes de la junta directiva de Core Design (desarrolladora original del juego), ya que supusieron que estas proporciones físicas serían una ventaja a la hora de insertarse en el mercado y obtener mayores ganancias.

de educación formal para convertirse en arqueóloga, Lara es virgen de toda actividad sexual. Como sucediera con su versión original, la nueva Lara no tiene ni genera vínculos sexo/afectivos con ninguno de los personajes que la acompaña en su aventura por la isla de Yamatai (ni tampoco en sus subsecuentes secuelas). Dentro de la historia, el único momento donde se aprecia algún avance de ese estilo es durante una cinemática, donde vemos a la protagonista capturada por un enemigo, el cual pasa sugestivamente su mano por el cuerpo de su prisionera, para ser sometido y asesinado por ella unos momentos después.

La diferencia entre la forma de actuar y el tratamiento de diferentes temáticas entre hombres y mujeres es mucho más notoria al observar a Lara, ya que tiene dos grandes referentes del género de aventura que son prácticamente iguales a ella salvo por la diferencia de género: el arqueólogo de la gran pantalla Indiana Jones (interpretado por Harrison Ford) y el intrépido saqueador de tumbas Nathan Drake, protagonista de la franquicia de juegos Uncharted. Estos dos hombres no solo tienen la capacidad de cumplir con sus objetivos sino que son acompañados o deben salvar a una compañera, que hace la labor de interés romántico del héroe, la cual se termina entregando en cuerpo y alma al finalizar la aventura llegando en ambos casos a consumar su relación teniendo un hijo.

El caso de Lara Croft reproduce un molde con el que se construirán diferentes heroínas a futuro (incluyendo, pero no limitándose, a las otras dos protagonistas de este trabajo): mujeres intrépidas, hermosas y sensuales, sin tiempo para el amor o la construcción de una familia porque su camino consume todo su tiempo.

Guerrera, rastreadora, luchadora. Más no amante.

Aloy, por su parte, es el personaje con menor carga romántica/sexual de las elegidas. La cazadora Nora apenas cumplió la mayoría de edad para cuando inicia su aventura en el videojuego. Al ser criada y tratada como marginada de la sociedad, cuyas únicas conexiones sociales fueron su padre adoptivo y poco más, sus conocimientos en cuanto a relaciones deberían ser limitados. Debido a esto, puede entenderse su falta de interés en formar vínculos de índole romántico.

Sin embargo, esto crea una curiosa paradoja narrativa que pasa desapercibida mientras exploramos este nuevo mundo. Como ya hemos explicado, la sociedad Nora es monoteísta, adora a La Madre como símbolo de creación y protección, otorgando a la mujer un lugar fundamental en su sistema cultural, debido a su capacidad gestante y de crianza. Siguiendo esta línea de pensamiento, es plausible asumir que una mujer Nora termina de afianzar su posición como miembro de la tribu una vez haya dado a luz mientras que, de elegir no

hacerlo, sería un insulto a su diosa que podría conllevar severos castigos. Esto no significa que ser gestante sea su único objetivo, pero si es una experiencia que implícitamente se le exige a las mujeres a través de su religión. Aloy, sin embargo, nunca demuestra interés alguno por cumplir con este mandato. La muchacha, debido a los conocimientos que adquiere a través de la exploración y al ser un clon de una gran científica del Mundo Metálico, tiende a ser pragmática en relación a las creencias religiosas. Respeta y reconoce el culto a La Madre, pero no entiende o no piensa en la posibilidad de formar parte de la tribu a través del cumplimiento de su rol como ser gestante.

Sin embargo esto no significa que la joven Nora no tenga pretendientes. Siguiendo la historia principal, aparecen tres personajes que demuestran un interés más allá de la amistad por Aloy: Erend, Varl y el propio Rey Sol Avad. Los tres casos se abordan durante misiones que se conectan con la historia principal, y en todos los casos la solución termina siendo prácticamente la misma. El primero en conocer a Aloy es Erend, quien se presenta ante los Nora como guardaespaldas de un enviado Carja; allí inmediatamente reconoce en la heroína a una Nora particular y le ofrece asistencia si alguna vez llega a viajar a Meridian. Al llegar por primera vez a esta ciudad, Aloy vuelve a encontrarse con un Erend demacrado y ebrio, dolido por la pérdida de su hermana y balbuceando un intento de cortejo. Tras una simple investigación de los hechos, descubrimos que la hermana de Erend fue secuestrada y utilizada como sujeto de prueba de armas por un traidor Ozeram. Finalmente, y tras derrotar a este sujeto, Erend vuelve a proponer tímidamente su deseo de profundizar su relación con la heroína, aunque él mismo lo termina rechazando entendiendo que en Aloy hay algo mucho más grande e importante que relacionarse con un guardia de ciudad.

El segundo en presentarse es Varl, el joven hijo de la cacique Sona y hermano de la única persona que trató con cierto compañerismo a Aloy. El valiente Varl se encontraba resguardando la puerta del Abrazo (nombre con el que los Nora se refieren a la zona central de su territorio), se cruza con la Buscadora mientras ella se dirige a Meridian y le solicita encontrar a su madre quien sigue en la persecución de aquellos que atacaron a los jóvenes durante el rito de iniciación. Aloy se suma entonces a esta cacería, que termina con la destrucción del puesto de avanzada de los Carja Sombríos en el Anillo Metálico (un antiguo estadio de fútbol americano, dentro de territorios considerados malditos por los Nora). Como pasará con Erend, la relación entre Varl y Aloy se ve totalmente cortada o limitada a una simple amistad, seguramente gracias a la concepción de la heroína como alguien con un objetivo muy superior, inalcanzable para otras personas.

El tercero en aparecer ante Aloy es el Rey Sol Avad, líder de los Carja y gobernante de Meridian. Ante él es presentada la joven Nora por el propio Erend, luego de que la muchacha demostrara sus conocimientos en investigación, para dilucidar qué sucedió exactamente con Ersu, la hermana de Erend. Tras algunas conversaciones nos enteramos

que Avad estaba enamorado de Ersá y empieza a ver en Aloy muchas de las virtudes que generaron esos sentimientos. Finalmente, Aloy descubre el lugar de cautiverio de Ersá, así como un plan por parte de un grupo de Oseram radicalizados para destruir Meridian y asesinar al Rey Sol. La protagonista logra desbaratar los planes de estos hombres y es abordada directamente por Avad quien le propone convertirse en reina de Meridian, a lo que la joven Nora le puede responder con diferentes opciones de diálogo, todas apuntan a la misma conclusión: Avad sigue de luto por la pérdida de su amada y ve en Aloy un reemplazo evidente por sus parentescos. Tiempo después, el joven rey pide disculpas a Aloy y reconoce que estaba viéndola como un reemplazo de alguien que murió, así como le garantiza la ayuda de los carja si llega a necesitarla.

Si bien todas las historias terminan abruptamente, tienen ciertas similitudes que el guión no se preocupa por maquillar: los tres son hombres, admiran a la protagonista y no llegan a ser rechazados por ella, ya que ellos mismos aceptan que el camino de Aloy es mucho más importante para ella que cualquier otra cosa. Este abrupto auto-rechazo habilita a poner en duda qué tanto de las relaciones dentro del juego están bajo el control de la protagonista y, por lo tanto, del jugador.

En propuestas similares como la saga Mass Effect encarnamos al comandante Shepard, un humano que termina siendo la clave para vencer a una raza de robots diseñados para destruir toda la vida inteligente de la galaxia cada cierto tiempo. Esto implica que, dentro de la narrativa de Mass Effect, llegamos a ser la persona más importante de la galaxia, lo cual no es impedimento para iniciar una relación romántica con ciertos NPC. Esto demuestra que la industria no es ajena a la posibilidad de formalizar relaciones y vínculos afectivos fuertes, aunque simplificados. En Mass Effect, así como en propuestas similares, el camino para iniciar una relación romántica con un NPC es tan simple como elegir las opciones de diálogo correctas para “mejorar o facilitar” que dicho personajes se sienta atraído por el protagonista. Otro ejemplo similar es el de la franquicia Los Sims, el juego de simulación de vida por excelencia, donde el camino para entablar relaciones románticas se basa en aumentar una “barra de cariño”, a partir de una selección de acciones.

Volviendo a la aventura de Aloy, se vuelve evidente que la muchacha no está interesada en el romance o el sexo tras dejar en claro a sus pretendientes que su viaje de autodescubrimiento se lleva toda su atención, sin reparar acerca de lo fundamental que es para un ser humano su identidad sexual y de género (aunque luego podamos distraernos con historias secundarias que nada suman para que Aloy se descubra a sí misma, pero le dan vida a su entorno). Por lo tanto, podemos concluir que es el guión y la narrativa los que limitan a la joven Nora, así como lo hacen con Lara Croft o Samus Aram, pero no así con Nathan Drake (de la franquicia Uncharted) o Kratos (protagonista de God of War). Esta diferencia entre protagonistas femeninas y masculinos refuerza de manera implícita la

imagen de una heroína femenina que debe o sólo puede afrontar su aventura en solitario, sin espacio para enamorarse o distenderse a través del sexo, mientras que el héroe masculino no solo es protagonista de su propia historia, sino que tiene la capacidad y/o el espacio para enamorar a su interés romántico, procrear o tener relaciones sexuales por placer, aunque luego su vida de aventuras lo lleven a descuidar estos vínculos, en muchos casos sin consecuencias apreciables por el jugador. Sin temor a la objeción de ser llevado al extremo, podemos concluir que desde esta perspectiva una mujer independiente, heroica, que sigue su propio camino y con objetivos vitales claros o “relevantes” no es apta para convivir con alguien a quien ama o reproducirse, en resumen, que la mujer debe elegir entre ser protagonista de su propia historia o ser parte de la vida de alguien más. Las heroínas así, ven zanjada la problemática de la doble presencia y el techo de cristal en un dos por uno un tanto mezquino.

