



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA:

**LA SEMIÓTICA DEL VIDEOJUEGO EN LA PERCEPCIÓN DE GÉNERO EN
LOS ADOLESCENTES**

Trabajo de Investigación previo a la obtención del título de Licenciado en
Comunicación Social

Autor:

Andrés Alejandro Cisneros Vera

Tutora:

Mg. Jenny De Los Ángeles Proaño Zurita

Ambato-Ecuador

2021

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutora del Trabajo de Investigación sobre el tema **“LA SEMIÓTICA DEL VIDEOJUEGO EN LA PERCEPCIÓN DE GÉNERO EN LOS ADOLESCENTES”**, del Sr. **ANDRÉS ALEJANDRO CISNEROS VERA**, egresado de la carrera de Comunicación Social de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato, considero que el trabajo de Graduación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a Evaluación del Tribunal de Grado, que el H. Consejo Directivo de la Facultad designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Ambato, 15 de diciembre del 2020



Firmado electrónicamente por:
**JENNY DE LOS
ANGELES PROANO
ZURITA**

Mg. Jenny De Los Ángeles Proaño Zurita

C.I. 1713480661

TUTORA

AUTORIA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación “**LA SEMIÓTICA DEL VIDEOJUEGO EN LA PERCEPCIÓN DE GÉNERO EN LOS ADOLESCENTES**”, como también los contenidos, ideas, análisis y propuestas son de responsabilidad del autor.

Ambato, 15 de diciembre del 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Andrés Cisneros Vera', with a rainbow-colored underline.

Andrés Alejandro Cisneros Vera

C.I. 1804746681

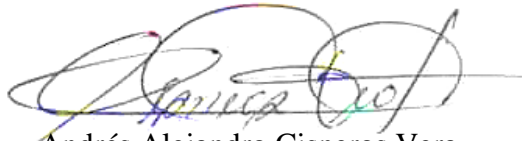
AUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato para que haga uso de esta tesis o parte de ella, documento disponible para su lectura, consulta u procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de mi tesis, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Ambato, 15 de diciembre del 2020



Andrés Alejandro Cisneros Vera

C.I. 1804746681

AUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los Miembros del tribunal de Grado APRUEBAN el Trabajo de Investigación sobre el tema: “**LA SEMIÓTICA DEL VIDEOJUEGO EN LA PERCEPCIÓN DE GÉNERO EN LOS ADOLESCENTES**”, presentado por el Sr. **ANDRÉS ALEJANDRO CISNEROS VERA**, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el Título de Licenciado en Comunicación Social de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato, de 2021

Para constancia firman

.....

Presidente

.....

Miembro

.....

Miembro

DEDICATORIA

La consecución de nuestros actos que trascienden en el tiempo, son esos pequeños pasos que forjamos en la vida. Este escrito, va para aquellas personas que siempre se han envuelto en las historias de los videojuegos. “Sic parvis magna”; la grandeza nace de pequeños comienzos. Soy un hombre de fortuna y debo buscar mi fortuna...

Andrés Alejandro Cisneros Vera

AGRADECIMIENTO

A mi familia, a mis amigos, a la vida. A Dios; por seguir latiendo en este mundo. Disfrutando siempre la compañía de los míos, el placer de estar hoy con ellos.- Que son antídoto a cualquier depresión.- Que son la cura; con un abrazo del momento más indicado. A esas amistades, que no se les puede mentir ni ocultar nada, porque te conocen tanto que incluso sin decir nada, lo entienden del todo. Agradezco, también quienes fueron parte de ella, crecimos juntos aprendiendo de la vida.-Paso a paso sigan adelante con la vida, así que espero que sean felices.

Andrés Alejandro Cisneros Vera

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORIA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT.....	xv
SIGNIFICACIONES	xvi
CAPÍTULO I.....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1 Contextualización.....	1
1.2 Antecedentes Investigativos	3
1.3 Fundamentación Teórica	13
1.3.1 Orígenes del Videojuego.....	13
1.3.2 Taxonomía Del Videojuego	17
1.3.3 Clasificación de Contenidos.....	19
1.3.4 Funciones y Mecánicas del Videojuego.....	22
1.3.5 Videojuegos: Desde una proyección de la Comunicación Social.....	24
1.3.6 Videojuegos: Desde una proyección Semiótica	25
1.3.7 La Gama Cromática Del Videojuego	27
1.3.8 Idealización del Arquetipo en los videojuegos	29
1.4 Objetivo General	32

1.5 Objetivos Específicos	32
CAPÍTULO II	33
METODOLOGÍA	33
2.1 Materiales	36
2.2 Población Y Muestra	37
2.2.1 Población.....	37
2.2.2 Muestra.....	37
CAPÍTULO III.....	44
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	44
3.1 Premisas del Grand Theft Auto: V	44
3.2 Análisis Semiótico y Ludológico de Michael de Santa.....	47
3.2.1 Interpretación de Encuadres.....	49
3.2.2 Musicalización	50
3.2.3 Progresión Del Personaje	51
3.3 Análisis Semiótico y Ludológico de Franklin Clinton.....	52
3.3.1 Interpretación de Encuadres.....	54
3.3.2 Musicalización	56
3.3.3 Progresión Del Personaje	57
3.4 Análisis Semiótico y Ludológico de Trevor Philips.....	58
3.4.1 Interpretación De Encuadres	60
3.4.2 Musicalización	62
3.4.3 Progresión Del Personaje	62
3.5 Percepciones de los Esquemas en contenidos y Experiencias de usuarios	63
CAPÍTULO IV.....	71
CONCLUSIONES	71

REFERENCIAS LUDOLÓGICAS	74
BIBLIOGRAFÍA	76

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Carátula de Lollipop Chainsaw, Grasshopper Manufacture, 2012.....	6
Figura 2: Representación de una nave del videojuego Spacewar, Russell, 1962	14
Figura 3: Fotograma del videojuego Final Fantasy IV, Nintendo, 1991	15
Figura 4: Fotograma del videojuego Resident Evil 3, Capcom, 2020	17
Figura 5: Fotograma del videojuego La abadía del crimen, Opera Soft, 1987	26
Figura 6: Carátula del videojuego Resident Evil, Capcom, 2017	27
Figura 7: Carátula del videojuego The Evil Within, Tango Gameworks, 2014	28
Figura 8: Carátula del videojuego Resident Evil 4, Capcom, 2005	28
Figura 9: Carátula del videojuego Crash Bandicoot, Toys for Bob, 2017	29
Figura 10: Carátula del videojuego Haunting Ground, Capcom, 2005.....	31
Figura 11: Carátula del videojuego Grand Theft Auto V, Rockstar North, 2013	40
Figura 12: Original Model and Textures/RockstarGames/Michael De Santa	47
Figura 13: Original Model and Textures/RockstarGames/Franklin Clinton.....	52
Figura 14:Original Model and Textures/RockstarGames/Trevor Philips	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Taxonomía del Videojuego.....	18
Tabla 2: Sistema de Clasificación PEGI.....	20
Tabla 3: Funciones del Videojuego.....	23
Tabla 4: Mecánicas del videojuego.....	23
Tabla 5: Recursos económicos de la investigación.....	36
Tabla 6: Estratificación de la muestra de PlayStation Network Ecuador	39
Tabla 7: Categorización de la metodología mediante la ficha de observación	40
Tabla 8: Guía metodológica para grupos focales.....	43
Tabla 9: Ficha de Observación de Michael De Santa	48
Tabla 10: Progresión del personaje: Michael De Santa	51
Tabla 11: Ficha de Observación de Franklin Clinton	53
Tabla 12: Progresión del personaje: Franklin Clinton	57
Tabla 13: Ficha de Observación de Trevor Philips	59
Tabla 15: Progresión del personaje: Trevor Philips.....	63

ÍNDICE DE FOTOGRAMAS

Fotograma 1: Michael De Santa/ Grand Theft Auto V	49
Fotograma 2: Confrontación de Michael/ Grand Theft Auto V	49
Fotograma 3: Expresiones soeces de Michael De Santa/ Grand Theft Auto V	50
Fotograma 4: Franklin y Lamar/ Grand Theft Auto V	54
Fotograma 5: Disparidad entre Franklin y Denise/ Grand Theft Auto V	54
Fotograma 6: Saludo entre Franklin y Stretch/ Grand Theft Auto V	55
Fotograma 7: Stretch asesina a D/ Grand Theft Auto V	56
Fotograma 8: Trevor teniendo coito con Ashley/ Grand Theft Auto V	60
Fotograma 9: Trevor Philips/ Grand Theft Auto V	61
Fotograma 10: Destrucción de Trevor/ Grand Theft Auto V	61
Fotograma 11: Sr. Philips/ Grand Theft Auto V	68
Fotograma 12: De Libro/ Grand Theft Auto V	69

RESUMEN EJECUTIVO

Para empezar, el compendio del videojuego actualmente es intuitivo; es decir que para los jugadores en cuestión de jugabilidad no necesita de una directriz instructiva. Además de ello, la percepción visual de complexiones masculinas y femeninas refiere aspectos más allá de su vestimenta, sino también a que reproduce comportamientos arraigados a una concepción de género. De esta manera, el videojuego proyecta una espectacularización en relación a la percepción del mundo.

Sin embargo, la representación virtual del juego que constituye en el videojugador, presenta implicaciones semióticas en la fundamentación del rol de género según las preferencias y actitudes del mismo.

Debido a ello, este estudio refleja las percepciones, comportamientos, trasfondos de género de personajes principales y adyacentes del videojuego “Grand Theft Auto V, Rockstar North, 2013”. De este modo, la consecución experimental en jugadores/ras, es referente de análisis para establecer dinámicas en las construcciones de argumentos simbólicos como medio de información sobre la concepción del videojuego.

Sustancialmente, se analiza estructuras ludológicas de personajes a partir de secuencias cinematográficas y se categoriza la interfaz del videojuego entre el usuario. Junto a esto, descubrir las repercusiones que conllevan en la concepción de género. De esta manera se generó conclusiones en torno al uso del videojuego y principalmente, la valoración independiente en aspectos de proyección de género en jugadores/ras; a través de metodologías y teorías que aborden a estudios posteriores.

Palabras Clave: Ludología, Videojuegos, Roles de género, Semiótica, Gameplay, Grand Theft Auto, Género y Videojuegos, Perspectiva de género, Taxonomía del videojuego, Cinemáticas, Narrativas digitales, Interfaz ludológico.

ABSTRACT

To begin with the compendium of the video game is currently intuitive; that is to say that for the players in question of playability it does not need an instructive guideline. In addition to this, the visual perception of male and female complexions refers to aspects beyond their clothing, but also to the fact that they reproduce behaviors rooted in a gender conception. In this way, the video game projects a spectacularization in relation to the perception of the world.

However, the virtual representation of the game that it constitutes in the gamer, has semiotic implications in the foundation of the gender role according to the preferences and attitudes of the same.

Due to this, this study reflects the perceptions, behaviors, gender backgrounds of the main and adjacent characters of the video game "Grand Theft Auto V, Rockstar North, 2013". In this way, the experimental achievement in players / ras is a reference for analysis to establish dynamics in the constructions of symbolic arguments as a means of information about the conception of the video game.

Substantially, ludological structures of characters are analyzed from cinematographic sequences and the video game interface is categorized between the user. Along with this, discover the repercussions that they entail in the conception of gender. In this way, conclusions were generated regarding the use of the video game and mainly, the independent assessment in aspects of gender projection in players / ras; through methodologies and theories that address later studies.

Keywords: Ludology, Videogames, Gender Roles, Semiotics, Gameplay, Grand Theft Auto, Genre and Videogames, Gender Perspective, Videogame Taxonomy, Cinematics, Digital Narratives, Playground Interface.

SIGNIFICACIONES

Género y Sexo

Es fundamental aclarar concepciones entre género y significaciones del sexo. Por una parte, el género es un prospecto ideológico de construcción social a partir de esquemas simbólicos y comportamientos socioculturales. Por otra parte, la palabra “sexo” es determinante de significaciones ambiguas pero conceptualmente se determina por la condición biológica de un individuo. Abreviando, la antropóloga mexicana, Marta Lamas (1996) describe en un artículo titulado “La perspectiva de género” razones predominantes en las constituciones de concepciones entre género y sexo:

[...], la acepción tradicional del término género, una regla útil es tratar de hablar de los hombres y las mujeres como sexos y dejar el término género para referirse al conjunto de ideas, prescripciones y valoraciones sociales sobre lo masculino y lo femenino. Los dos conceptos son necesarios: no se puede ni debe sustituir sexo por género. Son cuestiones distintas. El sexo se refiere a lo biológico, el género a lo construido socialmente, a lo simbólico (pág. 5).

Videojuego

El videojuego es una acepción de la conjunción de palabras “juego de video”.-La principal característica que destaca, es la manipulación animatrónica a través de una consola adaptada a una pantalla de video. Por tanto, la concepción del videojuego prosigue de la industria del entretenimiento en un ámbito digital; persiste a un status de consumo masivo.-A todo esto sin dependencia de establecer un rango de edad de alcance en los diversos contenidos lanzados anualmente por las diferentes compañías desarrolladores de videojuegos.

En síntesis:

Un videojuego es un medio de entretenimiento que involucra a un usuario, denominado jugador, en una interacción constante entre una interfaz y un dispositivo de video. Los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el jugador puede controlar uno o varios personajes para alcanzar objetivos por medio de determinadas reglas (Morales *et al.*, 2010, pág. 25).

Gameplay

La experiencia de un usuario entorno de un videojuego, depende del gameplay; es decir la jugabilidad que contempla el esquema del diseño del videojuego. Por ello, la mecánica de un videojuego es fundamental para que los usuarios adapten interacciones y/o reacciones diversas. Para Carlo Fabricatore (2007), fundador y jefe ejecutivo de *Initium Studios*, compañía especializada en el estudio de interacciones entre usuarios y consolas de video, remite tal convicción: “En términos de jugabilidad, esto significa para el jugador que la mecánica tiene características que permiten desencadenar diferentes interacciones con ella” (pág. 4).

Por consiguiente, Laura León (2018) refiere a que el proceso que conlleva el gameplay, es totalmente diferente a otros usuarios; específicamente la jugabilidad es personal.-El jugador es capaz de percibir diferentes reacciones y expresiones narrativas. No obstante, actualmente un factor determinante entre los usuarios es la interconectividad dentro del mundo virtual; el compartir reacciones diversas adjudica valoraciones respecto al videojuego.

Semiótica

La semiótica para Umberto Eco (2000) refiere que el nivel más alto constituido por la cultura, entendido como un fenómeno semiótico de significación y de comunicación, que tiene como principal consecuencia que la humanidad y sociedad existan sólo cuando establecen relaciones de significación y procesos de comunicación; es decir, la semiótica cubre todo el ámbito cultural. De modo semejante, la radicación del concepto también se atribuye a la semiosis; como un fenómeno que debe pasar por un proceso psicológico y sociológico además de ser cultural.-En el cual existen diversos sistemas de significaciones que permiten dar sentido al lenguaje verbal, no verbal, pasando también por lenguajes audiovisuales o comunicaciones virtuales.

