Personalización, valores neoliberales e identidades líquidas: La rolificación de los videojuegos

Zifei Ling

Tutor: Óliver Pérez Latorre

Curso académico 2020/21

Trabajos de fin de máster de los programas de postgrado del Departamento de Comunicación

Departamento de Comunicación

Universidad Pompeu Fabra

Universitat Pompeu Fabra Barcelona

Resumen

La cultura popular puede ser una lente con la que se puede observar y analizar los fenómenos de la realidad social. Desde su aparición, la popularidad de los videojuegos hace que estos hayan logrado ser una cultura de masa. Hoy en día, debido al desarrollo acelerado de la tecnología, hay cada vez más videojuegos de alto presupuesto que pretenden un mundo virtual más realístico o mas evocador al mundo real, para que esa mejor la jugabilidad del videojuego y que el jugador se identifique con facilidad en el mundo ficcional. Por eso en no pocos videojuegos se empiezan a adoptar los elementos característicos de los juegos de rol. En la investigación se estudia esta tendencia y se lo denomina ¨rolificación¨, palabra que, como indica su origen etimológico de la palabra ¨rol¨, representa el fenómeno de que en los videojuegos no de género de videojuegos de rol se incorporan los rasgos típicos de este género. La rolificación de los videojuegos no solo muestra el cambio de gusto del mercado y de los jugadores, sino también refleja las influencias de las ideologías sociopolíticas al nivel social. La investigación se realiza desde dos aspectos: la rolificación reflejada en los medios de comunicación, tomando como caso en las revistas de videojuegos; y la rolifiación mostrada en el contenido de los videojuegos, tomando como casos cuatro series de videojuegos populares.

Palabras clave: videojuego, juego de rol, neoliberalismo, identidad, modernidad

Índice de contenido

1. Introducción 1
1.1 Contexto 2
1.1.1 Videojuegos en nuestra época 2
1.2 Objeto general 4
1.3 Objetivos y preguntas de investigación 4
1.3.1 Objetivos de investigación 4
1.4 Preguntas de investigación 5
2. Marco teórico 5
2.1 El juego, la narrativa y la vida humana 5
2.2 La taxonomía de los videojuegos y la definición de juego de rol 11
2.2.1 La taxonomía de los videojuegos 11
2.2.2 El juego de rol, su historia y sus características 15
3. Metodología 29
3.1 Análisis de paratextos en los estudios de los medios de comunicación 29
3.2 Análisis cuantitativo de Wordlink de las palabras clave 32
3.2.1 Selección del corpus 32
3.2.2 La lista de inclusión 34
3.3 Estudio cualitativo de casos 36
3.3.1 Selección de los casos 36
4. Resultado 39
4.1 Resultado del análisis cuantitativo 39
4.1.1 La frecuencia de las palabras clave en las revistas de diferentes periodos 39
4.2 Resultado del análisis cualitativo 47
4.2.1 El cambio y la *rolificación* posible de la serie de Grand Theft Auto 47
4.2.2 El cambio y la rolificación posible de la serie de Tomb Raider 52
4.2.3 El cambio y la rolificación posible de la serie de Assassin's Creed 56
4.2.4 El cambio y la rolificación posible de la serie de Bioshock 58
5. Conclusión y reflexión 60
Bibliografía 64
Videoludografía 68

Índice de figuras

Figura 1: La clasificasión de Caillois. Fuente: Callois, 1958; Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P., 2016, p. 37 12
Figura 2: El modelo general de la tipología *open ended* de videojeugos planteada por Aarseth. Fuente: Elverdam & Aarseth, 2007. 13
Figura 3. Fuente: Elaboración propia 40
Figura 4. Fuente: Elaboración propia 40
Figura 5. Fuente: Elaboración propia 41
Figura 6: La correlación de las palabras clave en las revistas *Micromanía* de 1995. Fuente: elaboración propia 43
Figura 7: La correlación de las palabras clave en las revistas *Micromanía* de 2007. Fuente: elaboración propia 44
Figura 8: La correlación de las palabras clave en las revistas Micromanía de 2016-2017. 45
Figura 9: El sistema de respeto de Grand Theft Auto San Andreas. Fuente: *Grand Theft Auto San Andreas: official strategy guide* 50
Figura 10: Las habilidades de los tres protagonistas de GTA V. Fuente: *Grand Theft Auto V Official Guide Book* 51
Figura 11: La interfaz de usuario de Tomb Raider. Fuente: Tomb Raider (1996) 53
Figura 12: Parte de los movimientos de Lara para combatir. Fuente: *Tomb Raider: Underworld: The Complete Official Guide* 54
Figura 13: Las habilidades de la rama Sobreviviente del nuevo sistema de habilidades. Fuente: Tomb Raider Signature Series Guide (2013), p. 17 55
Figura 14: Parte de los personajes disponibles para el jugador en el modelo multijugador de Tomb Raider de 2013. Fuente: *Tomb Raider Signature Series Guide* (2013), p. 260 56
Figura 15: La habilidad de sigilo. Fuente: Assassin's Creed Unity (2014) 58
Figura 16: Árbol de habilidades de Assassin's Creed: Origins, más complejo que el de Assassin's Creed Unity. Fuente: Assassin's Creed: Origins (2017) 58
Figura 17: La instrucción de uso de habilidades: Fuente: Bioshock (2007) 59
Figura 18: Una de las ramas del árbol de habilidades de Bioshock Infinite (2013). Fuente: *BioShock Infinite Limited Edition Strategy Guide* (Walsh, 2013) 60

1. Introducción

Jugar es efectivamente un acto que radica en la naturaleza de todos los animales, entre los que están los humanos igualmente. En la sociedad humana, el juego se halla en toda forma y por todas las partes de nuestra vida. Por ejemplo, los juegos de imitación de los niños, de cartas o ajedrez, que son juegos de larga historia y que nacen de las actividades de formas primitivas de los seres humanos. Durante la segunda mitad del siglo pasado, con la evolución de los medios de comunicación y la emergencia de los mercados globalizados, los juegos empezaron a hacerse comerciales mientras se iban digitalizando gracias a la aparición de la nueva tecnología informática. Desde su brotadura en el siglo XX hasta hoy día, la industria de videojuegos ha logrado notables éxitos en los mercados mundiales. Hoy en día, los videojuegos se han convertido en una de las maneras recurridas de entretenimiento de la gente y no más son meramente una subcultura minoritaria sino están estrechamente relacionados con la cultura de masa. En los juegos se perciben a menudo las imaginaciones colectivas reunidas de sus épocas contemporáneas correspondientes. Entre los géneros de los juegos comerciales que emergieron a partir del final del siglo pasado, el juego de rol (¨*role-playing game*¨ en inglés, en abreviatura RPG) sin duda es muy representativo e influyente. En los juegos de rol, el jugador normalmente desempeña a un papel inventado para que las narrativas del juego puedan continuar y desarrollarse. Por eso muchos juegos de rol se caracterizan por la libertad en el proceso de jugar y las posibilidades que ofrecen al jugador para hacer opciones. En realidad, la aparición y la evolución de los juegos de rol reflejan el valor del neoliberalismo que floreció en la segunda mitad del siglo XX. Luego en las primeras décadas del siglo XXI otros géneros que no sean de juegos de rol iban tomando los elementos muy característicos de los juegos de rol. Por lo tanto, en este trabajo se va a investigar el fenómeno de ¨rolificación¨ de los videojuegos y sus resonancias con el neoliberalismo y con el problema de la identidad en la modernidad líquida planteada por Bauman (2000; 2004).

1.1 Contexto

1.1.1 Videojuegos en nuestra época

Cabría decir que, a partir de su aparición, la industria de videojuegos ha logrado un gran éxito. Este logro ha resultado muy notable durante la última década, gracias al uso ampliado del Web 2.0 y a la evolución vertiginosa de la tecnología y de los dispositivos relacionados. Durante estos años, el mercado de los videojuegos ha mantenido su tendencia al aumento de su valor en el ámbito mundial. En 2020, el ingreso total del mercado mundial de los videojuegos casi alcanzó 160 mil millones de dólares (Newzoo, 2020), un 9.3% de aumento en comparación con el año de 2019; en cuanto al número de los jugadores de escala mundial, se calculó que, a finales de 2020, se alcanzó un 2.7 mil millones, con 135 millones de jugadores nuevos. Aunque este crecimiento podía ser causado parcialmente por el Covid-19 - pandemia sucedido en el inicio de 2020 cuyo impacto se ha prolongado por más de un año -, y el consecuente confinamiento en los lugares muy poblados por todo el mundo, esta tendencia de subir anualmente ya ha aparecido, en realidad, desde hace años. A este paso, se pronostica que, del año de 2018 al fin de 2023, el mercado mundial de los videojuegos se va aumentar a 200.8 mil millones de dólares con un 7.7% de CAGR (tasa de crecimiento anual compuesto, en abreviatura del español TCAC), mientras el número total de los jugadores de videojuego va a superar a 3 mil millones – otro hito para este mercado creciente de manera tan fenomenal (2020). Otra plataforma de datos estadísticos Statista (2020) estima que, conforme a los datos analizados de los años recientes, la tasa de penetración de los usuarios de videojuegos en los Estados Unidos va a aumentar de 44.57% en 2019 a 49.18% en 2025, casi una mitad del pueblo.

El crecimiento rapidísimo del volumen de esta industria implica que los videojuegos están dejando de ser un mero método de entretenimiento, sino que están incorporándose en las actividades corrientes de la vida cotidiana, en esta época informática y digital.

1.1.2 Los juegos de rol y la rolificación

El juego de rol es uno de los géneros lúdicos más clásicos. ***Role-playing* es una expresión física de la natura *mimic* innata en la humanidad**. El juego libre de los niños de imitar a los adultos es esencialmente un acto de *role-playing* primitivo. Los juegos de rol formales hasta hoy día ya tiene unos 40 años de historia, desde la primera edición de *Dungeons & Dragons* (Gygax & Arneson) publicada en 1974, que fue el primer juego de rol de mesa comercial.

Por lo general , los juegos de rol puede ser dividido en 4 tipos en virtud de su médium y modo de jugar (Dormans, 2006): el juego de rol de mesa (*pen-and-paper*), que es la forma más antigua; el juegos de rol en vivo (live-action), que se basa las personas reales disfrazadas y que actúen como los roles ficcionales; los juegos de rol de ordenador basados en la adaptación de los juegos de rol clásicos de mesa; los juegos de rol de multijugador (MMORPG), la nueva forma dependiente de la tecnología informática y del Web 2.0.

Los primeros juegos de rol se basaban en el texto escrito en papel y gracias al desarrollo tecnológico lograron trasplantarse a la plataforma digital y, luego debido a la aparición de Internet se permite la participación de multijugadores en línea en los videojuegos de rol, como MUD (*multi-user dungeon*) o MMORPG (*massively multiplayer online roleplaying game*).

Como uno de los géneros más populares de juegos, vemos en el proceso de la evolución de los juegos de rol no solo los cambios, las mejoras o los nuevos intentos sucedidos dentro de este mismo macrogénero de juego, sino también que, si partimos del género de juegos de rol a los videojuegos populares publicados durante décadas, nos damos cuenta de una expansión de las modalidades características de este género en muchos videojuegos de otros géneros. Los árboles de habilidades o los puntos de experiencia para mejorar al personaje del jugador son frecuentemente adaptados en una variedad de tipos de videojuegos. Para citar un ejemplo, muchos videojuegos de aventura pretenden

la libertad ofrecida al jugador en el videojuego como el modo de ¨mundo abierto¨ o las posibilidades que ofrecen las narrativas para llegar a diferentes finales de la historia. En esta investigación se estudia este fenómeno denominándolo ¨rolificación¨, término que se refiere a la expansión de los elementos característicos pertenecientes al juego de rol por otros videojuegos que no sean de este género

1.2 Objeto general

Como se plantea en lo anterior, en el trabajo se va a investigar la aplicación de los elementos típicos del juego de rol en los videojuegos no de este mismo género. Generalmente se enfoca en dos objetos: a) Los videojuegos populares que no son de género de videojuegos de rol y los paratextos relacionados; b) Los textos publicados en los medios de comunicación, principalmente las revistas profesionales de videojuegos publicadas en las décadas recientes.

1.3 Objetivos y preguntas de investigación

1.3.1 Objetivos de investigación

Objetivo general: Investigar **el fenómeno de ¨rolificación¨ de los videojuegos** y analizar **sus resonancias con las nociones de identidad líquida y neoliberalismo**.

Objetivos específicos:

Objetivo 1: Analizar los textos publicados en las revistas específicas dedicadas a los videojuegos para examinar si hay un cambio de foco en el contenido que demuestre la popularidad de los elementos de los RPGs.

Objetivo 2: Analizar unas sagas de videojuegos muy populares durante décadas a fin de estudiar los cambios en su *gameplay* como por ejemplo los nuevos sistemas.

Objetivo 3: Analizar las resonancias sociales de la ¨rolificación¨ con las nociones de identidad líquida y neoliberalismo.

1.4 Preguntas de investigación

Según los objetivos establecidos se plantean respectivamente dos preguntas de investigación:

PI1. ¿Desde el final del siglo pasado hasta hoy día, durante décadas en las revistas profesionales de videojuegos se ha producido un cambio que puede reflejar la popularidad de la rolificación de los videojuegos?

PI2. En las sagas muy populares de videojuegos publicados durante el periodo desde los años 90 de siglo XX hasta los 20 de siglo XXI, ¿se observa la rolificación de estos videojuegos?

PI3: ¿Existe algunas resonancias de la rolifiación en la realidad social, especialmente en la ideología neoliberalista y la idea de las identidades líquidas?

2. Marco teórico

2.1 El juego, la narrativa y la vida humana

El acto de jugar, o sea, el juego, según Huizinga (1938), es ¨más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar (p.11).¨ En el libro de Huizinga, sobre el jugar no se lo explica como lo que normalmente se entiende, es decir, los actos de animales o de niños, sino que se contempla **el juego como un fenómeno que existía previamente la cultura**, a la que el propio juego iba acompañando y penetrando desde sus comienzos hasta la fase en que vivimos. Se estudia el jugar como una actividad social especial y significante. Puede ser que en el estudio de Huizinga se contempla y se estudia el acto de jugar desde un punto de vista más allá del juego, penetrándose a las profundidades de la sociedad humana, pero al mismo tiempo también se pretende explicar la esencia del juego, a partir de los orígenes de este acto. Según Caillois (1958), el estudio de Huizinga no estudia verdaderamente los juegos, sino la cualidad creativa de sus principios en el dominio de la cultura, o sea

más preciso, del espíritu que reina en estos ¨juegos¨ (p.4). Tanto la obra de Huizinga como la de Caillois intentan relacionar el juego – que es ¨no serio¨- con otros ¨actos serios¨ frecuentemente vistos en la sociedad del ser humano y, además, buscan el significado esencial del juego en la sociedad humana. Aunque las dos obras se escribían en la época en que el concepto del videojuego apenas ha nacido, esta limitación no afecta sus aportaciones, pues establecen las ideas fundamentales e indican orientaciones novedosas y revolucionarias en el estudio ludológico, así como en los estudios relacionados a los videojuegos en nuestra época, dada que su esencia más primaria todavía es jugar. Se introducen el estudio de juego en un campo más profesional relacionándolo con la realidad social humana. Si Huizinga resume que el juego es una acción libre ejecutada "como sí" y fuera de la vida corriente como algo "no serio", pero puede absorber al jugador sin que "haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones o grupos que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse y para diferenciarse del mundo habitual (p. 13)." Aunque Caillois (1958, p. 4) enseña que esta definición es demasiado vaga mientras demasiado rígida, si solo leemos literalmente las palabras de Huizinga, podríamos notar que estas características explicadas se hallan en los juegos originalmente para entretener: el ajedrez, el naipe, los juegos de imitación de los niños en que estos juegan los papeles imaginadas actuando como los mayores. El juego, cuando se trasplante en los portadores digitales, su característica de ¨diferenciarse del mundo habitual¨ queda más clara y destacada, porque el medio virtual proporcionado por la plataforma digital disminuye la función de otros jugadores en la formación del ambiente de un juego, pues con el grupo de jugadores que se forma un entorno especial y distinto del mundo real de nuestra vida cotidiana. A través de sus recursos digitales, los videojuegos poseen innatamente las condiciones de crear microcosmos diferentes del mundo real. Por ejemplo, en el tradicional juego de rol de mesa más clásico *Dungeons & Dragons* normalmente se requieren más de dos jugadores para que el juego arranque, pero en el famoso

videojuego de rol *Baldur´s Gate* el universo ficcional virtual ya está bien establecido previamente por el sistema, y se puede funcionar con toda fluidez con solo un jugador.

Caillois, a su vez, indica que **el juego, como una actividad humana, su carácter y esencia cambian según sus contextos**; por lo tanto, no puede ser interpretado ignorando el contexto en que se sitúa (p.175). Además de establecer una clasificación de cuatro categorías del juego y el jugar (*agon* (competition), *alea* (chance), *mimicry* (simulation), and *ilinx* (vertigo)), el sociólogo francés(p.13) plantea una distinción entre dos tipos generales de los modos de jugar: ***paidia*, que implica el juego libre, despreocupado y espontáneo, muchas veces sin reglas;** y ***ludus*, que, por el contrario, es el juego controlado, subordinado por las reglas previamente establecidas**. Los dos conceptos fueron citados por la narratóloga estadounidense Marie-Laure Ryan (2009) en su estudio sobre las narrativas interactivas producidas por las inteligencias artificiales en los videojuegos basadas en la tecnología informáticas, que corresponden respectivamente a ***narrative game (paidia game)* y *playable story (ludus game)*.**

Ryan explica que una de las contribuciones que la tecnología ha hecho para el diseño de los juegos es su narrativización, Lo que proponía Ryan en cierta medida encaja con la idea del ¨entorno que se destaca y se diferencia del mundo habitual¨. Según Ryan, a través de la narrativización, **el entorno compuesto por elementos abstractos se convierte en un mundo concreto ficcional habitado por objetos identificables en el mundo real**: en los juegos abstractos como el ajedrez o el fútbol, las metas están totalmente formada por las reglas, por ejemplo meter más goles; mientras que en los videojuegos narrativizados los objetivos se presentan en formas más compresibles que se le ocurren a la gente en la vida cotidiana o en sus fantasías, como salvar al mundo en los videojuegos de superhéroe o robar un coche en Grand Theft Auto. **La tecnología facilita la narractivización de los juegos, lo que, en consecuencia, fortifica la verosimilitud del mundo virtual inventado en los mismos juegos**. Sin embargo, esta supuesta verosimilitud del mundo no pretende el mismo efecto que el mundo real, sino

una situación ideal del mundo, un microcosmo accesible para nuestra comprensión pero distinto al mundo habitual en nuestros conocimientos.

En muchos de los videojuegos tempranos, debido a los límites de la tecnología, se veía obligados a destacar sus características de *ludus* más que otros contenidos, como las posibilidades de *paidia*. En los videojuegos narrativizados el fundamento de sus mundos es *ludus*, o sea, las reglas, y se combina con los elementos de *paidia*: aunque no se puede llegar a ser un *playable story* con una libertad total de jugar, se añade las posibilidades o distintas opciones en las narrativas del juego, para hacer vagas las fronteras entre el mundo virtual y el mundo real, pues en el último cada persona comporta de manera distinta a su propia voluntad. Ahora bien, es innegable su esencia *ludus*, a pesar de sus empaques de *paidia*.