Después del fin del mundo ¿Por qué limitarse por reglas perdidas?

Tanto Ellie como Abby son, en este caso, una excepción. Ambas son presentadas como adultas con sus respectivos deseos y aspiraciones, incluida su orientación sexual. Ellie en particular va más allá, siendo uno de los pocos protagonistas en un juego de estas características que es abiertamente lesbiana, sin generar un estereotipo negativo de sus relaciones romántico/sexuales con otros personajes. Esto no significa que no existan propuestas que busquen representar de forma positiva este tipo de relaciones, pero para encontrarlas es necesario indagar en producciones independientes y de bajo valor de producción, más centradas en lo que se quiere contar y no en vender una historia.

A nivel general, es poco común encontrarse con parejas lésbicas dentro de cualquier industria audiovisual, y su aparición suele cubrir tres condiciones posibles: la primera es ser una relación homoerótica que busca “complacer” los estándares y deseos del público machista occidental ya que, las relaciones lésbicas, están más vinculadas al goce visual del hombre- en gran medida a causa de la resistencia a exponerlas en medios de entretenimiento, salvo, no casualmente, en el caso de la pornografía- que a las mujeres. La segunda es ironizar, burlarse o castigar a dos personas que se aman sin el condicionamiento de su género biológico, y la tercera es simplemente mostrar a la pareja de la forma más sutil posible. En la actualidad, representar este tipo de vínculos todavía es vehículo de respuestas negativas de un sector del público, que se aprovecha del anonimato ganado gracias a las reglas difusas y elásticas de las redes sociales para expresar

descontento, rechazo e incluso odio. Con el auge de la digitalización de las relaciones sociales a través de plataformas como Facebook, Instagram o Twitter, también crecieron los foros especializados que permiten a los usuarios expresar su opinión sin que sea condición el poder vincularla directamente con la identidad de la persona opinante, así, ocultándose detrás de una cara digital que no necesariamente coincide con la real se propicia el encuentro entre usuarios con pensamientos similares. Esta característica específica del campo social virtual sirve de caldo de cultivo a la validación de formas de pensamiento de carácter conservador, ultra religioso e incluso fascista: protegidos por su condición digital/anónima, consiguen exponer su descontento en redes al punto de buscar boicotear o cancelar cualquier propuesta de entretenimiento que rompa sus "códigos morales", tal es el caso de *Lightyear* de Disney, que expone en pantalla a una pareja de mujeres dándose un tierno beso, en señal de que son pareja. Casos como este se cuentan por cientos, dónde se puede incluir al propio *The Last of Us* parte 2, aunque el argumento cancelatorio de estos grupos conservadores, sea incluso más ridículo: el cambio de protagonista, que será abordado más adelante.

Aún así, la orientación sexual de Ellie se mantuvo como una incógnita durante toda la duración del primer *The Last of Us*. Es cierto que, durante la aventura publicada en 2013, Ellie era apenas una preadolescente de catorce años. lo cual vuelve incluso más complejo el abordar temáticas de carácter sexual o de género debido al resabio infantil que todavía conservan los seres humanos en esa etapa de su crecimiento. No obstante, al abordar los hechos acontecidos durante el DLC *Left Behind*, podemos vislumbrar ciertas acciones y formas de comportamiento de Ellie en esa etapa, que podrían vincularse a una orientación sexual dirigida hacia las personas de su mismo género biológico.

La relación que Ellie mantiene con Dina es presentada durante el primer trailer del juego, en el cual podemos observar a las chicas y al resto de la comunidad de Jacksonville en una fiesta que se lleva a cabo la noche anterior al momento de la toma de control de la protagonista por parte del jugador. En esta cinemática toman lugar tres acciones fundamentales para entender el inicio de la trama jugable: el primer beso entre Ellie y Dina, seguido del rechazo por parte de adulto mayor que las observa y la intervención de Joel a favor de la pareja, quien es súbitamente detenido por la propia Ellie. A partir de estos minutos de video el jugador puede sacar las siguientes conclusiones:

- La orientación sexual de Ellie, claramente representada.
- La situación de tensión con su figura paterna (Joel).
- Cómo, más allá de lo difícil del contexto narrativo (Universo postapocalíptico) persisten formas de pensamiento conservadoras y rígidas.

Durante las primeras horas de juego se puede apreciar la evolución de la relación entre Ellie y Dina y cómo ambas se apoyan una en la otra para superar las dificultades que el mundo

en el que viven les presenta. Esta evolución llega a su cúspide cuando las muchachas, cumpliendo con su deber como parte del equipo de patrullaje, encuentran un escondite abandonado de uno de sus compañeros caídos en el que se cultivaba marihuana. Allí se ponen cómodas y la tensión sexual entre ellas llega al punto cúlmine, aunque todo lo que los jugadores pueden apreciar es que ellas comienzan a besarse apasionadamente sentadas en un sillón...y un repentino fundido a negro.

Esta escena casi anecdótica deja en evidencia las dificultades que conlleva decidir la elección de una pareja perteneciente a un colectivo disidente a la hora de ser representada y mostrada de modo explícito en producciones culturales de llegada masiva (sobre todo cuando tres de los cuatro guionistas son hombres). No obstante, no sucede lo mismo con aquellas parejas que se encuentren dentro del espectro heteronormativo, como es el caso de Abby.

La coprotagonista de *The Last of Us Parte II* mantiene una relación afectiva bastante compleja, como se ha comentado previamente, con Owen Moore, a quien conoce desde su época de *Luciérnaga*, y quien fuera su primer amor. Aunque durante los flashbacks que se van presentando muestran a Abby y Owen como una pareja apasionada, cariñosa y de mutua contención, llega una especie de “final” tras los sucesos en el hospital de Salt Lake, luego de lo cual Owen comienza una relación con Mel, compañera de ambos, mientras que Abby se pierde en su sed de venganza. Curiosamente, una de las primeras líneas de diálogo al presentarnos a Abby como nuevo personaje de esta franquicia es una discusión con Owen, en la cual este está intentando persuadirla de detener definitivamente la persecución de Joel y le confiesa que Mel está embarazada.

Pasan unos meses tras la muerte de Joel. El grupo de ex Luciérnagas sigue con sus actividades dentro de Wolf hasta que un incidente ocurre que involucra a Owen. Abby decide salir a buscarlo, ya que estaba escondido, y al encontrarlo oculto en el acuario de Seattle le confiesa que asesinó a un compañero en un altercado y que desea escapar junto con Mel y con ella. En ese momento, tras un breve forcejeo, se dejan llevar por el deseo contenido cediendo a la pasión mutua. En esta ocasión el relato del acto sexual es considerablemente más explícito que en el caso de Ellie y Dina, llegando a mostrar desnudos parciales y movimientos claramente identificables con la práctica sexual.

La diferencia en el tratamiento narrativo entre ambas parejas corresponde a la imposición heteronómica occidental por la cual, más allá de la cantidad de violencia que un relato audiovisual exponga, más allá de la cantidad de personas teniendo sexo que sean mostradas, cualquier relación íntima que no cumpla con los mandatos sociales hegemónicos, es decir cualquier relación que no se de entre un hombre y una mujer y que no sea con fines reproductivos será invisibilizada.

Tras la muerte de Joel y posterior pérdida de objetivo de la propia Abby, pasa sus días cumpliendo su rol como miembro de la fuerza paramilitar Wolf. En un momento dado, mientras busca a Owen, es capturada por un grupo de serafitas y ante su inminente ejecución, es rescatada por dos adolescentes pertenecientes a este grupo (nos damos cuenta de ello porque llevan en sus rostros las cicatrices iniciáticas). De este modo el juego nos presenta a los hermanos Yara y Lev. Tras un breve combate del que salen airosos, Abby entiende que estos niños están siendo perseguidos por su propia gente. Decide entonces acompañarlos, entendiendo que tienen más probabilidades de sobrevivir juntos y, poco a poco, si prestamos atención a diálogos y fragmentos de narrativa encontrados que dan cuenta de la cultura serafita, se da a entender de forma muy sutil que la razón por la que los muchachos huyeron de su comunidad está vinculada a la identidad de género de Lev. Como ya se ha explicado anteriormente, los serafitas se presentan como una comunidad teocrática que basa su estilo de vida en las palabras de la profeta. Este personaje, al principio del brote del hongo parásito, asegura haber tenido una visión que inspiraría a la construcción de la comunidad serafita bajo un régimen de vida austero y alejado de cualquier forma de tecnología, y reconociendo al córdiceps como una suerte de castigo contra una humanidad envenenada por los placeres y las facilidades otorgados por las nuevas tecnologías. Este entonces habría sido el germen de la conformación de una sociedad regida por principios conservadores y manejada por una suerte de consejo de ancianos. Uno de los más importantes honores que podía recibir una mujer en la comunidad serafita era ser elegida como amante de alguno de estos poderosos miembros del Consejo. “Honor” que le es otorgado a Lily en su juventud, quien al enterarse, decide raparse la cabeza (acto común entre los guerreros serafitas pero considerado sacrílego en una mujer), escapar acompañada de su hermana Yara y adoptar la identidad de género que reconoce como propia, tomando el nombre de Lev.

De esta manera Lev se convierte en uno de los primeros, si no el primer, personaje transgénero masculino cuya participación para el avance de la narrativa es crucial, sin contar con el peculiar caso de *Cyberpunk 2077*²¹.