CAPÍTULO

MARCO TEÓRICO

1.1 Contextualización

Anteriormente, la proyección del videojuego desde su primera instancia en el desarrollo de relatos, eran primitivas; es decir, que las acciones que emitía el jugador eran limitadas para su entretenimiento. Sin embargo, en esta época la construcción del videojuego precede de una tipificación utópica de narrativas virtuales.- A través, de ideologías post apocalípticas, heroicas o satíricas. De esta manera, los videojuegos proyectan realidades ficticias en relación a la percepción del mundo. De hecho, para que exista un proceso de continuidad en un videojuego, debe contener factores intuitivos y emocionales para identificar nuevas experiencias dentro del jugador (Delgado, 2019). Con ello, las percepciones de personajes en videojuegos, fortalece comportamientos empáticos de prevalencia o similitudes hacia el usuario.

Por tanto, la proyección de comportamientos nuevos ante un estímulo dependerá de un proceso psicológico e incluso factores físicos del individuo; según el entorno social que se encuentre.- De este principio se relaciona que los jugadores se enmarcan por el “personaje”; es decir, por la atracción empática que represente este, ante el videojugador.

El juego electrónico, desde su auge ha constituido un proceso social de aprendizaje en suma constancia con la sociedad. Frente al tema, “Esta situación resulta particular y hace ver un nuevo marco político-cultural que lleva a la sociedad a su complejización. [...] Entender dicho cambio es importante para ver cómo lo tecnológico presupone otras utopías donde los videojuegos parecen ser su discurso” (Mendizábal R. , 2004, pág. 24). Por lo cual, se está presenciando filosofías tecnológicas a través de imaginarios narrativos en videojuegos.

En la misma línea, el concepto que adjudica el sentido del videojuego; es la semiótica. En el fondo, tal convicción lo argumenta Mendizábal (2002) es determinante que el discurso del videojuego, deviene de una interfaz semiótica; es decir, que la interpretación del jugador prosigue de una programación de diseño y del mismo modo los textos que intensifican los relatos. Frente a ello, Eco (1992) afirma que “la semiótica es un complot de quien quiere hacernos creer que el lenguaje sirve para la comunicación del pensamiento” (pág. 62). Por lo cual, la semiósis es un fenómeno encadenado de significaciones que permiten dar sentidos diversos a la comunicación como tal.

Por otro lado, la constitución de contenidos en el videojuego, presenta implicaciones lúdicas en la fundamentación de rol de género según la proyección de personajes característicos del apartado virtual. Simultáneamente, “Los estudios más recientes al respecto muestran que, si bien los patrones de representación de género en el videojuego han cambiado e incluso mejorado, la representación de la mujer en el medio tiene aún mucho camino que recorrer” (Corona, 2018, pág. 3).

Los videojuegos formalizan el entretenimiento en el mundo, y se enmarcan dentro de contextos sociales. Eventualmente, la proyección en el tiempo del mundo tecnológico implica concepciones lúdicas en la articulación de nuevos modos de intereses colectivos. Pronto, una sociedad didáctica controlada por la reinención tecnológica. “Los alumnos son autodidactas en muchos aspectos digitales, las redes sociales, los videojuegos y el trasteo continuo que tienen con la tecnología digital, generan unas prácticas digitales y culturales que los alumnos vivencian en el ocio y en el entretenimiento” (Gutiérrez *et al.*, 2012, pág. 7).

Aunque las investigaciones predominantes en relación a los videojuegos prosiguen directrices psicosociales entre usuario y máquina. La transversalización de investigaciones se adjudica al establecer premisas en relación de género. De esta manera, la ramificación conceptual que se incorporan en primera instancia al estudio; es el rol de género.-Que es una designación de funciones establecidas mediante normas, preceptos y papeles establecidos socioculturalmente en varones y mujeres (Saldívar *et al.*, 2015).

El tema a tratar, son los comportamientos que se recrean en la inteligencia artificial de los animatrónicos y su influencia en la narrativa de los videojuegos, es decir que todo el componente sistemático del juego de video se ve evidenciado como un referente en la construcción de ideologías en la percepción de género; tal es la afirmación de Margarita Guzmán (2018):

La primera decisión que debe tomar quien juega *Episode*, es cuál va a ser el nombre y apariencia de su avatar en el juego. [...], pero se trata siempre de una mujer delgada y se brindan puntos extra si al elegir su ropa se escoge en tonos de rosado. También se reproducen estereotipos de género en la relación entre hombres y mujeres, si bien las protagonistas son mujeres, sus conversaciones están centradas en torno a sus novios actuales o potenciales, así como la importancia de llamar su atención (pág. 104).

En el mismo orden de ideas, la brecha digital está consolidada en la percepción del usuario y máquina. “En el caso de los jugadores, la experiencia que reportan no es de identificación con el personaje femenino, sino de manipulación del mismo” (Guzmán, 2018, pág. 98).

De este modo la consecución pragmática de la tecnología, implica adecuaciones culturales e imaginarios en los usuarios.-De hecho, es referente de análisis para establecer dinámicas en los simbolismos asociados a la composición de personajes masculinos y femeninos en videojuegos: “[...], los individuos van adoptando comportamientos, forjando su personalidad al elegir cuáles actitudes tomar frente a determinadas situaciones, construyen opiniones, formas de socializar y de comprender la realidad que los rodea” (Acevedo & Chaux , 2016, pág. 142).

1.2 Antecedentes Investigativos

Según, Mateo Piedad, Concepción Ros Ros & Carmen Bellver (2008), en el estudio “El rol de género en los videojuegos”; investigación realizada en España de la Universidad de Valencia. Se menciona, que los videojuegos representan aspectos enfocados a estereotipos que engloban actitudes, comportamientos, vestimentas, música y todo entorno que envuelve la narrativa del mismo, reproduciendo imaginarios colectivos sociales. Es decir, toda aquella simulación virtual propuesta para la interacción de los sentidos del jugador.

Además, los medios de comunicación, y los videojuegos cumplen funciones de incubación psicosociales, sin ninguna repercusión del consumidor en su búsqueda del entretenimiento; prosiguen dentro de un performance consumista de entretenimiento masivo.

Por otra parte, el papel fundamental de los videojuegos es fomentar la educación, por tanto se puede convertir en un medio de aprendizaje complementario para la sociedad, idealizando una función positiva en el uso exponencial del mismo. Aunque la proyección puede ser un peligro por que encierra efectos perniciosos en la transmisión de valores. Asimismo la importancia de la narrativa del videojuego como comunicación unidireccional que prosigue directrices pasivas para el usuario en su búsqueda del entretenimiento.

En la misma línea, Antonio Corona (2018), realizó la investigación “¿Vestuario o agencia? Representación de género en cinco videojuegos de acción de la séptima generación” con el auspicio de la Universidad Autónoma de Coahuila de la Ciudad de México. En el estudio se analizaron cinco títulos multi plataformas más vendidos por franquicia a partir del año 2010:

- Call of Duty: Modern Warfare 2 (Xbox 360, PlayStation 3, PC): 21, 38
- Grand Theft Auto IV (Xbox 360, PlayStation 3, PC): 16, 32
- Assassin’s Creed II (Xbox 360, PlayStation 3): 8, 22
- Red Dead Redemption (Xbox 360, PlayStation 3): 6, 64
- Resident Evil 5 (Xbox 360, PlayStation 3): 6,29

Por tanto, se analizó los personajes principales de las narrativas del videojuego, con la finalidad de categorizar el vestuario y aspecto físico del mismo, mediante variables para medir el grado de “sexualización de personajes”. Es decir, estructuras en dependencia del atractivo personal, tamaño de los pechos [personajes femeninos] y musculatura en los dos sexos. Además, de un análisis del comportamiento proyectado en; violencia, lenguaje y actitud. Los resultados mostraron que la representación narrativa en los personajes femeninos es de poca injerencia a diferencia proporcional en personajes masculinos como principales. Por otra parte, el estudio revela que la vestimenta en los personajes femeninos tuvo un promedio de aceptación en prendas

cortas; es decir, con atuendos más reveladores. En otras palabras, la tendencia de la vestimenta enfocada en personajes femeninos de los videojuegos ha sido sexualizada.- Asimismo su inclusión en el rol narrativo del videojuego es poco importante en el desenlace del mismo. De modo semejante, María Rubio Méndez (2017), en la investigación “Comunidad, género y videojuegos” realizada en la Universidad de Salamanca, España. La autora menciona un análisis de la narrativa mecánica del videojuego; es decir toda aquella destreza digital que tienen los/as jugadores /as, para la resolución de acciones en el videojuego, con el fin de lograr una experiencia adaptable de entretenimiento. También, la investigación reflejó que los videojuegos orientados a un público infantil comprueban mecánicas más simples; con acciones digitales básicas. No obstante, existe desigualdad entorno a las mecánicas narrativas que componen el videojuego. Por ejemplo, el juego de consola “Patito feo: el juego más bonito, Tonika Games, 2010” orientada a un público femenino, esquematiza habilidades de acciones sociales envueltas por acepciones estereotipadas como; la estética, vestimenta corta, diálogos en la búsqueda de ser “divina o popular”.

Abordando la opinión, Adriana Gil-Juárez, Joel Feliu & Anna Vitores (2010), en el estudio instruido en la Universidad Autónoma de Barcelona “Performatividad Tecnológica de Género: Explorando la Brecha Digital en el mundo del Videojuego” Se menciona, la relación entre género y los videojuegos asumiendo aspectos de la brecha digital en la percepción de contenidos por parte de las niñas y mujeres.-De hecho, hay que mencionar que la industria del videojuego se vuelve impulsado por un público objetivo masculino, donde la dependencia del marketing se centra en las preferencias y adecuaciones de los hombres. La investigación determina que personajes femeninos resaltan ausencia dentro de las narrativas en los videojuegos.- De esta manera, es poco estimulante para las jugadoras; no encuentran personajes con las que se puedan identificar. Por lo que los videojuegos proyectan y reproducen imágenes estereotipadas sobre la mujer en relación a la caracterización de personajes femeninos. Actualmente, las estructuras de entretenimiento en los videojuegos más vendidos se evidencian en elementos característicos como: deportes, peleas, competiciones de autos, rivalidades y competiciones.

El propósito que mueve la industria del entretenimiento, sin duda es de la estrategia de marketing y publicidad. Por consiguiente, frente al tema Tamara Doral & Noelia Castillo (2012), en el estudio “Estereotipos de género y videojuegos: Análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas” ponencia presentada en el I Congreso Internacional de Comunicación y Género en la Universidad de Sevilla. Se menciona, la exposición de la imagen de la mujer como portador de contenidos en las carátulas de los videojuegos.-Con ello, se destaca la mención de los hábitos de juego en la brecha virtual de la interactividad entre hombres y mujeres; concluyendo que los hombres pasan más tiempo en los videojuegos que las mujeres.-Además, propician más consumo en la compra de juegos que las mujeres. Brevemente, la portada en el videojuego, resume visualmente el contenido del mismo. Por otra parte, la proyección del perfil femenino en la portada es de carácter joven; cualidad occidental de rasgos esbeltos atribuida por la belleza, de la misma forma la vestimenta es una variable que argumenta la propuesta del perfil asumiendo la identidad femenina con atuendos cortos, asociados a la exhibición del cuerpo. Asimismo, es un mensaje publicitario que atribuye elementos visuales con un fin persuasivo.-Enfatizado un discurso que engloba el estereotipo hegemónico direccionado a la sexualidad y objetualización del personaje en el videojuego.



Figura 1: Carátula de Lollipop Chainsaw, Grasshopper Manufacture, 2012

En el mismo orden de ideas, la construcción limitada de referentes femeninos insieren al consumismo visual por parte de un público masculino establecido por la industria del videojuego. Ayudando en la opinión, Andrés Montalvo Díaz (2018), en un estudio realizado en la Universidad Central del Ecuador como es “Discursividad alrededor de la mujer en los videojuegos”. Se menciona, el análisis discursivo del videojuego “Bayonetta, Platinum Games, 2009” del género (Hack and Slash). El autor, hace un análisis al personaje principal (Bayonetta) mediante el enfoque de género y discurso con factores orientado a la; hipersexualización, objetualización, representación del cuerpo, y performance del estereotipo.

La significación de la investigación se realiza en base a la BDSM (Bondage, Dominación, Sadismo y Masoquismo), que es un término de antología sociocultural que apareció en los años noventa en referencia a las prácticas y aficiones sexuales. (Bondage, Dominación, Sadismo y Masoquismo). De esta manera, el papel dominante del personaje (Bayonetta) resalta a un estereotipo sexualizado por la reproducción de contenidos audiovisuales entorno a la vestimenta (ropa ajustada y tacones altos).-No obstante, es un personaje que contrapone las acepciones clásicos de la femineidad en la subordinación de lo masculino.

Por otra parte, los contenidos implícitos en videojuegos difieren en representaciones femeninas desvalorizadas. Por ello, Margarita Salas Guzmán (2018), en el estudio “Machismo: en busca del game over. Representaciones de género en los videojuegos más populares de Costa Rica”. La investigación se realizó utilizando softwares operativos de Android y Apple. La autora, analiza los cuatro videojuegos más populares del género (Role and Play) de Costa Rica en el período de octubre 2015 marzo 2016. Brevemente, existe dos videojuegos que particularmente refiere menciones desconceptualizadas de la representación femenina. En primera instancia, “Doggy Dog World, Jellyfish Giant, 2015” de la plataforma Google Play, se encuentra un perro como personaje principal, lo más destacado del mismo es que el perro destruye todo lo que encuentra a su alrededor por acumulación de puntos mientras corre por la ciudad.-Cuando el perro embiste a un hombre, le advierte con un sonido programado “fuera del camino”. No obstante, cuando el perro embiste a una mujer,

esta explota en pedazos sangrientos. Como dato agregado, se adiciona más puntos si el perro embiste a mujeres que hombres en el videojuego.

En segunda instancia, el videojuego analizado “Episode: Choose Your Story, Episode Interactive, 2013” de la plataforma iOS, se desarrolla una historia en el perfil de una protagonista; por lo tanto, quien juega debe interactuar con los diálogos y acciones para dar la narrativa al juego.-El contenido del mismo, se centra en el argumento de competencia entre chicas, en la búsqueda de la popularidad y relaciones sociales. En el fondo, aunque el videojuego está dirigido para un público femenino; reproduce, reinserta, y naturaliza estereotipos de género en personajes tanto femeninos como masculinos.

Conforme, la taxonomía del videojuego se sintetiza en nuevos contenidos simbólicos, la relación de preferencias entre imaginarios de los jugadores; proceden a nuevas dimensiones tecnológicas. Según Simone Belly & Cristian López (2008), en el estudio “Breve historia de los videojuegos” investigación realizada en la Universidad Autónoma de Barcelona. Se menciona, las preferencias, percepciones y motivaciones entorno al uso de los videojuegos por parte de los chicos y chicas, son muy diferentes. La investigación manifiesta que los medios de comunicación replican contenidos publicitarios sobre consolas de última generación implicando los proyectos gráficos sobre la nueva exposición de entretenimiento entorno al videojuego. Por consiguiente, las generalidades del público masculino se enmarcan por sus preferencias previamente definidas al contenido expuesto en publicidad. A todo esto, la brecha virtual entorno a las chicas no suponen una dependencia clara sobre preferencias o concepciones sobre un videojuego.-Por ello, la temática sobre un videojuego de procedencia femenina es inverso a la socialización tecnológica de la generación del videojuego. Es decir, que la mayoría de jugadoras prefieren comandos básicos entorno al género de arcade de acciones simples en el control del personaje tales como; “Tetris, Pázhitnov, 1984”, “Pacman, Namco, 1980”, entre otros. No obstante, el auge de la jugadora contempla en figuras de carácter social, de interacción con otras personas.-Aparece la identidad femenina del “jugador social” o “social gamer”.