Hoy en día, por la evolución tecnológica, hay cada vez más videojuegos que pretenden agregar componentes de *paidia*, con el objetivo de atraer a sus jugadores mediante las narrativas más interactivas y el mundo más inmersivo.

En el trabajo de Huizinga (1954) se concibe otro concepto recurrido con frecuencia en el territorio de videojuego y del diseño de videojuego, que es el ¨círculo mágico¨ (*magic circle*), pero el uso específico de este término no fue inventado por Huizinga, pues en *Homo Ludens* no lo usó como un concepto especial sino una retórica. Salen y Zimmerman (2003) citaron a Huizinga y a Caillois, acuñando el concepto específico de ¨círculo mágico¨ para describir la diferencia y la frontera entre el mundo real que vivimos físicamente y el mundo virtual que entramos los jugadores cuando jueguen los juegos.

> Although the magic circle is merely one of the examples in Huizinga's list of "play-grounds," the term is used here as shorthand for the idea of a special place in time and space created by a game...The magic circle inscribes a space that is repeatable, a space both limited and limitless. In short, a finite space with infinite possibility. (Capítulo 9)

Si bien el ¨círculo mágico¨ en muchas ocasiones es interpretado como la separación subrayada entre lo real y lo lúdico, Zimmerman (2012) en su artículo criticó el

malentendido de este concepto difundido por él – se subraya demasiado el círculo mágico como un espacio cerrado y ficcional diferente al mundo real-. Según Zimmerman, el círculo mágico de los juegos no siempre significa un sistema completamente cerrado y separado de la vida cotidiana. En efecto, en el mismo libro en que Salen y Zimmerman (2003) citaron el término de círculo mágico, se señaló que lo cerrado o lo abierto de los juegos depende principalmente en el aspecto del que se analizan estos y que **si se analiza desde el ángulo de la cultura, los juegos son indudablemente sistemas abiertos**:

> *Considered as **CULTURE**, games are extremely open systems. In this case, the internal functioning of the game is not emphasized; instead, as a cultural system the focus is on the way that the game exchanges meaning with culture at large*¨ (2003, Capítulo 9).

Castronova (2005) mencionó el concepto de *magic circle* en su análisis sobre la relación entre el mundo real y el mundo ¨sintético¨ virtual de videojuegos – en este caso se refiere a los videojuegos de multijugador en línea – y lo combinó con una nueva metáfora de ¨membrana¨ para describir el mundo sintético creado por videojuegos:

> The synthetic world is an organism surrounded by a barrier. Within the barrier, life proceeds according to all kinds of fantasy rules involving space flight, fireballs, invisibility, and so on. Outside the barrier, life proceeds according to the ordinary rules. The membrane is the "magic circle" within which the rules are different (Huizinga 1938/1950). The membrane can be considered a shield of sorts, protecting the fantasy world from the outside world. (p. 147)

No obstante, a pesar de la función de la ¨barrera¨ virtual de proteger las reglas establecidas en el mundo sintético de las normas del mundo real, esto no quiere decir que el mundo sintético virtual rechaza todas las interacciones con el mundo real. Por el contrario, la membrana es ¨porosa¨, pues los habitantes de ambos mundos son mismos, sean los del espacio virtual – los jugadores – o los de la sociedad real humana. Entonces, ellos trasportan sus emociones, valores, ideologías, costumbres y actitudes en la ida y la vuelta entre dos mundos y es imposible sellar completamente las barreras entre dos mundos – dentro de ciberespacio y fuera de este -. Es decir, se encuentra una sociedad humana a ambos lados de la membrana, de modo que no es extraño hallarse también las nociones compartidas por la humanidad dentro y fuera del *círculo mágico*. En

nuestra época, con el desarrollo de la tecnología informática y la difusión acelerada del Internet, lo supuesto ¨virtual¨ está cada vez más mezclada con lo supuesto ¨real¨ y resulta más difícil distinguir las diferencias entre ellos (p. 147). Cabe decir que, las actividades realizadas en el círculo mágico de los videojuegos guardan vínculos no pocos con la sociedad real y en este proceso los jugadores humanos no solo actúan regidos por el sistema lúdico del mundo virtual sino también desempeñan el papel como vector que transporta nuevas influencias al mundo de videojuego.

En este sentido, sería adecuado interpretar el videojuego como actividad híbrida en que reúne tanto las imaginaciones compartidas de la comunidad humana como las nociones procedentes de la realidad que rodea el ¨círculo mágico¨ del juego. En otras palabras, los videojuegos reflejan en cierto sentido la realidad del entorno en el que nacen estos. Los rasgos sacados de la vida real permiten el mundo virtual del videojuego imitar el mundo real, lo que reduce la resistencia por parte del jugador cuando este entre en contacto con el juego y que hace al jugador sentirse más integrado al mundo ficcional. Estos rasgos o elementos pueden pretender reproducir físicamente los objetos que existen en la realidad; también pueden trasplantar ideas o discursos invisibles e introducirlos en la construcción del sistema, la *gameplay* o las narrativas presentados en el videojuego. ç

Las relaciones inseparables entre el juego y la realidad social se demuestran mediante los procesos paralelos de la evolución de los videojuegos y del progreso de la sociedad humana. Según Wolf (2014), el videojuego posee una posición importante en la historia cultural:

> *The video game was the first medium to combine moving imagery, sound, and real-time user interaction in one machine, and so it made possible the first widespread appearance of interactive, on-screen worlds in which a game or story took place. It was also the first mass medium to require hand-eye coordination skills*. (p. 21)

La aparición y la popularidad del género de RPG/juego de rol, y la amplia adoptación posterior de sus elementos característicos en el ámbito de videojuegos puede ser un ejemplo de estas relaciones latentes. La ampliación de estos elementos tiene **sus**

resonancias con el cambio de la situación general de la sociedad y así como las ideologías popularizadas.

2.2 La taxonomía de los videojuegos y la definición de juego de rol

2.2.1 La taxonomía de los videojuegos

La clasificación de géneros siempre sirve mucho al ser humano en el proceso de obtener conocimientos sobre las cosas. La historia prolongada de la clasificación se observa en uno de los actos más antiguos humanos, los comercios, en que los artículos suelen ser clasificados en variadas categorías para facilitar la compra. La clasificación de géneros les ayuda a los usuarios a identificar, localizar los ítems de su interés, de modo que esta manera se hace elemento definidor en la producción, distribución y marketing de los medios culturales (Clarke, Lee & Clark, 2015). Las categorías más aplicadas de los videojuegos de hoy también está basada en estas actividades comerciales. Los productores de videojuegos clasifican sus productos para ganarle una máxima popularidad, a través de pegarle etiquetas de las categorías mejor vendidas entre otras.

Hoy en día, tanto en el campo de comercio y de la cultura de masa como en el territorio académico de estudios de juegos el concepto de género tiende a desempeñar un papel de importancia. Como las observaciones pueden meramente pertenecer a unos videojuegos determinados, a muchos académicos y periodistas en este ámbito les parece bastante útil establecer sistemas formales para categorizar los videojuegos (Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P., 2016, p. 52).

Sin embargo, en la clasificación de los videojuegos a menudo hace falta la precisión o claridad, pues los sistemas actuales de clasificación están basados en una variedad de criterios y son reducidos los intentos de definir rigurosamente los géneros exclusivos (p. 52). Esta falta igualmente ha sido señalada en muchos estudios relacionados.

Uno de los sistemas famosos de categorización más tempranos de juegos puede ser las categorías planteadas por el sociológico Caillois en su famoso libro *Man, Play, and*

Games (1958), El modelo de clasificación ya se menciona en el apartado anterior: se plantean los cuatro macro-géneros de juegos, en virtud a sus características dominantes: *agon* (competición), *alea* (oportunidad), *mimicry* (imitación), and *ilinx* (vértigo). Má allá, los cuatro géneros pueden ser analizados con la dicotomía entre *ludus* y *paidia*, dos conceptos cuya mayor diferencia se muestra en que si el acto de *play* está regido por las reglas rigurosas del juego (la que también es mencionada en el apartado anterior).

	Agōn (Competition)	*Alea* (Chance)	*Mimicry* (Imitation)	*Ilinx* (Vertigo)
Paidia	Racing, Wrestling, etc. } not regulated	Counting-out rhymes	Children's initiations	Children "whirling"
Tumult	Athletics	Heads or tails	Games of illusion	Horseback riding
Agitation			Tag, Arms	Swinging
Immoderate laughter			Masks, Disguises	Waltzing
Kite-flying	Boxing, Billiards	Betting		Volador
Solitaire	Fencing, Checkers	Roulette		Traveling carnivals
Patience	Football, Chess			Skiing
Crossword puzzles	Contests, Sports in general	Simple, complex, and continuing lotteries	Theater, Spectacles in general	Mountain climbing
Ludus				Tightrope walking

Figura 1: La clasificasión de Caillois. Fuente: Callois, 1958; Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P., 2016, p. 37

Si bien la clasificación de Caillois es citada ampliamente en los estudios ludológicos así como en los nuevos territorios de videojuegos, esta formulación ha sido criticada por no ser tan factible o usable para describir con precisión los videojuegos.

> Although it is commonly used, we find Caillois' categorization to be extraordinarily problematic. Th e individual categories can in many cases be useful, but their selection and the distinction between them are very hard to justify: while the distinction between paidia and ludus is more or less correct on a formal level, the idea that they would be opposite ends of a spectrum on an experiential level stems from the misunderstanding that rules are strictly limitations, and that the player can do nothing more complex than what the rules explicitly specify. (Juul, 2003, p. 11)

Mark J. P. Wolf (2001) creó unos carenta categorías de videojuegos basadas en el jugar y la interactividad eliminando los otros elementos como temas. La tipología establecida por Aarseth, Smedstad y Sunnana (2003) consiste en cinco metacategorías (espacio, tiempo, estructura de jugador, control y reglas) y cada una tiene múltiples subcategorías

en la que se permiten más subcategorías añadidas posteriormente. Los sistemas de clasificación de Wolf y de Aarseth son comentado como ¨métodos rigorosos a fin de producir sistemas de géneros multidimensional¨ por Egenfeldt-Nielsen et al. (2016, p.53). Bogost (2007, p. 28), en vez de los focos tradicionales en el estudio lúdológico como las narrativas o las formas de jugar, se enfoca en los propósitos y en la función de ¨retórica procedural¨ de los videojuegos de representar cómo funcionan los sistemas reales y virtuales. A través de esta retórica, los videojuegos explican los procesos realizados en el mundo real y mediante esta imitación e interpretación de los procesos los videojuegos logran ser tan persuasivos como las palabras o las imágenes en nuestra sociedad contemporánea. Clarke et al. a su vez, comentan que la clasificación actual de los géneros de videojuegos motivada principalmente por el valor comercial es algo que ¨falla¨ por sus limitaciones y plantean alternativas para lograr conceptualizaciones mejoradas de los géneros de videojuegos.

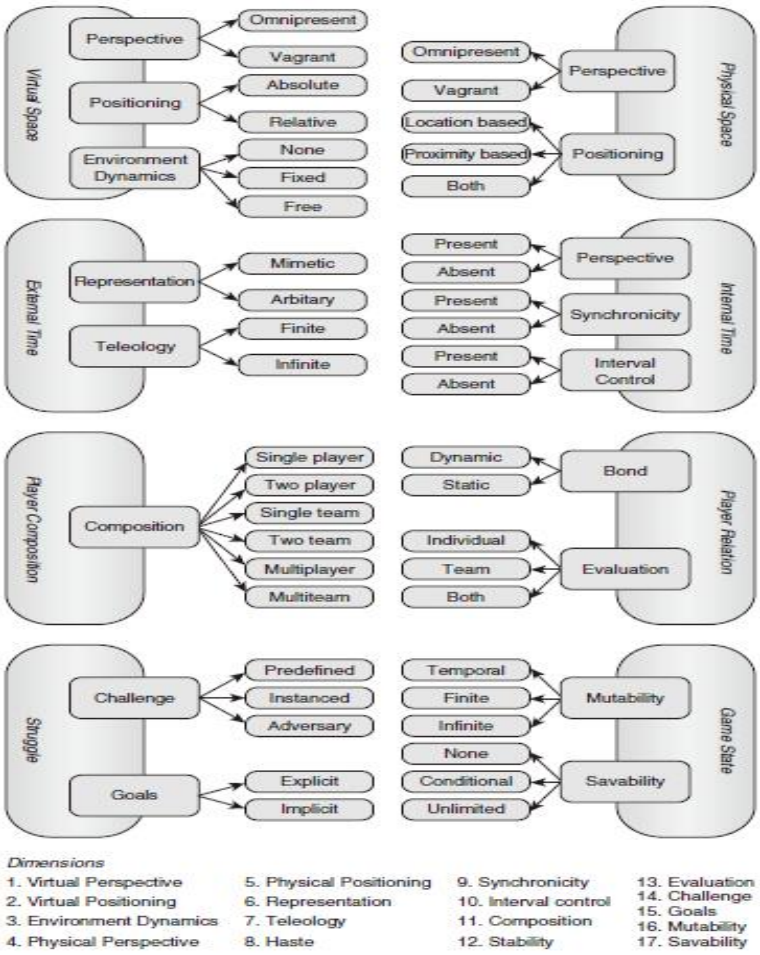


Figura 2: El modelo general de la tipología *open ended* de videojeugos planteada por Aarseth.

Fuente: Elverdam & Aarseth, 2007.

Si bien las tipologías de los videojuegos son cada vez más diversas y su cantidad está aumentándose, todavía no se ha llegado a un acuerdo en la aplicación de una cierta categorización de géneros exclusivos y precisos. Por ahora, tanto el mercado de videojuego, las compañías o las organizaciones relacionadas como los jugadores masivos todavía están acostumbrados a utilizar la clasificación tradicional que iba estableciéndose a medida que se desarrollaba y se diversificaban los videojuegos a lo largo de la historia desde la brotadura más temprana de esta industria. La mayor problemática de esta clasificación está en lo confundido y su complejidad de los elementos definidores, porque en muchas ocasiones cuando se categorice un videojuego, se le pega muchas etiquetas como juego de rol, estrategia, fantasía, aventura, etc., mezclando los componentes lúdicos, las temáticas y las características narrativas, y algunas de estas etiquetas son exclusivas mientras que algunas, al contrario, son complementarias. Esto causa muchas veces dos situaciones extremadas y ambas pueden causar confusión: la clasificación muy vaga, que se limita a destacar algunos atributos omitiendo otros, lo que suele dificultar distinguir dos videojuegos con mismas etiquetas de género pero son bastante diferentes en efecto; la clasificación con demasiadas etiquetas que intenta destacar todos los aspectos del videojuego, lo que solo puede demostrar que es un juego hibrido pero no atribuye a determinar un categoría concreta. Clarke et al. (2015) ejemplificaron con MineCraft la confusión común sucedida cuando se intenta buscar la categoría a la que pertenece un videojuego. MineCraft es un videojuego famoso de gran éxito en que se mezclan componentes de acción, estrategia, aventura, y sobrevivencia. Debido a este carácter, a MineCraft se pega etiquetas de categorías de todas las clases en distintos sitios web de *gaming review:*

- Sandbox, Survival (Wikipedia)
- Simulation (Allgame, GameStop)
- Action (Mobygames)
- Action-Adventure (Giantbomb)
- Adventure (1UP, Common Sense Media)
- Adventure > First-Person > Fantasy (Gamefaqs)
- First-Person Action (IGN)

- Fantasy (Metacritic)
- City Simulation (Neoseeker)
- Strategy (PSN)
- Action & Adventure, Strategy, & Simulation (Xbox Live)
- 3-D, Adventure, First-person (Gamespot)

Para conseguir una descripción con más claridad posible, en el estudio se toma el modelo de *appeal factors* planteada por Clarke et al. para los géneros de videojuegos. En otros medios como la literatura, los lectores recurren gradualmente a los factores de apelación (appeal factors) más que los rígidos géneros definidos (Saricks, 2009). Volvamos al ámbito de videojuegos, igualmente merece la pena prestar más atención a los estéticos factores peculiares (Hunicke, LeBlanc & Zubek, 2004) que a los jugadores les gustan más determinados tipos de juegos. Estos elementos pueden ser sistemas de habilidades de personajes, mundos abiertos, la historia de multi-finales y muchos otros. Hoy en día, con las crecientes conceptualizaciones gracias al florecimiento de la industria de videojuego, reconsiderar las categorías de videojuegos en base a las razones por las que la gente jugar algunos juegos podría ofrecernos una visión para entender mejor las motivaciones de los jugadores y otros aspectos pertinentes.

Ante esta situación, en esta investigación a continuación se va a versar sobre el género de juego de rol, su definición, su historia, sus características y sus rasgos identificadores.

2.2.2 El juego de rol, su historia y sus características

Si nos limitamos puramente al aspecto de acto y comportamientos, podríamos encontrar las pistas primitivas del juego de rol en las actividades lúdicas de imitación realizadas por los niños en las que actúan como si fueran un personaje determinado, existente o inventado. El desempeñar a otro personaje como el núcleo de la experiencia primordial de juego coincide con la categoría *mimicry* de los cuatro géneros planteados por Caillois (1958), en la que uno puede escaparse su propia identidad y hacerse otros (p. 19).

El nacimiento de los primeros juegos de rol tiene parte de sus orígenes en la popularidad

y el fervor de la subcultura de la historia de fantasía, fenómeno que se hacía extender cada vez más después de la publicación de la renombrada trilogía maestra de fantasía *El señor de los anillos* (publicada durante 1954-1955) de J. R. R. Tolkien y otras obras de esta misma saga Tierra Media (Middle-earth). En efecto, esta épica saga ha ejercido una profunda influencia en las narrativas occidentales de fantasía publicadas posteriormente.

> *And in 1954, worldwide publication of J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings altered the landscape of literature and introduced the world to the fantasy genre. A host of authors followed suit, recreating worlds from the medieval to the mythical, stocked with magic, dragons, and heroes. Th ese derivations, though never attaining the popularity of Tolkien's epic, catered to the many hungry readers and fostered a community of fantasy fans that continues to thrive today.* (Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P., 2016, p. 63)

Tresca (2011) también afirma la función estimuladora e inspiradora de las obras maestras de Tolkien para los primeros juegos de fantasía de mesa– no meramente los juegos de rol sino también los juegos de guerras de miniatura -, a través de demostrar las relaciones patentes y latentes entre la historia de los protagonistas (los nuevos de la Comunidad del Anillo) de *El señor de los anillos* y las narrativas presentadas en los primeros juegos de mesa, así como los elementos similares – hechos sin querer o no - entre el mundo fantástico tolkieniano y los mundos tradicionales construidos en los juegos de fantasía: las razas, los términos, las diferentes clases o bandas a las que los personajes pertenezcan, etc. Por ejemplo, las razas imaginadas que vemos con frecuencia reunidas en los juegos de rol clásicos: los elfos, los enenos, los *haflins*, los gnomos o los *orcs*. A pesar de que quizá los prototipos raciales se aparecieran antes de las obras de Tolkien, el escritor inglés ofreció un marco común en que estas razas conviven. La fantasía tolkieniana tiene una influencia tan profunda y larga en la construcción de mundo virtual en la actualidad que, como indica Castronova (2005), Hoy en el corto plazo, vemos que casi todos los mundos sintéticos creados están basados en el modelo de la Tierra Media (p. 298).