Sin embargo, la condición de Lev como sujeto transgénero termina siendo igual de anecdótica que la orientación sexual de Ellie, o incluso más invisibilizada. Ninguno de los personajes admite abiertamente la condición de género de Lev, lo cual vuelve la narrativa algo confusa durante las primeras horas en las que los niños serafitas nos acompañan. Esto se vuelve más notorio durante los enfrentamientos con otros serafitas, momentos en los cuales Lev es llamado “apóstol” o directamente “Lily” sin ningún tipo de contextualización

²¹ *Cyberpunk2077* es un videojuego desarrollado por la empresa CD Projekt Red lanzado al mercado el 10 de diciembre de 2020. En él se encontraba la novedosa particularidad de que, a la hora de crear al personaje principal, el jugador tenía la capacidad de seleccionar tipo y tamaño de los órganos sexuales así como los pronombres con los que el personaje se identificara.

previa. Así se fomenta la curiosidad del jugador por saber quién es esta Lily o por qué los niños son perseguidos por su propio pueblo; aunque dicha curiosidad no termina por ser saciada completamente, ya que la respuesta que buscamos (Lev es Lily y la consideran un apóstol por ser un chico trans) no aparece directamente, sino en forma de fragmentos de diálogos vagos y ambiguos, que se pierden dentro de una narrativa algo acelerada, aunque no exenta de momentos de pausa que podrían ser aprovechados para profundizar en las cualidades individuales de los nuevos personajes. En lugar de eso, se elige indagar más en la nueva relación de aliados/enemigos/protectores/protegidos que se genera entre Abby y los niños, atravesada por años de violencia entre sus facciones y condicionada por el mundo postapocalíptico que habitan y constantemente trata de exterminarlos.

Como ya hemos observado, cada una de las heroínas seleccionadas es abordada de forma diferente a través de su propia construcción de la sexualidad. Sin embargo comparten entre sí la inexistencia de búsqueda erótica, incluso una asexualidad que se deduce desde que:

- Las protagonistas no sienten o no demuestran sentir deseo sexual.
- Cuando otro personaje plantea un interés romántico por ellas, siempre hay una excusa narrativa para no ahondar en esas emociones, la más común suele ser que su camino y forma de vivir no es compatible con relaciones de índole romántico/sexual.
- Su orientación sexual suele no estar claramente definida, aunque se dé a entender a través de diálogos o acciones.

Como se dijo anteriormente, es posible afirmar que la sexualidad no dejó de ser un tema tabú en industrias culturales y de entretenimiento, cuyo abordaje se ve obstaculizado por la impronta mercantilista y conservadora de los mercados masivos. La subestimación de los caracteres y elecciones sexuales y su ocultamiento es algo que sufren en gran medida los protagonistas de videojuegos, pero la impronta velada de su represión es mucho más potente en el caso de las mujeres.

Compañeros y narrativa. El entorno y los aliados también cuentan

Una parte fundamental de cualquier narrativa son sus personajes. Si bien toda historia tiene su protagonista principal, siempre se halla poblada de variopintos personajes secundarios, algunos más importantes que otros. Cada uno puede interactuar con el héroe ya sea

ayudando, entorpeciendo o solicitando su asistencia. En la industria del videojuego es normal que incluso los personajes con diseño genérico o repetitivo tengan algún tipo de interacción con el protagonista, lo cual lleva a la necesidad de diferenciar claramente a aquellos secundarios que son relevantes de los que no. Esto se logra con un diseño particular, que no se repita a lo largo de la trama, y una profundidad mucho más clara en su desarrollo narrativo personal. A su vez, este elenco es acompañado por una construcción de mundo y herramientas que permiten reconocer sus rasgos narrativos particulares.

En las tres producciones seleccionadas se repiten ciertos elementos que nos permiten catalogarlos dentro del género de aventura/supervivencia. Los mismos son, por ejemplo, una historia semi lineal que requiere iniciar una travesía épica que lleva al crecimiento del héroe al atravesar diferentes dificultades, un árbol de habilidades que se desbloquean a medida que vamos avanzando, un arsenal de armas variado y grandes extensiones de tierra donde recolectar recursos útiles para mejorar dicho arsenal o mantenernos con vida. Sus propuestas narrativas apuntan a lo importante de saber sobrevivir a las adversidades, gestionar recursos claves y la búsqueda de un objetivo mayor.

Curiosamente entre aquellos personajes fundamentales para nuestras protagonistas, predominan por amplia mayoría los de género masculino: mentores, guías, padres, guardianes, etc. Más allá de su función narrativa, por norma general, los roles principales para el desarrollo tanto de la heroína como de la narrativa son acaparados por personas del género masculino y que son percibidos como tales.

A su vez, repiten un patrón tan naturalizado dentro de la industria del entretenimiento que muchas veces se pierde dentro de la narrativa general: Estados Unidos (y sus aliados) son el mundo. Con esto nos referimos al supuesto reiterado hasta el maniqueísmo por cineastas, productores de televisión, escritores y desarrolladoras de videojuegos, que cualquier cosa que haga temblar o caer a los Estados Unidos, implícitamente termina aniquilando o destruyendo el mundo. Básicamente, si los yankees pierden, perdemos todos. Esto se aprecia en múltiples producciones, orquestadas por capitales norteamericanos o afines a ellos, lo que mantiene latiendo la premisa de dominio total por parte del gigante del norte, fomentando su hegemonía a través de la imposición de su cultura, o imperialismo cultural. *The Last of Us* y *Horizon Zero Dawn* son ejemplos donde podemos apreciarlo: en ambos universos, el mundo entra en una crisis que lo lleva al borde del abismo, y al no poder resolverse desde el Pentágono o Washington DC, termina sucumbiendo y teniendo que reconstituirse con nuevas reglas sociales. Esta centralidad alrededor de Estados Unidos, aparte de falaz es inverosímil, ya que desarticula -no sin intención- las evidencias de posesión de capacidades de otros estados o naciones de hacer frente y responder ante un destino siquiera trágico ya que no apocalíptico.

Los guías de la Buscadora

En Horizon Zero Dawn, más allá del propio Ross se destacan tres personajes secundarios. Una es la Matriarca Teersa, retratada como la arquetípica abuela cariñosa: una anciana amable y alegre, de carácter fuerte y presencia respetable. Es la única dentro del sistema de gobierno de los Nora que ve en Aloy una niña que merece vivir una vida lo más normal posible. Gracias a ella, la pequeña recibe un nombre, es autorizada a participar del ritual de iniciación y posteriormente es ungida como Buscadora. Debido a su posición como matriarca, no participa de manera activa en la crianza de Aloy, pero asegura su evolución como integrante de la tribu, siendo una especie de garante político en virtud de una interpretación personal sobre el nacimiento de la protagonista. La matriarca Teersa ve en la niña nacida de la montaña a una hija de La Madre, enviada por ella para detener la corrupción del Diablo Metálico. Sin embargo, ese es todo el rol positivo que se permite tomar aún ostentando una posición de poder dentro de la misma tribu, sus acciones pasan como anecdóticas aunque necesarias para el avance de la narrativa, ya que los actores principales (además de la propia Aloy) son otros: el “padre” Ross, el mentor y guía Sylens y el antagonista Helis.

Habiendo avanzado unas horas en la historia principal nos presentan a Sylens, el guía definitivo de Aloy. Un investigador, posiblemente Oseram, aunque lleva en su cuerpo cables azules cosidos como algunos miembros de las tribus Banuk. Este hombre se presenta como una parte interesada, cuyo deseo es entender cómo fue el final del mundo de los Antiguos y ve que los intereses de Sylens y Aloy son compatibles, ya que él conoce de antemano la identidad de Elizabeth Sobeck, aunque no su relación con nuestra heroína.

Aunque pone al jugador en peligro en más de una ocasión, también llega al rescate de la joven Nora tras ser capturada por los Carja Sombríos, siendo el principal aliado de la heroína desde que aparece hasta casi el final del juego. La guía de Sylens se vuelve fundamental para el avance de la protagonista, al punto de hacer parecer imposible que Aloy llegara sola a conseguir las respuestas que finalmente descubre. Esta relación puede considerarse la que más humaniza a Aloy luego de la muerte de Ross, teniendo que apoyarse en el conocimiento y ayuda de Sylens para entender el mundo que la rodea y el que se perdió tras la rebelión de las máquinas de Faro. Hasta cierto punto, Sylens es una especie de oráculo encargado de dosificar la información del mundo, su actitud condescendiente y reacia limitan el conocimiento de Aloy, ocultando información crucial para el avance de la historia hasta que sea necesario o llegue el momento oportuno. Así, se forma en la figura de Sylens la de un profesor o mentor, aquel que le enseña a la heroína todo lo que necesita saber sobre el mundo y sus enemigos; así como una luz guía, un faro

de conocimiento que va despejando a partir de la información que tiene, y libera a cuentagotas, la neblina que oculta el objetivo final de la protagonista.

Existen otros personajes que cumplen una función similar a la de Sylens, pero en una proporción mucho menor. Tanto Elizabeth Sobek como la inteligencia artificial GAIA son personajes fundamentales para la narrativa del juego debido a su relación con la protagonista. Desde un punto de vista técnico y filosófico, tanto la doctora Sobek como su creación pueden considerarse las "madres" de Aloy (algo que Sylens le aclara directamente luego de que pudieran acceder a la puerta dentro de la montaña de Corazón de Madre), puesto que una de ellas aportó su material genético (la doctora Sobek) y la otra la incubó (GAIA). Sin embargo, su desconexión física con el mundo que nos toca salvar, las vuelve más bien presencias importantes que verdaderas actrices en esta obra. Ninguna de las dos llega a comunicarse directamente con Aloy, ya que Elizabeth lleva muerta varios siglos y el centro neurálgico de GAIA quedó destruido a partir de un fenómeno externo que no llega a explicarse completamente, y cuya reparación queda como un posible objetivo a futuro de Aloy. Su función dentro del juego se limita a ser nexos de información que le permiten, tanto al jugador como a la protagonista, descubrir la verdad detrás de la rebelión de las máquinas de Faro, la extensión de la vida y su posterior restauración, así como el verdadero origen de Aloy.