En el fondo, hay distintas opiniones sobre paradigmas semióticos que se hacen presentes en simbolismos narrativos en la estética discursiva que compete el videojuego.- En el tema, Ronald Rafael Ibarra (2014), en el estudio “Recorrido Semiótico Narrativo del Videojuego: God of War: Ascension” realizado en la Universidad Central del Ecuador.-Se menciona, la teoría y técnica del análisis narrativo del videojuego de God Of War: Ascensión.-El contenido abarca el texto, al hipertexto y al cibertexto. Es decir, la forma discursiva en la narrativa del videojuego que enlaza signos lingüísticos, imágenes, sonidos desde el ámbito semiótico.

La investigación correlaciona estructuras narrativas básicas jerarquizadas de la siguiente manera; (Relato)-(Secuencias)-(Actantes)-(Funciones).El análisis propuesto para la segmentación estructural del videojuego fue determinante para diferir en la instrumentación de formación y transformación según la percepción del “relato”.

Frente al tema, Mendizábal (2002) afirma que “el discurso de videojuego alecciona que los jugadores establezcan sus propias metáforas. Puesto que los videojuegos se estructuran mediante el hipertexto” (pág.72). Por lo cual, los jugadores decodifican mediante la interacción de cibertextos los mensajes implícitos en el discurso narrativo del videojuego.

En otra instancia, el hablar de espacios virtuales prosigue de sentidos y comportamientos de interactividad social en dimensiones imaginarios. Por consiguiente, los autores Álvaro Alfonso Acevedo Merlano & Jessica Alejandra Chaux Lizarazo (2016), en el estudio “Aproximaciones en los videojuegos y su Incidencia en las subjetividades de los jugadores latinoamericanos” bajo la dirección de la Universidad Del Magdalena en Colombia.- Se anuncia, perspectivas culturales e influencia que cautivan los videojuegos, envuelto en una dinámica de consumo masivo de tal manera que los/las jugadores/as se interrelacionan para establecer una comunicación transmedia. La acepción se conoce como MMOG [Massively Multiplayer Online Game], es la plataforma de los videojuegos de multijugador.-Es decir, una sala virtual donde usuarios se conectan, participan e interactúan en línea a través de una conexión de internet. Aunque, la aproximación de los espacios virtuales es una sistematización utópica de ideales en las preferencias sociales.-Ante esta premisa, Mendizábal (2004) argumenta:

Los videojuegos en sí mismos cooptan y desdoblan al espacio de lo real. Puesto que la heterotopía es afín a espacios rizomáticos, mentales y utopías, los videojuegos vuelven a fundar tales espacios en su entorno gracias a lo hipertextual y lo multimedial de su forma (pág. 47).

De esta manera, el videojuego se consolida como un elemento constructor de identidad social y cultural.-Por consiguiente, las personas adquieren nuevos modos de comportamiento social al absorber dichos contenidos. La investigación se establece por varias percepciones de diferentes grupos focales, obteniendo diferentes resultados en base a edad, antigüedad, nivel de habilidad, nacionalidad, género y videojuego de relación directa:

- Los contenidos en los videojuegos dictaminan la comunicación entre los usuarios, ahí es donde se condicionan las subjetividades [identidad sociocultural].
- La experiencia del jugador influye directamente en la dinámica subjetiva en los contenidos narrativos del videojuego.- Es decir, que el género del videojuego influye en la percepción del jugador. Por ejemplo un videojuego de características narrativas de estrategia, aventura, rol, acertijos no es lo mismo que un videojuego de una narrativa de lucha, combate, competición. Por tanto, los escenarios virtuales se correlacionan en las preferencias de los/las jugadores/as.

En la misma línea narrativa, de acuerdo con Diego Maté (2016), en el estudio “Interfaces del videojuego: recorrido conceptual y propuesta teórica” bajo la dirección de la Universidad Nacional de la Artes de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.-Se menciona, la conceptualización semántica que relaciona la interfaz como entorno meta discursivo a la diégesis del videojuego. Es decir, todos los elementos visuales, sonoros e informativos sean pertenecientes a la historia del videojuego. Por tanto se analiza elementos operacionales dentro del mismo como son: La traducción y la expansión.

En primera instancia, se evidencia la capacidad de traducción de la interfaz; que gráficamente son los apartados visuales donde el usuario obtiene información precisa sobre el avatar.-Es decir, las barras de salud o energía.

En segunda instancia, se encuentra la operación de expansión; que se simplifica en la interfaz de recursos (inventario de información) donde el usuario interactúa con los elementos de apartado visual para proseguir en la continuidad y narrativa del videojuego según lo determine la dificultad.

Como parte del resultado de la investigación, se analizaron tres videojuegos de diferentes géneros donde se semantiza los comportamientos y funcionamientos de la interfaz para mayor realismo en la conversión de la percepción de la jugabilidad:

- “Pro Evolution Soccer, Konami, 1995”, es un videojuego del género deportivo. Se despliega en una interfaz similar a la de una transmisión de un partido de fútbol por televisión, incluye apartados visuales tales como: el marcador, tiempo, nombres de los equipos entre otros.
- “Crysis 3, Crytek, 2013”, es un videojuego del género FPS (First Person Shooter). El juego representa una interfaz que tematiza información desde los ojos del personaje.-Es decir, mediante un visor que despliega información codificada de carácter diégetico a los elementos que el avatar y por consecuencia el jugador puede interactuar.
- “Civilization: Beyond Earth, Aspyr, 2014”, es un videojuego del género de estrategia. El juego visualiza una sociedad en proceso de colonización en un planeta desconocido, por tanto el jugador ocupa el lugar de líder de la comunidad humana y cuyo objetivo es la planificación de la diagramación de los aspectos de construcción, defensas, actualización mediante el proceso de extracción y utilización de recursos que proyecta la interfaz del videojuego.

Por consiguiente, la manifestación de apartados audiovisuales se relaciona en la diégesis sistemático del videojuego y con ello la generación de una constante semiosis por parte del usuario; mediante la interpretación de signos y significados reajustando la narrativa del videojuego.

De modo semejante, la traducción narrativa de un discurso, difiere de varias acepciones y progresiones por parte del jugador. Es por ello, que Diego Fernando Correa Montenegro (2019), en el estudio “El videojuego y las nuevas narrativas digitales: Análisis de la construcción narrativa y discursiva del videojuego de rol y acción (Bloodborne)” bajo la directiva de la Universidad Central del Ecuador, de la

ciudad de Quito.-Se argumenta, las significaciones del videojuego desde perspectivas de la dimensión lúdica (reglas de juego e interactividad) y la dimensión narrativa (historia y el argumento) a través de apartados audiovisuales con gran carga significativa en la estructura semiótica que comprende el videojuego. Eventualmente, la dirección y articulación de la narrativa que adjudica el relato, se lo hace por la interpretación de contenidos por secciones o capítulos. De la misma forma, la representación de personajes masculinos y femeninos está envuelto por las preferencias del jugador.-según la inmersión visual empática que genere en el usuario. Junto a esto, el proceso de articular relatos es establecer los argumentos específicos en un eje que relacione el enunciado del videojuego.-Es decir, que las secuencias conforman el desarrollo de conexión de significados en la narración.-Puesto que, depende a gran escala la trayectoria que opta el jugador, para establecer nociones subjetivas en relación a la historia. Actualmente, los relatos en los videojuegos difieren en varios finales. Según, las trayectorias, alternativas o decisiones que tiene el jugador; por ello, el sistema establece una línea argumentativa en lo que avanza hasta contemplar el desenlace final.

En este marco, la tecnología que se manifiesta en los videojuegos presupone nuevos modos de socialización; corresponde a la interrelación virtual mediante la simulación de avatares. Por tanto, Cristina Elizabeth Cabezas Gutiérrez (2015), en el estudio “Construcción de Identidades y nuevas formas de comunicación en el videojuego Warcraft”.-Se informa, sobre la proyección de los juegos multiplataforma online; como las nuevas formas de comunicación e interacción en el videojuego de World of Warcraft. Que es un juego de rol multijugador, ambientado en mundo virtual que permite al usuario la interacción digital (chat, lenguaje, imágenes y sonidos) con los demás jugadores mediante la “personificación” de avatares según las preferencias de los mismos que introducen al jugador dentro del personaje. La autora, hace referencia que el videojuego de este tipo de género hacen que potencien las habilidades socializadores por parte de los usuarios. Además, que jugadores/ras que eran inactivos socialmente, proyectan una alta capacidad socializadora en las plataformas online, siendo que la comunicación virtual online es un eje fundamental en los juegos de red.

Frente al tema, Mendizábal (2004) alega que

[...] tales tecnologías pueden ser entendidas como *sistemas civilizatorios* que hacen subjetivar (o producir subjetivaciones) a los individuos las dimensiones de lo social y de su entorno; pero al mismo tiempo son tecnologías del yo que permiten la construcción de una identidad en el marco de una estructura social normada y regulada (pág. 31).

Brevemente, la relación que existe en el proceso de comunicación a través del videojuego como una innovación tecnológica; va más allá de un “feedback”. Es por tanto, la construcción de afirmaciones de asociación e interacción a través de la integración de comunidades virtuales; confiere en la búsqueda de formación de nuevas apropiaciones socioculturales.

1.3 Fundamentación Teórica

1.3.1 Orígenes del Videojuego

Según, Simone Belli & Cristian López Raventós (2008), en el estudio “Breve historia de los videojuegos” realizado bajo las premisas de la Universidad Autónoma de Barcelona en España.-Se dimensiona la historia de los videojuego a partir de sus comienzos en la década de 1950.-Puesto que, la representación del videojuego se remontaba a la computarización de sistemas con directrices y comandos básicos en su representación del mismo en base a ordenadores de la época de los cincuenta. Alexander S. Douglas en 1952, desarrolla el videojuego “*Nought and crosses*” (OXO), considerado uno de los primeros videojuegos con temática del “tres en calle”, la posición del videojuego consistía un usuario contra la computadora. La interfaz del videojuego se basa en la digitalización de números para accionar los campos visibles como acto de acción en el sistema de información que refleja la computadora. De hecho, la relación sistemática del desarrollo de una narrativa se evidenciaba de manera primitiva; es decir, que la adecuación de la máquina proyectaba funciones operacionales básicas para la interpretación del usuario.

Para el año de 1958, el desarrollador William Higginbotham, creó el videojuego “*Tennis for Two*”. En base a un sistema de cálculos en osciloscopios con proyección en la trayectoria de la física de una luminosidad como representación de una pelota.

“Tenis para dos” es un simulador de tenis de mesa de entretenimientos entre los usuarios.- Es por ello, que en el proceso semiótico, la composición de la imagen de la pelota de tenis; se realizaba como un indicio visual en la interpretación de los jugadores. Ya se consideró un signo interpretable. Además, la interacción entre máquina y persona se realizaba mayor frecuencia en la impulsividad competitiva que existía para el multijugador. Con ello, los esquemas virtuales implican un valor significante en base a las proyecciones del signo visual: “La representación aparece en la mente y no en el videojuego” (Mendizábal, 2002, pág. 92).

En la siguiente década, del año 1962, Steve Russell creó “*Spacewar*”, un videojuego donde los usuarios controlaban dos figuras que hacían referencia a naves espaciales que se disparaban entre ellas. De esta manera, la composición vectorial de las imágenes se realizaba mediante íconos según la división del interfaz visual. Es decir, que las naves espaciales eran representaciones de aspectos de la realidad.

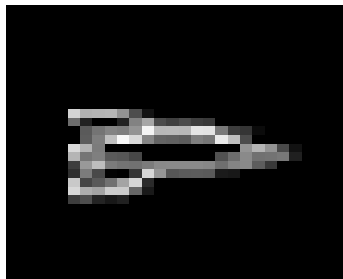


Figura 2: Representación de una nave del videojuego *Spacewar*, Russell, 1962

Para el año de 1966, tres desarrolladores pusieron en marcha el videojuego de índole doméstico “*Fox and Hounds*”. Un proyecto realizado por Ralph Baer, Albert Maricon y Ted Dabney con el objetivo de ser el primero videojuego de entretenimiento doméstico, es decir que permitía la conexión a la televisión y acceder a los videojuegos instalados en el ordenador. Por consiguiente, la sublimación del videojuego se percataba en sistemas independientes, más allá de sistemas convencionales de alta indumentaria en hardware.

A principios de la década de 1970, se reinventó la temática entorno al desarrollo del videojuego, es por ello que en el año de 1971, el desarrollador Nolan Bushnell dió el impulso comercial de la *Computer Space*. Una versión arcade más detallada de “*Space War*”. Del mismo modo, se hace más relevante la presencia de los videojuegos debido

a la producción en serie de computadoras y consolas con los lanzamientos de “Pong, Allan Alcorn, 1972”, “Pacman, Namco, 1980”, entre otros. Donde se establecen esencialmente en lugares de público abierto. Entre años después sale al lanzamiento los juegos *Space Invaders* (Taito), *Asteroids* (Atari), todo ello comprende a los sistemas domésticos tales como; Atari 5200 (Atari), Odyssey 2 (Phillips), Intellivision (Mattel), entre otros (Belli & López, 2008).

A partir, de la década de 1980, la industria del videojuego en países como Estados Unidos y Canadá, entran en debacle por el alto costo de la producción de los sistemas arcades. Es por ello, que Japón fomenta la producción de consolas domésticas adecuando chips y microprocesadores de mayor codificación de memoria. En el año de 1983, sale al mercado global la consola Famicom, conocida occidentalmente como NES (Nintendo Entertainment System) por la distinguida compañía de Nintendo, adaptando como sistema principal de videojuegos. Eventualmente en la década de los noventa, las compañías asiáticas dan un paso nuevo a la generación la Super Famicom de Nintendo, conocido occidentalmente como SNES (Super Nintendo Entertainment System), la PC Engine de NEC, el CPS Changer de Capcom y la Neo Geo de SNK. El mercado global de consolas centra su estratificación al sistema de 16 bits y 32 bits. De este modo, el apartado sistemático precede de un incremento de almacenamiento de datos en sistemas de juegos. Por ello, la integración del discurso fantasioso aparecía dentro de narrativas consolidadas en relatos completos con un apartado audiovisual más alusivo en representación a lo “real”.-La resolución de la imagen se asociaba con más elementos característicos al signo visual.-Es decir, elementos representados por íconos, símbolos y signos lingüísticos. Supondrían, la interrelación del usuario y la máquina en la transformación de conceptos estéticos en interpretaciones profundas.



Figura 3: Fotograma del videojuego Final Fantasy IV, Nintendo, 1991

No obstante, para la época de 1990, la presencia del videojuego fue clave para el desarrollo de renderización de píxeles en aceleradoras 3D, puesto que aparecieron consolas míticas como; Nintendo 64, Sega Saturn y PlayStation One. A propósito, para el sistema arcade fue una época de decadencia paulatina, tras la aparición de videoconsolas con mejoras gráficas y memoria, perpetuando así su salida del mercado.