Los rasgos de la fantasía tolkieniana se observan también en *Dungeons & Dragons* – el primer juego de rol comercial publicado de manera formal, diseñado por Gary Gygax

y Dave Arneson -. Este antecesor de todos los juegos de rol está basado directamente en un juego fantástico de guerra llamada *Chainmail* (Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P., 2016, p. 64), colaborado por uno de los dos creadores de *Dungeons & Dragons* Gygax y Jeff Perren. *Dungeons & Dragons* señala la apertura del nuevo género de juego combinando los intereses por los juegos de guerra de mesa y la literatura de fantasía épica; y después de su publicación, los juegos de rol florecieron de manera exuberante. Durante décadas *Dungeons & Dragons* se ha renovado y ha publicado varias ediciones actualizadas con reglas añadias, ambientes y condiciones enriquecidos y más detalles exquisitos para satisfacer a los jugadores entusiásticos (Waskul & Lust, 2004).

Dungeons & Dragons es un juego de rol de mensa en el que los participantes pueden desarrollar sus propias narrativas de una aventura épica y legendaria con la guía de libro de reglas oficial. Los jugadores se dividen en dos partes: un *Dungeon Master (DM)* y otros jugadores que desempeñan su rol respectivamente en el juego. El *DM* toma el papel como el narrador que dirige la historia y el árbitro en el proceso del juego; él crea las narrativas concretas según las acciones de los jugadores, explica lo que experimentan los aventureros y decide los resultados de las acciones de ellos (Dungeons & Dragons, 2014, p.5). El tener éxito o no cada acción de jugadores no se lo decide al azar o a merced del capricho del *DM*, sino está sujeto a los resultados que dan los dados. Entonces, aquí vemos otro sistema básico y fundamental en los juegos de rol: el sistema cuantitativo basado en los números. En los juegos de rol de mesa este sistema se realiza mediante los dados y el *DM* va a narrar los resultados de las acciones de los jugadores de acuerdo a los números deparados por los dados, por ejemplo, en una batalla imaginada con los enemigos el *DM* va a decidir si los aventureros vencen o fallan comparando el número de la vida y los ataques realizados por ellos con la vida y los ataques de los enemigos. El uso de los puntos ofrecidos por los dados en el juego se explica detalladamente en el manual de jugadores (libro de reglas) oficial y este sistema numérico sirve no solo para decidir los resultados de acciones sino también pinta en la creación del propio personaje de cada jugador, porque los atributos de los personajes están igualmente dependientes de los puntos que resultan los dados. Crear a un

personaje que será tu avatar en el mundo ficcional es el primer paso de todo el juego y está en el primer capítulo del manual de jugadores de *Dungeons & Dragons*. Para crear a un papel, el jugador elige los rasgos como la raza, la clase la o profesión, las personalidades como apariencia y sexo, las experiencias antecedentes y los equipos como armas y escudos que usa este avatar tuyo. Además, hay otros atributos que se puede personalizar, como los puntos de diferentes habilidades: fuerza, carisma, inteligencia, etc. Estas opciones para la personalización tanto de los personajes como de las narrativas permiten la máxima libertad dentro del ¨circulo mágico¨ del juego, tal y como lo enunciado en la introducción del manual oficial de *Dungeons & Dragons*:

> *The game has no real end; when one story or quest wraps up, another one can begin, creating an ongoing story called a campaign.… There's no winning and losing in the Dungeons & Dragons game—at least, not the way those terms are usually understood. Together, the DM and the players create an exciting story of bold adventurers who confront deadly perils.* (Dungeons & Dragons, 2014, p.5)

La presentación de las reglas y la *gameplay* de *Dungeons & Dragons* aquí tiene como fin mostrar y destacar las características tradicionales del género de juego de rol, tomando en consideración que a mayoría de los juegos de rol posteriores heredan estas características iniciadas por este antecesor notable.

Después de la popularidad de los juegos de rol en mesa, que son el tipo más tradicional y antiguo, aparece otro tipo más interpretativo e interactivo: el juego de rol en vivo (en inglés *Live action role-playing game*, en siglas LARP). En esta modalidad de juego los jugadores interpretan en tiempo real a sus personajes con disfraces en vez de limitarse meramente a las narraciones y descripciones orales.

Luego con las nuevas tecnologías, los juegos de rol se empezaron a digitalizarse, uno de los ejemplos es la aparición del MUD gracias a la utilización del Internet. El MUD son las siglas de *multi-user dungeon o multi-user dimensión* (en siglas *MUD*), traducido al español significa "dominios multiusuario" o "mazmorra (o calabozo) multiusuario". Es un juego de rol en línea basado en textos y ejecutado en un servidor. Los MUD s combina elementos de juego de rol, hack and slah, jugador contra jugador, ficción

interactiva, y chat, y los jugadores pueden leer las descripciones del espacio, los objetos, otros jugadores, los NPCs, y las acciones realizadas en el mundo virtual del juego. Los Jugadores generalmente interactúan entre ellos en el juego escribiendo comandos similares al lenguaje natural. Los MUDs, siendo una variante de los primeros juegos de rol de mesa, muchos de ellos toman la modalidad de *Dungeons & Dragons* como su estilo de jugar. El modo de multijugadores que participan en la aventura en línea puede ser considerado como un prototipo muy importante de los MMORPGs (*massive multiplayer online role-playing game*) que se hacen muy populares durante los años posteriores.

Hoy en día, quizá para las generaciones más jóvenes de jugadores, cuande se habla de los juegos de rol, lo que se les ocurre primero serían los videojuegos en vez de los juegos de rol entre personas cara a cara. Los videojuegos de rol para ordenador (en inglés normalmente las siglas son CRPG, computer rolep-playing game) siguen con la modalidad básica de *Dungeons & Dragon*. En el mundo virtual dentro de la pantalla los jugadores controlan sus avatares para luchar contra los monstruos, cumplir las misiones, obtener puntos de experiencia, mejorar las condiciones de su personaje, conseguir un nivel más alto, y pretender objetos especiales que puedan elevar su fuerza o aumentar su riqueza (Bowman, 2010, p.30). Una de las ventajas de los videojuegos de rol en comparación con los en mesa sería las calculaciones y anotaciones automáticas por parte por el *game master* virtual gracias a la tecnología informática, lo que simplifica mucho las misiones de tomar notas y calcular los puntos durante el proceso de jugar. Esto libera a los jugadores de la obligación del trabajo de este papel. Esto hace posible que un solo jugador logre lleve a cabo una aventura en un juego de rol con la ayuda de *game master* de ordenador. Otra ventaja del entorno virtual de videojuego de rol sería que, a través de la simulación gráfica del programa, se ofrece a los jugadores una oportunidad de actuar con un avatar ficcional inventado a su querer para sustituir su cuerpo real de uno mismo sin necesitar disfrazarse físicamente. Con el avatar uno logra representarse a sí mismo con una imagen completamente diferente: sexo, raza, étnica e incluso especie (p. 31). Esta tendencia de recrearse y representarse en un mundo

virtual se observa también en los MMORPGs, en que, tal como en los MUDs mencionados anteriormente, los jugadores interactúan en el mundo virtual en línea.

Si bien los videojuegos de rol tienen muchas ventajas, la capacidad del ordenador impone limitaciones a la libertad de la *gameplay* y las posibilidades narrativas. Cuando el ordenador sea *game master*, no dará tanta flexibilidad como un *game master* humano, porque el programa tiene todos los órdenes configurados previamente, pero con un hombre se puede discutir lo razonable de las reglas o un argumento posible que repentinamente se les ocurre a los jugadores en el proceso de la aventura. En la actualidad hay cada vez más videojuegos que pretende ofrecer a los jugadores la libertad lo mayor que se pueda. Por ejemplo, la saga de *Baldur´s Gate* (BioWae, 1998) es conocida por el impresivo volumen del contenido y la extraordinaria libertad de opciones ofrecidas que permiten al jugado decidir si va a cumplir las misiones y las historias periféricas fuera de la historia principal, y cómo cumplirlas. Los últimos videojuegos de las sagas de *The Elder Scroll, Dragon Age, Fallout,* etc., combinan la libertad de opciones y de las narrativas con los mundos ficcionales vívidos construidos con la tecnología avanzada.

Esta presentación general de los juegos de rol como un género de juego tiene como objetivo encontrar y destacar los rasgos y elementos característicos de este género en esta tradición. Aunque según Egenfeldt-Nielsen et al. (2019), los videojuegos de rol para jugador singular y los de multijugadores son bastante diferentes entre sí, pues los videojuegos de rol para jugador singular como *Dragon Age: Origins* requieren habilidades estratégicas para resolver las rompecabezas a fin de llegar a alguna meta mientras que en los RPGs de multijugadores lo importante no es usar estas habilidades de inteligencia para cumplir algún finalidad específico sino que se pone de relieve la capacidad social y la colaboración entre jugadores. Esto no quiere decir que los videojuegos de rol no tengan ningún punto en común; al contrario, hasta en los dos tipos de juegos de rol se notan muchas características comunes, entre las cuales **destacan estos elementos más típicos e identificadores**:

a) La personalización de los diversos atributos de los avatares, apariencia, habilidades, experiencias antecedentes, etc.;

b) El sistema de puntos de experiencias para mejorar a los personajes en diversos aspectos (normalmente las habilidades, como los árboles de habilidades);

c) La libertad en las opciones para cumplir misiones o para tratar con los NPCs, así como para los distintos finales posibles, a fin de permitir al jugador a desarrollar su propio mito de aventura;

d) El fondo de la aventura para realizar en estos juegos normalmente se sitúa en un mundo ficcional de fantasía

En los apartados siguientes se va a analizar la aplicación de estos elementos típicos de los juegos de rol en otros géneros de videojuegos como el fenómeno de ¨rolificación¨.

2.3 El juego de rol como expresión ideológica

2.3.1 El avatar en los videojuegos de rol y la representación virtual de uno mismo

Dada su carácter esencial como juego, como se explica antes, **el género de juegos de rol coincide con la categoría de *mimicry*** planteada por Caillois (1958), en que **los jugadores logran representarse a sí mismos en avatares o con identidades diferentes de sus figuras normales en la vida cotidiana**. En los juegos de rol, los jugadores, en vez de actuar como de costumbre en la vida ¨corriente¨ o ¨propiamente dicha¨, se escapan de la vida real a ¨una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia¨ (Huizinga. 1950, p.8). En los juegos de rol – en muchas ocasiones de temas de fantasía – los jugadores crean y juegan a personajes inventados en un universo imaginario en base a un sistema extenso de reglas que funciona como la guía para esta actividad e interacción para que los jugadores puedan encajarse a este mundo ficcional. En este sentido, en el juego cada participante se equivale al personaje al que él o ella juegan. Ahora bien, como se indica en la parte anterior en que se explica el carácter esencial del juego como la actividad social, el círculo mágico **de los juegos no está completamente cerrado o aislado de la realidad ni de la sociedad humana, sino que es un ámbito rodeado por las barreras formadas de ¨membranas porosas¨**. Por vía

de estos poros o agujeros el mundo ficcional y la sociedad humana realizan intercambios. Por esta razón, las fronteras entre los dos mundos pasan a ser borrosas y las nociones que se forman y se aplican en la vida corriente se encuentran cultivadas igualmente en el mundo de los videojuegos. Cuando los jugadores actúan en el mundo de juego utilizando a sus avatares, se hallan en una posición entre las fronteras de los tres roles de jugador, persona real y personaje/avatar. En la vida cotidiana, así como en los juegos o las actividades relacionadas, **la fantasía, la imaginación y la realidad no se pueden dividir con facilidad sino que las tres tienden a mezclarse y fundirse tanto hasta que resulta difícil separarlas y clasificarlas en distintas categorías de manera exclusiva** (Waskul & Lust, 2004). De esta fusión se la puede percatar en el momento en los videojuegos cuando el jugador considere los atributos de su avatar como los suyos propios, lo que parece muy natural cuando sucede: el avatar es el cuerpo extendido a ese nuevo espacio virtual como herramienta para recibir sensaciones y para interactuar con el entorno ficcional (Castronova, 2008, p.45). Esto hace que los jugadores identifiquen este cuerpo virtual como el propiamente suyo o como su prótesis. Los jugadores siempre dicen: ¨Se me agota la mana¨ o ¨tengo una buena armadura¨, en lugar de ¨(a) mi personaje/ avatar¨.

La influencia de esta fusión de lo real y lo ficcional es recíproca. **El juego de rol posee algunas resonancias con las actividades realizadas en la sociedad humana**. Según Goffman (1961), los juegos son actividades de construir mundos (p.27). De igual manera, en nuestra sociedad la gente construir el orden o las normas sociales a través de desempeñar papeles diferentes y asumir trabajos distintos en la vida. **Todos nosotros desempeñamos y jugamos con los roles: asumimos, definimos y negociamos una serie de roles sociales** que, pese a estar estructurados a menudo de manera significativa y coherente, se presentan en forma única y diferente de una persona a otra (Waskul & Lust, 2004). Como indica Maalouf (1999) que tenemos una identidad compuesta que es “compleja, única, irreemplazable, imposible de confundirse con ninguna otra” (p. 32). Los roles sociales desempeñados y presentados por la gente tienen su propia complejidad:

> …roles may not only be played but also played at, as when children, stage actors, and other kinds of cutups mimic a role for the avowed purpose of make-believe; here, surely, doing is not being. But this is easy to deal with. A movie star who plays at being a doctor is not in the role of doctor but in the role of actor; and this latter role, we are told, he is likely to take quite seriously. The work of his role is to portray a doctor, but the work is only incidental; his actual role is no more make-believe than that of a real doctor - merely better paid. (Goffman, 1961, p.88)

En los juegos de rol los jugadores también están entre las fronteras borrosas de una trinidad similar: persona, jugador y personaje (Waskul & Lust, 2004). Entonces, vemos un paralelismo y una coherencia entre la presentación personal en la vida y en la sociedad real y la representación de uno mismo en los juegos de rol. En cierta medida, jugar a un rol en los videojuegos de rol resulta paralelo a los actos de asumir a los diversos roles sociales. **Cuando asume a un rol, indica Goffman, el individuo no toma una identidad personal y biográfica, sino una pieza pequeña de la categorización social, o sea, identidad social**, a través de lo que uno concibe su propia identidad (Goffman, 1974, p. 286). Estas relaciones latentes entre los roles sociales, las identidades personales y la representación de uno mismo o la recreación de las identidades personales en el mundo de videojuegos, nos permite entender la realidad social reflejada en los videojuegos de rol, porque su carácter comercial le requiere responder a las demandas de los consumidores masivos y satisfacer el gusto de las masas.

2.3.2 Identidades líquidas y la diversidad de los roles en los juegos de rol

Uno de los aspectos de la realidad social reflejados en los juegos y videojuegos consiste en **las identidades alterativas**. En los juegos de rol el jugador puede optar por varias identidades para su avatar, en la fase de la creación y en el proceso del juego. Unas de estas identidades se deciden cuando se crea al avatar y se eligen sus atributos: la raza, la clase, la profesión, la historia de fondo del personaje, el lugar natal, etc. Además, en el proceso del juego (el avatar de) el jugador puede incorporarse al algunas bandas, grupos u organizaciones del mundo virtual del juego, desarrollando la historia con la

identidad como su miembro, lo que puede activar historias especiales, pues este tipo de identidades no es individual sino es parte de la comunidad colectiva en el mundo del juego. Cuando el jugador actúe en el juego con esta identidad colectiva de alguna banda determinada, recibirá nuevos enemigos procedentes de las bandas adversarias o nuevos aliados que pertenezcan a los grupos amigos. Aunque en la sociedad humana contemporánea las relaciones basadas en las identidades, o sea, los roles sociales, no se presentan de forma tan sencilla, cabe decir que la identidad individual está conformada por las distintas piezas de las identidades sociales: padres, trabajadores, estudiantes, y muchos otros, y este modo de ¨piezas de identidades sociales¨ tiene sus reflejos en los juegos de rol.

Las identidades híbridas y plurales de la gente en la sociedad moderna pueden ser entendidas como un ¨*patchwork*¨ confeccionado (Alsina, 2009) – metáfora de las identidades individuales compuestas por muchos fragmentos de otras identidades colectivas/ culturales y fruto de posmodernidad y la globalización -. Se indica que la identidad está en permanente construcción (Kraus, 2000, citado por Alsina, 2009), con valores móviles, pero también está recomponiéndose hasta descomponiéndose. **Opiniones inspiradas en el problema de las identidades inciertas (Béjar, 2007) que, en cierta medida, tiene sus orígenes en el fenómeno de la modernidad líquida, idea propuesta por el sociólogo polaco Zygmunt Bauman (2000).**

La identidad como “fluidez” se genera en la interacción social y se construye y reconstruye constantemente en los intercambios sociales (Marcús, 2011). En la modernidad liquida, a diferencia de la sociedad premoderna a la que se considera naturalmente como algo estable y permanente, no se puede dar nada por sentado (1998, p.75). **Con el proceso de licuefacción de la modernidad (Bauman, 2003, p.8), las convecciones pasadas por ¨los sólidos¨ han sido derretido**; el cambio, la deconstrucción y la reconstrucción suceden sin cesar y lo temporal ha pasado a ser un estado permanente:

La modernidad "sólida" planteaba que la duración eterna era el motor y el principio de

> toda acción; en la modernidad "líquida", la duración eterna no cumple ninguna función. El "corto plazo" ha reemplazado al "largo plazo" y ha convertido la instantaneidad en ideal último. La modernidad fluida promueve al tiempo al rango de envase de capacidad infinita, pero a la vez disuelve, denigra y devalúa su duración. (p. 134)

Con esta nueva incertidumbre que brotó en la modernidad, **el problema de la identidad se convirtió en una preocupación común de la gente**, cuestión que ¨hace décadas no ocupaba ni mucho menos un lugar destacado en nuestros pensamientos¨ (2005, p. 42). Ahora con la modernidad y la globalización la gente ¨toma conciencia de que la ¨pertenencia¨ o la ¨identidad¨ no están talladas en la roca, de que no están protegidas con garantía de por vida¨ (p.32) y, además, pocos de nosotros estamos expuestos a una sola ¨comunidad de ideas y principios¨ (p.34). De pronto, la identidad se presentó no solo como un problema y, ante todo, como una tarea, ya que esta cuestión no tenía una respuesta clara en oferta (p. 46). Una vez que la identidad pierde los anclajes sociales, la crisis de pertenencia y el emergente abismo entre el ¨debería¨ y el ¨es¨ hacen ¨cada vez más importante la ´identificación´ para los individuos que buscan desesperadamente un ´nosotros´ al que puedan tener acceso¨ (p. 49-57).

En los juegos de rol, el construir a su propio personaje/ avatar en **un mundo virtual en que a menudo se pretende producir resonancias con nuestro mundo real**, en cierto sentido refleja este fenómeno y **responde a la necesidad de los hombres contemporáneos de encontrarse a sí mismos un anclaje para colocar y solidar sus identidades**, o por lo menos, aliviar esta angustia causada por la preocupación de las identidades líquidas e inestables. En los RPGs, los jugadores son capaces de elegir y cambiar sus identidades con poco estrés ni ningún precio real, lo que puede ser una práctica implícita de adaptarse a las identidades inciertas en la modernidad líquida.