Es interesante la elección por parte de los desarrolladores de los nombres que le fueron otorgados tanto a la inteligencia artificial central GAIA, como a sus subsistemas, entre ellos HADES. La titán de la Tierra y madre de todo en la mitología griega por un lado, y el señor de los muertos y rey del inframundo del mismo folclore por el otro. Ambos representando papeles similares a los otorgados por los antiguos helenos y, en cierto punto, fomentando también marcas estereotipadas de género. GAIA es una mujer, encargada de engendrar y guiar a la nueva humanidad sin intervenir en sus decisiones y deseos. Mientras que HADES no tiene una forma física como tal, aunque su voz mecánica y gruesa aluda a la idea de que es una entidad masculina. Él busca la destrucción total, manipulando a los Carja Sombríos para revivir el enjambre de máquinas de Faro. Con esto, en Horizon Zero Dawn, se retoman y refuerzan vínculos conceptuales que son comunes a la totalidad de los sistemas de creencias actuales y las principales culturas occidentales de la antigüedad: la mujer vinculada a la creación, guía y protección de la vida, la comunidad y el hogar (por ejemplo la diosa egipcia Isis o la diosa nórdica Freya); el hombre relacionado con la manipulación, la violencia, la guerra y la ambición (por ejemplo el dios nórdico Loki o el propio dios griego de la guerra, Ares).

Por otra parte tenemos a Helis, el antagonista de esta aventura, responsable de la muerte de Ross y de muchos otros jóvenes Nora. Elegido por la entidad de destrucción Hades, a

quien considera un dios, para dirigir a sus acólitos mientras reconstruyen o “reviven” máquinas de guerra ancestrales con el objetivo de recuperar Meridian, aunque al mismo tiempo están llevando a cabo su propia destrucción. Es un hombre implacable, decidido y convencido de que su destino es recuperar su ciudad ancestral con la ayuda de su deidad. Su relación con la heroína es de directa enemistad. Para Helis, Aloy es un objetivo a destruir por órdenes de su dios en pos de recuperar la "antigua gloria" de su pueblo. Apenas intercambian un par de frases cerca del final del juego, mientras la protagonista se encuentra atrapada y desarmada, a punto de ser lanzada a la arena de sacrificios de los Carja sombríos. Y estos diálogos solo refuerzan la imagen de fanático sin conciencia o pensamiento propio con la que fue presentado Helis en su momento. Este encuentro abre el arco final de la aventura de Aloy y sirve para terminar de justificar el uso de la fuerza para detener a Helis a cualquier costo.

Luego de escapar de la arena con ayuda de Sylens Aloy se ve obligada a regresar con su tribu, la cual estaba bajo un feroz asedio por parte de las tropas de Helis. Ya sin ser capaz de razonar con su enemigo y viendo de lo que es capaz con tal de cumplir su objetivo, es evidente que no queda más remedio que matarlo. Así se termina de configurar la imagen de heroína de Aloy más por contexto que por voluntad propia. La muchacha inició su odisea en busca de respuestas sobre ella misma y terminó, sin querer hacerlo, en medio de una carrera para evitar la destrucción del mundo.

Es evidente que dentro de la plantilla de personajes secundarios en Horizon Zero Dawn predomina el género masculino, tanto en cantidad como en importancia. Esto se vuelve evidente cuando reconocemos que su maestro (Ross), su guía (Sylens) y su enemigo (Helis) comparten la condición de ser hombre. Y, aunque existen personajes secundarios femeninos relevantes, no participan activamente de la evolución de la protagonista o del avance de la narrativa (su aporte solo profundiza nuestro entendimiento de las condiciones del mundo), sino que se limitan a ser enciclopedias que nos otorgan información de forma dosificada y cuando el argumento lo requiere. Así, más allá de que la protagonista sea una mujer, su aventura no tendría el mismo valor narrativo de no ser por los personajes masculinos que la rodean, mientras que aquellas mujeres que tienen algo más de participación, no dejan una huella real en la historia. Aloy habría crecido junto a Ross aunque Teersa no permitiera que le dieran un nombre; no hubiera podido llegar muy lejos sin las pistas de Sylens; y no tendría que salvar al mundo de no ser porque Helis lo pone en peligro.

Una arqueóloga realmente sola

El caso de Lara Croft es el más particular de las heroínas seleccionadas. La arqueóloga tiene aliados, mentores y enemigos, pero su participación en la narrativa y presencia en la pantalla se limita exclusivamente a las cinemáticas. A diferencia de Aloy y Ellie, los actores secundarios no pueden encontrarse en el mundo mientras tenemos el control de las acciones de la protagonista. Por lo tanto, su relación con el jugador es idéntica a la que se genera entre un espectador de cine o televisión y los actores de una película o novela. No hay intervención de ningún tipo ni elección de diálogo o asistencia durante el juego. El peso de su presencia es meramente narrativo. No hay un compañero que ameniza los eventos negativos, o que nos acompañe durante las batallas inevitables, Lara Croft es una heroína y, como tal, carga con el peso de sus acciones en soledad. Se construye desde la narrativa ambiental, la imagen de luchadora solitaria que avanza por ambiciones propias o la necesidad de sobrevivir para cumplir con su objetivo.

A diferencia de sus principales contrapartes masculinas, Nathan Drake o Indiana Jones, que comparten pantalla con al menos un personaje secundario casi constantemente. Nathan Drake siempre cuenta con la presencia de Sully, su mentor, Chloe o Elena (intereses románticos en distintos puntos de la historia). Aunque las razones que llevan tanto a Nathan como a Lara Croft a la aventura sean similares, el primero se permite poner en riesgo a sus aliados mientras lo acompañan. Una posible conclusión a esta comparativa es que el joven Drake, al ser un hombre, “tiene mayor capacidad” (o se espera que tenga por el solo hecho de serlo) de defender a quienes lo acompañan. Y, aunque sea algo rebuscada, esa respuesta nos permite entender un poco el por qué de la diferencia en la capacidad de los acompañantes de ambos protagonistas.

A diferencia de la franquicia Uncharted, dónde los acompañantes tienen una historia definida y comentada, con sus propios pasados, trabajos y objetivos, en Tomb Raider, los personajes secundarios cercanos a Lara solo están ahí para profundizar la carga emocional que guía las acciones de la protagonista. No conocemos mucho de su pasado ni su estilo de vida, solo sabemos que están en peligro y que buscan desesperadamente escapar de la isla. Apenas intercambian palabras con la heroína y están constantemente ocupados en tareas secundarias o siendo capturados. El valor narrativo de ellos (a excepción de Roth y, hasta cierto punto, Sam) es imperceptible, al punto de que su ausencia en entregas posteriores es apenas anecdótico.

Los únicos personajes secundarios que destacan de alguna forma son Conrad Roth (su mentor), Samantha Nishimura (amiga y damisela en peligro) y Mathias (el antagonista de esta aventura). Cómo fuera Ross para Aloy, Conrad Roth ocupa el rol de guardián y mentor de Lara, motivando a la muchacha a que siga su camino y sobreviva a toda costa. Es el

personaje que más interacción tiene con la protagonista, aunque su aparición se limite a cinemáticas, y su principal aporte al juego es aparecer para salvar a Lara, solo para morir posteriormente.

Samantha Nishimura es la mejor amiga de Lara Croft. O, al menos, es la persona más importante para Lara dentro del grupo que la acompaña en su búsqueda de Yamatai. La chica, de ascendencia oriental, es descendiente directa de Himiko, la última emperatriz de Yamatai, por lo que se vuelve una pieza fundamental para romper la tormenta eterna que rodea la isla. Como en el resto de los casos, sus apariciones se limitan a cinemáticas y flashbacks que, lejos de explicarnos algo de la vida personal de Sam, solo colaboran a profundizar en la historia de la isla, su mitología y la relación que comparte con Lara. Tras el naufragio, y al igual que el resto de sobrevivientes, es secuestrada por los habitantes del lugar y apenas se tendrá información sobre su paradero cerca del final del juego. Por lo que, más allá de no ser un interés romántico, Samantha Nishimura juega el rol de la damisela en peligro que nuestra heroína debe salvar desde que se hace hincapié en ella aunque el resto de naufragantes esté básicamente en el mismo peligro. En este caso la damisela en peligro no cumple el rol de interés romántico del protagonista “puesto que ambas son mujeres”.

Lo que sí comparte con sus colegas es su nacionalidad. Lara Croft es de origen británico, dato no menor si consideramos que la gran mayoría de aventureros dentro de la ficción son oriundos de la Europa occidental o Estados Unidos.

La cara de las conexiones y la contracara de la sociedad perdida

En *The Last of Us* parte 2, la necesidad de sobrevivir ante un escenario extremadamente adverso como una pandemia global sin control exige el acompañamiento, organización y apoyo mutuo entre amigos, compañeros o aliados para facilitar la supervivencia. Tanto Ellie como Abby son acompañadas por al menos un personaje secundario con el que comparten ideas, deseos y objetivos. Su aporte no se limita a la narrativa ni a una asistencia pasajera. Son personas fundamentales para las heroínas, así como fuentes de asistencia en combate y soportes emocionales. Desde el minuto cero se le da a entender al jugador que ambas heroínas están acostumbradas a sostenerse en sus aliados tanto o más que a viajar solas. Esta idea de necesitar de un otro se ve reflejada a través del entorno, dónde muchas zonas se vuelven inaccesibles sin la asistencia de alguien. Elementos como muros altos o huecos muy pequeños para la contextura de un adulto son algunos de los condicionantes que el ambiente a nuestro alrededor presenta para entorpecer el trayecto, volviendo inverosímil la

posibilidad de avanzar en solitario. Tanto la primera entrega de *The Last of Us* cómo su segunda parte refuerzan la importancia del grupo o comunidad en momentos de grandes crisis; es más sencillo sobrevivir en conjunto, y por esa razón los escenarios donde nuestras heroínas actúan solas son también los más peligrosos y difíciles de superar.