Por ello, las consolas de videojuegos aumentaron las características principales del software dando un paso enorme al contenido de almacenamiento en CD-ROM. Aunque, sería en la primera y segunda década de los años 2000, con la aparición de la PlayStation 2, con mejoras técnicas relativamente superiores de su antecesor PlayStation 1. En 2001 (Microsoft), lanza su primera consola de videojuegos de la serie Xbox. De igual importancia (Nintendo) lanza la Gamecube en 2002 de su predecesor Nintendo 64. En 2005, (Microsoft) lanza su segunda videoconsola de videojuegos la Xbox 360. Un año más tarde, en 2006 (Sony) lanzaría la tercera entrega de videoconsolas con la aparición de la PlayStation 3. De igual manera (Nintendo) lanzaría al mercado la Nintendo Wii.

Un dato sumamente importante, que hace referencia Belli & López (2008) es que las nuevas capacidades de software en videoconsolas integran mejoras en; almacenamiento, memoria ram, CPU, GPU, disco óptico, entre otras revisiones. Tales funciones hacen que los videojuegos actualmente formen un concepto muy dinámico, sobre todo el motor gráfico. Permitiendo a los usuarios experimenten nuevas sensaciones con sus videoconsolas.

Finalmente, en 2013, la empresa (Sony) presenta oficialmente la cuarta entrega de videoconsolas con la PlayStation 4 compitiendo también, meses después con el lanzamiento de la consola de videojuegos Xbox One, sucesora de la Xbox 360 a cargo de la desarrolladora (Microsoft). Por consiguiente, las industrias que protagonizan la producción de videoconsolas, articulan el poder socioeconómico sobre el entendimiento de las nuevas variaciones tecnológicas. Frente a la opinión, Mendizábal (2004) argumenta que “[...] la informática lleva a que los videojuegos actúen también como juguetes racionalizados que permiten la conceptualización primaria del mundo” (pág. 33).

En síntesis, surgirían los nuevos modos de reinterpretación de narrativas en una escenificación del realismo virtual donde la representación visual expone sentidos en la diégesis del jugador. Cabe mencionar, que en este modelado 3D contribuye exponencialmente a los imaginarios idealizados en un mundo sistemático. Los sentidos del jugador retribuyen en enfoques sensoriales donde las expresiones audiovisuales de las narrativas sensacionalistas; se alude en signos y convenciones referentes de un proceso psicológico, sociológico y cultural. Es decir; la captación de mundos mágicos, post-apocalípticos, fantásticos, tenebrosos, entre otros.



Figura 4: Fotograma del videojuego Resident Evil 3, Capcom, 2020

1.3.2 Taxonomía Del Videojuego

Desde sus principios de la década de 1950, los videojuegos se han ido adaptando sobre una repercusión clasificatoria mediante géneros; según, la jugabilidad y conceptos en la composición de narrativas. No obstante, actualmente se ha ido evidenciado la complejidad de establecer puntos sustanciales para tematizar un videojuego en una sola categoría. A pesar de ello, aún existen videojuegos que representan la serie y proyección del género.- Para Francisco Pérez, Pablo Gómez & María Parra (2016) , en el estudio “Taxonomía del videojuego: un planteamiento por géneros” realizado bajo la línea editorial de la revista La pantalla insomne; de la Universidad de La Laguna, España.-La clasificación de género, se generó mediante pilares fundamentales con criterios como: *gameplay*, criterios de análisis de autores e industria, omisión de subgéneros. Con ello los autores hacen especificaciones mediante la siguiente clasificación:









Género	Conceptualización
Acción	La narrativa de este tipo de videojuego es lineal, con acciones basadas en la habilidad, precisión y tiempo. Depende mucho la experticia del usuario para el avance del mismo; se evidencia secuencias de combate, resolver obstáculos, entre otros.
Aventura	Se trata de videojuegos que se centran en un argumento exploratorio enfatizado entre la historia y la búsqueda. El personaje deberá superar pruebas paulatinamente a lo largo del videojuego para cumplir con la trama final que desenvuelve la acción principal de este concepto.
Simulación	Este tipo de videojuegos emula situaciones reales a modo de reproducción de situaciones reales para obtener una experiencia objetiva. Las especificaciones requieren a la adquisición de conocimientos previos, para mayor experiencia en el mismo.
Deporte	Basado en la recreación de deportes tales como; fútbol, baloncesto, golf, rugby, artes marciales, etc. Las mecánicas del videojuego se basan en las reglas oficiales que envuelve cada deporte. No obstante existen reglas adaptables, que hacen entretenido la experiencia en el <i>gameplay</i> .
Conducción	Este género se centra en la habilidad de control y dirección de vehículos, el objetivo se determina por la simulación de conducción. Por otra parte las físicas al motor gráfico de los automotores son proporcionales a las reales.
Estrategia	Este tipo de videojuegos se centra en el control organizativo en funciones sociales, económicas, fuerzas armadas, entre otros. Es determinado por la dirección de personajes, objetos o información con la superficie de interfaces interactivas para la adaptación de objetivos en la narrativa.
Rol	El videojuego de este género hace mención a los juegos de mesa. El usuario adopta la personalización de uno o varios personajes, sumamente compuesto por una historia épica de un mundo surrealista con trayectos honoríficos de experiencias y habilidades en los protagonistas.
Shooter	El género shooter se basa en mecánicas de disparo utilizando armamentos y recursos de combate. Se basa en perspectivas de primera o tercera persona, por tanto sus modos de juegos dependen en la competición en las plataformas multijugador.
Arcade	Es un tipo de género retro compatible con videojuegos de antaño, clásicos de su época. Posee una jugabilidad simple de acciones rápidas, el usuario conforme avanza desarrolla habilidades.

Tabla 1: Taxonomía del Videojuego

Fuente: Adaptado de Taxonomía del videojuego: un planteamiento por géneros (2015)

1.3.3 Clasificación de Contenidos

La clasificación de los videojuegos surge debido a la esquematización de contenidos explícitos e implícitos por edades de los usuarios y con ello las nuevas directrices que se expresa directa o indirectamente los discursos audiovisuales que infieren los desarrolladores de videojuegos. Por lo tanto, existen varios sistemas de clasificación de contenidos en videojuegos, la más destacada por su proyección de la industria, es el sistema Pan European Game Information (PEGI). Por consiguiente, el sistema de clasificación se estableció para ayudar a los padres de familia a tomar decisiones informadas sobre la compra de videojuegos en la proyección de imatipos en portadas y carátulas del videojuego. Es por ello, que un videojuego antes del lanzamiento, los desarrolladores completan un formulario de evaluación de contenido para cada versión de su producto. Este informe indaga sobre el contenido del producto, atendiendo a la posible presencia de violencia, sexo, malas palabras y otros contenidos audiovisuales que puedan considerarse no aptos para todas las edades (PAN EUROPEAN GAME INFORMATION, 2003).

EIDADES		CONTENIDOS	
Símbolo	Significado	Imatotipo	Significado
	Para 3 años o más		Violencia
	Para 4 años o más.		Lenguaje soez
	Para 6 años o más.		Discriminación
	Para 7 años o más		Sexo




	Para 12 años o más.		Drogas
	Para 16 años o más.		Miedo
	Para 18 años o más		Juego de apuestas
			Juego en línea

Tabla 2: Sistema de Clasificación PEGI

Fuente: Adaptado de Pan-European Game Information (2020).

Asimismo, para Jorge Guerra Antequera & Francisco Ignacio Revuelta (2016), en el estudio “Análisis del conocimiento del código (PEGI) en la formación inicial del profesorado” realizado bajo la estela argumentativa de la revista Latinoamericana de Tecnología Educativa; del grupo de investigación “Nodo Educativo”, España. La categorización que evidencia (PEGI) hace referencia a las diferentes clasificaciones que tienen por edad y sus contenidos. En categorías por edades se refleja un número sobre un recuadro de color, enfatizado por colores de un semáforo; el color “verde” representado por contenido apto para todo público, el color “amarillo” representado por contenido bajo supervisión de un adulto y el color “rojo” clasificado por contenido explícito para mayores de 18 años). Por otra parte, el etiquetado de contenidos se determina mediante imagotipos que expresan al usuario aspectos sensibles que portan los videojuegos. Estas etiquetas aparecen en la portada y contraportada del juego para su entendimiento al usuario.

Además, el sistema de clasificación (PEGI) orienta a los países a proceder con normativas gubernamentales sobre la distribución o en su caso, restricciones sobre el uso de videojuego. Las más comunes, es la portación del documento de identidad de

ser mayor de edad para la adquisición del juego o de otra manera, es el caso de distribuir una versión censurada diferente a la original omitiendo contenidos sensibles para la sociedad.

Eventualmente, los grandes estudios y desarrolladores de videojuegos, conciernen la producción del videojuego en tres etapas. Según, Gerardo Morales, *et al.* (2010) en el estudio “Procesos de desarrollo para videojuegos” publicado en la revista Cultura Científica y Tecnológica de Ciudad Juárez, México.-Los autores mencionan, que la operación de creación de videojuegos se basa ante el “*Huddle*”. Es decir, una pequeña reunión de planificación y debate ante los procesos de producción y corrección del proyecto; todo el proceso se desenvuelve en tres etapas: preproducción, producción y postmortem.

En primera instancia, la preproducción se realiza un documento de diseño; en este documento se inserta y se detalla los prospectos de la propuesta. En esta primera fase, es necesario la intervención de todos los desarrolladores para decidir y entrar en votación sobre el proyecto. En segunda instancia, en el modelo de producción; los desarrolladores generan los diseños según los requerimientos e integraciones específicos del documento de diseño. Y mediante los “*Huddles*” se proyectan las recopilaciones de pruebas del proceso del videojuego. Por lo tanto, al terminar todos los procesos se realiza una versión “beta” del videojuego. Es decir, la versión “tester” donde se prueba y recopila los posibles errores del videojuego antes del lanzamiento de su versión final.

Con ello, una propuesta “demo” del avance, en la cual se reúnen un grupo de personas ajenas al equipo de desarrolladores. Para posteriormente evaluar mediante un reporte los contenidos evidenciados en el control de prueba. Por consiguiente, al término de aprobación de las pruebas en el videojuego se destaca la clasificación de contenidos PEGI y entra en un proceso final.

Por última instancia, se desarrolla un documentado “postmortem”.-Donde se detallan las actividades específicas desde el inicio hasta el final del producto final. Con ello, se adjudica los aspectos positivos en contraste a los negativos, para futuros proyectos del *game studies*.

1.3.4 Funciones y Mecánicas del Videojuego

Actualmente, los videojuegos preceden de ideologías socioculturales, por ello simulan variaciones utópicas de la realidad. Además, de ser considerado una representación idealizada de percepciones socioculturales; su poder va más allá de ser una industria incubadora de sentidos y percepciones. Estos nuevos comportamientos dentro del usuario hacen del videojuego sea un producto categórico de experiencias, independiente de cual sea el ámbito narrativo y discursivo.-Los contenidos del mismo responde y reproduce premisas coyunturales de una sociedad.

Según, Piscitelli (2008) la simulación de la tecnología, se delimita en el dualismo categórico entre las máquinas y las cargas emocionales de las personas. Y por otra parte, existe una ruptura de la programación neurolingüística tradicional entre seres humanos.-Puesto que, las percepciones cognitivos se difiere en rediseñar las convenciones digitales.

Por consiguiente, los videojuegos se confieren dentro de tecnologías clasificadas en fundamentos de investigación. Por ello, la relación de estudio del “game studies” prosigue de hibridaciones en su clasificación por el diseño y mecánicas en las narrativas que lo aborda; un videojuego se deberá analizar mediante diferentes perspectivas teóricas (Latorre, 2011).

De otra manera, el autor Latorre (2011) hace alusión a la reinterpretación de los géneros que comprende el videojuego, mediante la función de la dialéctica asimilación versus acomodación desde una perspectiva ideológica de Jean Piaget & Bärbel Inhelder (1948) sobre el estudio “Psicología del niño”:

Función del videojuego	Fundamentos del género
Juego simbólico	Son aquellos juegos de proyección creativa y narrativa que abarcó una dinámica abierta e imaginativa. El jugador utiliza recursos para exponer sus habilidades dentro del videojuego.
Juego de acomodación	En este tipo de juego, la dinámica se centra en un entorno para que el usuario se adapte ante los contenidos propuestos.

	El sistema de juego se desarrolla por acciones independientes del jugador.
Juego competitivo	En este tipo de videojuegos, se introduce un balance de contenidos atmosféricos por el jugador. Es decir, la estructura del juego es pendiente de una narrativa, sin embargo el jugador tiene la posibilidad de rediseñar los elementos del mismo.

Tabla 3: Funciones del Videojuego

Fuente: Adaptado de Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas (2011).

En síntesis, la acomodación se deriva en la adaptación del sujeto al medio y a modelos exteriores, y la asimilación (por el contrario) como el uso y manipulación del medio por el sujeto conforme a sus intereses. Existen géneros de juego apropiados para cada uno de estos polos en el desarrollo de la inteligencia.

Por otra parte, los contenidos del videojuego presentan diferentes experiencias según la finalidad del relato. Aunque, la representación del “jugador implícito” confiere a un esquema de semiosis constante que se relaciona como experiencia; tal conexión permanente entre al esquema de las mecánicas y el sistema de jugabilidad del videojuego.

Mecánicas del juego	Definición
Recolección	Hace alusión a la recolección y aprovisionamiento de elementos de supervivencia.
Captura/Caza	Procede a la acción de casar o enfrentamiento táctico de enemigos, mediante esquemas de combate.
Configuración/Construcción	Corresponde al diseño, elaboración, proyección, edificación de construcción de elementos de bienes inmuebles.
Destreza física/Carrera	Este tipo de videojuego se centra en mecánicas de agilidad, simbolizado en experiencias mentales y destreza motriz representado por el usuario.

Tabla 4: Mecánicas del videojuego

Fuente: Adaptado de Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas (2011).

1.3.5 Videojuegos: Desde una proyección de la Comunicación Social

El videojuego ha sido caracterizado de ser una simple interfaz tecnológica de entretenimiento a formar parte de escenarios discursivos de la sociedad: “[...], los videojuegos en los hogares y en los centros de ocio, su concreción en un “electrodoméstico” de entretenimiento [...], ha ido afirmando su importancia en la cultura (popular) y ha facilitado su atención académica desde diferentes áreas del conocimiento” (Gómez, 2007, pág. 73)

Por lo tanto, actualmente existe una disciplina que se ocupa del análisis, interpretación y correlación del videojuego considerada como; ludología. La primera atribución de este concepto aparece en un artículo de Gonzalo Frasca (1999) en el estudio “La ludología se encuentra con la narratología: similitudes y diferencias entre videojuegos y narrativa” describiendo el término, con dinámicas categóricas para examinar los perfiles de los videojuegos, diseñando premisas académicas e instrumentos de análisis a través perspectivas científicas.-Entender al videojuego dentro del campo sociológico cultural y comunicacional:

Poco a poco el videojuego ha dejado de ser considerado («sólo») como un objeto tecnológico, un producto comercial o un medio de entretenimiento, para pasar a ocupar un lugar clave también en el territorio cultural e incluso como objeto de estudio en el ámbito académico (Latorre, 2011, pág. 130).

Eventualmente, los videojuegos están envueltos en paradigmas indescifrables por sus elocuentes narrativas; nos conlleva a nuevos modos dinámicos de interrelacionarnos entre lo real y lo virtual. Del mismo orden, cabe mencionar que la composición de diseño, la inmersión de una narrativa, la diégesis de lo audiovisual son factores que delimitan una investigación teórica dentro del campo de la comunicación social.