Si con el avatar en el juego se puede practicar con las identidades de *pacthwork* confeccionadas, los vínculos entre los juegos de rol y los fenómenos causados por la modernidad no se limitan a representar la diversidad y la complejidad de las identidades líquidas mediante los avatares virtuales. Más allá del problema de la identidad, **la modernidad liquidad conduce a una sociedad completamente individualizada**

(p.192), otro fenómeno característico de la modernidad (González, 2007) y relacionado también con el neoliberalismo.

2.3.3 El neoliberalismo y la rolificación de los videojuegos

Neoliberalismo se ha convertido en un concepto clave para interpretar las culturas populares de los medios contemporáneos (Pérez-Latorre, 2017). El neoliberalismo, conforme al diccionario Collins, es definido como ¨una forma de liberalismo que apoya la libertad económica y el libre mercado, y cuyos pilares clave incluyen la privatización y el mercado libre¨; y en cuanto a la explicación del diccionario de la lengua española (2001), es ¨una teoría política y económica que tiende a reducir al mínimo la intervención del Estado¨. En el territorio académico los estudios al respecto normalmente tienen como base fundamental la teoría de gubernamentalidad o la razón política, concepto acuñado por Michel Foucault (1991). El filósofo francés define gobernamentalidad como ¨el modo de conceptualizar la conducta de conductas de los individuos¨ (Foucault, 1991, 1998; Rose, 1998, citado por Pérez-Latorre, 2017; Baerg, 2014, p. 187). De acuerdo con McGuigan (2010), el neoliberalismo es ¨un fenómeno efectivamente hegemónico en nuestra época, y relacionado con ambos procesos eco-político e ideológico en un sentido más vasto¨ (p. 117). El núcleo del neoliberalismo está relacionado con las políticas y relaciones económicas ¨no intervención¨, abogando por un mercado abierto y libre que estimula competiciones como el mejor modelo económico exitoso que ofrece una prosperidad para todo y todos (Daniel & Garry, 2019, p. 68). De esta manera, en el neoliberalismo, las relacione entre lo público y lo privado se ven resignificadas como una seña del debilitamiento gradual del Estado, lo que Gordon (1991) llama ¨modos de la pluralización del gobierno moderno¨ (p. 36). Este énfasis en la intervención reducida del Estado y en los mercados libres ha producido innegablemente influencias en la gente que vive en este entorno, pues con el neoliberalismo los sujetos están expuestos a elecciones en aumento cada vez mayor que se han extendido a campos más que el económico (Baerg, 2012, p. 157). Como en el

neoliberalismo reitera la razón gubernamental y pretende ¨no gobernar demasiado¨ (Foucault, 2008, p.13), la libertad se convierte en un valor central (Pérez-Latorre, 2016). Los principios de mercado libre generado por el neoliberalismo, según Foucault, impone influencias por le entera sociedad, hasta por las áreas que antes tiene pocas relaciones con la economía (Foucault, 2008, p. 243). Como consecuencia del poder reducido del gobierno y la libertad floreciente, se forma una sociedad en la que los sujetos se hacen responsables de sí mismos. El neoliberalismo está basado en el imponer la responsabilidad en los individuos (Burchell, 1996, p. 29, citado por Pérez-Latorre, 2016); y en este ambiente los individuos son estimulados a esforzarse para mejorar la calidad de la vida suya propia y la de su familia (Miller & Rose, 1992, p.198).

Los videojuegos de rol cobraron su popularidad en un periodo en el que la ideología política dominante había sido e iba a seguir siendo neoliberalismo (Baerg, 2012, p.156). El neoliberalismo ha sido utilizado como un concepto clave con el que se pueden analizar la sociedad contemporánea y sus representaciones en los medios de comunicación (Pérez-Latorre, 2016). De misma manera, indica, Pérez-Latorre, ¨en el campo de los videojuegos, se ha mostrado un interés en las relaciones entre los videojuegos y los valores neoliberales¨. Baerg (2012; 2014) estudió los rasgos del neoliberalismo presentados en los videojuegos – principalmente los riesgos posibles a los que los individuos se ven animados a evitar o sobrepasar a través de una serie de medidas más eficientes a su acceso de mejorarse a sí mismo-. Este fenómeno queda aparente en los juegos de rol, en los que, **mediante los datos numéricos que dan visibilidad directa a los atributos del personaje, el jugador está permitido a entender a su avatar desde el punto de vista cuantitativo y construir a su personaje de manera más eficiente y efectiva** (2012, p. 161). Pérez-Latorre y Olivia (2017) investigaron los valores neoliberales mostrados en el diseño de los videojuegos *mainstream* por medio de analizar el caso de *Bioshock Infinite*. La inclusión de los valores e ideales neoliberales implícitos en las portadas de los videojuegos más vendidos también ha sido estudiada (Olivia, Pérez-Latorre & Besalú, 2016). En base a la teoría de *actor-network* y la de Michel Foucault, Daniel & Garry (2018, p. 60 - 83)

investigaron la agencia y la interactividad en la cultura de los videojuegos, así como la expresión de las ideas como la libertad, la responsabilidad y el control en los videojuegos.

Como se explica en las partes anteriores del trabajo, al igual que en el neoliberalismo, la libertad es uno de las características básicas de los juegos (Huizinga, 1954). Una aplicación de la idea de libertad del jugador y de la *gameplay* sería el modo de ¨mundo abierto¨ (Daniel & Garry, 2018, p.70). En un mundo ¨abierto¨ se permite que el jugador explore el universo del videojuego a su querer sin regirse a ninguna indicación limitadora previamente establecida, elija las misiones que quiera cumplir o desarrolle su propia historia única en este mundo virtual. Esto pasa no solo en los MMORPGs, sino también en los videojuegos de *sandbox*, como *The Elder Scrolls, The Witcher, Grand Theft Auto, Assassin's Creed, Fallout*, etc., en que ¨se relaciona la experiencia de *gameplay* con la idea de la voluntad libre¨ (p. 70).

La libertad como núcleo, las responsabilidades asumidas por los individuos propios, los riesgos expresados en forma numérica debido a la racionalidad gubernamental, la mejora de la vida y la optimización de uno mediante los esfuerzos propios, estos elementos pueden ser utilizados para interpretar los valores y discursos que se expresan o se insinúan en el diseño del videojuego y de las narrativas de la historia. En los juegos de rol estos valores se muestran a través del sistema de puntos de experiencias para elevar el nivel al personaje, los árboles de habilidades, los atributos que pueden ser configurados cuando el jugador construye a su avatar y asimismo de las misiones o las historias periféricas diversas para desarrollar en el videojuego.

Hoy en día, en los videojuegos más populares y mejor vendidos hay cada vez más intentos de proporcionar la libertad al jugador a lo máximo o hacer al jugador sentirse menos limitado por las diferencias entre el mundo real y el universo virtual. Por eso, como se ha planteado anteriormente, en muchos videojuegos que pretenden los ¨efectos inmersivos¨ se adoptan los elementos originalmente típicos y característicos de los juegos de rol para simular las nociones y el funcionamiento del mundo en que vivimos

de modo más verosímil. **De este modo, las influencias del neoliberalismo – tanto las procedentes directamente de las corrientes sociales como las introducidas a través de la adaptación de los elementos del género de juegos de rol precedentes de los periodos anteriores -, dan lugar a la *rolificación* de los videojuegos, fenómeno que se podría comprender desde la perspectiva del discurso neoliberal**.

3. Metodología

La investigación está compuesta por dos partes, que son una parte de análisis cuantitativo de contenido breve y otra parte de análisis cualitativo de caso. Los materiales principales del análisis consisten en paratextos de los videojuegos, como los *walkthrough*, las guías oficiales, las revistas de videojuegos, etc.

3.1 Análisis de paratextos en los estudios de los medios de comunicación

El término paratexto es un concepto introducido por teórico literario francés Gérard Genette (1997), en la interpretación y el análisis literaria. Este concepto designa originalmente al conjunto de los enunciados o los suplementos provenientes de autores, editores, impresores y publicadores y que acompañan al texto principal de una obra literaria cuando se publica, como pueden ser el título, subtítulos, prefacio, portadas, epílogos, etc. Normalmente se dividen dos tipos de paratextos: el primero está estrechamente relacionado con el texto principal mientras que el segundo, está fuera del cuerpo principal. **Estas materias agregadas complementarias forman un marco para el texto principal y pueden ejercer influencias sobre la recepción o la interpretación del texto por parte de los lectores, o sea, el público hasta cambiar sus opiniones y compresiones del mismo texto principal**. A pesar de que, dado su origen etimológico, el paratexto está frecuentemente asociado a los textos literarios, actualmente es aplicado en la esfera de estudios de las culturas populares y los discursos pertenecientes en los medios de comunicación. Los paratextos pueden ser analizados como discursos que crean marcas, valores comerciales y además moldea las

expectaciones de la audiencia, y como consecuencia, son capaces de ¨modelar las definiciones sociales de un texto o incluso de un medio y sus consumidores¨ (Pérez-Latorre, 2016). En el ámbito de estudios de videojuegos, los paratextos se pueden entender como los productos periféricos de los propios videojuegos, por ejemplo las guías, las portadas, los anuncios – videos, ilustraciones o textos -, las revistas, las entrevistas de los productores, etc. Estas materias o ¨subproductos¨ de los videojuegos pueden ejercer influencias a los jugadores/consumidores en sus opiniones, comentarios e incluso criterios de elegir videojuegos para consumir. Consalvo (2007) analizó la función instructora de las guías y las revistas de videojuegos para los jugadores en cómo juegan, qué juegan, qué está bien (o no) hecho en el videojuego (p. 22) y qué merece la atención prestada por el jugador. Es decir, con estos paratextos se les establece a los jugador-consumidores una serie de criterios para apreciar y evaluar un videojuego.

Según Pérez-Latorre (2016), los paratextos también ¨pueden ser considerados como una forma de discursos independientes, que pueden ser consumidos por la gente sin importa si relacionarlo con el texto primario¨. Los valores propagados por este tipo de paratextos como las portadas y la publicidad de los videojuegos han sido cada vez más analizados. Scharrer (2004) comparó los retratos de los hombres y las mujeres presentados en la publicidad de los videojuegos en tres revistas populares de videojuegos durante tres meses. Miller y Summers (2007) investigaron las imágenes de los personajes masculinos y femeninos aparecidos en las revistas ¨oficiales¨ de tres consolas para videojuegos (Nintendo, Playstation, y Xbox) durante tres años, enfocando la cuestión de las diferencias sexuales mostradas por en la cultura de videojuegos en la que los hombres suelen presentares en perfiles bien armados, musculosos, con mucha fuerza y más habilidades, mientras que las mujeres son a menudo personajes suplementarios, más ingenuos, atractivos y sexy. Olivia et al. (2016) analizaron las relaciones entre los videojuegos y los valores neoliberales a través de las portadas de 20 videojuegos mejor vendidos en los Estados Unidos de cada año desde 2010 a 2014.

Además, con los paratextos de *walkthroughs* y estrategia el jugador puede conseguir la

ayuda e instrucciones de otros jugadores, Estos ¨paratextos orientadores¨ (Pérez-Latorre, 2016) son recursos que sirven como guía de la *gameplay* y que puede afectar las experiencias de los jugadores (Fernández-Vara, 2015, p.31), y al mismo tiempo al parecer con el *walkthrough* el autor también implícitamente ejerce un dominio y normalizar la *gameplay* del lector/ jugador (Newman, 2008, p. 10).

> *This is particularly true in narrative games, where figuring out who to talk to or how to solve a puzzle is not a matter of skill, but problem-solving and thinking. Even after having played through on our own, these guides can help us learn about parts of the game we may have missed, for example, particularly if there are hidden quests or areas.... On the one hand, they (those resources) provide us with an advantage that the everyman player may not have been expected to have. On the other, they provide us with additional information that will help us know more about the game, and they are sources that provide us with valuable information, from expert players as well as from the developers themselves at times, as is the case of some game guides.* (Fernández-Vara, 2015, p.31)

Entonces, vemos que, gracias a su dimensión expresiva, los paratextos de videojuegos, además de ofrecer perspectivas e instrucciones a los jugadores para disfrutar el videojuego propio, forman las opiniones y los criterios sociales para evaluar los videojuegos, así como refleja, la corriente de los videojuegos populares. En esta investigación se analiza el fenómeno de ¨rolificación¨ de los videojuegos mediante principalmente el método de estudio de paratextos.

El análisis está compuesto por dos partes, una parte de análisis cualitativo de caso y la otra de análisis cuantitativo de contenido. En el sector cualitativo se va a tomar unas series de videojuego más populares y ampliamente conocidas como caso; y en cada caso eligiendo una de sus primeras obras publicadas en su etapa más temprano y otra publicada en los años recientes o más posteriores para hacer una comparación, a fin de analizar si sucede una rolificación en el proceso de su desarrollo y las formas de rolificarse. En cuanto al sector cuantitativo, se trata de un análisis de contenido de las revistas profesionales de videojuego, las que, además de relejar la corriente popular del territorio del mercado de videojuego, según la lente de la teoría del establecimiento de la agenda de los medios de comunicación (McCombs & Shaw, 1972), también ejercerían influencias sobre los jugador-consumidores en su inclinación en su compra de nuevos videojuegos preferidos.

3.2 Análisis cuantitativo de Wordlink de las palabras clave

Esta parte de investigación consiste en un análisis cuantitativa de palabras clave mediante el software de procesamiento de palabras, que permite la cuenta básica de palabras y que facilita el análisis de KWIC (*keyword in context*) (Krippendorff, 2004, p.14), para llegar a ser replicable. Este estudio pone énfasis en el análisis de las redes semánticas basado solamente en las palabras clave concebidas como términos usados más frecuentemente para describir los juegos de rol. Los textos son analizados por el software WORDij 3.0 (Danowski, 1993; 2009a; 2009b) para medir la frecuencia de las palabras clave y la correlación entre estas (la frecuencia de las ocasiones en que dos palabras determinadas aparecen juntos). A través de este software se crea una gráfica de redes semánticas de las palabras clave para ilustrar cuáles de ellas aparecen junto y en cuántas ocasiones estas aparecen juntas en el texto. En el análisis se compara tres las revistas publicadas en tres diferentes etapas, y sus textos analizados son documentos digitales reeditados en formato UTF-8, para que el software los identifique.

3.2.1 Selección del corpus

Tomando en consideración las dificultades en conseguir las revistas publicadas décadas atrás a causa de la falta de algunas ediciones, se elige la revista *Micromanía* como el objeto principal de análisis. *Micromanía* consiste en una revista con una historia bastante larga en España desde su primera edición, y es conocida como una de las revistas de autoridad de en el mercado de videojuego español. Otra ventaja que disfruta esta revista consiste en lo relativamente fácil en conseguir las versiones digitales de sus ediciones anteriormente publicadas en formato papel: casi todas las ediciones a partir de su fundación hasta mayo de 2016 están perfectamente guardadas en formato digital, lo que facilita mucho los trabajos basados en software para conseguir resultados relativamente fiables. Por lo tanto, para el corpus del análisis se seleccionan las ediciones de tres etapas respectivas de *Micromanía*: las 12 ediciones del año 1995, el

primer año de su tercera época – la actual – de la revista, las 12 ediciones del año 2007, y las 12 ediciones de mayo de 2016 a mayo de 2017, las más recientes cuyas copias enteras se pueden encontrar sin falta alguna.

3.2.1.1 La revista Micromanía

Micromanía es una revista española dedicada exclusivamente a los videojuegos de ordenador en general desde sus comienzos. Fue fundada por la editorial HobbyPress, que actualmente es parte de Axel Springer SE. En julio de 2012, Axel Springer se desprendió de *Micromanía* para incluir la temática de PC dentro de la revista *Hobby Consolas*, y la redacción de *Micromanía* se independizó y comenzó a publicarla a través de BlueOcean Publishing.

Nacida en mayo de 1985 y publicada solo unos meses después de la revista *MicroHobby* por el mismo publicador HobbyPress, *Micromanía* consiste en una de las primeras revistas de Europa dedicada exclusivamente a tratar de videojuegos. La revista tiene en total tres periodos, o sea en término de la propia revista, las tres ¨épocas¨ en que se divide la entera historia de su publicación. La primera época duró tres años, en la que se publicó 35 números de revistas cuya extensión era de unas 75-80 páginas. En su segunda época, que duró desde 1988 a 1955, tenía 80 números, y cambió el formato de edición a tamaño periódico para permitir la publicación de mapas de los juegos de mayor tamaño. La tercera época constituye la más larga y longeva, que empezó desde febrero de 1995 hasta la actualidad. En esta época, tal como en la segunda, se reinició la numeración a 1 en vez de seguir los números establecidos en la época anterior, y por esta razón, en la tercera época el número de febrero de 1995 es el número 1, y desde ahí siguen los números que se está utilizando actualmente.

En sus primeras dos épocas, *Micromanía* fue una impulsora y difusora importante de la ¨edad de oro del software español¨[1]. A pesar de esto, en la investigación se eligen las

[1] El término ¨edad de oro del software español¨ o ¨edad de oro del videojuego español¨ hace referencia a una época, aproximadamente entre 1983 y 1992, durante la cual España llegó a ser, detrás de Reino Unido, uno de los mayores productores europeos de software de entretenimiento para máquinas de 8 bits.

revistas de la época para construir el corpus, dada la divulgación masiva del ordenador personal en este periodo que ahora usamos gracias a la evolución de su sistema para el usuario y de modo que una cantidad de videojuegos populares y famosos aparecieron y seguidos por la brotadura en este campo. Por lo tanto, hay una continuidad en la tercera época de *Mcromanía* que facilita el análisis del cambio constante en los videojuegos publicados durante décadas. ´

3.2.2 La lista de inclusión

Para concentrarse en los contenidos dedicados a los juegos de rol y los rasgos de la *rolificación* en los textos seleccionados de la revistase, se crea una lista de inclusión de las palabras clave relacionadas cuya frecuencia de aparición se va a contar, así como las correlaciones entre estas mismas palabras. A través de la frecuencia y la correlación entre las palabras que aparezcan en las revistas de diferentes periodos se construyen mapas de redes que ilustran el uso de estas palabras clave en las revistas de cada periodo respectivamente.

En este análisis cuantitativo se utiliza la función de *includelist* (lista de inclusión) del software WORDij 3.0 para construir una lista de inclusión de palabras clave que contiene los términos característicos que normalmente se utiliza para describir los juegos de rol. A diferencia de las listas de eliminación en que se excluyen las palabras de función gramatical básica como ¨este, y, o, a, etc.¨, una lista de inclusión contiene solamente las palabras con las que se quiere crear una ilustración de redes mientras se apartan otras palabras (Danowski, 2012).