Cabe destacar que en los juegos de este estilo (acción/supervivencia con temáticas de suspenso o terror) los protagonistas no suelen viajar solos, aunque es cierto que en su mayoría, los que lo hacen, son hombres. Ejemplos de esto son las franquicias *Silent Hill* y *Resident Evil*, donde si bien algunas entregas son protagonizadas por mujeres (o puede jugarse el camino de la heroína así como el del héroe²²), los personajes masculinos tienden a actuar más en solitario, o a ser acompañados por intereses románticos que se van constituyendo a lo largo de la aventura.

Tanto Ellie como Abby se presentan como miembros de un grupo organizado y autosuficiente, cumpliendo sus roles correspondientes para garantizar la supervivencia del conjunto. Al empezar a jugar con Ellie conocemos a Dina (cuya relación fue abordada previamente) y Jesse. Junto con Tommy, el hermano de Joel, son los tres personajes que acompañarán en parte de la travesía por Seattle a la protagonista. El punto en común entre ellos sigue siendo vengar a Joel y volver todos juntos, aunque el único que realmente expresa querer regresar por encima del resarcimiento es Jesse.

El joven líder de las patrullas salió unos días después que Ellie y Dina, a las cuales llega a alcanzar. Esto puede deberse bien a las habilidades de rastreo de Jesse o también a la facilidad que supone seguir un camino ya realizado por sus compañeras, habiendo eliminado obstáculos naturales y humanos. Sin embargo, esta aparición puede generar ciertas dudas sobre la capacidad de orientación y el recorrido elegido por la protagonista en un principio, puesto que Jesse hizo (en teoría) el mismo recorrido que sus amigas, o encontró uno más corto, estando completamente solo. Algo similar puede decirse del propio Tommy, ambos varones pudieron viajar a solas sin ningún problema, proeza posible aunque mucho más compleja que viajar en parejas o grupos. No obstante, es más probable que estas incongruencias se deban a un caso de disonancia ludonarrativa²³. La historia requiere

²² En *Resident Evil 2* (tanto en su versión original y su remake) y *Resident Evil 4*, si bien el protagonista principal es Leon Kennedy, al terminar el juego por primera vez, se desbloquea una "segunda vuelta" protagonizada por una mujer en ambos casos, Claire Redfield y Ada Wong. Este aspecto da cierta rejugabilidad a dichas entregas, así como complementa de forma narrativa la historia principal. En el caso de *Resident Evil 2* es más notorio, ya que no se puede acceder al final verdadero de dicha entrega sin terminar el juego con ambos personajes. Sin embargo, tanto en el caso de Claire Redfield como en el de Ada Wong, no dejan de ser historias que funcionan de manera complementaria a la de Leon Kennedy.

²³ Se llama disonancia ludonarrativa a casos, situaciones o acontecimientos donde la narrativa propuesta con un videojuego entra en conflicto con aquello que se entiende a través de sus mecánicas propuestas. Nathan Drake, protagonista de la franquicia *Uncharted*, es uno de los casos más analizados de dicho concepto, ya que se le critica la falta de reacción ante las muertes (sobre todo las inocentes) que provoca.

que Tommy siga sin ser alcanzado por Ellie, así como requiere que Jesse alcance a la heroína, sin importar los obstáculos diseñados para que el jugador supere.

Antes de salir de Jacksonville, el trato entre Jesse y Ellie se muestra cordial aunque incómodo. En ese punto, Dina había terminado su relación amorosa con Jesse aunque ya estuviera embarazada, dato que el joven no llega a conocer hasta pasados varios días en Seattle. La forma de comunicarse con Ellie no parece distinta a la que tenía previamente, según lo que sus diálogos y la narrativa dan a entender. Su llegada a Seattle, entonces, no se vuelve una sorpresa aunque sí es oportuna: con Dina inhabilitada por su embarazo (ya que “las mujeres embarazadas no deben actuar de ninguna forma que ponga en riesgo la integridad física del bebé”) Jesse llega para garantizar la dupla de aventureros, aumentando así las chances de encontrar a Tommy sin morir en el intento.

Finalmente logran alcanzarlo, mientras todavía siguen persiguiendo a los miembros del grupo que asesinó a Joel. Tommy se encuentra totalmente absorto en su deseo de venganza a cualquier costo, poniendo en riesgo la vida del resto, incluida Ellie. La muerte de su hermano lo ha afectado al punto de no interesarse ni siquiera por su propio bienestar con tal de conseguir lo que él considera justicia. El enterarse del embarazo de Dina, sumadas las muertes que provocaron tanto el propio Tommy como Ellie y los demás, tampoco son justificativos suficientes para frenar la escalada de violencia y regresar a Jacksonville. El punto de quiebre definitivo en la relación entre Tommy y Ellie se da un tiempo después: mientras Ellie y Dina viven juntas en un rancho apartado, criando al recién nacido Jesse Junior, aparece Tommy con señales físicas de no haber sanado las heridas que recibió en Seattle. Trae consigo un mapa y una pista sobre el paradero de Abby, la única sobreviviente del grupo que buscaban y quien dio el golpe de gracia a Joel. Ellie, que tampoco terminó de superar la pérdida, parece dudar y se estremece al recordar sus pesadillas (creyendo que Joel no descansará en paz hasta que se enfrente y acabe con Abby). Sin embargo, Dina increpa a Tommy y lo echa a los gritos, mientras él sigue recriminando a Ellie todo lo que Joel hizo por ella. Al final Tommy pasa de ser un amigable tío, a ser el responsable de que Ellie abandone todo para cumplir una venganza que parecía haber abandonado, que él mismo no pudo ni podría completar y que le costaría sus únicos vínculos restantes.

Abby, por su parte, tiene dos grupos de acompañantes: sus amigos ex Luciérnagas y los hermanos Lev y Yara.

Los primeros tienen un vínculo previo con Abby. Al ser parte del mismo grupo paramilitar, y sobrevivir a la masacre del hospital de Salt Lake, comparten un mismo objetivo, al menos en un principio: vengarse de Joel. Una vez cumplido, el grupo se reparte y vuelve a sus tareas cotidianas formando parte de WOLF. Más allá de este vínculo fundado en una

venganza común, caben destacar dos personajes como aquellos que tienen mayor relación con la coprotagonista: Mel y Owen, ambos abordados previamente por ser rival e interés romántico de Abby. De todas ellas, la narrativa propuesta por Naughty Dog, pone énfasis en la relación Abby-Owen, ya que es la única que se preocupa por profundizar mediante escenas de eventos pasados o flash backs. Sin embargo, cabe destacar el final de Mel en comparación con el de Dina; ambas mujeres se encuentran embarazadas y en situaciones a las que no deberían exponerse, según los estándares de la maternidad occidental que consideran prioritario en todo sentido al proceso de gestación, incluso (en ciertos casos) por encima de la salud de la madre. Cuando Ellie descubre que Dina está embarazada, prácticamente la obliga a abandonar el viaje y esperarla en un lugar seguro, mientras Mel sigue con sus actividades como médica de WOLF y buscando a Owen. Abby detiene su mano ejecutora mientras estrangula a Dina ante el grito desesperado de Ellie “Está embarazada!”, mientras que ella misma fue quien termina con la vida de Mel y Owen y, al enterarse del embarazo, entra en shock y termina vomitando. Más allá del resultado, en esta dicotomía confluyen dos posturas a la hora de abordar un proceso de gestación, el libre albedrío de la madre contra la protección de sí misma y su futuro hijo. Ambas posturas no son excluyentes la una de la otra, puesto que dependen de la intención y elección de la madre, aún así, que la muerte le llegara a aquella mujer que eligió seguir su vida, puede llevarnos a la conclusión de que las mujeres embarazadas deben suspender sus vidas y asegurar la buena salud y crecimiento del hijo.

En cierto punto, todos los acompañantes de Abby durante las escenas jugables, entran dentro del rango de “iguales” a ella. Compañeros, amigos, rivales, romances terminados (o no tanto), no hay un acompañante en el arco argumental de Abby que cumpla un rol de mentor o guía. Si bien, a diferencia de Ellie, conocemos a su padre y vivimos algunos eventos de la mano del doctor Jerry Anderson, estos apuntan a darnos un entendimiento de lo fundamental que fue la pérdida que sufre Abby a manos de Joel, dando un marco claro y evidente a su búsqueda de venganza.

Este esquema cambia completamente con la aparición de los hermanos serafitas Lev y Yara. Siendo hijos de la facción contra la que luchó durante tanto tiempo les es difícil a Abby terminar de confiar en ellos, y viceversa. Sin embargo, debido al abandono de su propia gente, pronto entienden que lo mejor es seguir juntos en pos de sobrevivir. En ese momento Abby recupera un objetivo personal: protegerlos y ayudarlos a volver con su madre. Así, la presencia de los niños termina por otorgar un propósito, aunque sea temporal, para nuestra protagonista. Finalmente, este vínculo shakesperiano termina como tal: Abby es considerada traidora y perseguida por WOLF, Lev y Yara son expulsados de su hogar por su propia madre, quien los considera herejes, Yara muere en el asalto a la isla Serafita y Abby

y Lev se ven forzados a huir por sus vidas, para posteriormente encontrarse con el grupo de Ellie y tener la primera confrontación.