Por lo tanto, es adecuada una intervención académica del videojuego en relación de establecer percepciones o premisas socioculturales relevantes al cambio pragmático de entender los nuevos modos de comportamientos comunicacionales. Puesto que, la presencia del videojuego podría considerarse desde una concreción como lo es el cine, el arte o la música. Frente al tema, García (2007) afirma que “[...], su importancia en la cultura (popular) ha facilitado su atención académica desde diferentes áreas del

conocimiento: la literatura comparada, el diseño gráfico, la cinematografía, la semiótica o la psicología entre otras” (pág. 73).

1.3.6 Videojuegos: Desde una proyección Semiótica

La intervención del videojuego desde el campo del “game studies”, establece propuestas metodológicas en relación a las perspectivas semióticas.-Delinear el concepto del videojuego; precede de términos, elementos y dimensiones de la interfaz que la compone.-Es decir, que semióticamente argumentando la interfaz se asocia con signos visuales, y su interpretación de significados metadiscursivos se establece por un proceso psicológico, sociológico y cultural. Funciones que se vincula con la semiosis (Maté, 2016).

Partiendo, desde Umberto Eco (1992) es claro evidenciar que la semiótica no se ocupa del estudio de un objeto en particular, es sino del estudio de objetos ordinarios en la medida en que participan en un proceso llamado semiosis.

De este modo, para Nicole Desmedt (2011) la semiosis es un fenómeno operativo contextualizado, en el cual los diversos sistemas de significaciones permiten sentidos, desde el lenguaje verbal al no verbal pasando por los lenguajes audiovisuales hasta las más modernas comunicaciones virtuales.

Los videojuegos otorgan perspectivas narrativas que crean el trasfondo de la interpretación de contenidos, articulando procesos semióticos para fortalecer las experiencias del jugador:

[...] el videojuego supone la ampliación de la mente que reordena, regula y experimenta al mundo. Diferentes mapas se elaboran a partir de la experiencia especular del aquél. Por ello el videojuego comprende otro *cosmos* desde el cual se *puede* establecer un orden alterno y dar significado a las cosas. El *lugar desde el que mira* el individuo es el del *poder* comprendido como el campo organizador de las relaciones de producción y de dominio de dichas relaciones (Mendizábal, 2004, pág. 50).

Por ejemplo, le expresión narrativa que enfoca el proceso semiótico es el videojuego “La abadía del crimen, Opera Soft, 1987”, desarrollado e inspirado de la literatura del

semiótico Umberto Eco, en su novela “*Il nome della rosa*, 1980”. Esta aportación al mundo del videojuego, posee características enfocadas a un género de misterio, asesinatos, búsqueda y aventura. Por ello, la clasificación descrita semióticamente en la narrativa del videojuego se basa en el análisis de los diálogos entre los personajes que apertura la elocución de la historia.



Figura 5: Fotograma del videojuego *La abadía del crimen*, Opera Soft, 1987

Según, una percepción de García (2007) es que desde la literatura; la perspectiva del cibertexto se puede consolidar una visión ergonomica con enfoques y puntos de referencia en videojuegos.-Analizar diferentes tipos de textos a través del “cibertexto” mediante la organización mecánica del propio texto es parte integral del intercambio literario. De modo semejante, las narrativas textuales “cibertextos” que se argumentan en los videojuegos pueden ser entendidas en nuevos escenarios literarios y/o cinematográficos.- Para, Christian Armijo (2017) la literaturidad en los videojuegos depende de dos ejes transtextuales; intramedial e intermedial. En primera instancia, el eje intramedial; se delimita en mejorar aspectos del videojuego como las adaptaciones de apartados visuales en los nuevos sistemas de juego. En segunda instancia, el eje intermedial; está determinado por las formas “transtextuales” que permitan variar el soporte narrativo lingüístico del videojuego; es decir, de lo textual a lo visual o viceversa, dentro de formatos audiovisuales, entre ellas: el cine, el arte, entre otros. En síntesis, la adecuación de elementos audiovisuales hacen categórico y estructural los videojuegos como muestras de análisis, que parten desde registros de audio hasta esquemas cinematográficos.-Todo lo que comprende, las funcionalidades del relato del videojuego.

1.3.7 La Gama Cromática Del Videojuego

La importancia del color en la percepción del videojuego, se ha vuelto un factor imprescindible en el entorno que lo compone. Es por ello, se ha evidenciado estilos únicos en lo que los desarrolladores articulan la gama de colores a través de apartados gráficos, como si de una obra de arte se tratase.

De esta manera, la composición de la imagen tiene acepciones de expresiones e intenciones según el color; por lo cual asume una reacción emocional. De esta manera, para Thomas Mitchell (1995) en el estudio “Teoría de la imagen: ensayos sobre representación verbal y visual” menciona que la representación pictórica y la cultura visual converge en que la teoría de la imagen, sugiere un intento por evidenciar el campo de las representaciones visuales a través del discurso verbal.-Por lo tanto, la representación visual se relaciona mediante la composición de un discurso.

Por una parte, el color tiene un significado independiente, comunica y representa una idea simbólica. Después de todo, el color en el trayecto de la composición de la interfaz del videojuego, ha caracterizado personajes míticos de las primeras construcciones de las experiencias asociadas con perfiles psicológicos del color.- Por otra parte, la composición de la paleta de colores representado en un videojuego depende de gran influencia la narrativa visual que quiere expresar. Es decir, que la gama cromática depende la taxonomía del videojuego. Es por ello, José Rodríguez (2017) en el estudio “La gama cromática de los videojuegos” describe algunas características de las gamas cromáticas que representan los videojuegos según el género que representan.

1. Negro (tonos pardos y apagados)

El color representa la oscuridad, ocultismo y aspectos de la violencia. La narrativa del videojuego con esta tonalidad se basa en el horror. No obstante, se está redefiniendo los apartados oscuros en aventuras a contraluz.



Figura 6: Carátula del videojuego Resident Evil, Capcom, 2017

2. Rojo Y Negro (tonalidades oscuras)

El color rojo, asume representaciones del sacrificio, centrándose al color de la sangre.-Las tonalidades se envuelven en conceptos de la estimulación, la vitalidad y el peligro. Por otra parte, el negro se asocia a la destrucción, muerte, a lo desconocido. Un componente visualmente alto en contenido explícito en los videojuegos, que representan simbolismos de violencia. Esencialmente estéticas gore en las narrativas de los mismos.



Figura 7: Carátula del videojuego *The Evil Within*, Tango Gameworks, 2014

3. Colores Fríos

La proyección de las tonalidades de estos tipos de colores es de índole espiritual. La narrativa que lo envuelve se traduce en un terror más metalizado con acciones que componen también las travesías de entornos. Se evidencia por las tonalidades del color azul; que comprende la inteligencia y la tranquilidad. El color morado, se asocia directamente con el misterio.

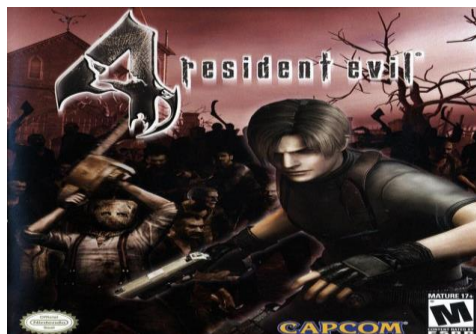


Figura 8: Carátula del videojuego *Resident Evil 4*, Capcom, 2005

4. Colores Cálidos

El registro comunicativo que evidencia estos colores es de un entorno amable, interactivo, campestre. La composición de un interfaz más caricaturesco en representación de la armonía. A nivel gráfico expresa una paleta más uniforme en la visualización, de entornos de aspectos fantásticos. Las tonalidades del amarillo; representa la luminosidad, se relaciona con la felicidad, la fuerza y la acción. Las tonalidades del naranja; se distingue por el entusiasmo y el optimismo. Las tonalidades del color verde; representa lo ecológico, un decorado sustancial en ambientes activos. El color rosa; se atribuye en acepciones de la amistad, muestra distinción.



Figura 9: Carátula del videojuego Crash Bandicoot, Toys for Bob, 2017

1.3.8 Idealización del Arquetipo en los videojuegos

El replanteamiento del videojuego, se alude como una tecnología de transmisión de narrativas utópicas orientadas en la construcción de identidades socioculturales a través de dimensiones entre lo real a lo virtual.-Conforme la representación y diseño de personajes son de un realce más estético y detallado; los modos de representación corporales son adecuados virtualmente en referencia a ideales occidentales adyacentes a la masculinidad y la feminidad.-Construidos mediante simbolismos arraigados a los estereotipos.

Eventualmente, la proyección de la industria del videojuego se ha tornado en una posición distribuidora de perfiles culturales. Tal opinión, Lara Hernández (2019) menciona; “el videojuego es uno de los productos culturales más relevantes en la actualidad y su estudio permite alcanzar a comprender el panorama cultural de nuestra sociedad” (pág. 4).

En general, los prospectos sobre los elementos de diseño corporales en personajes masculinos y femeninos trascienden en la composición hiperrealista de la imagen computarizada.-Los modelados son producto de convenciones en representación del género. Paulatinamente, los videojuegos mostraron narrativas adyacentes en relación a los arquetipos del género, como formulas lineales y reproducidas por los estereotipos de género. Tales son, los casos como: “Super Mario Bros, Nintendo, 1983”, “Donkey Kong, Nintendo, 1981”.-Una serie de juegos de video, que reproduce el arquetipo del “valiente” protagonista salvando a la damisela secuestrada, capturada o encerrada por el “perverso” antagonista de la historia. De este modo, la representación de las convenciones del arquetipo constituye el hilo narrativo del videojuego.

Sin embargo, la idealización del relato que matiza a las primeras generaciones de los videojuegos entre los años de la década de 1980; eran orientadas para un público masculino.-Ya se consideraba la introducción de contenidos exclusivos para un público femenino siguiendo la misma línea cultural en relación al público masculino. Por ejemplo, es el caso, del videojuego “Pac-man, Namco, 1980”; un arcade que detalla acciones simples mediante el movimiento constante de un animatrónico. En el proceso de creación existieron varias argumentaciones según su desarrollador, Tōru Iwatani:

[...], las salas de recreativos de Japón eran básicamente antros para público masculino. Solo había videojuegos bastante violentos de matar marcianitos. Nosotros queríamos que también fueran sitios en los que las mujeres pudieran entrar sin ningún problema. Entonces empezamos a dar vueltas a varios conceptos que podrían atraer a las mujeres al mundo del videojuego y uno de ellos fue la gastronomía. Así es como surge también la forma de Pac-man, que come estos cocos (Iwatani, 2020).

Brevemente, los videojuegos de antología clásica eran idealizados por esquemas visuales representados por el género masculino.-Prácticamente ambientados en los géneros de: acción, combate, estrategia, aventura, entre otros. No obstante, la presencia de personajes femeninos en los videojuegos constituyó más detalles perceptibles e interpretativos en relación a las narrativas del signo visual.

Ante todo, el proceso de diseño de personajes que tienen los videojuegos es determinado por los desarrolladores que referencian las figuras con características simbólicas mediante el constructo social de “estereotipos”. Frente a ello, Mendizábal (2002) menciona que “[...], en el sentido que las propiedades físicas provienen de la modelización por polígonos con los que se simula la superficie de los cuerpos humanos por sus particularidades más formales y elementales, las que, por otro lado, son estereotipadas” (pág. 87).

En el mismo orden de ideas, las empresas desarrolladoras de videojuegos no realizaban contenidos específicos para un público femenino. A la única razón, de la demanda del consumidor era del público masculino debido a las preferencias entre la clasificación del videojuego. Es por tanto, “las chicas no les gustan los videojuegos violentos y prefieren los personalizados, interactivos y de rol” (Doral & Castillo, 2012, pág. 1494). En efecto, lo posición de los nuevos contenidos que representaban las narrativas y discursos del género femenino se enmarcaban mediante enfoques sensacionalistas.- Tales son los ejemplos de: “Resident Evil 1, Capcom, 1996”, “Resident Evil 2, Capcom, 1998”, “Resident Evil 3: Nemesis, Capcom, 1999”, “Haunting Ground, Capcom, 2005” dichos videojuegos, son representados por protagonistas del género femenino. A su vez, se desarrollaron bajo el relato de supervivencia; subordinados por el género del terror. No obstante, la aportación del género de terror, hace hincapié la proyección de arquetipos socioculturales.- Por consiguiente, los personajes antagonistas eran del género masculino dinamizados como: dominantes, fuertes e intimidantes.-En contraste a los personajes femeninos que manifestaban comportamientos de: inferioridad, pánico, sigilo (no combatiente), entre varios más. Aunque, el trasfondo narrativo sería “el triunfo del bien ante el mal”.



Figura 10: Carátula del videojuego Haunting Ground, Capcom, 2005

1.4 Objetivo General

- Interpretar semióticamente contenidos ludológicos de personajes principales del videojuego de acción: “Grand Theft Auto: V, Rockstar, 2013”.

1.5 Objetivos Específicos

- Categorizar los roles narrativos de personajes principales masculinos y femeninos representados en el videojuego.
- Analizar los contenidos audiovisuales que presenta mayor implicación de género entorno a los personajes principales y adyacentes.
- Correlacionar percepciones de los protagonistas en el videojuego mediante usuarios de la plataforma digital de Instagram “Anime Comic”.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

La investigación presentada fue determinada por obtener datos cualitativos. Por ello, el enfoque propuesto fue de un análisis característico con relación a la observación experimental. Frente a la discusión Sampieri, Fernández, & Baptista (2014) mencionan que “[...] se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (pág. 358).

Por lo tanto los datos cualitativos, clarificaron las especificaciones entorno al estilo pragmático de la composición del gameplay del videojuego.-“Grand Theft Auto: V, Rockstar, 2013” se trata de un juego del género de acción, con el aspecto visual de tercera persona; es un mundo abierto a gran escala. Además, los personajes principales del videojuego interactúan de forma intuitiva con los interfaces que compone al diseño de elementos audiovisuales que rige en el entorno.

En la misma línea, la dirección metodológico de categorización y análisis de roles narrativos del videojuego, prosigue de Enrique Javier Díez Gutiérrez (2004) en el estudio “La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos” bajo las directrices del Instituto de la Mujer de la ciudad de Madrid, España.- El diseño de la investigación presenta esquemas de las concepciones de relatos y narrativas de diferentes videojuegos de los años de la década del 2000; a partir de frecuencias de tiempo en usuarios y consumidores de videojuegos del país de España.

Por lo tanto, como usuario participante de la investigación se describió las bases argumentativas segmentadas en una ficha de observación. No obstante, la demanda de tiempo que generó la inversión de la investigación fue exhaustiva porque la clasificación del videojuego es de mundo abierto. De esta manera, en “Grand Theft Auto: V, Rockstar, 2013” se culminó la narrativa bajo la proyección de 70 horas.

En el fondo, la base que destacan los desarrolladores de Rockstar Games, son de axiomas característicos en la reproducción de roles de género sobre personajes

masculinos y femeninos.-En una sociedad utópica donde el usuario tiene “libre albedrío” es decir; de ejecutar cualquier acción en la jugabilidad.

De hecho, la constancia que menciona la compañía desarrolladora “Rockstar Games” son videojuegos como: “Grand Theft Auto IV, Rockstar North, 2008”, “Grand Theft Auto: Vice City, Rockstar North, 2002”, “Red Dead Redemption, Rockstar San Diego, 2010”, entre otros. Como se ha señalado anteriormente, estos videojuegos conllevan una demanda sustancial de tiempo al término de poder concluir con la narrativa hasta el final; desde un punto de vista como jugador promedio.