Abajo es la lista de inclusión de las palabras clave que se analizan en esta investigación, en la que se contienen los términos relacionados con la categoría de juego de rol más recurrentes en los medios de comunicación. Tomando en consideración que los textos transformados en el formato *.txt* no tiene acentos, se eliminan todos los acentos de las palabras en la lista de inclusión de igual manera. Además, en caso de las palabras de

Fuente: Wikipedia.

mismo prefijo se utilizará el prefijo en vez de la palabra entera. Entonces la lista es:

arbol(es)
acción(es)
aventura(s)
elegir (eleccion)
evolucion
estrategia(s)
experiencia
subir
libertad
mejora
mision
misiones
historia(s)
habilidad(es)
juego(s)_de_rol
mundo(s)
abierto(s)
multijugador(es)
nivel
punto(s)
personaje(s)
personalizar
posibilidad
quest(s)
rol(es)
universo(s)

Como hay palabras que son esencialmente mismas pero se difieren por razones ortográficas, se establece una lista de reemplazo (*replacelist*) para facilitar el análisis y reducir la confusión. En la lista también reemplazar el término específico ¨juego(s) de rol¨ por ¨juego(s)_de_rol¨ para que sea tratada como un carácter singular. Por lo tanto la lista de reemplazo es:

juego de rol->juego_de_rol
juegos de rol->juego_de_rol
personaliza->personalizar
personalizacion->personalizar_
personalizado->personalizar_
personalizada->personalizar_
personalizable->personalizar_
personalization->personalizar_
personalizan->personalizar_
personaliz->personalizar_
personalizar->personalizar_
roles->rol_
rol->rol_
opcion->opcion_
opciones->opcion_
optar->opcion_
posibilidad->posibilidad_
posibilidades->posibilidad_
elegir->elegir_
elige->elegir_
eligen->elegir_
eleccion->elegir_
subir->subir_
sube->subir_
suben->subir_
mejora->mejorar_
mejoran->mejorar_

3.3 Estudio cualitativo de casos

En la segunda parte de la investigación se realiza un análisis cualitativo y se toma como caso unos videojuegos populares entre los jugadores masivos y bien apreciados que se publicaron en el periodo desde los años 90 hasta los años alrededores del 2015.

3.3.1 Selección de los casos

En el análisis se eligen como casos cuatro sagas de videojuego que en su proceso de desarrollo se han producido cambios que pueden ser tomados como ¨rolificación¨; los cambios pueden ser mostrados en el sistema de construcción de personajes, el sistema para subir el nivel o mejorar al personaje, las opciones aumentadas en la creación o personalización de personaje, o también pueden presentarse en las posibilidades ofrecidas en el desarrollo de la historia del videojuego, etc. Los videojuegos elegidos son los que han conseguido una gran divulgación entre los aficionados de videojuegos y han sido ampliamente conocidos y apreciados en este territorio. Estas cuatro sagas de videojuegos son:

1) Grand Theft Auto: también conocido como GTA, es una serie de videojuegos que ahora pertenecen a la empresa Rockstar Games. Su primera obra Grand Theft Auto se lanzó en 1997 y hasta hoy se han publicado más que 15 obras (incluso los videojuegos periféricos) para diferentes plataformas de PC, consolas, consolas portátiles y móviles. Por lo tanto, su historia relativamente larga en el territorio de los videojuegos populares facilita el análisis de los cambios producidos a través de comparar dos obras publicadas en diferentes etapas. Los videojuegos de GTA son clasificados como videojuegos de aventura y de acción. Esta serie ha conseguido un gran éxito en el comercio y una buena acogida en entre los jugadores. Ahora ocupa el sexto puesto de la lista de las ¨franquicias de videojuegos más vendidas¨[2]. Entonces se podría percibir la corriente y la moda cambiante en el mercado de

[2] Fuente: Wikipedia. Franquicias de videojuegos más vendidas. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Franquicias_de_videojuegos_m%C3%A1s_vendidas. Consulta el 5 de junio de 20201

videojuegos a través de las numerosas publicaciones de GTA.

2) Tomb Raider: aunque se inició en el campo de videojuego de acción-aventura, Tomb Raider ahora ya es una franquicia de medios ampliamente conocida que incluye una serie de videojuegos, historietas, películas y serie anime. En la investigación se concentra solamente en los videojuegos. El primer videojuego de Tomb Raider fue lanzado en 1996 por la compañía Core Design y la última obra de la serie fue Shadow of the Tomb Raider publicada en 2018. Es decir, esta serie, como GTA, posee una historia larga en que incluye 12 videojuegos principales sin contar con los otros periféricos y las recopilaciones. La serie es considerada como uno de los pioneros del género de videojuegos de acción -aventura y la popularidad de su franquicia hace que la protagonista de esta saga Lara Croft una de las figuras más célebres procedentes de los videojuegos.

3) Assassin's Creed: indica la serie de videojuegos de género acción -aventura y su franquicia correspondiente. La empresa Ubisoft tiene la propiedad de la serie y fue esta la que publicó el primer videojuego en 2007. A pesar de que se inició más tarde que la serie de GTA o de Tomb Raider, lanzó obras no menos de los dos mencionados - 12 videojuegos principales sin incluir otros menos importantes. Hasta el final de 2020 en que se publicó la última obra Assassin's Creed Valhalla, la serie ha vendido 155 millones de copias, por lo que se ha convertido en la franquicia más vendida de Ubisoft y que ocupa uno de los primeros puestos de la lita de ¨Franquicias de videojuegos más vendidas¨.

4) Bioshock: la serie es generalmente clasificada como género de videojuego de disparos en primera persona. En comparación con las otras series de videojuegos mencionadas, la serie de Bioshock tiene menos videojuegos y una historia más corta. El primer videojuego Bioshock fue publicado por la empresa 2K Games en 2007 y en la serie solamente hay tres videojuegos principales: Bioshock (2007), Bioshock II (2010) y BioShock Infinite (2013). Sin embargo, esto no ha impedido que esta serie se convirtiese en una de las franquicias de videojuegos mejor vendidas en la

historia y, hasta diciembre de 2019 se han vendido más de 34 millones de copias de los videojuegos de Bioshock (Avard, 2019).

En cada saga se eligen dos o tres videojuegos publicados en distintas etapas de su desarrollo para llevar a cabo análisis y comparación, a fin de encontrar las diferencias entre cada dos videojuegos pertenecientes a una misma saga y los rasgos de ¨rolificación¨ en este proceso. Los videojuegos concretos que se toma como casos son respectivamente: 1) Grand Theft Auto III, Grand Theft Auto: San Andreas y Grand Theft Auto V; 2) Tomb Raider (1996), Tomb Raider: Underworld (2008) y Tomb Raider (2013), que corresponden respectivamente a las tres compañías desarrolladoras encargadas de los videojuegos principales de la franquicia en diferentes etapas; 3) Assassin´s Creed y Assassin's Creed Unity; 4) Bioshock y Bioshock Infinite. Como se menciona antes y debido a la cantidad de los videojuegos analizados diferentes, la investigación está basada principalmente en la metodología de análisis de paratextos – en este caso, serán los libros de guía oficiales, los manuales y los *walkthrough*s ofrecidos por los jugadores, pues con la ayuda de los materiales de este carácter instructor que se puede conocer profundamente los objetos del diseño de un videojuegos, los efectos que originalmente pretenden los diseñadores y además, las experiencias directas por parte de los jugadores en el proceso de explotar el mundo del juego. Por esta razón, en el estudio se utilizan principalmente los materiales los libros de guía oficiales mientras se toman los *wakthrough*s como materiales complementarios que añaden detalles difíciles de mostrarse con meramente papales ilustrados de los libros oficiales y que también sirven como materiales principales en caso de que hay mucha dificultad en obtener los libros de guía oficiales.

4. Resultado

4.1 Resultado del análisis cuantitativo

4.1.1 La frecuencia de las palabras clave en las revistas de diferentes periodos

Los resultados de la frecuencia de aparición de las palabras clave incluidas son:

Word	Frequency
aventura	824
mundo	771
nivel	636
personaje(s)	635
punto	552
accion	552
mision	385
opcion	362
historia	351
posibilidad	301
estrategia	184
habilidad	143
elegir	136
experiencia	116
universo	86
libertad	83
quest	83
rol	58
evolucion	51
subir	48
crea	46
abierto	38
mejorar	35
juego_de_rol	16
arbol	16
personalizar	10
multijugador	9

Tabla 1: La frecuencia de palabras de las revistas Nº1-12 (1995.02-1996.02)

Word	Frequency
Personaje(s)	874
estrategia	816
mundo	737
aventura	702
historia	626
nivel	584
punto	547
rol	516
mision	473
habilidad	450
multijugador	402
opcion	285
elegir	252
posibilidad	246
juego_de_rol	224
experiencia	213
libertad	209
universo	206
subir	145
accion	111
mejorar	98
crea	78
abierto	64
personalizar	59
quest	49

Tabla 2: La frecuencia de palabras de las revistas Nº144-155 (2007.01-2007.12)

Word	Frequency
mundo	805
aventura	559
personaj	520
historia	425
estrategia	420
punto	334
habilidad	284
rol	275
experiencia	233
universo	228
multijugador	215
posibilidad	202
nivel	200
mision	193
opcion	183
abierto	118
libertad	114
elegir	100
mejorar	57
accion	53
subir	45
personalizar	38
juego_de_rol	36
crea	32
quest	11
evolucion	1

Tabla 3: La frecuencia de palabras de las revistas Nº254-265 (2016.05-2017.05

Se observa que hay las palabras como *aventura*, *estrategia*, *personaje*, *mundo*, *punto*, *personaje*, *historia*, que siempre mantienen su frecuencia relativamente mayor que

otras palabras. Sin embargo, en cuanto a algunas palabras muy representativas como *juego(s) de rol, multijugador(es), rol, personalizar,* estas tienen un aumento bastante obvio entre las revistas de 1995 y las de 2007, mientras que las palabras como *evolución, nivel* se han reducido.

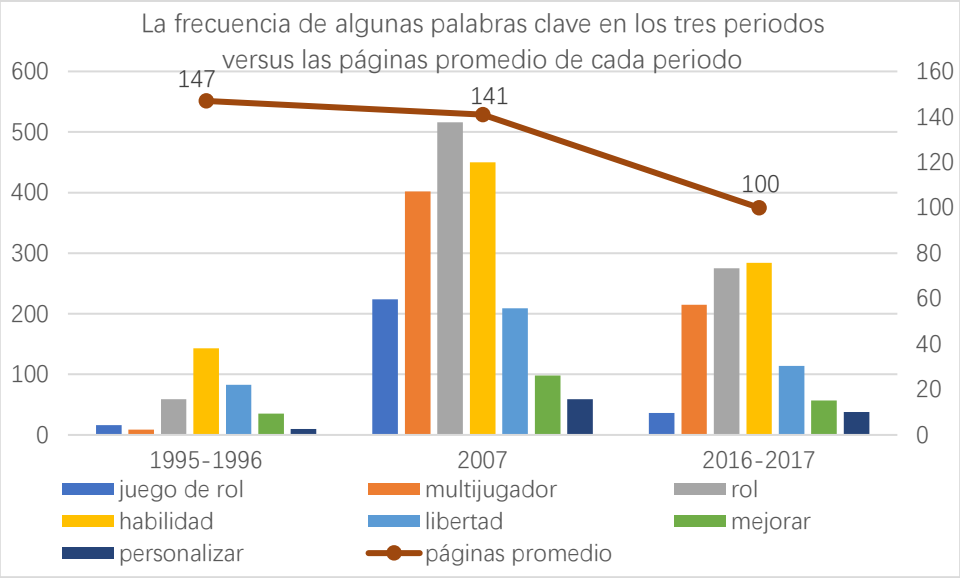


Figura 3. Fuente: Elaboración propia.

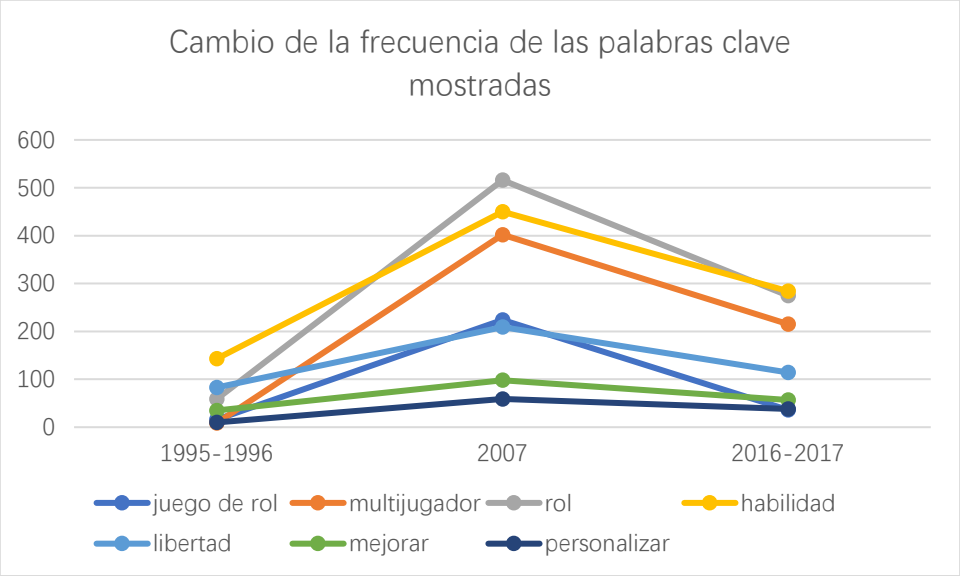


Figura 4. Fuente: Elaboración propia.

Como se muestra en las figuras encima, aparte de las palabras muy recurrentes en todas las revistas como *aventura, estrategia, personaje, mundo, punto, personaje, historia,* las que tiene una frecuencia casi estable y constante, las palabras indicadas en las dos figuras son las que han sufrido generalmente un aumento de frecuencia de uso bastante

aparente en la revista *Micromanía* desde 1995 hasta 2017. En la figura 3 se puede observar que en el año 2007 casi todas estas palabras excepto la palabra *libertad* llegaron a su mayor frecuencia en comparación con los otros dos periodos. Otro aspecto al que hay que prestar atención en la figura 3, es las medias respectivas de las páginas de cada periodo: e**n el periodo de 2016-2017, la media de las páginas de cada revista se reduce a 100 en promedio, mientras que en el periodo de 1995 es 147 y en 2007 es 141**. La reducción de las páginas puede influir directamente y indirectamente la frecuencia de cada palabra clave en general. Con la figura 4 se muestra que, en las revistas de 2007 la frecuencia de la aparición de estas palabras se aumenta considerablemente. En las revistas del periodo 2016-2017 se observa que estas palabras aparecen más veces que en 1995, pero en comparación con 2007, la cantidad de las veces de la aparición de estas mismas palabras se reduce en general. Sin embargo, hay que tomar en cuenta que, como se indica en la figura 3, en los tres periodos las páginas totales de cada revista tienen una gran diferencia: el número promedio las páginas de la revista de *Micromanía* en 1995 es 147; en 2007 es 141; y en el periodo de 2016-2017, la extensión de cada revista se ha reducido mucho, hasta solamente 100 páginas.

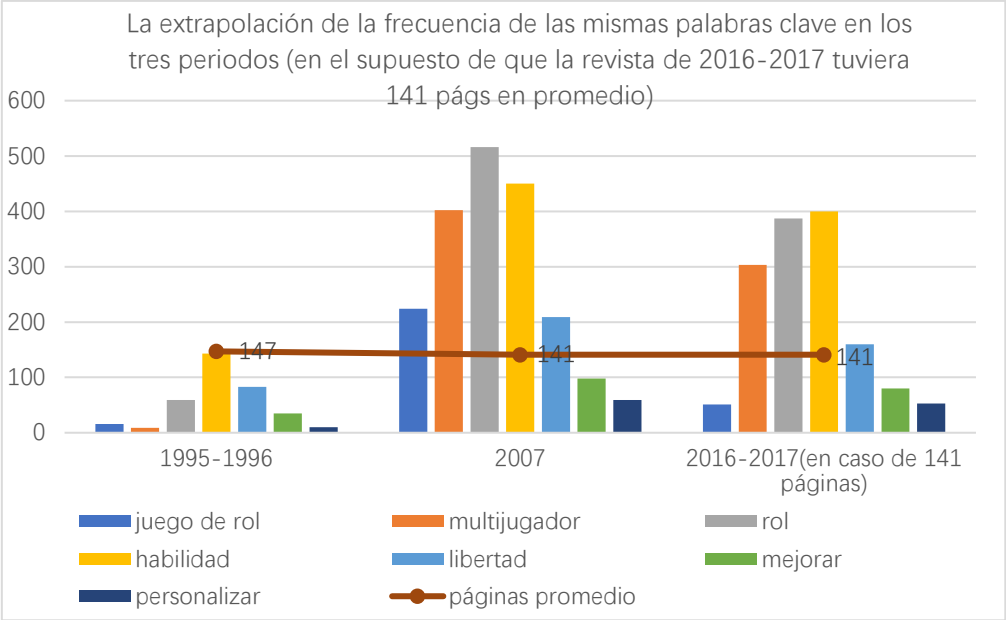


Figura 5. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo con la frecuencia promedio de las palabras por página, en la figura 5 se elabora un supuesto del caso en el que las revistas del periodo 2016-2017 tuviera 141

páginas en promedio y a partir de este supuesto se da una extrapolación de la frecuencia de las palabras. Por lo tanto, en la figura 5 se puede ver que en comparación con las revistas de 1995, **las de 2007 y las de 2016-2017 tienen un aumento obvio de frecuencia de las palabras clave; y en cuanto a la comparación entre las revistas de 2007 y las de 2016-2017, las diferencias no quedan tan obvias, aunque sí hay un descenso diminuto.**

El cambio de las páginas destaca el aumento de la frecuencia de las palabras que aparecen en las revistas del periodo de 1995 y el de 2016-2017 e igualmente justifica en cierta media las veces reducidas de estas palabras clave en las revistas de 2016-2017 en comparación con 2007.

En resumen, con las tablas y las figuras y comprando las revistas de los tres periodos diferentes, se puede observar los cambios que son: a) comparando las revistas de 1995 y las de 2007, se detecta un considerable aumento de la frecuencia de uso de estas palabras indicadas; b) compara las revistas de 2007 y las de 2016-1027, se detecta un reducción de la frecuencia, pero las revistas del periodo de 2016-2017, solo tienen dos tercios de las páginas de las revistas de 2007, lo que quizá puede justificar esta reducción; c) comparando las revistas de 1995 y las de 2016-2017, se detecta también un aumento de la frecuencia de uso de las palabras. Entre estas palabras ilustradas en las dos figuras, hay palabras como *libertad, mejorar, habilidad*, que además de describir videojuegos (*libertad de gameplay, mejorar tu personaje, puntos/árbol de habilidades, etc.*), se utilizan en muchas ocasiones paracosas comunes y corrientes; pero también se hallan palabras que normalmente se usan específicamente para describir los videojuegos - especialmente en estas revistas de videojuegos -, como *juego de rol, rol, multijugador.* Las tres palabras cuyo cambio queda evidente en las figuras.

4.1.2 La correlación de las palabras clave y su cambio durante los tres periodos

Además de la mera frecuencia de la aparición de las palabras, se analiza la *wordlink*, o sea, la correlación entre cada palabra. Es decir, se analiza y se compara cada ocasión en que aparecen dos de estas palabras de manera junta o muy de cerca.