Más allá de esta dicotomía entre el héroe solitario y el grupo como herramienta de supervivencia, hay un detalle particular de la narrativa que queda desfasado de la construcción y condición en la que se nos presentan a los personajes. En un mundo post apocalíptico como el que nos presenta *The Last of Us*, es esperable o incluso obvio que los sobrevivientes al cataclismo final tengan graves problemas de abastecimiento. Por lo tanto, debería ser relativamente complicado mantener el estado de salud debido a la escasez de comida, medicamentos y agua potable. Sin embargo, no se aprecian rasgos físicos en ningún personaje que puedan dar cuenta de la problemática relacionada con el desabastecimiento de productos de primera necesidad. Si bien el marco narrativo que constituye el escenario da cuenta clara de que es un mundo post apocalíptico, atendiendo exclusivamente a las condiciones físicas tanto de los protagonistas como de los NPC, no podemos apreciar aspectos fisiológicos que den cuenta del cambio radical que debiera haber implicado la dificultad de tener que atravesar una prolongada pandemia.

Intervención corporal

Es sabido que el desarrollo cultural de la humanidad ha llegado a tal punto que incluso interviene, de forma directa o indirecta, en el desarrollo físico y la forma corporal de las personas. Desde casos evidentes, como las tribus africanas que agrandan sus labios con discos de piedra, hasta simples extensiones de cabello o cirugías estéticas de todo tipo. Las industrias culturales y de entretenimiento son reproductoras de estándares y estereotipos de belleza, que terminan condicionando la forma en la que nos vemos o vestimos. Esto constituye también un reflejo - por supuesto no necesariamente correcto- de lo que debe ser, o debería ser, una persona o sociedad.

Los videojuegos no son ajenos a esta temática, sobre todo aquellos que apuntan a conseguir un rédito comercial. Las decisiones relacionadas a la estética se basan en estudios de mercado y preconcepciones culturales. En el caso de los videojuegos, estos elementos constituyen una carga mucho mayor sobre los cuerpos de los personajes, ya que estos son animados y programados, lo cual permite desarrollar sus cuerpos desde cero, a partir de las decisiones que toman las empresas. Si bien hay casos donde el jugador puede intervenir en la construcción física del protagonista, esto lleva la carga del imaginario personal de cada jugador, por lo cual realizar un análisis exhaustivo sobre este tipo de construcciones, requiere de una investigación estadística sobre las elecciones de los

jugadores a la hora de armar sus personajes principales, datos que son muy complejos de obtener.

Esto provocó una ola de personajes femeninos hipersexualizados con gran énfasis en las décadas del '90 y los 2000. Con hipersexualización nos referimos a la exageración de los rasgos sexuales de una persona o personaje, que suele darse con el fin de aumentar el rédito económico de algún producto. El ejemplo más claro dentro de la industria del entretenimiento es el caso de las producciones pensadas para el placer sexual. La industria de la pornografía, al menos su faceta mas comercial y predominante, contrata y produce actrices que llegan al punto de modelar sus cuerpos sin ningún reparo y corriendo peligrosamente los límites a través de cirugías estéticas, para cumplir con los estándares impuestos por la misma industria. Las actrices del cine para adultos son en su mayoría jóvenes, delgadas, curvilíneas, y de grandes proporciones de pechos y trasero. Del mismo modo, los actores masculinos suelen ser altos, con físico marcado y sobrenaturalmente dotados, ya sea por una peculiar "bendición" física o literalmente protésica.

Esto implica que, si bien la hipersexualización se da principalmente en personajes femeninos, es cierto que existen muchos ejemplos de masculinidades hipersexualizadas. No obstante, en el caso de los hombres, es posible preguntar a quién exactamente está dirigida esta hipersexualización. Los personajes femeninos con bustos prominente o curvas marcadas responden a un imaginario social de la belleza sexual de la mujer, arraigado profundamente debido al sistema hegemónico patriarcal en el que vivimos, que considera a una mujer "bella" como aquella casi sin grasa corporal, salvo en los pechos y trasero, con piernas largas (pero no lo suficiente como para ser más alta que el hombre) y curvas claramente visibles. Los hombres, por su lado, deben ser musculosos, altos y de facciones marcadas, un imaginario nacido del mismo sistema que tiene al hombre como sexo dominante y, por lo tanto, le da un lugar de poder que debe ser representado incluso en su físico. Desde este enfoque no es entonces descabellado considerar que este tipo de masculinidades sea también una construcción patriarcal que termina oprimiendo al mismo género del que proviene.

Es cierto que los videojuegos con personajes femeninos como protagonistas existen desde la década de 1980, con la aparición de Samus Aran en el primer Metroid. Sin embargo, aún hoy, la proporción entre personajes masculinos y femeninos es bastante dispar, probablemente debido al prejuicio patriarcal machista que ubica a las mujeres dentro del hogar cuidando de sus hijos y su marido, labores que (como se planteó previamente) no comulgan con la vida de heroína o actriz de su propia aventura épica, así como pensar en aquellos consumos que son concebidos para el género femenino; los videojuegos, en su origen pero todavía en la actualidad, fueron diseñados para ser consumidos principalmente por un público masculino y juvenil. A su vez, la industria del gaming pasó por una etapa de

hipersexualización de sus personajes femeninos que aún hoy sigue bastante vigente, aunque en menor medida que en las décadas de 1990 y 2000. Ejemplos de esto pueden apreciarse sobre todo en los videojuegos del género de lucha uno contra uno, muy populares en esa época. Franquicias como Street Fighter, Tekken o King of Fighters contenían (y contienen en la actualidad) una variada selección de personajes jugables entre ellos mujeres, que con la excusa de ser artistas marciales muestran una figura delgada y estilizada, aunque en muchos casos exagerada. Los pechos de Mai Shiranui en King of Fighters, las piernas robustas de Chun Li y Cammy en Street Fighter y las figuras de Anna y Nina Williams en Tekken, sumados los aspectos desbloqueables, son ejemplos claros de llevar a los atributos físicos y estructuras corporales a puntos casi imposibles de alcanzar para la mayoría de las mujeres, presentadas en trajes que serían incómodos de utilizar para una artista marcial, haciendo de ellos simples agregados para exponer de diferentes formas el cuerpo de las personajes.

En los últimos años se empezó a implementar en algunos títulos la posibilidad de elegir el género del protagonista, lo cual habilita a los jugadores otra opción de personalización. Sin embargo, a la hora de presentar un personaje protagonista desde las desarrolladoras, la idea de que sea una mujer sigue siendo resistida.

Por otra parte, cabe destacar el curioso cambio vinculado a la forma en que los jugadores observan el accionar de los personajes: la posición de la “cámara”. Es decir, la perspectiva con la que el jugador recibe el estímulo visual o las imágenes y videos. Particularmente la disposición de la imagen que se conoce como tercera persona: donde observamos el juego desde la perspectiva de un falso tercer integrante, desde la espalda del personaje principal. Esta cámara tiene la ventaja de otorgar mucha información debido a su perspectiva y libertad para moverla alrededor del personaje. A su vez genera también planos desde abajo de los personajes exponiendo el trasero de las mujeres y asistiendo a su sexualización desmedida. Esta condición fue resuelta en la actualidad limitando los planos posibles de la perspectiva contrapicada y nadir, incluso en relanzamientos de juegos viejos en nuevas versiones. La saga Mass Effect es exponente de ello: su versión original de 2007 utiliza la cámara en tercera persona para acoplarse al estilo de juego de disparos con amplios campos de batalla, que a su vez permite al jugador que utilice el ángulo correcto, observar en casi en primer plano los glúteos tanto de la comandante Shepard (protagonista del juego) como de sus múltiples acompañantes femeninas. En su remasterización de 2021, además de mejorar la calidad gráfica, limitaron el movimiento de la cámara baja, haciendo imposible conseguir esos ángulos sugestivos -y objetivizantes- de su entrega original.

Lara Croft, el espejo de la hipersexualización

La franquicia Tomb Raider es una de las más longevas y populares dentro de la industria del videojuego. Lara Croft, su protagonista, se volvió un ícono tanto de los videojuegos como de la cultura popular. Esto debido a que fue la primera mujer protagonista en un juego con animación digital en 3D. El cambio del sistema de bits al poligonal permitió un modelado mucho más realista de los personajes y, a su vez, resaltar ciertos atributos en el caso de las mujeres.

El primer Tomb Raider trajo consigo una protagonista que no solo resaltaba por su personalidad y carisma, sino también por el tamaño de sus caracteres sexuales. Tanto el busto, las caderas como el trasero de Lara Croft fueron contruidos con un diseño pensado para representar el imaginario hegemónico de la belleza y sexualidad occidental: una mujer debía ser si o si delgada, de piel suave sin imperfecciones y con pechos y glúteos abultados, más notorios debido a su forma física general. Se contruyó así un ícono del sex appeal con el cual apuntaban a aumentar las ventas del título entre el público masculino. Pero también, de forma indirecta, exponían un cuerpo que no necesariamente era representativo del público femenino que quisiera jugar el videojuego, o fomentaba la búsqueda de ese cuerpo entre las jugadoras por ser considerado parte del ideal de la belleza. También hay que destacar que volvía difícil reconocer cierta verosimilitud en relación a las acciones de Lara. Normalmente, los cuerpos femeninos atléticos suelen ser delgados y sutilmente musculosos, de busto más bien pequeño, ya que la prominencia del pecho disminuye debido a la pérdida de grasa corporal, así como se convierte en una desventaja de movilidad por el peso y dimensiones extras. En una mujer que pasa gran parte de su día a día escalando, corriendo, saltando, haciendo actividades físicas, es difícil que se constituya un cuerpo con curvas evidentes y pechos grandes, salvo la excepción de la genética que ya torna a lo maníqueo y es excepcional. A esto se suman los trajes que se pueden obtener como recompensas dentro del juego: vestido de encaje, trajes de infiltración ajustados, pantalones o faldas extremadamente cortas y musculosas diminutas, entre otros, que no aportan ninguna mejora o cambio en la forma de jugar, salvo ver a la protagonista en prendas que muestran cada vez más piel y parecen más incómodas para realizar las actividades que Lara lleva a cabo dentro del juego. Esto se volvió un hábito de la franquicia, llevando las dimensiones y trajes de Lara a proporciones cada vez menos reales, convirtiendo a la arqueóloga en uno de los primeros personajes hipersexualizados de la industria. A su vez, falsos rumores aseguraban que utilizando un orden de comandos en específico era posible jugar con la protagonista desnuda.