Por tanto, la dirección del instrumento metodológico fue la elaboración de fichas de observación categóricas por segmentación de anotaciones temáticas.-Por ello, el estudio se basa mediante un análisis semiótico y ludológico; Es decir, semiotizar la interpretación de datos mediante conceptos audiovisuales del videojuego.

En el caso de la muestra identificada; “Grand Theft Auto V, Rockstar North, 2013”. El objetivo principal de la investigación interpreta un análisis de contenidos sobre los personajes principales como son; Michael, Franklin y Trevor.-Todo el proceso de la primera fase de la investigación se evidenció en la adecuación de una ficha de observación, para el compendio estratificado en la categorización de comportamientos, apariencias y diálogos.-Entre tanto, se prosiguió mediante la observación participante, examinar las secuencias cinematográficas de la narrativa del videojuego, En particular, “Ideas, hipótesis, preguntas de investigación, especulaciones vinculadas con la teoría, categorías y temas que surjan, conclusiones preliminares y descubrimientos que, a nuestro juicio, vayan arrojando las observaciones” (Sampieri, Fernández , & Baptista, 2014, pág. 370).

Por otra parte, fue determinante para la proyección de la investigación establecer técnicas de recolección de información mediante la entrevista. Por consiguiente, la búsqueda de perspectivas de varios jugadores/ras destaca una participación más estructurada en la valoración de la investigación.-Es sumamente útil para indagar contenidos que permitan examinar factores externos en dependencias socioculturales y comunicacionales. En cuanto a este factor, Sampieri, Fernández, & Baptista, (2014) afirman, “No hay un modelo de descripción, sino que cada quien capta los elementos

que le llaman más la atención de acuerdo con el planteamiento del problema, y esto constituye un dato (como toda la intervención del investigador)” (pág. 370).

De este modo, la segunda fase de la investigación se hizo dos grupos focales de cuatro usuarios comprendidos en un rango de edad entre los 16 a 24 años, que hayan contemplado la experiencia narrativa del videojuego.-Segmentados en “adolescentes adultos”. Por tanto, Dina Krauskopf (2015), en el estudio “Los marcadores de juventud: La complejidad de las edades”.-Se menciona, que las organizaciones de gestión de jóvenes y adolescentes generalmente pertenecientes al sector público, prosiguen de procesos de construcción de políticas en reconocimiento al sujeto juvenil en un determinado rango de edad. Por tanto, existen factores que han dificultado la construcción de políticas legisladoras por la base de edad. Es por ello:

[...] en el ámbito normativo las personas se consideran adolescentes antes de los 18 años y luego adultas, se produce una ambigüedad en el reconocimiento del sujeto juvenil(a veces tratado como adolescente, a veces como adulto). Ello favorece su invisibilización en la planificación social (Krauskopf, 2015, pág. 5).

Sin embargo, la Organización Mundial de la Salud (2015) define adolescencia el rango de edad de los 10 a 19 años 11 meses (las edades aproximadas en que se desarrolla las modificaciones sexuales, con ello marcan la culminación del proceso) y la juventud, en un rango de edad de los 15 años hasta los 24, 11 meses. De modo semejante, La Convención Iberoamericana de los Derechos de los Jóvenes abarca desde los 18 a 24 años.- En el caso de Ecuador, la Dirección Nacional de la Juventud y Adolescencia abarca desde los 18 a 29 años.

Por otra parte, mediante la interpretación de opiniones y argumentos de jugadores/ras se obtuvo la mitigación de información dentro del contorno del estudio. Además de ello, prescindía un banco de preguntas sobre aspectos: socioculturales, arquetipos, estereotipos y relatos enfocados directamente a la interfaz del videojuego.

De otra manera, la constancia de resultados mediante el objetivo de la investigación fue determinante el tipo de metodología; exploratorio y correlacional. Por consiguiente, la perspectiva del estudio que simbolizan los videojuegos como es la ludología; trasciende mediante un campo investigativo de los nuevos modos tecnológicos en el entorno social.-Este tema proyecta procesos exploratorios para

transformar metodologías en la consecución de componentes psicosociales que asumen los videojuegos, “Los estudios exploratorios sirven para preparar el terreno y, por lo común, anteceden a investigaciones con alcances descriptivos, correlacionales o explicativos” (Sampieri, Fernández , & Baptista, 2014, pág. 90).

La metodología expuesta también propone un tipo de estudio correlacional.-En este caso la concepción de género y su enlace con los videojuegos. Es por ello, que el estudio realizado se contrasta en investigaciones similares.-Es decir, que el análisis del proyecto prosigue de fuentes experimentales mencionadas en los antecedentes investigativos.

2.1 Materiales

Investigador: Andrés Cisneros estudiante de décimo semestre de Comunicación Social de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales.

Institución: Universidad Técnica de Ambato

Cantidad	Detalle	Precio Unitario	Precio Total
2	Paquetes de papel A4	4,50	9,00
2	Portafolio	1,00	2,00
1	Flash memory 4 gb	12,00	12,00
1	Cuaderno	0,50	0,50
2	Esfero de tinta	0,50	1,00
2	DVD	1,00	2,00
1	Videojuego - Grand Theft Auto V (Digital Deluxe)	25,00	25,00
		Total	51,50

Tabla 5: Recursos económicos de la investigación

Fuente: *Elaborado por el investigador (2020).*

2.2 Población Y Muestra

Concretamente la investigación esta segmentada en dos partes.-Es por ello, que los componentes intervenidos son determinantes para fortalecer el contraste del estudio. Del mismo modo, las muestras seleccionadas son debidas fundamentadas en la proyección de la justificación del proyecto.

2.2.1 Población

La población a entrevistar es de ocho personas comprendidos en un rango de edad entre 19 a 29 años, segmentados en dos grupos focales. Usuarios adolescentes adultos, que han experimentado el gameplay, pertenecientes de Ecuador.-Quienes hayan completado el esquema narrativo de “Grand Theft Auto V,Rockstar North, 2013”.

2.2.2 Muestra

Las muestras seleccionadas es un reflejo de la construcción de la investigación. En primera instancia, la muestra corresponde a la estratificación del videojuego.

Particularmente la elección del videojuego “Grand Theft Auto V,Rockstar North, 2013” se basa mediante críticas de monitoreo y valoración de videojuegos mediante páginas web especializadas en el ámbito ludológico. Tales sitios web relacionados son:

- VGCHARTZ (Sitio web de monitoreo de ventas de videojuegos)

“Sony ha publicado las listas de descargas de PlayStation Store de EE. UU. Para diciembre de 2019. Grand Theft Auto: V encabezó las listas de PS4” (William D’Angelo, 2020).

- METACRITIC (Base de datos web que compila reseñas audiovisuales)

Esta página relaciona artículos de revistas, críticas de usuarios y detalles que compone la reseña; todo ello mediante una valoración sobre 100 como calificación siendo el máximo puntaje. En el caso de Grand Theft Auto: V, tiene una valoración de 97/100, por tal resonancia las críticas son positivas como menciona, Chick (2014):

Grand Theft Auto: V se puede volver a reproducir no porque algo cambie, sino porque la experiencia es tan sublime, a menudo de la misma manera que las grandes películas son geniales. No se puede negar la talentosa actuación de voz, la escritura incisiva, la animación natural y el hábil toque cinematográfico que entra en las escenas. El diálogo está igualmente vivo la segunda vez, chisporroteando con audacia, con poesía mundana, con ingenio, con perspicacia (párr.11).

- MeriStation (Página web dedicada al análisis crítico de videojuegos)

Esta página web se centra sobre la redacción de publicaciones noticiosos y análisis de videojuegos.-Además de otras páginas web, también consta con un sistema de valoración sobre 10 puntos como el máximo. Por lo tanto, sobre las estadísticas que emiten los usuarios suscritos determinan dicho puntaje; en el caso de Grand Theft Auto: V, consta de una valoración de 10/10. Sobre ello, la línea editorial difiere en publicaciones tal como menciona González (2020);

Grand Theft Auto: V fue el videojuego más veces descargado de estas pasadas Navidades de 2019 a través de los portales digitales de PlayStation 4 y Xbox One en Europa, África y Oriente Medio. Tal como reporta el último informe de GSD, vía Games Industry, el popular título de Rockstar, ha vivido sus sextas fiestas de fin de año por todo lo alto, con un estado de forma incombustible a pesar de formar ya parte de la colección de más de 115 millones de jugadores en todo el mundo si sumamos todas sus versiones (párr.1).

Eventualmente, la consecución de la selección de la muestra tuvo un gran impacto en los canales de los servidores de PlayStation Network de la plataforma PlayStation 4 en el país de Ecuador.-Esto significa que se expuso el videojuego esencialmente en interfaces digitales divididas por categorías tales como: los más vendidos, los más descargados, los más jugados.-Ocupando los primeros lugares en el podio.

OBJETO DE INVESTIGACIÓN	UNIDADES	MUESTRA	UNIDAD DE ANÁLISIS
CONCEPCIÓN DE GÉNERO EN LOS PERSONAJES DE LOS VIDEOJUEGOS.	<ul style="list-style-type: none"> ● MINECRAFT ● DARK HEART OF SKYRIM ● NFS HEAT ● CALL OF DUTY WAR ZONE ● NIOH 2 ● OWR SAN ANDREAS PRIX ● FIFA 20 ● GRAND THEFT AUTO 5 ● RED DEAD REDEMPTION 2 ● APEX LEGENDS ● RAINBOWS ● NBA 2K 20 	● GRAND THEFT AUTO 5	PERSONAJES PRINCIPALES DEL VIDEOJUEGO CON MAYOR IMPLICACIÓN DE GÉNERO

Tabla 6: Estratificación de la muestra de PlayStation Network Ecuador

Fuente: Elaborado por el investigador (2020).

En segunda instancia, parte de la investigación resalta también el análisis del contenido del videojuego “Grand Theft Auto V, Rockstar North, 2013”. Es por ello, que se realizó una base mediante la ficha de observación por categorías para evidenciar los resultados obtenidos. Como parte del proceso como observador participante, se determinó tres secuencias cinematográficas representadas en la distinción psicosocial de cada uno de los personajes principales como son: Michael, Franklin y Trevor.

FICHA DE OBSERVACIÓN: ANÁLISIS DE VIDEOJUEGOS				
Título				
Idioma		Texto y Subtítulos		
Desarrollador				
Fecha de lanzamiento				
Plataforma				
ELEMENTO DE ANÁLISIS				
Personaje			Ilustración gráfica	
Rol Narrativo				
Interfaz física	Sexo	Edad	Complejión corporal	Tono de piel
	Color de ojos	Tipo de nariz	Tipo de boca	Tipo de orejas
Vestimenta (por defecto)	Extremidad Superior	Extremidad Inferior	Calzado	Accesorios

VARIABLE AUDIOVISUAL			
Secuencia Cinematográfica	Duración		Ambiente
	Trama		
	Interacción de personajes		
	Objetivo del nivel		
Progresión del personaje	Muestra de diálogos		
	Acciones		
	Trasfondo de género		
	Comunicación no verbal		
Comportamientos	Actitudes	Habilidades	Lenguaje recurrente
Personalidad	Control de emociones	Nivel de agresividad	Nivel de impulsividad

Tabla 7: Categorización de la metodología mediante la ficha de observación

Fuente: Elaborado por el investigador (2020).

Nota: En los elementos por variables audiovisuales de la sección de personalidad, se determina por cinco niveles; siendo 5 el nivel máximo y 1 el nivel mínimo.

La percepción de estos personajes, adjudican los matices de los desarrolladores al representar contextos socioeconómicos diferentes en los niveles de conductas y/o comportamientos que emergen durante las secuencias narrativas audiovisuales. -Junto a esto, existe diferencias en las escenas que transfieren un peso narrativo en la historia de cada uno de los personajes.

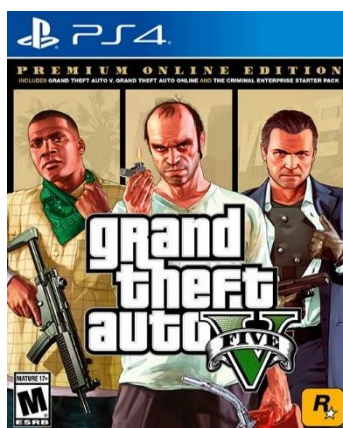


Figura 11: Carátula del videojuego Grand Theft Auto V, Rockstar North, 2013

En segunda instancia, el contraste de información en la presente investigación se fundamenta esencialmente en las opiniones y/o acepciones de los usuarios que han perpetuado su experiencia en el fundamento narrativo del videojuego en su entorno. La validación prosigue de un análisis de información de video jugadores/ras que corroboraron el estudio de la primera constancia. Por tanto, se realizó un banco de preguntas en base a resultados de la ficha de observación del análisis de los personajes principales del videojuego expuestos.

Los temas expuestos son los siguientes:

1. Esquema narrativo del videojuego

- a. Simbolismos de contenidos
- b. Estratificación social de personajes
- c. Mecanismos del estereotipo

2. Aspectos socioculturales

- a. Percepciones Americanistas
- b. Narración desde la perspectiva de género
- c. Representación del núcleo familiar

3. Voyeurismo de los roles mecánicos del videojuego

- a. Sexismos en las representaciones gráficas
- b. Cinemáticas sexuales y/o violentas
- c. Comportamientos sexistas de la inteligencia artificial

4. Experiencias del usuario

- a. Impresiones de la experiencia
- b. Percepciones de estereotipos
- c. Concepciones del videojuego

De este modo, la selección de video jugadores/ras para la formación de grupos focales posterior investigación, se centra bajo la especificación y colaboración de una comunidad especializada en el ámbito ludológico; conocidos en la red social de Instagram como “ANIMECOMIC2010”. Además, de ser una página web de progresión social ecuatoriana con más de 1 000 seguidores, la convención de la interconectividad entre los mismos usuarios permitieron la selección de ocho

jugadores/ras bajo la premisa importante de haber terminado la historia (misiones principales) en su totalidad.