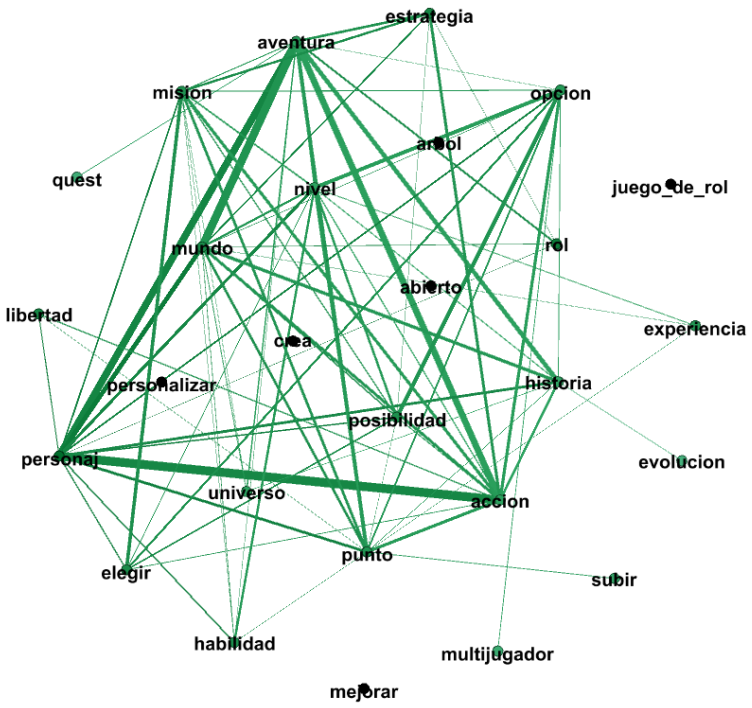


Figura 6: La correlación de las palabras clave en las revistas *Micromanía* de 1995. Fuente: elaboración propia

En la figura 5 se observan las diferentes relaciones entre cada pareja de palabras a través de las líneas entre los puntos que representan cada palabra. En más ocasiones las dos palabras aparecen juntos, la línea en estas dos será más gruesa, y si no, la línea será más fina. Por lo tanto, como se muestra en la figura, en las revistas *Micromanía* publicadas en el periodo de 1996, las correlaciones más fuertes entre palabras son la entre *personaje* y *aventura*, la entre *personaje* y *acción*, la entre *aventura* y *mundo*, la entre *aventura* y *acción*, y la entre *personaje* y *mundo*, pues las líneas entre estas parejas son obviamente más gruesas y destacadas que las otras líneas, mientras en los casos de otras parejas de palabras, las relaciones no son tan estrechas e incluso flojas.

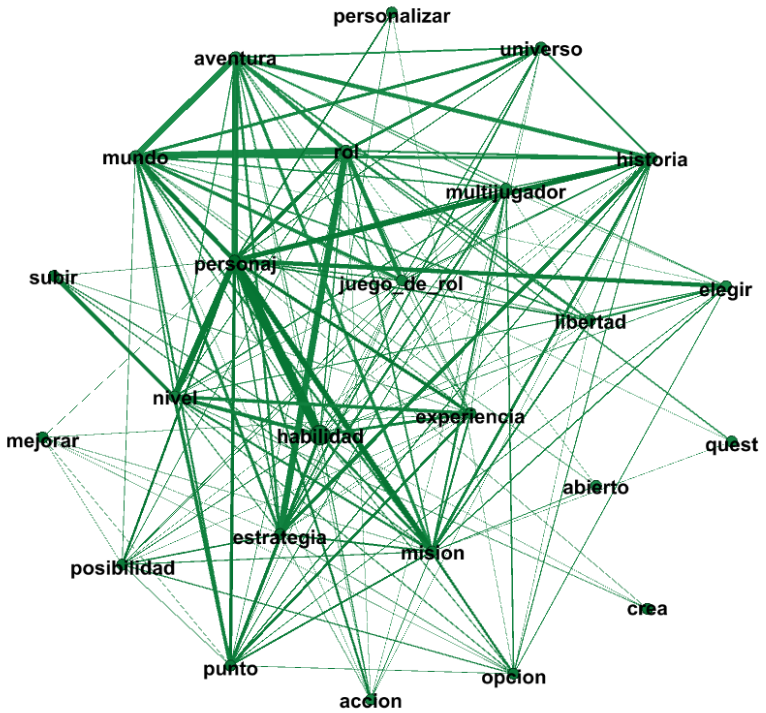


Figura 7: La correlación de las palabras clave en las revistas *Micromanía* de 2007. Fuente: elaboración propia

Según la figura 6, se da cuente de que, en comparación con las revistas de 1995, en las revistas de 2007 las relaciones entre cada dos palabras son más complejas, y además la diferencia entre las relaciones fuertes y las flojas queda más evidente que en 1995. Como en 1995, muchas líneas gruesas están relacionadas con la palabra *personaje*, pero al mismo tiempo, hay muchas diferencias en comparación con lo de 1996:

a) En la figura se observa que la pareja de palabras más recurrente es la de *personaje* y *habilidad* – palabra que en los videojuegos a menudo se usa para explica lo que puede hacer el personaje/ avatar -, mientras que en las revistas de 1995 la palabra *habilidad* tiene muy pocas relaciones con otras palabras para describir videojuegos.

b) La relación entre *personaje* y *nivel* se refuerza mucho en comparación con 1995, mientras no pierde la relación estrecha con la palabra *punto*; además, la relación entre *punto* y *experiencia* también se fortalece mucho. De esto se puede deducir que, en las revistas de 2007, se usa el término ¨punto de experiencia¨ muchas más veces que en 1995 y, este término es más usado cuando se habla de los personajes en los videojuegos.

c) La palabra *multijugador* – término muy representativo del género de juego de rol -,

ocupa una posición mucho menos marginal que 1995, y con esta se forman dos líneas muy obvias, con *personaje* y con *historia.*

d) Otra diferencia que merece la atención sería los casos de la palabra *rol* y de la locución específica *juego de rol*, que son palabras poco mencionadas y con pocas relaciones con otras palabras en las revistas de 1995, pero en el caso de 2007, ambas consiguen relaciones importantes y estrechas tanto con otras palabras como entre ellas mismas.

Para concluir, en las revistas *Micromanía* de 2007 algunas palabras clave como *rol*, *juego de rol*, *multijugador*, cobran importancia la que no tienen en las revistas de 1995 y, además, forman más relaciones entre estas mismas y otras palabras. De esto se puede observar que, **en 2007, las revistas *Micromanía* ya prestó más atención a los contenidos de videojuego de rol que en 1995**.

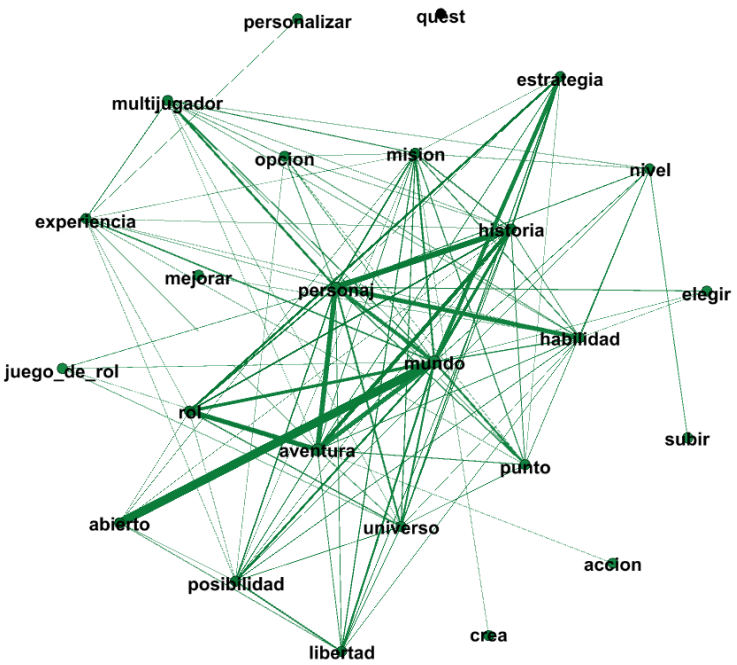


Figura 8: La correlación de las palabras clave en las revistas Micromanía de 2016-2017.
Fuente: elaboración propia

En la figura 7 al parecer las relaciones representadas por las líneas pasan a ser menos complicadas que 2007, lo que quizá en cierta medido es debido al acortamiento de la extensión de cada revista. Las palabras muy recurrentes para describir el contenido de

los videojuegos como *personaje*, *mundo*, *aventura* e *historia* mantienen su posición relativamente más comunicadora que las otras palabras clave tal como en los otros dos periodos anteriores, mientras que las palabras como *juego de rol*, *multijugador*, están menos relacionadas en comparación con 2007, pero todavía tienen más líneas que en 1995. La palabra *rol* su importancia en 2007 y tiene relaciones fuertes mostradas en las líneas gruesas. La mayor diferencia y la más importante en la correlación de las palabras en las revistas de 2016-2017 ilustrada en la figura 7 sería la línea muy destacada entre la palabra *mundo* y la *abierto*, lo que representa que en las 12 revistas seleccionadas del periodo 2016-2017 las ocasiones en las que estas dos palabras clave aparecen juntas son mucho más que otras parejas de palabras clave. *Mundo abierto*, este término u otras expresiones parecidas en el campo de videojuegos en la mayoría de las ocasiones se utilizan para indicar el espacio virtual en el videojuego que permite al jugador a explorar, interactuar o crear con la mayor libertad posible; este elemento muchas veces es conocido como un rasgo de los videojuegos de *sandbox* y también está relacionado estrechamente con los videojuegos de rol especialmente loa de carácter *sandbox*. Aunque hay no pocos videojuegos de rol que imponen limitaciones rígidas al jugador en su exploración del contenido de los juegos y por esta razón el proceso de jugar pasa a parecerse a una línea en vez de una red de complejidad narrativa que contiene muchas posibilidades o ramas de una misma historia, mucho menos *sandbox*, cabe menciona que, la libertad de la *gameplay* y las posibilidades narrativas que conduzcan a los diferentes resultados en el proceso del juego coinciden con algunos rasgos característicos de los juegos de rol de mesa que no tiene los límites regidos por la tecnología o la capacidad del programa informático o de los discos duros. Estos rasgos ya son explicados en los apartados anteriores.

Para resumir, en el periodo de 2016-2017, se da nota de que, a pesar de la frecuencia reducida de uso de las palabras como *juego de rol*, *rol*, etc., y la disminución de las relaciones de estas palabras con otras, en las 12 revistas **se detectan la aparición muy frecuente de la pareja de palabras *mundo abierto* en su contenido, fenómeno que no sucede en los otros dos periodos.** Esto es la mayor diferencia destacada que se

puede observar a través de analizar la frecuencia y la correlación de las palabras clave. Este fenómeno quizá puede demostrar de manera mediata que, a diferencia de las revistas de 2007, en las que se menciona con mucha frecuencia las parejas de palabras que indica directamente a los juegos de rol, como *juego de rol, rol*, etc., en 2016-2017, las parejas de este carácter se presentan con relativamente menos frecuencia, mientras que la pareja compuesta por *mundo* y *abierto* y no directamente vinculada con este género de videojuegos aparecen con mayor frecuencia; además, en comparación con las revistas publicadas en 1995, las líneas entre las palabras clave seleccionadas en las revistas de 2016-2017 relacionan más palabras y forman más parejas que describen los videojuegos de rol o sus rasgos.

4.2 Resultado del análisis cualitativo

4.2.1 El cambio y la *rolificación* posible de la serie de Grand Theft Auto

La serie de Grand Theft Auto (GTA) tiene no pocos videojuegos que han logado éxito y que han llegado a ser ¨clásicos¨ en la historia de videojuegos. En la investigación se eligen los que pueden ser representativos para mostrar las diferencias producidos en el desarrollo de la serie en sus distintas etapas. Por lo tanto, se toma como casos GTA III, GTA: San Andreas, y GTA V, los que no solo son muy destacados entre otros videojuegos contemporáneos sino también han dejado profundas influencias en toda la historia de videojuegos.

Aunque la serie de Grand Theft Auto arrancó en 1997 con su primera obra del mismo título Grand Theft Auto, fue su tercer título Grand Theft Auto III (GTA III) publicado en 2001 el que ha sido generalmente considerado como el hito histórico tanto para la serie GTA como en el ámbito de videojuegos de tipos parecidos, así como en el aspecto del concepto de ¨mundo abierto¨. La mayor distinción entre Grand Theft Auto 3 y sus antecesores está en que fue el primero completamente hecho en tres dimensiones (3D) de la serie y después de este título la saga entró en la etapa del universo 3-D.

En la historia de GTA III el jugador desempeña al protagonista llamado Claude Speed, traicionado por su novia Catalina, es detenido por la policía y después se logra escapar. por lo que se ve obligado a cumplir misiones encargadas por diferentes bandas, pandillas o mafias para sobrevivir en la ciudad de Liberty. Como el primer título del universo 3-D, GTA III sigue la tradición de sus dos antecesores, caracterizado por los elementos del género acción-aventura, mezclando los elementos de conducción, disparo y el más importante, un mundo abierto que ofrece al jugador gran libertad para explotar el mapa. Además, se refuerza las relaciones entre la *gameplay* y las narrativas. El proceso del juego está basado en las misiones, es decir, la historia se desarrolla mientras el jugador cumple más misiones; y cuando el protagonista cumple las misiones, los personajes, o sea, los *NPC*s que pertenecen a las pandillas al respecto van a tener diferentes reacciones al ver al protagonista. La combinación del sistema del juego y el desarrollo de los argumentos es, según uno de sus creadores Sam Houser, ¨una mezcla de una película de gánster y un juego de rol¨ (Perry, 2001). A pesar de este efecto realístico que se pretende, quizá debido a las limitaciones tecnológica de aquella época, en GTA III el protagonista nunca habla y se limita a aceptar las misiones para cumplirlas, lo que hace que las interacciones posibles ofrecidas al jugador para tener distintas experiencias en realidad no son tantas. En el juego se ofrecen diversas armas y muchos vehículos, pero hay poco modo de personalizar los atributos de protagonista ni sus vestidos. A causa de que el protagonista ¨no tiene voces¨, nunca expresa sus opiniones ni mucho menos dar diferentes opiniones en las conversaciones entre el protagonista y los personajes en los argumentos.

Grand Theft Auto: San Andreas (GTA: SA) fue lanzado en 2004, tres años después de GTA III. Como el séptimo videojuego de la serie de GTA, siguiendo a Grand Theft Auto: Vice City, el éxito de GTA: SA no llegó a ser más destacado que el de GTA III y fue el videojuego mejor venido de 2004. El videojuego ha sido evaluado como uno de los videojuegos más grandes que se han creado. En comparación con GTA III, en GTA: SA se mantiene los componentes clave de disparos de tercera persona, conducción y mundo abierto, y al mismo tiempo se enriquece mucho el contenido del videojuego,

añadiendo más rasgos con referencia a los elementos de la vida o del mundo real, como sus ciudades, regiones, enseñas y así como unos argumentos basados en eventos sucedidos en la realidad en Los Ángeles. En realidad, entre todos los componentes nuevos son muy de notar los de las ricas narrativas que encadena todo el proceso de juego y los elementos de *role-playing*, que son dos rasgos muy importantes que elevan y mejoran GTA: SA para una calidad afinada. La historia narrada es una base fundamental en toda la *gameplay* de GTA; SA. En este juego, la narración y las relaciones entre los personajes son muy bien tejidas y son más complicada que la de GTA III. Con el avance de la historia, el jugador puede explotar diferentes entornos situados en varios mapas. Las narrativas conmovedoras también hacen que el jugador se sienta inmerso en los argumentos y que se identifique mejor con el protagonista, Carl Johnson (CJ), un joven pandillero que en el juego se ve obligado a salvar a su familia y la pandilla familiar de la calle Grove. Se observa que, en GTA: SA, a través de aprovechar las señas sociales identificadoras como películas, formas, música y jergas, se establece una sensación de ¨ser incluido¨ que refuerza la compresión y que crea una condición consistente para la perfilación de CJ (Kasap, 2018). Además de la figura plasmada mediante las narrativas enriquecidas, el sentido de identificación del jugador por el protagonista se logra igualmente por medio de la enfatizada personalización del protagonista en el sistema del juego, la que es la segunda característica esencial de GTA: SA. En el juego se agregan mucho nuevos elementos que provienen de los juegos de rol: además de las variadas armas y los vehículos a la disposición del jugador, en el juego se permite al jugador a cambiar la apariencia del protagonista CJ: peinado, vestido, talla, tatuaje, etc. EL cambio de la apariencia del protagonista no es algo insignificante, sino que puede afectar los atributos físicos del protagonista, la actitud de los personajes hacia él, las conversaciones entre ellos e incluso algunas misiones. Por ejemplo, en el juego las novias del protagonista tienen diferentes preferencias por la estatura el cuerpo del protagonista y algunas prefiere que él se mantiene bien formado mientras que a algunas les gusta que sea un poco engordado. Esta personalización del protagonista controlado hace que en gran medida el jugador esté vinculado a un cuerpo

reproducido que necesita deportes para mantener su salud y que puede ser disfrazado o adornado con peinado y tatuaje (2004). Para mantener un cuerpo bien formado o cambiar la estatura del cuerpo, el jugador puede aprovechar las tiendas de vestido, de tatuajes, las barberías ir a los gimnasios para tener los músculos bien formados. En GTA: SA el protagonista puede conseguir o mejorar las habilidades de conducir, uso de armas, resistencia física y capacidad vital a través de ejercicios correspondientes; en los gimnasios el protagonista puede aprender diferentes modos de combatir. El sistema de respecto del juego afecta algunas acciones pandilleras del protagonista, así como las interacciones en la pandilla. Además, en el juego se permite al protagonista comprar propiedades en varias regiones. Con estos nuevos d elementos de las narrativas enriquecidas y de carácter del juego de rol GTA: SA perfecciona las interacciones ofrecidas al jugador, fortaleciendo las interrelaciones entre el mundo virtual del juego, el protagonista desempeñado por el jugador y el propio jugador. En este videojuego de la serie ya se perciben rasgos patentes de la tendencia de ¨rolificación¨ en su evolución.