A esto se le suman las acciones, movimientos y disposición de la cámara. El estilo general de las interacciones de Lara en esos juegos, es comparable a los de las femme fatale

popularizadas por el cine de mediados del siglo XX. Mujeres fuertes e independientes que llegan a utilizar su cuerpo como parte de las estrategias que las llevan a cumplir sus objetivos. Sus diálogos y la selección del tono puesto por la actriz, profundizan esta construcción que constituye a la arqueóloga y ladrona de tumbas conocida como Tomb Raider. La libertad de movimiento de la cámara en tercera persona permitía a los jugadores observar las dimensiones físicas de Lara desde cualquier ángulo, algo que hasta la propia protagonista parece percibir. En la escena final de Tomb Raider 2, la heroína entra con cierta sensualidad y cubierta solo por una toalla a su bañ. Cuando la cámara la sigue saca una escopeta y le dispara diciendo (nos?) que ya ha/hemos visto suficiente.

Sin embargo, su reinicio en 2013, tomó un camino muy diferente al de su predecesora. Ya establecido el nuevo milenio, los personajes femeninos empezaron a tener mayor relevancia y un abanico de cuerpos y formas de expresarse más amplios. Las divergencias sexuales y los físicos más “realistas” empezaron a tomar el escenario de la industria, junto a un desarrollo mucho mayor en las narrativas en general. A medida que el público crecía, se fueron agregando nuevos grupos etarios como posibles consumidores, la necesidad de generar historias más profundas y atrapantes hizo pie en la industria. Así, muchas franquicias optaron por reiniciar sus historias principales y recrear a sus protagonistas a partir de los nuevos estándares impulsados por las diferentes olas progresistas y feministas que apuntaban a una mayor inclusión y variedad tanto en los protagonistas como personajes en general.

Una de las primeras sagas en recibir un reinicio fue Tomb Raider, que en 2013 presenta un nuevo título. Esta vez, contando la primera aventura de una Lara Croft algo cambiada: pechos y trasero pasaron a ser más sutiles y su estructura física general, si bien mantiene el sesgo hegemónico del cuerpo delgado, con mínima grasa corporal y sin marcas o imperfecciones, es más similar a los cuerpos reales de la mayoría de las mujeres en comparación con su versión anterior. Todavía mantiene el reflejo de ciertos estándares de belleza, pero se siente más real. A su vez, la forma de ser de la protagonista denota un cambio evidente, ya que en esta oportunidad representa a una joven arqueóloga novata en su aventura inicial, a diferencia de la experimentada mujer de mundo que habíamos conocido previamente. La sensualidad, erotismo y conocimiento, son reemplazadas por miedos e inseguridades, pero con una fuerte determinación a superarlas en pos de su sueño. Una mujer construida alrededor de su físico, que apuntaba a un público juvenil y masculino, evoluciona a una muchacha en crecimiento, curiosa y con desarrollo a futuro.

Lo salvaje y lo mecánico. Ejemplo de nuevas tecnologías y miradas

En los últimos años, los avances tecnológicos en producción siguieron, llegando al punto de facilitar la construcción de los cuerpos a través de la captura de movimiento. Este nuevo sistema permite tomar las acciones de un actor físico y digitalizarlas para generar al personaje, a partir de trajes con sensores leídos por cámaras. Esto no solo da mayor fluidez y naturalidad al movimiento, sino que también facilita el diseño del cuerpo, ya que se basan en el del actor. Esto acerca más al actor o actriz de su personajes, al que hasta ese punto solo le prestaba su voz, aunque también trajo consigo una nueva problemática para las actrices debido a los mods diseñados por jugadores o personas ajenas a las desarrolladoras²⁴.

Aloy es un ejemplo de este sistema. La muchacha Nora toma las acciones de la actriz holandesa Hannah Hoekstra, así como parte de su físico. Si bien hay retoques digitales, la base de la construcción física de Aloy es quien la interpreta.

La cazadora Nora convive en un mundo que podríamos llamar “primitivo”. Sus organizaciones sociales responden a diferentes periodos históricos previos a la Edad Media. Tribus nómadas o sedentarias, reinos e imperios se entremezclan con un territorio salvaje ocupado por máquinas con formas animales, muchas de ellas hostiles, donde los recursos abundan pero a los que son difíciles de acceder. Esta relación entre lo orgánico y lo mecánico se aprecia en vestimentas y edificios, e incluso en el cuerpo mismo de sus habitantes. Las tribus Banuk, nómadas de las nieves, cosen a su cuerpo cables azules para diferenciar estatus o roles sociales, así como representan la relación simbiótica entre los humanos y las criaturas metálicas

Sin embargo, Aloy nació en el seno de la tribu Nora. Fue entrenada desde niña para vivir y combatir contra las tierras salvajes y aprovechar las partes de las máquinas que derriba para mejorar sus armas. Por ello, es entendible que su cuerpo tenga una constitución más bien delgada, con algo de musculatura y atributos sexuales sutiles, aunque sin

²⁴ Se conoce como Mods a modalidades diseñadas a partir de un videojuego que cambian completamente la experiencia de juego para el jugador. Desde reemplazar personajes hasta cambiar mapas completos, aunque muchas compañías lo consideran otra forma de robo de propiedad intelectual, ya que interviene en datos registrados y los reemplaza por nuevos, puede considerarse una forma creativa en la que los usuarios intervienen en un videojuego. Sin embargo, también existen aquellos mods pensados con otros fines. Disfraces entallados, proporciones físicas irreales que resaltan los atributos sexuales en las mujeres y, por supuesto, desnudez. Los mods que permiten jugar con las protagonistas desnudas abundan en internet y son muy difíciles de rastrear y eliminar, ya que actúan sobre el código fuente del juego guardado en la computadora del usuario, datos a los que no se pueden llegar fácilmente de manera legal. Esto trajo consigo graves problemas de exposición para las actrices que prestan su cuerpo para dar vida a los personajes, ya que sus datos físicos se encuentran dentro del título con gran exactitud, permitiendo a los jugadores que utilicen esos mods ver a la protagonista, y por lo tanto a su actriz, desnuda.

imperfecciones visibles. A su alrededor se muestran personajes que comparten esas condiciones, aunque se puede apreciar cierta proporción entre diferentes tipos de cuerpos, físicos y rasgos. La multiplicidad étnica acompaña el cuadro de culturas que no parecen albergar problemáticas raciales, o al menos no como las entendemos nosotros, ya que la discriminación se da entre miembros de tribus diferentes y no por el color de piel o la forma de los ojos. Lo que sí existe son las diferencias de clases sociales, muy marcadas en la tribu Carja donde gobierna un Rey Sol junto a su corte de nobles sobre un pueblo literalmente estratificado, ya que existen ciudadanos de la ciudad alta y de los barrios bajos. La capital Carja, Meridian, resguarda la sede central de la Logia de Cazadores, un grupo selecto de guerreros que deben superar diferentes pruebas para ingresar o ascender. En esta logia se puede apreciar mucha más discriminación tanto al interior como al exterior del grupo, ya que sus preceptos consideran a sus miembros la élite de los cazadores, siendo es a la logia (como el caso de Aloy, a la que discriminan tanto por Nora como por mujer), como a sus propias integrantes.

La vestimenta Nora es generalmente de tela y algodón para sobrellevar las bajas temperaturas de La Tierra Sagrada, aunque llevan adornos o partes de máquinas para protegerse de impactos y, en el caso de Aloy, reducir daño. A diferencia de Lara Croft en Tomb Raider, los trajes que pueden conseguirse en Horizon Zero Dawn tienen un propósito mecánico, así como responden al estilo de la cultura que los “diseñó”. Los diferentes aspectos proporcionan resistencias a distintos tipos de daños, ya sea físicos o elementales, lo cual puede ser aprovechado en cualquier parte de la aventura para prepararse de mejor manera a la hora de abordar los desafíos propuestos por el título. La mayoría de los trajes obtenibles no exponen mucha piel, a excepción de los Carja y puede justificarse debido al calor desértico en el que acostumbran vivir. El resto otorgan cobertura casi completa al cuerpo de Aloy, lo cual nos demuestra que no existe propuesta de hipersexualización por parte de Guerrilla Games sobre la protagonista de Horizon Zero Dawn. Para acompañar esta premisa, la cámara en tercera persona no otorga ángulos picados o contrapicados completos de Aloy, cubriendo la mitad inferior con el sutil movimiento ascendente agregado en estas propuestas para evitar que los jugadores busquen activamente observar bajo las faldas de la protagonista.