BANCO DE PREGUNTAS PERFORMANCE DE GÈNERO EN LOS VIDEOJUEGOS	
PRESENTACIONES DE INTRODUCCIÓN	
Presentación de los participantes. ¿Pueden decir su nombre, edad, la ciudad donde residen? Empezaré por mi parte y luego continuar por turnos a lo largo.	
APTITUDES DE PARTICIPANTES	
<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Desde los cuantos años juegan videojuegos? 	
<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué tipos de videojuegos son sus favoritos? 	
<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Les gustan los videojuegos de la franquicia Grand Theft Auto? ¿Por qué? 	
<i>PREGUNTAS FUNDAMENTALES</i>	<i>INDAGACIONES</i>
ESQUEMA NARRATIVO DEL VIDEOJUEGO	
1. ¿A que hace mención la idea principal en la narrativa del videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> ● Simbolismos de contenidos
2. ¿Qué perspectivas sociales les evidenció el videojuego entorno a los personajes principales?	<ul style="list-style-type: none"> ● Descripción de las clases sociales según los personajes principales.
3. ¿Qué tipos de esquemas de estereotipados existen en el reparto de personajes?	<ul style="list-style-type: none"> ● Mecanismos del estereotipo
ASPECTOS SOCIOCULTURALES	
4. ¿Qué tipos de percepciones socioculturales hace alusión el videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> ● Percepciones americanistas
5. ¿Cuál es la narrativa del género femenino en los personajes secundarios del videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> ● Narración desde la perspectiva de género

6. ¿Qué se puede evidenciar en los núcleos familiares de los personajes del videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> ● Representación del núcleo familiar
VOYEURISMO DE LOS ROLES MECÁNICOS DEL VIDEOJUEGO	
7. ¿Qué tipos de representaciones graficas sexistas observaron a lo largo de su experiencia en la narrativa del videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> ● Sexismos en las representaciones gráficas
8. (Presentación de cinemática) ¿La validación de la presencia de cinemáticas de contenido explícito influye de manera positiva o negativa en la narrativa del videojuego? ¿Por qué?	<ul style="list-style-type: none"> ● Cinemáticas sexuales y/o violentas
9. ¿En su experiencia como jugadores, que tipos de comportamientos sexistas pudieron constatar en el “mundo abierto” del videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> ● Comportamientos sexistas de la inteligencia artificial
EXPERIENCIAS FINALES	
10. ¿Alguna impresión que recuerden en el gameplay del videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> ● Experiencias
11. ¿Existen efectos positivos o negativos cuando se representan estereotipos en los videojuegos?	<ul style="list-style-type: none"> ● Percepción de estereotipos
12. ¿Qué mensaje final les dejó el videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> ● Concepciones del videojuego

Tabla 8: Guía metodológica para grupos focales

Fuente: Elaborado por el investigador (2020).

De igual importancia, la estratificación de los temas para la elaboración de la guía metodológica se basa en; aspectos socioculturales, simbolismos, estereotipos enfocados directamente en la interfaz del videojuego para establecer posteriormente la verificación de la hipótesis. La correlación de información de las entrevistas se evidencia en una constancia audiovisual grabada.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Premisas del Grand Theft Auto: V

- Fragmento de la historia de Grand Theft Auto: V

La historia comienza con una remembranza de hace 9 años atrás. Una banda de asaltantes reunidos para robar un banco; la narrativa empezaría con Michael Townley, Trevor Philips y Bradley Snider. Asaltando un banco, en medio de disparos y persecución con los policías de la localidad.-Tal consecuencia, en fuego cruzado un disparo al pecho le acertó a Bradley.-Muriendo en el acto. Desde luego, en las circunstancias de la persecución policial, Trevor observa como Michael se quedó atrás con el cuerpo de Bradley. Entonces, decide huir de la escena. Días más tarde, Trevor se entera supuestamente que también su amigo Michael; murió en aquel acontecimiento pasado. Así que decide esconderse de sus delitos para siempre.

Por otra parte, lo que no sabe Trevor es que su amigo Michael, en realidad los traicionó. Brindando información del robo de aquel atraco al FIB (hace alusión al departamento de investigación federal de Estados Unidos). De esta manera, Michael cobraría una fuerte suma de dinero para entrar al programa de protección de testigos. Siendo así, que el traidor es reubicado en la ciudad de Los Santos; cambiando su apellido originalmente por De Santa. Desde entonces así empezaría la historia narrativa de gánsteres y criminales en Grand Theft Auto V.

- ¿Qué significa hablar sobre Grand Theft Auto?

Precisamente desde su primera entrega, el videojuego “Grand Theft Auto, Rockstar, 1997” se ha caracterizado por ser endémico en su forma de establecer líneas narrativas en la composición de un mundo utópico. Es más, la exploración categórico de este videojuego se torna en dimensiones de gran impacto cognitivo para quien lo experimenta. Hablar sobre, los videojuegos de la saga Grand Theft Auto, es retratar el libertinaje de los personajes en un mundo ficticio con percepciones satíricos a la

cultura norteamericana.- La atmósfera se envuelve en contenidos de violencia, lenguaje soez, y simbolismos sexuales de cualquier índole de representación:

En el juego se explotan todas las prohibiciones y censuras hasta ahora autoimpuestas por los diseñadores/as de videojuegos. El protagonista no es un héroe al uso, no ansía hacer el bien. En GTA se prima ser el mal, la ambición y la brutalidad (Gutiérrez, 2004, págs. 122,123).

- La idoneidad del mundo virtual

Para empezar, la implementación de entornos hiperrealistas hacen que la narrativa constituya un espacio imaginario del mundo-virtual, en el caso de “Grand Theft Auto; V, Rockstar, 2013” es un mundo compuesto por las ciudades de “San Andreas”, basado en entornos ambientados a la ciudad de (Los Ángeles), “San Fierro”, precede de la ciudad (San Francisco) y Las Venturas idealizado a partir de la ciudad de “Las Vegas”.-Además, de tener escenarios desérticos representados por las zonas rurales. Por tanto, el jugador puede remontarse a dichos escenarios mediante la exploración de ambientes, lugares, monumentos e interactuar casi con cualquier elemento audiovisual que se le aparezca a su paso. A su vez, dentro de los esquemas audiovisuales se puede evidenciar una estética diegética realista; es decir, efectos de sonidos, componentes climatológicos y comportamientos idóneos de la inteligencia artificial.

- La narrativa es una constante semiosis en la jugabilidad

Desde la primera instancia la proliferación de elementos que constituyen la interfaz del videojuego “Grand Theft Auto: V” deviene por la interacción paulatina de cientos de actividades que puede realizar el jugador.-Los elementos interactivos son estrictamente detalladas, en fiel representación a la realidad. La percepción sumisa del mundo utópico, refuerzan la experimentación simulada de los esquemas posibles a interactuar en el videojuego.-Por ejemplo, el personaje puede desde tener relaciones sexuales con prostitutas hasta practicar yoga. Por lo tanto, la simulación del mundo satírico se envuelve en actividades virtuales pragmáticas; que en la vida real no se permitirían realizar. Aunque, la fórmula del relato se establece por la guerra de pandillas, atraco de bancos; toda acción que se consolida como “delincuencia organizada”.

- Un relato implícito de principio a fin...

La hipertextualidad de la identidad del usuario se transfiere al personaje principal que difiere en las narrativas previamente concebidas del videojuego. Por lo tanto, desde el primer contacto con la interfaz, el videojuego comienza a visualizar representaciones del contexto sociocultural y reafirma comportamientos estereotipados en la inteligencia artificial.- Es decir, todo aquel animatrónico (no-jugador) proyecta comportamientos representados por las concepciones de género.


La cantidad de videos pre-renderizados que cosieron las fases del juego, y aún cosen, dejaron en claro la intención narrativa de estos juegos y, incluso hoy, cuando el paradigma más abierto y complejo de los juegos sandbox parece volverse popular, implementado por Grand Theft Auto [...], la progresión lineal (más o menos) sigue reinando (Gomes, 2009, pág. 184).

En suma, la representación de la narrativa en relación a los personajes, se engloba dentro de relatos que son denominados en el videojuego como “misiones”.-Estos micro relatos muestran un argumento lineal, sobre objetivos que debemos realizar como jugador. Sin embargo, la elección del procedimiento es particularmente subjetivo según la operación del usuario, al decidir la interacción de la interfaz en la jugabilidad.

- Un sueño americano

Más allá, de las acciones de la interfaz del videojuego, existe un discurso narrativo que deviene el establecer acciones (lineales o alternativas) para alcanzar el tan llamado “sueño americano”.-La acepción tiene sus orígenes en el siglo XIX, debido a las grandes oleadas de migración de países europeos al despliegue de Estados Unidos. Con ello, el imaginario social se establece por las representaciones que constituyen en Estados Unidos, es una tierra de oportunidades. Desde entonces, la proyección de Grand Theft Auto: V, es evangelizado por imaginarios sociales mediante símbolos e identidades culturales del país; que simula recrear. Es por ello, Francisco Jirón (2015) menciona que “En Grand Theft Auto los personajes intentan tener una vida de sueño mediante misiones, que son trabajos delictivos, que realizan para mejorar su vida y otras veces para “salvarla” (pág. 69). En síntesis, la remembranza del mito “sueño americano” es interpretado por el jugador y con ello, reproduce principios de la adquisición de lo económico como el acceso a todo sendero social.

3.2 Análisis Semiótico y Ludológico de Michael de Santa

FICHA DE OBSERVACIÓN: ANÁLISIS DE VIDEOJUEGOS				
Título	GRAND THEFT AUTO V			
Idioma	INGLÉS AMERICANO	Texto y Subtítulos	ESPAÑOL	
Desarrollador	ROCKSTAR GAMES			
Fecha de lanzamiento	17 DE SEPTIEMBRE DE 2013			
Plataforma	PLAYSTATION 4			
ELEMENTO DE ANÁLISIS				
Personaje	Michael De Santa			
Ilustración gráfica				
	<p><i>Figura 12: Original Model and Textures/RockstarGames/Michael De Santa</i></p>			
Rol Narrativo	<ul style="list-style-type: none"> *Padre de Familia *Criminal *Tirador experto 			
Interfaz física	Sexo	Edad	Compleción corporal	Tono de piel
	Varón	45	Mesomorfo	Claro Cálido
	Color de ojos	Tipo de nariz	Tipo de boca	Tipo de orejas
	Verde	Romana	Labios Finos	Oreja estrecha
Vestimenta (por defecto)	Extremidad Superior	Extremidad Inferior	Calzado	Accesorios
	Chaqueta Estilo Leva	Pantalón De Tela	Mocasines Negros	Ninguno
	Color Primario	Negro	Teoría del Color	<ul style="list-style-type: none"> *Disolución *Separación *Tristeza

	Color Secundario	Blanco	Teoría del Color	*Modestia *Ligero *Paz
VARIABLE AUDIOVISUAL				
Secuencia Cinematográfica (Versión del Director)	Duración	10:52	Secuencias de Ambientes	*Hogar de la familia De Santa (Interior) *Cafetería (Exterior) *Estudio de Tatto (Interior) *Consultorio Psicológico (Interior-Exterior)
	Trama	Michael, se da cuenta de sus errores del pasado que ha conllevado a problemas familiares. De esta manera busca la ayuda necesaria de los suyos, para reivindicarse de sus acciones con el afán de solventar su papel como padre y esposo de familia.		
	Interacción con personajes secundarios	*Jimmy De Santa / Hijo *Tracey De Santa / Hija *Amanda De Santa / Esposa *Fabien Larouche / Entrenador *Lazlow Jones / Presentador de TV *Isiah Friedlander / Psicólogo		
	Objetivo del nivel	Reuniendo a la familia		
	Acciones transcendentales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Michael golpea a Fabien con un ordenador. 2. Michael lastima a Lazlow; perforando su oreja, boca y nariz. 3. Michael desnuda a Lazlow; tatuando un símbolo soez en su cuerpo. 4. Michael y su familia se reúnen en el consultorio de Friedlande. 		

Tabla 9: Ficha de Observación de Michael De Santa

3.2.1 Interpretación de Encuadres



Fotograma 1: Michael De Santa/ Grand Theft Auto V

Significación: Decepción

Interpretación: El personaje está angustiado por las expresiones faciales que lo muestra.

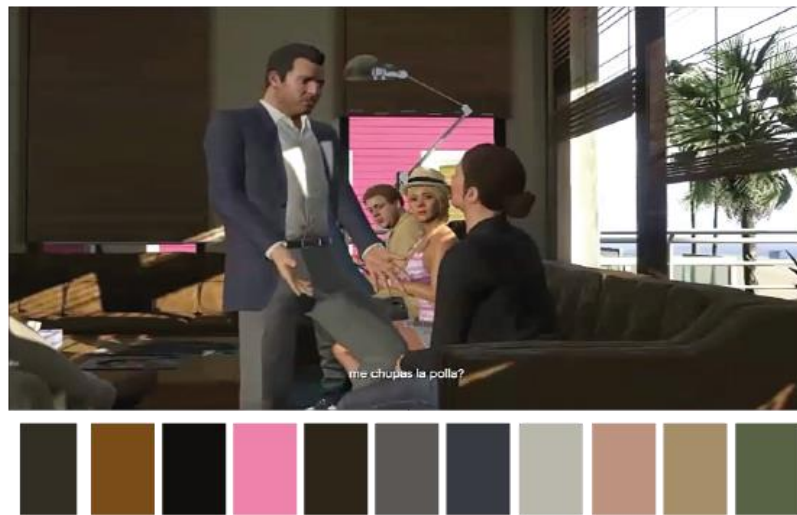
Intención Comunicativa: La satisfacción personal se centra en argumentos del alcoholismo y/o tabaquismo. Es por ello que el personaje de Michael, se manifiesta a lo largo de la trama en hábitos de ingerir alcohol; como consecuencia de sus problemas familiares. No obstante, en la progresión del personaje se evidencia cambios de abstinencia según la experiencia del usuario; es decir, que el personaje acuda consecutivamente a las sesiones terapéuticas con el psicólogo.



Fotograma 2: Confrontación de Michael/ Grand Theft Auto V

Interpretación: La supremacía de la violencia y la subordinación que se emplea mediante la fuerza física.

Intención Comunicativa: La resolución de problemas se evidencia en entornos que enmarcan la violencia. La narrativa del personaje de Michael, conlleva acepciones negativas sobre el control de trastornos mentales para resolver problemas sobre todo de índole familiar. Tanto que el personaje transmite actitudes transitorios de confrontación.



Fotograma 3: Expresiones soeces de Michael De Santa/ Grand Theft Auto V

Significación: Impotencia

Interpretación: La comunicación no verbal trasciende en actitudes negativas. De este modo, Michael expresa movimientos no verbales de impulsos soeces.

Intención Comunicativa: El personaje transfiere su control de emociones hacia aspectos de índole sexual. Por tal motivo, el personaje contrasta los problemas familiares en la actividad sexual, en el compendio de la satisfacción personal.

3.2.2 Musicalización

- Música instrumental (guitarra, bajo, flauta, batería) / Grand Theft Auto V Soundtrack

Uso: (desarrollo de las conversaciones que tiene Michael con sus familiares)

Intención: Existen argumentos centrales que determinan la base de los problemas que preceden a Michael. Los tonos de las conversaciones son irritantes sobre las acciones del personaje.

3.2.3 Progresión Del Personaje


Trasfondo de género	*Sobrepotector familiar *Individualista *Dominante *Dependiente *Impulsivo *Irresponsable familiar *Frío/Cortante *Expresiones soeces *Eufórico *Intimidante		
Comportamientos	Actitudes	Habilidad Especial	Expresión recurrente
	Manipulador / Interesado / Indiferente	Control y ejecución de armas	*¡Maldición!
Personalidad	Control de emociones	Nivel de agresividad	Nivel de impulsividad
	3	4	3

Tabla 10: Progresión del personaje: Michael De Santa

Fuente: Elaborado por el investigador (2020).

Nota: En los elementos por variables audiovisuales de la sección de personalidad, se determina por cinco niveles; siendo 5 el nivel máximo y 1 el nivel mínimo.