Respect

Respect enables you to recruit gang members, and is made up of a number of components:

RESPECT TYPE	RESPECT TOTAL CONTRIBUTION
Running respect	40%
Mission progression	36%
Territory under control	6%
Money	6%
Fitness	4%
Girlfriend progress	4%
Clothes	4%

RUNNING RESPECT BREAKDOWN

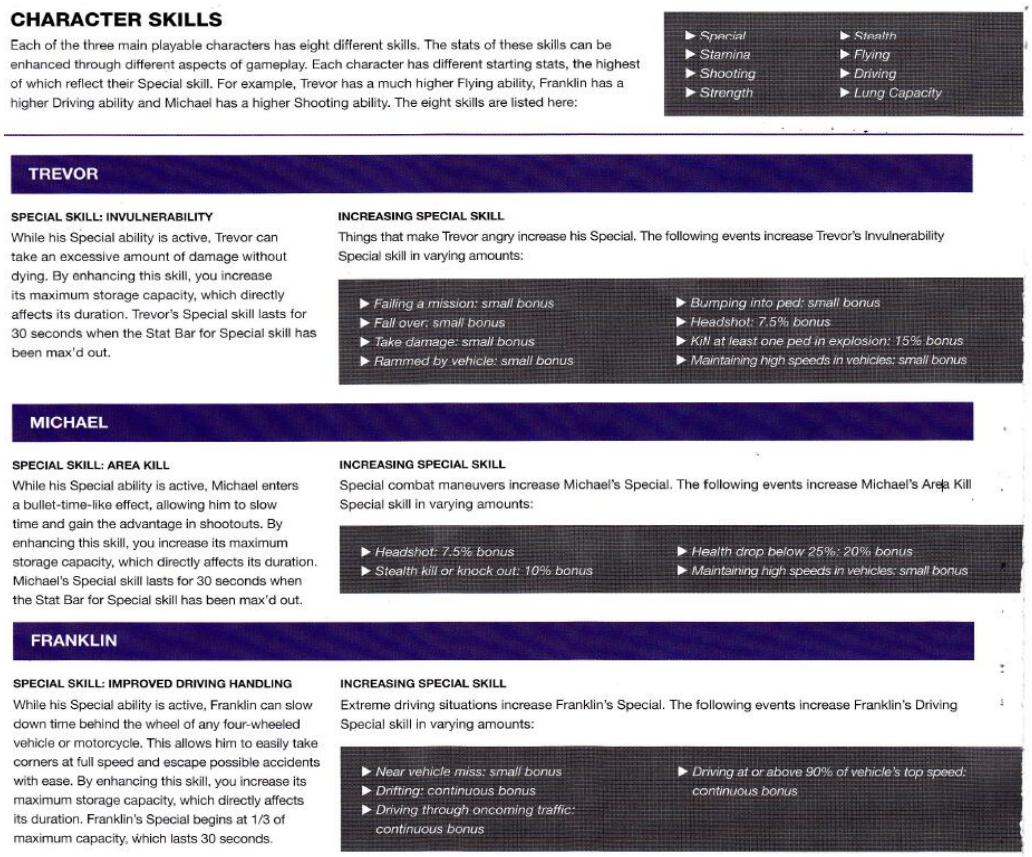
ACTION	STATISTIC MODIFICATION
Killing a dealer	+ .005%
Killing a gang member	+ .5%
Killing a member of your gang	- .005%
A member of your gang gets killed	- 2%
Territory gained	+ 30%
Territory lost	- 3%

Figura 9: El sistema de respeto de Grand Theft Auto San Andreas. Fuente: *Grand Theft Auto San Andreas: official strategy guide*

Si se habla de los mejores videojuegos publicados durante los recientes últimos años, Grande Theft Auto V (GTA V) sin duda debe está entre ellos. Publicado en 2103, GTA V tuvo el mayor éxito entre todos los títulos de la serie de GTA y es altamente evaluado por la mayoría de los comentarios. GTA V ganó Juego del año de varias publicaciones de videojuego y es el segundo videojuego más vendido en toda la historia[3]. Como el

[3] Vease: List of best-selling video games, Fuente, Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-

quinto videojuego de toda la serie, GTA V reúne los elementos heredados desde las diferentes obras anteriores de la saga - conducción, disparos, mundo abierto, elementos de características de los juegos rol – y combina el sistema del juego y las narrativas presentándolos con los gráficos mejorados por la tecnología evolucionada; en el juego se permiten dos modos de disparos: el antiguo en tercera persona, y el en primera persona. En comparación con Grand Theft Auto: San Andreas, los protagonistas controlables se han aumentado de uno a tres: Trevor, Michael y Franklin, cuyas historias se interrelacionan entre sí cuando cumplen sus misiones. Cada protagonista posee ocho habilidades, entre las que siete son comunes y uno es la habilidad especial de cada uno respectivo para combatir y todas de estas son elevables. La habilidad especial de cada protagonista también está reflejada en los atributos iniciales de ellos. En GTA V se ofrecen al jugador tres finales diferentes que afectan la vida y el final de los tres protagonistas, y las opciones está en las manos del jugador.



CHARACTER SKILLS

Each of the three main playable characters has eight different skills. The stats of these skills can be enhanced through different aspects of gameplay. Each character has different starting stats, the highest of which reflect their Special skill. For example, Trevor has a much higher Flying ability, Franklin has a higher Driving ability and Michael has a higher Shooting ability. The eight skills are listed here:

- Special
- Stamina
- Shooting
- Strength
- Stealth
- Flying
- Driving
- Lung Capacity

TREVOR

SPECIAL SKILL: INVULNERABILITY

While his Special ability is active, Trevor can take an excessive amount of damage without dying. By enhancing this skill, you increase its maximum storage capacity, which directly affects its duration. Trevor's Special skill lasts for 30 seconds when the Stat Bar for Special skill has been max'd out.

INCREASING SPECIAL SKILL

Things that make Trevor angry increase his Special. The following events increase Trevor's Invulnerability Special skill in varying amounts:

- Failing a mission: small bonus
- Fall over: small bonus
- Take damage: small bonus
- Rammed by vehicle: small bonus
- Bumping into ped: small bonus
- Headshot: 7.5% bonus
- Kill at least one ped in explosion: 15% bonus
- Maintaining high speeds in vehicles: small bonus

MICHAEL

SPECIAL SKILL: AREA KILL

While his Special ability is active, Michael enters a bullet-time-like effect, allowing him to slow time and gain the advantage in shootouts. By enhancing this skill, you increase its maximum storage capacity, which directly affects its duration. Michael's Special skill lasts for 30 seconds when the Stat Bar for Special skill has been max'd out.

INCREASING SPECIAL SKILL

Special combat maneuvers increase Michael's Special. The following events increase Michael's Area Kill Special skill in varying amounts:

- Headshot: 7.5% bonus
- Stealth kill or knock out: 10% bonus
- Health drop below 25%: 20% bonus
- Maintaining high speeds in vehicles: small bonus

FRANKLIN

SPECIAL SKILL: IMPROVED DRIVING HANDLING

While his Special ability is active, Franklin can slow down time behind the wheel of any four-wheeled vehicle or motorcycle. This allows him to easily take corners at full speed and escape possible accidents with ease. By enhancing this skill, you increase its maximum storage capacity, which directly affects its duration. Franklin's Special begins at 1/3 of maximum capacity, which lasts 30 seconds.

INCREASING SPECIAL SKILL

Extreme driving situations increase Franklin's Special. The following events increase Franklin's Driving Special skill in varying amounts:

- Near vehicle miss: small bonus
- Drifting: continuous bonus
- Driving through oncoming traffic: continuous bonus
- Driving at or above 90% of vehicle's top speed: continuous bonus

Figura 10: Las habilidades de los tres protagonistas de GTA V. Fuente: *Grand Theft Auto V Official Guide Book*

selling_video_games. Consulta 7 de junio de 2021

En el desarrollo de la serie de Grand Theft Auto mostrado en sus videojuegos principales, se observan el cambio o sea el enriquecimiento del contenido. En este proceso se añaden progresivamente múltiples elementos entre los cuales destacan los pertenecientes al género de juegos de rol, dando más posibilidades de la personalización de los protagonistas a los que controla el jugador. Además, los argumentos narrados iban afinándose a fin de crear un mundo inmersivo del juego a través de hacer referencia al mundo real fortaleciendo las interacciones entre el protagonista desempeñado por el jugador, los personajes y el entorno.

4.2.2 El cambio y la rolificación posible de la serie de Tomb Raider

Aunque es clasificado en el mismo género de videojuegos de aventura de acción que Grand Theft Auto, la saga de Tomb Raider se presenta de manera casi totalmente diferente que la otra. Desde su primer videojuego Tomb Raider, esta serie pone de relieve los aspectos de explotación de tumbas, ruinas antiguas o sitios semejantes y de resolver rompecabezas en el proceso del juego. Los juegos principales de la saga generalmente tienen una línea narrativa de historia muy clara para que el jugador cumpla los niveles del juego siguiendo esta línea controlando a la única protagonista de toda la serie, Lara Croft. Esto quiere decir, en Tomb Raider se adopta el modo más lineal que un mundo abierto que permite la explotación liberal por todo el mapa.

Su primer videojuego titulado Tomb Raider fue publicado en 1996 y fue en forma 3-D. En este título el jugador controla a Lara Croft a viajar cuatro regiones – Perú, Grecia, Egipto y Atlantis -, siguiendo el paso de l a historia y explorando los sitios misteriosos y antiguos. Entonces en este videojuego se da énfasis en el contenido de explotación, de aventura y otros elementos relacionados como la colección de artefactos y tesoros antiguos. Para ello, en el juego se enfatizan mucho los modos y las acciones para interactuar con el medio. Lara tiene varios movimientos para realizar las interacciones complejas con el medio como andar, correr, recoger cosas, dar disparos, mover bloques, colgarse sobre salientes, dar la vuelta y bucear en el agua (Core Design, 1996). En el juego se ofrecen a Lara unas armas para combatir con los enemigos y los monstruos en

los laberintos: la escopeta, dos pistolas y dos Uzis. En los combates Lara apunta sus armas a los enemigos automáticamente una vez que estos entren en su alcance, por eso el juego no requiere mucha habilidad de apuntar para disparar.

Figura 11: La interfaz de usuario de Tomb Raider. Fuente: Tomb Raider (1996)

Debido a varias casusas, Tomb Raider: Underworld publicado en 2008 fue creado por la compañía Crystal Dynamics en vez de Core Design y este videojuego fue el tercero después de que el trabajo de crear los videojuegos de esta serie había sido encargado a Crystal Dynamics. El cambio de productor ha atraído sin duda nuevas modificaciones a esta saga. Tras numerosas obras publicadas, seguramente en Tomb Raider: Underworld se halla una evolución en todos los aspectos en comparación con el primer título de la serie. Además del gran progreso de los gráficos, en Tomb Raider: Underworld el sistema del juego es más perfeccionado y se ofrecen más armas accesibles para combatir. El mayor progreso está en el sistema de interacciones refinado. En Tomb Raider: Underworld el mundo ¨reacciona y recuderda¨, pues las acciones de Lara pueden dejar huellas en el medio o cambiarlo de manera permanente; por ejemplo, los cuerpos de los enemigos matados por ella van a quedarse allí, o las destrucciones hechas en el entorno no van a desaparecer. Los movimientos de Lara también se refinan y se enriquecen mucho, por lo que, además de las nuevas interacciones con el entorno, el nuevo sistema de combate también permitir a Lara a tener diversas opciones cunado se enfrente a los enemigos y luchar contra ellos con múltiples acciones. Estas medidas

subrayan indudablemente el carácter de videojuego de acción, a través de ofrecer al jugador la mayor libertad de actuar con diferentes movimientos de la protagonista ante distintas situaciones, y las interacciones realísticas pueden hacer el mundo virtual más inmersivo para el jugador.

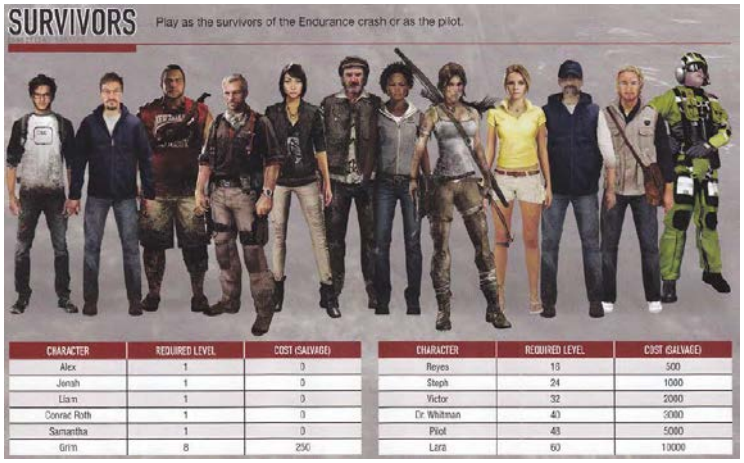
Figura 12: Parte de los movimientos de Lara para combatir. Fuente: *Tomb Raider: Underworld: The Complete Official Guide*

Un año después de la publicación de Tomb Raider: Underworld, su compañía propietaria Eido fue comprado por Square Enix y este junto con Crystal Dynamics reinició la historia de Lara Croft con una nueva trilogía que contaría los orígenes de la protagonista arqueóloga, todavía inexperta, hasta convertirse en la que conocemos: Tomb Raider (2013), Rise of the Tomb Raider (2015) y Shadow of the Tomb Raider (2018). Fue casi de suponer que esta decisión atraería un gran cambio e introduciría nuevas dinámicas a esta serie. Los aspectos cambiados se perciben ya en la obra inicial de la trilogía: Tomb Raider (2013), en que se combina los elementos de acción, aventura, explotación, sobrevivencia y sigilo. Además del sistema de interacciones muy diversas con el medio heredado y evolucionado desde los videojuegos anteriores de la propia serie, el combate del juego se inspira en la serie de Uncharted de Naught Dog y caunde se enfrente a los enemigos (Cullen, 2013), el jugador puede optar por la estrategia preferida aprovechando diferentes objetos o habilidades para cumplir su misión: utilizar el arco, las armas de fuego, combatir a corta distancia y asesinar de sigilo. Si bien los

elementos susodichos dan énfasis de nuevo a su carácter del género de videojuegos de acción, en el reiniciado Tomb Raider hay otros elementos nuevos que merece atención, que son los elementos incorporados de los juegos de rol. Cuando el jugador logra progresar en el juego, cumple algunas misiones, sobrepasa un desafío de caza, explotación o combate, matar a los enemigos y coleccionar los tesoros o artefactos va a ganarse puntos de experiencias para subir el nivel de sus habilidades y de sus armas. En Tomb Raider (2013) se introduce el nuevo sistema de habilidades que imita la forma del árbol de habilidades muy usado en los juegos de rol; el sistema de habilidades de sobrevivencia tiene tres ramas principales: sobreviviente, cazador y luchador, y cada una de ellas tiene varias habilidades filiales que el jugador puede comprar con los puntos de experiencias. El jugador puede utilizar estas habilidades para facilitar el combate, las cazas, la explotación y la colección de artefactos. Fuera de la historia principal, el jugador puede completar múltiples misiones periféricas, explorar diferentes regiones, revisitar lugares explotados y buscar las tumbas, lo que permite al jugador actuar con libertad en cierta medida y que da una sensación del modo de ¨mundo abierto¨. Aparte, Tomb Raider de 2013 ofrece el modelo multijugador en que se incluye tres tipos de juego (BradyGames, 2013, p. 250).

Figura 13: Las habilidades de la rama Sobreviviente del nuevo sistema de habilidades. Fuente: Tomb Raider

Signature Series Guide (2013), p. 17



CHARACTER	REQUIRED LEVEL	COST (SALVAGE)	CHARACTER	REQUIRED LEVEL	COST (SALVAGE)
Alex	1	0	Reyes	16	500
Jonah	1	0	Steph	24	1000
Liam	1	0	Victor	32	2000
Conrad Roth	1	0	Dr. Whitman	40	3000
Samantha	1	0	Pilot	48	5000
Grim	8	250	Lara	60	10000

Figura 14: Parte de los personajes disponibles para el jugador en el modelo multijugador de Tomb Raider de 2013. Fuente: *Tomb Raider Signature Series Guide* (2013), p. 260

Analizando los tres videojuegos de la serie de Tomb Raider publicados en sus tres etapas respectivas, se puede notar que, en este proceso de desarrollo, además de las mecánicas mejoradas de acción, los movimientos verosímiles de la protagonista y las interacciones variadas para destacar los aspectos del género de acción y para construir un mundo más inmersivo, se introducen también elementos característicos del género de videojuegos de rol – el sistema de árbol de habilidades -. El nuveo sistema de habilidades en la trilogía reiniciada juega un papel importante en los combates de este videojuego de Tomb Raider y hace que el contenido del juego sea más interesante y atractivo, lo que representa una prueba en los nuevos ámbitos que no son tradicionales de la serie. Además, aunque todavía no es un ¨mundo abierto¨, el permitir la visita a varios lugares de forma relativamente libre y las misiones fuera de la línea principal de la historia para elegir, dan la sensación de jugar los juegos de rol igualmente.

4.2.3 El cambio y la rolificación posible de la serie de Assassin’s Creed

Assassin’s Creed es una franquicia de videojuegos de acción-aventura sigilo y de mundo abierto. El primer videojuego homónimo de la serie Assassin’s Creed fue publicado en 2007 y hasta ahora la serie ya tiene doce videojuegos principales, entre los que el último es Valhalla de 2020. Los videojuegos principales de esta serie son de modelo ¨mundo abierto¨ en que el jugador puede explotar el medio con libertad, combatir contra enemigos cara a cara o asesinarlos de manera sigilosa. En los

videojuegos de Assassin’s Creed normalmente hay dos tipos de misiones: las para desarrollar la trama central y las están poco relacionadas, y el mundo abierto hace posible que el jugador explote los sitios históricos situados en el mapa en el proceso de cumplir las misiones.

El primer videojuego Assassin’s Creed se da mucho énfasis a los elementos de acción, sigilo y el mundo abierto. En el juego el jugador es un miembro de la organización de los asesinos llamada Hermandad que lucha contra los templarios y va a llevar a cabo una serie de asesinatos mandados por el líder de los asesinos. Para esto, el jugador debe recorrer varios pueblos y ciudades y encontrar el agente de la Hermandad en cada lugar. Antes de cada asesinato, el jugador debe cumplir otras misiones de preparación como espionaje, interrogación, hurto, etc. Además, en el juego hay numerosas misiones secundarias que no hacen avanzar la trama, como cazar y matar a templarios, lo que ayuda la explotación de este mundo abierto del juego. Después de completar cada serie de asesinatos, la trama va a desarrollarse y se recompensa al jugador con mejores armas. En el videojuego se enseña al jugador los movimientos y trucos de atacar, pero no hay un sistema para subir las habilidades.

Este sistema semejante es aplicado por primera vez en la serie en Assassin’s Creed Unity. En Assassin’s Creed Unity se permite la personalización de los atributos o sea las habilidades del personaje, además de las armas y armaduras por elegir. El jugador puede conseguir los puntos de recompensa para subir el nivel de sus habilidades en el sigilo, lucha, vida, etc. En Assassin’s Creed Unity se incorpora el modelo de multijugador en que los jugadores colaboran, como muchos videojuegos originalmente de jugador singular.

A partir de Assassin’s Creed Unity, los videojuegos principales posteriores de la serie toma el sistema de árbol de habilidades como un elemento muy recurrente con cierto objetivo de elevar la jugabilidad de los juegos.

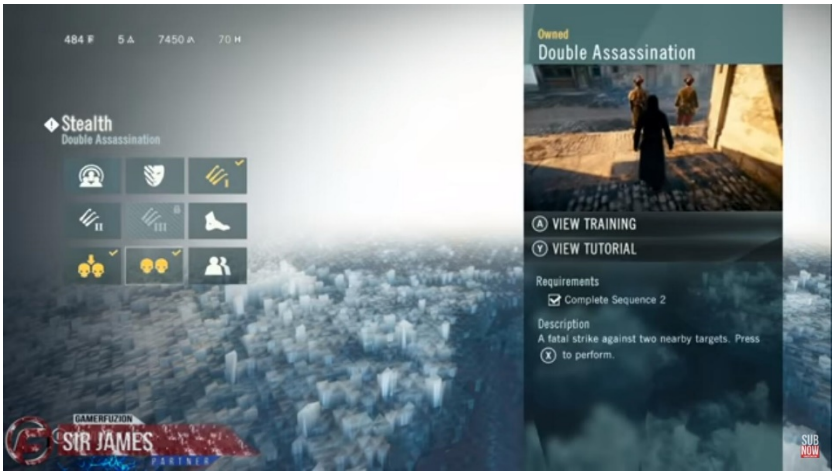


Figura 15: La habilidad de sigilo. Fuente: Assassin's Creed Unity (2014)

Figura 16: Árbol de habilidades de Assassin's Creed: Origins, más complejo que el de Assassin's Creed Unity. Fuente: Assassin's Creed: Origins (2017).