Por lo tanto, ya desde el origen del personaje apuntan a que su notoriedad no se de por la presencia de atributos sexuales evidentes y apreciables, sino por el carisma y forma de ser de la joven pelirroja.

Tras el apocalipsis, cambia todo

The Last of Us, como Horizon Zero Dawn, se enmarca en un mundo post apocalíptico, donde la sociedad es arrasada por una pandemia. La diferencia se da en el rango etario donde transcurren. Mientras Horizon Zero Dawn sucede centenas o miles de años después del fin del mundo, The Last of Us transcurre pasadas solo unas décadas. Dentro de un Estados Unidos disgregado y que apenas logró mantener el control de algunas ciudades, transformadas en Zonas de Cuarentena.

En este caso la comida, medicina y nutrientes de los que depende el ser humano para desarrollarse correctamente, son limitados. Aunque esto no parece ser un problema, al menos para los personajes que la aventura nos va presentando.

Como en el caso de Horizon Zero Dawn, el desarrollo de los aspectos físicos de los personajes, tanto los jugables como los NPC, se acercan mucho a los cuerpos reales. Aunque la proporción no sea del todo exacta, y siga predominando el físico delgado y estilizado, hay una buena parte de personas que presentan rasgos robustos y cicatrices. También cabe destacar que las vestimentas responden narrativamente a cada grupo que va apareciendo, siendo informal pero abrigada la de los habitantes de Jacksonville, de estilo militar la de los miembros de WOLF, y monástica o sencilla la de los Serafitas. En ningún caso se puede apreciar un intento de sexualizar a ninguno de los personajes.

Si bien Ellie es una muchacha delgada y con varias cicatrices, su cuerpo no parece evidenciar signos de desnutrición. En esta oportunidad, el desarrollo físico de la protagonista es el que se acerca más al de un cuerpo real, aunque sigue predominando la premisa de los cuerpos delgados y pequeños. El sistema de captura de movimiento vuelve a ser clave para ello. La actriz que presta su cuerpo a Ellie, Ashley Johnson, comparte esa condición más bien pequeña aunque desarrollada de una muchacha que se acerca a cumplir 20 años. Su vestimenta acompaña el marco narrativo, manteniendo abrigos en zonas nevadas y dejando de abrigarse en ambientes más cálidos. Cabe destacar dentro de la narrativa, la escena que comparte con Dina cerca del inicio del juego, donde ambas llevan su relación a un nivel físico aunque queda percibido implícitamente, ya que el jugador llega a ver hasta que la pareja empieza a quitarse la ropa sobre un sillón sin mostrar mayor desnudez. Esto puede deberse a una decisión de guión, una búsqueda de contar sin exponer; o al cuidado de las protagonistas y sus actrices, evitando exponer sus cuerpos de forma innecesaria.

Por otra parte, y dentro del mismo juego, tenemos a Abby. La coprotagonista sorpresa de este título es la antítesis de Ellie en lo que a actitud y estado físico se refiere. Abby es alta, musculosa, y también violenta y vengativa (estos rasgos de personalidad son adquiridos por Ellie cuando Abby parece abandonarlos, luego del asesinato de Joel). Ya desde joven tiene

un porte que apunta a esas características. Como en el caso de Ellie, no representa rasgos hegemónicos y estereotípicos de belleza. Incluso, la actriz que dió vida a Abby, Laura Bailey, pasó por un riguroso entrenamiento físico para acercarse lo más posible a la atleta norteamericana Collen Fotsch, en cuyo cuerpo se basa el de Abby. Musculosa, atlética y claramente capaz de superar cualquier obstáculo gracias a su buen físico, podemos considerar a Abby una de las protagonistas de videojuegos menos hegemónicas desde el punto de vista físico y actitudinal. Curiosamente, también es la primer mujer protagonista de un videojuego que participa de una escena de desnudo parcial dentro de la narrativa propuesta por los desarrolladores, sin que se sienta forzada, fuera de lugar, o un “premio” para el jugador. La escena que comparte con Owen en ese barco, funciona de la misma forma que la protagonizada por Ellie y Dina en ese sótano abandonado del principio del juego pero siendo un poco más explícita, quizá por la edad de los personajes o por ser una pareja heterosexual (único rasgo heteronormativo que presenta Abby dentro del título). Más allá de las razones, este momento no deja de ser un avance dentro de una industria que carga con el estigma de ser exclusivamente para consumo de niños y jóvenes, donde la violencia explícita puede ser tolerada, pero la exposición de partes del cuerpo humano vinculadas al ámbito de lo sexual (el pene del hombre o la vagina y los pechos de las mujeres) se encuentra tácitamente prohibida.

Conclusiones

No cabe duda que los videojuegos son un medio de transmitir mensajes, sentidos e historias cuyo peso sigue siendo subestimado al día de hoy. Los millones que se mueven a través de esta industria, la cantidad innumerable de propuestas y títulos que año a año aumentan tanto en cantidad como en calidad, así como los miles de millones de usuarios alrededor del mundo, posicionan a la industria de los videojuegos a la altura del cine y la televisión como una herramienta de entretenimiento de masas. Y como tal, ha heredado las problemáticas de otras formas de generar contenido audiovisual, así como sigue al día de hoy cargando y luchando contra sus propios estigmas. Desde ser considerada una industria casi exclusiva para niños o jóvenes, hasta la repetición de patrones hegemónicos culturales. Uno de estos últimos es, justamente, el rol de la mujer dentro de la sociedad.

Así como en el cine y la televisión, el rol de la mujer en los videojuegos fue poco a poco cambiando. Tomando la cita de Tato sobre los dichos de Godard, también podría aplicarse a este lenguaje aquello de que para hacer cine (o para hacer un videojuego) sólo es

necesario un arma y una mujer: eso sí, no ya con espíritu de “completar” o meramente ornamental: las mujeres han ganado la batalla por el derecho a portar y ser sus propias armas de lucha, de construcción y de cambio.

Es cierto que todavía se está lejos de una paridad real entre hombres y mujeres, el campo de lo real no está exento de resistencias pero los logros obtenidos son muy significativos. En el campo de los videojuegos en particular, en cuanto a sus capacidades dentro de una narrativa y representatividad, poco a poco las mujeres están tomando roles que hace una o dos décadas no eran siquiera considerados. Este avance no se debe bajo ningún concepto a una postura progresista que parta de las empresas, sino a los cambios en el imaginario social que se fueron dando gracias a los movimientos feministas a lo largo del tiempo, que obligaron a los empresarios del medio a cambiar su forma de construir historias y personajes, al menos hasta cierto punto, en pos de seguir obteniendo ganancias. Si bien todavía existen muchos preconceptos constituídos desde la hegemonía patriarcal, que aún siguen fuertemente arraigados en la sociedad, poco a poco esas raíces van perdiendo fuerza. Hoy en día existen ejemplos de personajes femeninos -e, incluso, miembros de minorías o disidencias-

independientes y empoderadas, que no buscan el amor o complacer a un hombre, protagonistas de su propia aventura. Todavía falta mucho camino por recorrer para que las mujeres pierdan definitivamente la carga social más vinculada al ámbito de lo privado. También, es necesario recalcar que toda conquista obtenida por los movimientos de mujeres no debe ser considerada un logro definitivo. No se debe subestimar a quienes activamente ostentan posiciones de privilegio que ven amenazadas, el riesgo está, literal y tangible.

La existencia de personajes como Aloy, Ellie y Abby, así como el rediseño de Lara Croft, son experiencias que demostraron la imagen sesgada que las cúpulas centrales de las desarrolladoras tienen en relación al género de los personajes protagónicos. Como todas ellas (y seguramente muchas más a futuro) demostraron, el valor de un personaje no lo impone su género biológico, sino la construcción narrativa que lo acompañe. Un jugador, así como un consumidor de películas o series, no deja de jugar porque la protagonista de un título sea una mujer, pero sí es probable que el ver a una mujer viviendo su vida, siendo protagonista de su historia, tomando sus propias decisiones, atraiga y fomente el consumo en esa (más de la) mitad de la población humana que ha sido o histórica e inequitativamente relegada a un segundo plano.

Es extraño, es incluso avergonzante tener que repetirlo, pero no hay nada que una mujer no pueda hacer que un hombre sí.

El género de nacimiento no es, ni debe ser, condicionante para que nadie tome un rol que no desee o le corresponda.

El camino comenzó de la mano de las mujeres que lucharon históricamente por sus derechos, pasando el estandarte y la lucha (y siendo honrados en cada ocasión) de generación en generación.

Las heroínas de estos juegos también acompañan, por motivos menos nobles si se quiere, el crecimiento de estos movimientos y la reducción de la brecha de género.

Todavía falta mucho por avanzar, pero ellas ya demostraron de lo que son capaces: como ellas dicen, la marea avanza y nada ni nadie la va a detener, sea que luchen por una causa tan justa como salvar el mundo, seguir sus sueños o conseguir la tan anhelada y secularmente postergada paridad de género.

Para concluir, se destaca que en este sentido, tanto como en todos los sentidos, es necesario empezar a entender y abordar los videojuegos como lo que son: herramientas de construcción de sentido, vehículos de transmisión de mensajes, formas de construir narrativas.

En resumen, otra forma de comunicar.

Bibliografía

- *Fernandez, Ana María (1993): La mujer de la ilusión.*
- *Tato, Guillermo (2017). Análisis del personaje en el cine y en los videojuegos. Inmersión y empatía.*
- *Del Rocio Moreno, Belén (1995). Los Juegos Los Hombres, La Máscara Y El Vértigo.*
- *Scolari, Carlos A. (2008). Homo Videoludens 2.0.*
- *Crehan, Kate (2004). Gramsci, cultura y antropología.*
- *Chiriguini, María Cristina (2004). Apertura a la antropología.*