4.2.4 El cambio y la rolificación posible de la serie de Bioshock

Aunque está entre las franquicias de videojuegos mejor vendidas, hasta ahora la serie de Bioshock solo tiene tres videojuegos publicados entre 2007 y 2013. Por lo tanto, debido a la duración de desarrollo relativamente corta en comparación con los otros videojuegos elegidos, en la saga de Bioshock se muestra la continuidad y la sucesión más que el cambio. La serie de Bioshock es clasificada como videojuegos de disparos en primera persona y los tres videojuegos tienen casi el mismo modelo en lo que se refiere a la *gameplay*. El elemento central de su jugabilidad es la combinación de las armas físicas como armas de fuego o de corta distancia, las habilidades fantásticas sobrehumanas y las interacciones con el medio. Con esta modalidad en el juego el

jugador puede optar por varias formas o estrategias de combatir, según el tipo de los enemigos, las características de las circunstancias, cuando se enfronta a los riesgos; por ejemplo, luchar contra los enemigos frente a frente, asesinarlos de sigilo o matarlos indirectamente con los objetos en sus alrededores. El combinar las armas físicas y las habilidades fantásticas hace el videojuego una mezcla de los elementos de disparos y de los juegos de rol, pues en los videojuegos de Bioshock los efectos de las habilidades no son incambiables, sino que se pueden subir o mejorar. El sistema de habilidades de los videojuegos de Bioshock se presenta en forma de un árbol de habilidades, que son parecidos de los provenientes de los videojuegos de rol, y cada habilidad tiene tres niveles cuyos efectos se aumentan gradualmente según su nivel. El jugador puede subir las habilidades o decidir las habilidades que quiere llevar, a través de las máquinas expendedoras o las similares que están instaladas en diferentes esquinas del mapa. En cuanto a las forma de aprender, cambiar y subir las habilidades, se llevan a cabo en las maquinas ¨realmente¨ existentes en el mundo del juego en vez de presentarse directamente en las interfaces de usuario de configuración, lo que puede aumentar la verosimilitud y la sensación interactiva de este mundo virtual. Además, las instrucciones de las habilidades se presentan en forma de los anuncios característicos de la primera mitad del siglo XX, haciendo el mundo del juego más realístico como si fuese parte de la realidad social de aquella edad.

Figura 17: La instrucción de uso de habilidades: Fuente: Bioshock (2007)

Figura 18: Una de las ramas del árbol de habilidades de Bioshock Infinite (2013). Fuente: *BioShock Infinite Limited Edition Strategy Guide* (Walsh, 2013)

Por eso, se puede ver que, en la serie de Bioshock, en realidad no se detecta un cambio obvio que implica la aparición o el aumento de los elementos característicos de los juegos de rol, lo que difiere de las otras series de videojuegos seleccionados, pero sí que en el inicio ya se incluyen unos rasgos de los videojuegos de este género.

5. Conclusión y reflexión

Según la definición previamente planteada de la ¨rolificación¨, se refiere al fenómeno de que los elementos característicos de los juegos de rol se aplican en los videojuegos que no son de este género. En la investigación se pretende demostrar este fenómeno de rolificación dos aspectos: la frecuencia aumentada de las palabras o las locuciones clave al respecto en las revistas de videojuego, y el cambio sucedido en los videojuegos que no pertenecen al género de juego de rol durante las décadas recientes. Para ello, la investigación se realiza principalmente a través del análisis de paratextos (Genette,

1997). Se elige la revista *Micromanía* la que es una de las revistas de videojuegos con la historia más larga en España hasta Europa para el análisis cuantitativo y, para el análisis cualitativo se toman como casos unos videojuegos pertenecientes respectivamente a cuatro series muy populares.

En el análisis cuantitativo, se eligen las revistas de *Micromanía* de tres diferentes etapas y se concentra en los dos aspectos: la frecuencia de la aparición de las palabras clave que tienen relaciones con el género de videojuegos de rol; y las formas en que se combinan estas palabras clave para ver si hay un cambio de focos o de la interrelación entre estas palabras y la frecuencia de las parejas de palabras que pueden describir las características de los videojuegos de rol. Según los resultados, se demuestra que comparando las revistas respectivamente de las etapas de 1995, 2007 y 2016-20017, generalmente se aumenta la frecuencia de las palabras - aunque no todas - que típicamente describen los juegos de rol o sus rasgos. En cuanto a las parejas recurrentes en las revistas, se detecta que comparando las revistas de 1995 y las de 2007, hay un incremento de las parejas de palabras que están estrechamente relacionadas con el género de juegos de rol; y en las revistas de 2016-2017, a su vez, se observa un brusco aumento de una pareja de palabras que representa un modelo de videojuego de libertad y lleno de posibilidades para al jugador, ¨mundo abierto¨. A pesar de que este modelo de mundo abierto no pertenece únicamente a los juegos de rol, la libertad y las diversas posibilidades que se proporcionan al jugador en efecto coinciden mucho con este género y por eso este modelo es normalmente considerado como rasgos de los juegos de rol o su derivado. Al mismo tiempo, algunas de las parejas de palabras que indica directamente a los juegos de rol como la locución ¨juego de rol¨ se convierte más marginal en la red formada por todas las palabras clave elegidas en las revistas de 2016-2017. Para resumir, comparando las revistas de *Micromanía* de las tres etapas, de 1995 a 2007, hay un aumento total de la frecuencia de las palabras clave relacionadas con el género de juego de rol, con lo que se podría deducir que hay un cambio de foco de su contenido que se va concentrando en los videojuegos de rol, es decir, los videojuegos de rol está cobrando la popularidad; sin embargo, la marginalización de la

locución ¨juego de rol¨, la que en 2007 está en posición muy alineada en la red de palabras, y de esto se podría deducir que en las revistas elegidas de la etapa más reciente aunque no se presta tanta atención al contenido que en 2007, deja huellas esta popularidad de los videojuegos de rol en los medios de comunicación posteriormente, pues se observa que la pareja de palabras ¨mundo abierto¨ es relativamente más frecuente entre todas las parejas elegidas en las revistas del periodo 2016-2017.

Con el análisis cualitativo de los videojuegos populares que no son del género de videojuegos de rol, se demuestra que entre las cuatro series de videojuegos con dearrollo de alto presupuesto, hay tres que tiene un cambio y que adoptan los elementos de videojuegos de rol: el sistema de habilidades, el mundo abierto, las misiones secundarias optativas, el modelo de multijugador, etc. La rolificación ayuda a aumentar la jugabilidad de los videojuegos y contribuye a la creación de un mundo más inmersivo en ellos. En el único caso que no se detecta el cambio que podría considerarse como la rolificación, Bioshock, sería porque al inicio en esta serie ya se combinan los elementos de disparos y el sistema de árbol de habilidades – uno de los rasgos más característicos de los videojuegos de rol -.

A través de la investigación se podría resumir la rolificación de los videojuegos desde dos aspectos: el primero es la rolificación de los videojuegos propios, que significa la adoptación de los elementos típicos de los videojuegos de rol en los videojuegos de otro género; el segundo es la rolificación del jugador, que quiere decir la identificación del jugador con el personaje/ avatar controlado por él. El primero puede contribuir el segundo, o más allá, el primer tipo de rolificación se realiza para profundar la segunda, estableciendo enlaces entre el mundo del videojuego y el mundo real. Este enlace hace que la realidad proyecte sus reflejos en el mundo virtual de los videojuegos. Según Ruiz-Collantes y Sánchez-Sánchez (2019), ¨desde la cultura audiovisual popular, se pueden ver representadas distintas tensiones sociopolíticas y ansiedades sociales características del contexto y de la época¨, y este fenómeno se puede aplicar en la cultura de videojuegos, por la popularidad y divulgación que hoy en día se ha ganado.

Sabiendo la función de reflejo de los videojuegos, no se extrañaría de que este fenómeno de rolificación se releja en cierto sentido la realidad social y su cambio sucedido. Baerg (2012) indica que no es una coincidencia que los videojuegos de rol se hacen popular en el contexto contemporáneo en que la ideología política dominante ha sido el neoliberalismo. La extensión de los mercados libres y de los principios del neoliberalismo por los ámbitos que no son económicos hace que esta ideología deje su expresión también en los videojuegos. La privatización y la individualización de los riesgos en la retórica neoliberal está reflejada en el ámbito de los videojuegos, especialmente en los videojuegos de rol. La personalización de los riesgos hace que cada uno sea responsable de sí mismo para evitar o solucionar los riesgos con racionalidad y prudencia (2014, p.189). En la rolificación muchos videojuegos adoptan el sistema clásico de habilidades de los videojuegos de rol, el modelo mundo abierto, las misiones secundarias optativas, con el objetivo de ofrecer más libertad, más posibilidades y más opciones al jugador, permitiendo la personalización de parte del contenido del videojuego. El jugador puede construir a su personaje virtual a su gusto eligiendo sus atributos, habilidades o a veces apariencia y en este proceso se siente completamente capaz de ser responsable de sí mismo y de a enfrentarse a una variedad de riesgos en el mundo virtual. Además, en esta personalización e individualización del personaje, el jugador es capaz de cambiar o reconfigurar algunos de los atributos de su personaje, transformándolo en un personaje muy distinto que antes. La posibilidad de ejercer un gran cambio en el personaje/avatar controlado permite que el jugador pueda tener identidades líquidas en el mundo del videojuego y pretenda practicar las soluciones posibles de este problema de la identidad muy común en la sociedad moderna. La rolificación de los videojuegos, en efecto, insinúa las influencias ampliamente aplicadas de la ideología de neoliberalismo y el problema de la identidad en la modernidad.

Bibliografía

Aarseth, E., Smedstad, S. M., & Sunnanå, L. (2003). A multi-dimensional typology of games. In M. Copier & J. Raessens (Eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht, the Netherlands: Universteit Utrecht.

Avard, Alex (2019). "We have a myriad of ideas": Cloud Chamber's Kelley Gilmore reveals everything you need to know about the next BioShock game. Disponible en: https://www.gamesradar.com/uk/we-have-a-myriad-of-ideas-cloud-chambers-kelley-gilmore-reveals-everything-you-need-to-know-about-the-next-bioshock-game/. [Consulta: 7 de junio de 2021]

Béjar, H (2007). *Identidades inciertas: Zygmunt Bauman*. Herder Editorial.

Baerg, A. (2014). Neoliberalism, risk, and uncertainity in the video game. En Mehan, U, Di Leo, JR (eds) *Capital at the Brink: Overcoming The Destructive Legacies Of Neoliberalism.* Ann Arbor: Open Humanities Press, pp. 186–214

Baerg, A. (2012). Risky business: Neo-liberal rationality and the computer RPG. En: Voorhees, GA, Call, J, Whitlock, K (eds). *Dungeons, Dragons, And Digital Denizens: The Digital Role-Playing Game*. London: Continuum, pp. 153–173.

Barba, R (2004). *Grand Theft Auto: San Andreas Official Strategy Guide*. BradyGames.

Bogenn, T & Barba, R (2013). *Grand Theft Auto V (Signature)*. BradyGames.

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of video games*. Cambridge, MA: MIT Press.

Bowman, S. L. (2010). *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. McFarland & Company, Inc.

BradyGames (2013). *Tomb Raider Signature Series Guide*. BradyGames.

Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. University of Illinois Press.

Castronova, E. (2008). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. University of Chicago press.

Clarke, R. I., Lee, J. H., & Clark, N. (2017). Why video game genres fail: A classificatory analysis. *Games and Culture*, *12*(5), 445-465.

Consalvo, M., & Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for

the qualitative study of games. Game Studies, 6, 1–17

Core Design (14 November 1996). *Tomb Raider Instruction Booklet (PlayStation)*. Eidos Interactive.

Cullen, Johnny (2013). "On Tomb Raider and appealing to the Uncharted crowd". VG247. [Consulta 8 de junio de 2021]

Daniel, M., & Garry, C. (2018). *Video games as culture: considering the role and importance of video games in contemporary society*. Routledge.

Danowski, J. A. (1993b). WORDij: A word pair approach to information retriev-al. *Proceedings of the DARPA/NIST TREC Conference* (pp. 131-136.) Washington, DC: National Institute of Standards and Technology.

Danowski, J.A. (2009a). WORDij 3.0 [computer program]. Chicago: University of Illinois at Chicago. http://WORDij.net.

Danowski, J.A. (2009b). Inferences from word networks in messages. In Krippen-dorff, K. & Bock, M.A (eds.) (2009). *The content analysis reader* (pp. 421-429). Sage Publications.

Dormans, J. (2006). On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules. *Game Studies*, *6*(1).

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2019). *Understanding video games: The essential introduction*. Routledge.

Fernández-Vara, C. (2014). *Introduction to Game Analysis* (1st ed.). Routledge. DOI: 10.4324/9780203794777

Foucault M (1991) Governmentality. In: Burchell G, Gordon C, and Miller P (eds.) The Foucault Effect: Studies in Governmentality. Chicago: The University of Chicago Press, pp. 87–104.

González, N. (2007). Bauman, identidad y comunidad. *Espiral (Guadalajara)*, *14*(40), 179-198.

Goffman, E. (1959). The presentation of self in everyday life. Garden City, NY: Doubleday

Gordon, Colin (1980). *Power/Knowledge. Selected Interviews & Other Writings. 1972–1977.Michel Foucault*. New York: Pantheon Books.

Gordon, Colin (1991). ‘Governmental Rationality: An Introduction’ in Burchell, Graham; Gordon, Colin; Miller, Peter (editors). *The Foucault Effect. Studies in Governmentality*.

Chicago: Chicago University Press, 1–51.

Foucault M (2008) The Birth of Biopolitics: Lectures at the Colle`ge de France, 1978–1979. New York: Palgrave Macmillan.Foucault, M. (1998). Historia de la Sexualidad I: La Voluntad de Saber [The history of sexuality I: An Introduction]. Mexico City: Siglo XXI.

Hodgson, Knight& Waples (2007). *Assassin's Creed: Prima Official Game Guide*. Prima Games.

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. Developed from the Game Design and Tuning workshop, part of the proceedings of the 2004 Game Developer's Conference.

Huizinga, J. (19549). *Homo ludens*. Routledge & Kegan Paul: London.

Juul, J. (2003). "Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds." Copenhagen: IT University of Copenhagen.

Kasap, C.B. (2018). Comparing the Similarities and Differences between All Versions of Grand Theft Auto. Journal of Software Engineering and Applications, 11, 89-109. DOI: 10.4236/jsea.2018.112005

Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology*. Sage publications.

Kolmos, K. M. (2002). *Tomb Raider: Collector's Edition Prima Official eGuide*. Prima Games.

Kraus, W. (2000). Making Identities Talk. On Qualitative Methods in a Longitudinal Study. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research* (1,2). [publicación en línea]. Disponible en: http://www.qualitative-research.net/fqstexte/ 2-00/2-00kraus-e.htm.

Lee, R. L. (2005). Bauman, liquid modernity and dilemmas of development. *Thesis Eleven*, *83*(1), 61-77.

Maalouf, A. (1999). *Identidades asesinas*. Madrid: Alianza.

McCombs, M. E., & Shaw, D. L. (1972). The agenda-setting function of mass media. *Public opinion quarterly*, *36*(2), 176-187.

McGuigan, Jim (2010). *Cultural Analysis*, London: Sage

Miller, Peter and Rose, Nikolas (2008). *Governing the Present. Administering Economic, Social and Personal Life*. Cambridge: Polity Press.

Murray, J. H., & Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT press.

Newman, J. (2008). *Playing with Videogames*. London: Routledge

Newzoo (2020). 2020 Global Games Market Report. Disponible en https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/ [Consulta el 8 de abril de 2021]

Oliva, M.; Pérez-Latorre, Ó.; Reinald, B. (2016). "Choose, Collect, Manage, Win!": Neoliberalism, Enterprising Culture and Risk Society in Video Game Covers, *Convergence*, DOI:10.1177/1354856516680324

Owen, M. & Sims, K. (2013). *Tomb Raider Signature Series Guide*. BradyGames.

Perry, Douglass C. (10 September 2001). "Rockstar's Sam Houser Mouths Off". *IGN*. Ziff Davis. [Consulta 7 de junio de 2021]

Pérez-Latorre, Ó. (2011). Géneros de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: revista de recerca i d'anàlisi*, 127-146. DOI: 10.2436/20.3008.01.81

Pérez-Latorre, Ó. (2015). The social discourse of video games analysis model and case study: GTA IV. *Games and Culture*, 10(5), 415-437. DOI: 10.1177/1555412014565639

Ruiz-Collantes, F. X. y Sánchez-Sánchez, C. (2019). Narrativas de la crisis económica: el nacionalneoliberalismo en la publicidad española (2008-2017). *Palabra Clave*, 22(2), e2228. DOI: 10.5294/pacla.2019.22.2.8

Stratton, S. (2008). *Tomb Raider: Underworld: The Official Guide*. Prima Games.

Saricks, J. G. (2009). The readers' advisory guide to genre fiction. Chicago, IL: American Library Association.

.Scharrer, E. (2004). Virtual violence: Gender and aggression in video game advertisements. *Mass Communication and Society*, 7, p. 393–412.

Stattista (2020). Digital Market Outlook: video games user penetration in the U.S. 2017-2025. Disponible en https://www.statista.com/statistics/460135/digital-games-user-penetration-digital-market-outlook-usa/ [Consulta el 8 de abril de 2021]

Walsh, D. (2013). BioShock Infinite Limited Edition Strategy Guide. BradyGames

Waskul, D., & Lust, M. (2004). Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing. *Symbolic Interaction, 27*(3), 333-356. doi:10.1525/si.2004.27.3.333

Ryan, M. L. (2009). From narrative games to playable stories: Toward a poetics of interactive narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies, 1*, 43-59.

Williams, D., Kennedy, T. L., & Moore, R. J. (2011). Behind the avatar: The patterns, practices, and functions of role playing in MMOs. *Games and Culture*, *6*(2), 171-200.

Wolf, M. J. P. (2001). Genre and the video game. In M. J. P. Wolf (Ed.), The medium of the video game (pp. 113–234). Austin: University of Texas Press.

Wolf, M. J. (2014), ¨The Study of Video Games¨. En Wolf, M. J., & Perron, B. (Eds.). *The Routledge companion to video game studies*. Routledge.

Videoludografía

2K Games (2007). *BioShock*. 2K Games.

BioWare (1998). *Baldur's Gate*. Interplay Entertainment

Core Design (1996). *Tomb Raider*. Eidos Interactive.

Crystal Dynamics (2008). *Tomb Raider: Underworld*. Eidos Interactive.

Crystal Dynamics (2013). *Tomb Raider*. Square Enix

DMA Design (2001). *Grand Theft Auto III*. Rockstar Games.

Irrational Games (2013). *BioShock Infinite*. 2K Games.

Rockstar (2004). *Grand Theft Auto: San Andreas*. Rockstar Games.

Rockstar (2013): *Grand Theft Auto V*. Rockstar Games.

Ubisoft (2007). *Assassin's Creed*. Ubisoft.

Ubisoft (2014). Assassin's Creed Unity. Ubisoft.