3.3 Análisis Semiótico y Ludológico de Franklin Clinton

FICHA DE OBSERVACIÓN: ANÁLISIS DE VIDEOJUEGOS				
Título	GRAND THEFT AUTO V			
Idioma	INGLÉS AMERICANO	Texto y Subtítulos	ESPAÑOL	
Desarrollador	ROCKSTAR GAMES			
Fecha de lanzamiento	17 DE SEPTIEMBRE DE 2013			
Plataforma	PLAYSTATION 4			
ELEMENTO DE ANÁLISIS				
Personaje	Franklin Clinton			
Ilustración gráfica				
	<p><i>Figura 13: Original Model and Textures/RockstarGames/Franklin Clinton</i></p>			
Rol Narrativo	<ul style="list-style-type: none"> *Pandillero *Estafador *Conductor hábil 			
Interfaz física	Sexo	Edad	Complexión corporal	Tono de piel
	Varón	25	Endomorfo	Oscuro Neutro
	Color de ojos	Tipo de nariz	Tipo de boca	Tipo de orejas
	Café	Ancha	Labios Gruesos	Lóbulo Adjunto
Vestimenta (por defecto)	Extremidad Superior	Extremidad Inferior	Calzado	Accesorios
	Camiseta sin mangas	Pantalón corto	Deportivos Blancos	Ninguno

	Color Primario	Blanco	Teoría del Color	*Paz *Inocencia *Claridad
	Color Secundario	Caqui	Teoría del Color	*Fortaleza *Seriedad *Modestia
VARIABLE AUDIOVISUAL				
Secuencia Cinematográfica (Versión del Director)	Duración	07:55	Secuencias de Ambientes	*Hogar de Franklin (Interior - Exterior) *Zonas Urbanas de los Santos *Almacén abandonado (Interior - Exterior)
	Trama	Eventualmente, los problemas en casa de Franklin hacen palpar prácticas criminales debido a su entorno social, que conlleva por ser un pandillero (Familie / verde) de un barrio simbolizado por el ghetto de la ciudad. Es por ello, que Franklin busca nuevos ideales en su estilo de vida.		
	Interacción con personajes secundarios	*Lamar Davis / Colega *Harold Stretch Joseph / Colega *Denise Clinton / Tía * "D" / Pandillero Enemigo		
	Objetivo del nivel	Problemas con los Ballas		
	Acciones transcendentales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Franklin captura a "D" junto a su perro Chop. Lo ingresan en la furgoneta. 2. Franklin libera al pandillero "D". 3. Stretch asesina al pandillero "D". 4. Enfrentamiento a la emboscada de la pandilla enemiga (Ballas / Morado). 5. El grupo logra escapar de la banda enemiga. 		

Tabla 11: Ficha de Observación de Franklin Clinton

3.3.1 Interpretación de Encuadres



Fotograma 4: Franklin y Lamar/ Grand Theft Auto V

Significación: Amordazamiento

Interpretación: El amedrentamiento entre bandas, se hace presente a lo largo de la narrativa de Franklin. En suma, la representación de expresiones provocativas y amenazantes, son el estilo de vida que muestra los roles narrativos de los pandilleros reproducido por el “gang o pandilla”.

Intención Comunicativa: Los personajes utilizan una bandana (verde) en sus rostros en representación de la pandilla (Families/Hermanidad). De forma similar el personaje (Lamar) apunta con una pistola amortizando el movimiento con enfoque de amenaza, combatiente y cauto. Además de ello, el desplazamiento del objeto (horizontal) hace alusión al estilo pandillero urbano americano. Por otra parte, el encuadre precede de un lugar del guetto de la ciudad, por los grafitis en las murallas.



Fotograma 5: Disparidad entre Franklin y Denise/ Grand Theft Auto V

Significación: Disparidad

Interpretación: Las discusiones dentro del núcleo familiar de Franklin, hacen evidente la fatiga emocional del personaje. Por consiguiente, el personaje muestra renegación de convivencia junto a su tía, Denise.

Intención Comunicativa: Existe confrontamiento de ideales en el entorno familiar de Franklin. Debido a ello, son ínfimas las emociones fraternas entre los personajes. Por otra parte, la empatía de personajes femeninos alrededor de Denise, generan preponderancia en los diálogos hacia Franklin. Después de todo, existen conversaciones que referencian la feminidad, como la libertad de la mujer en el contexto socio familiar.



Fotograma 6: Saludo entre Franklin y Stretch/ Grand Theft Auto V

Significación: Salutación

Interpretación: Los saludos son expresiones no verbales. Transferidos con el tiempo, son convenciones sociales que caracterizan la cordialidad, amistad y/o respeto.

Intención Comunicativa: Franklin, por ser el protagonista afroamericano, su influencia en la narrativa precede del “gang” urbano estadounidense. Del mismo modo, el saludo elocuente es (nigga / negro) añadido por el apretón de manos derechas hacia el pecho. Además, en el videojuego los negros se dicen “Nigga” entre ellos pero que otro personaje blanco le diga “Nigga” a un negro, les ofende.



Fotograma 7: Stretch asesina a D/ Grand Theft Auto V

Significación: Homicidio

Interpretación: Guerra entre pandillas origina la violencia. En este caso, la rivalidad entre bandas trasciende en asesinatos. Sin embargo, estas acciones no son de índole personal.

Intención Comunicativa: No existe códigos de convivencia, tratos o cese a la guerra pandillera entre (Families/Verdes) y (Ballas/Morados). La ruptura de estos principios precede a la muerte; sin importar contextos socioculturales.

3.3.2 Musicalización

- Música instrumental (bajo, batería, sintetizador) / Grand Theft Auto V Soundtrack

Uso: (Preludio de las acciones de persecución de “D”/ Enfrentamiento armado pandillero)

Intención: Se establece una línea musical que realza la acción del jugador al momento de tener el control del personaje. No obstante, la introducción musical advierte esquemas de violencia.

3.3.3 Progresión Del Personaje


Trasfondo de género	*Estafador *Valiente *Realista *Independiente *Prometedor *Impaciente *Frío/Cortante *Expresiones soeces *Soberbio *Crítico		
Comportamientos	Actitudes	Habilidad Especial	Expresión recurrente
	Inconformista / Desinteresado / Positivista	Conductor experto	*¡Venga ya, hommie!
Personalidad	Control de emociones	Nivel de agresividad	Nivel de impulsividad
	4	2	3

Tabla 12: Progresión del personaje: Franklin Clinton

Fuente: Elaborado por el investigador (2020).

Nota: En los elementos por variables audiovisuales de la sección de personalidad, se determina por cinco niveles; siendo 5 el nivel máximo y 1 el nivel mínimo.

3.4 Análisis Semiótico y Ludológico de Trevor Philips

FICHA DE OBSERVACIÓN: ANÁLISIS DE VIDEOJUEGOS				
Título	GRAND THEFT AUTO V			
Idioma	INGLÉS AMERICANO	Texto y Subtítulos	ESPAÑOL	
Desarrollador	ROCKSTAR GAMES			
Fecha de lanzamiento	17 DE SEPTIEMBRE DE 2013			
Plataforma	PLAYSTATION 4			
ELEMENTO DE ANÁLISIS				
Personaje	Trevor Philips			
Ilustración gráfica				
	<p><i>Figura 14: Original Model and Textures/RockstarGames/Trevor Philips</i></p>			
Rol Narrativo	<ul style="list-style-type: none"> *Atracador *Criminal / Narcotraficante *Expiloto militar 			
Interfaz física	Sexo	Edad	Complexión corporal	Tono de piel
	Varón	40	Mesomorfo	Medio Frío
	Color de ojos	Tipo de nariz	Tipo de boca	Tipo de orejas
	Café	Gancho	Labios Anchos	Redonda
Vestimenta (por defecto)	Extremidad Superior	Extremidad Inferior	Calzado	Tatuajes
	Camiseta Cuello en V	Pantalón Jogger	Botines Cafés	<ul style="list-style-type: none"> *Cut Here *Fuck You *Michael *Otros

	Color Primario	Blanco	Teoría del Color	*Unión *Ingenuidad *Frialdad
	Color Secundario	Gris	Teoría del Color	*Melancolía *Soledad *Tristeza
VARIABLE AUDIOVISUAL				
Secuencia Cinematográfica (Versión del Director)	Duración	06:06	Secuencias de Ambientes	*Hogar de la familia De Santa (Interior) *Caravana de Trevor (Interior - Exterior) *Zonas Rurales de los Santos
	Trama	Trevor Philips, un prófugo criminal que se refugia en las zonas rurales de la ciudad. Se consterna al observar la noticia de un robo de la localidad. Inmediatamente surge la constancia en su mente, que su amigo Michael nunca estuvo “muerto”. Por lo tanto, Trevor entraría en su forma más sádica resolviendo acontecimientos que se atravesasen en su camino.		
	Interacción con personajes secundarios	*Ron Jakowski / Ayudante *Wade Hebert / Ayudante *Johnny Klebitz / Jefe Motero * Ashley Butler/ Conviviente *Clayton Simmons/ Rival Motero *Terrence Thorpe / Rival Motero *Ortega / Líder de los Aztecas		
	Objetivo del nivel	Sr. Trevor Philips		
	Acciones transcendentales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Trevor asesina a Johnny; destrozando una botella en su cabeza. 2. Trevor comete homicidio en masa a los miembros de la banda “Los Moteros”. 3. Trevor enviste la caravana de Ortega y lo asesina. 		

Tabla 13: Ficha de Observación de Trevor Philips

3.4.1 Interpretación De Encuadres



Fotograma 8: Trevor teniendo coito con Ashley/ Grand Theft Auto V

Significación: Fornicación

Interpretación: Trevor, es el primer personaje a lo largo de la saga de Grand Theft Auto, que se muestra en escena cinematográfica teniendo relaciones sexuales. Sin embargo, el acto carnal dentro del videojuego se transfiere mediante simbologías, referencias y voyerismos de índole sexual.

Intención Comunicativa: Grand Theft Auto, se ha caracterizado por ser un videojuego explícito en todo sentido. De este modo, el acto sexual como tal, expone visualmente el potencial verosímil del contenido en adición a la experiencia del usuario. El esquema psicológico que evidencia la paleta del color, en el encuadre; es la subordinación del blanco de Trevor (Frialdad) hacia el color negro (Tristeza) y el rojo (Violencia) de Ashley. No obstante, los actos sexuales en el videojuego no representan los actos del “amor”. No existe interpretación de emociones en tal acto; como alguna expresión visual, o gesto de dicha significación.



Fotograma 9: Trevor Philips/ Grand Theft Auto V

Significación: Demencia

Interpretación: El frenetismo es adyacente a problemas emocionales y/o mentales. La repercusión mental de los cambios de comportamientos se origina a partir del consumo de drogas u otros derivados. Es por ello, Trevor es un personaje rabioso.-Las expresiones faciales refiere a una cadena de emociones impetuosos de furia.

Intención Comunicativa: Hay que mencionar, que la secuencia cinematográfica “Sr. Philips” proyecta la primera aparición del personaje; Trevor Philips al videojuego. Además, muestra una serie de acciones y entornos que transmite desestabilidad emocional e impulsividad de los comportamientos del mismo. De forma similar, la carencia lúcida de la apariencia física del personaje percata los trastornos negativos del personaje.



Fotograma 10: Destrucción de Trevor/ Grand Theft Auto V

Significación: Estrago

Interpretación: Naturalmente, las destrucciones de cualquier índole; se caracteriza por ser un factor de complacencia hacia al usuario. Estas acepciones fortalecen la narrativa del videojuego.

Intención Comunicativa: Trevor, es el personaje con comportamientos devastadores, su alusión se centra en la destrucción total. El usuario experimentará al personaje con objetivos de nivel semejantes al estilo espectacular. De modo semejante, el término de sus expresiones y/o comportamientos de ira dejarán por efecto la aniquilación.

3.4.2 Musicalización

- Música Rock (bajo, batería, guitarra eléctrica)/ Grand Theft Auto V Soundtrack

Uso: (Preludio de las acciones de persecución de “Los Moteros”/ Enfrentamiento armado hacia la pandilla/ Término de la ejecución de “Ortega”)

Intención: El esquema de la introducción de la musicalización empieza por un solo de bajo que en la secuencia cinematográfica; representa el estado constante de psicosis de Trevor. De igual manera, la guitarra y la batería; representa los arrebatos violentos y revueltas de furia del personaje. No obstante, al final de la secuencia, se percibe un sonido más apacible; representado por las emociones melancólicas y solitarias del personaje.

3.4.3 Progresión Del Personaje

Trasfondo de género	*Drogadicto *Violento/ Maniático *Asaltante *Independiente *Arrebatado *Obsesivo Compulsivo *Agresivo *Expresiones soeces *Indiferente *Dominante
----------------------------	--

Comportamientos	Actitudes	Habilidad Especial	Expresión recurrente
	Impetuoso / Maniaco / Intolerante	Aviador experto	*¡Te van a pegar un tiro amigo!
Personalidad	Control de emociones	Nivel de agresividad	Nivel de impulsividad
	1	5	5

Tabla 14: Progresión del personaje: Trevor Philips

Fuente: Elaborado por el investigador (2020).

Nota: En los elementos por variables audiovisuales de la sección de personalidad, se determina por cinco niveles; siendo 5 el nivel máximo y 1 el nivel mínimo.

3.5 Percepciones de los Esquemas en contenidos y Experiencias de usuarios

1. Simbolismos de contenidos

*¿A que hace mención la idea principal en la narrativa del videojuego?

Argumentos:

Andrea, 24 años, Ambato

“Como en todas las sagas eran de robos, asaltos. Todo lo que concierne el ámbito más bajo de la vida en las grandes ciudades.”

Diana, 18 años, Salcedo

“El Grand Theft Auto V, está más enfocado en los robos y en los disparos. Como en sus tiempos era el GTA San Andreas, enfocado en las disputas entre bandas”

Indagaciones:

La proyección del videojuego Grand Theft Auto V, redirecciona los esquemas narrativos de la franquicia de Rockstar Games, con la aparición de tres personajes principales, con diferentes problemas, esquemas sociales y psicológicos.

2. Descripción de las clases sociales según los personajes principales.

*¿Qué perspectivas sociales se evidenció en el videojuego entorno a los personajes principales?

Argumentos:

Nicolás, 16 años, Quito

“Michael, es como una persona que se veía; (ya pues ya tengo dinero y ahora me quedo con ese estatus) y se acabó. En cambio, con Franklin. Yo veía una persona como que quería salir adelante. Una persona que vivía en esa parte, como que no tenía mucho dinero (...) Él quería salir adelante, quería hacer buenas cosas. Trevor en cambio es una persona que le vale todo. (...) El dinero para él, yo siento que no es tan importante...”

Andrea, 24 años, Ambato

“Michael, es de una clase social alta, básicamente el en algún punto decidió retirarse de esa mala vida de robos (...). En cambio Trevor, lo veo como de clase media baja porque se dedicó a las ventas de las drogas y estaba entorno a esas bandas. Por otra parte en Franklin, el vio una oportunidad en Michael de querer seguir avanzando y escalar a la alta sociedad desde la clase media que vivía con su tía”

Indagaciones:

La presencia del dinero es un factor determinante en la evolución social de los personajes. La construcción de la narrativa se basa mediante la ambición individual y debido a ello se prosigue la conexión trial de los personajes en afinidades del esquema violento, narrativo y elocuente de la historia.

3. Mecanismos del estereotipo

*¿Qué tipos de esquemas de estereotipados existen en el reparto de personajes?

Argumentos:

Elías, 20 años, Guayaquil

“Trevor, es un machista violento, todo salvaje por así decirlo. (...) Michael me pareció un mal padre, tenía una mala relación con sus hijos y eso se puede reflejar en la relación que tenía con su esposa. (...) El trataba de llegar a ello, pero no se encontraba; él velaba siempre por sus intereses. Franklin, me parecía un sujeto que se la buscaba, que se la jugaba, que sabía ganar. Realista, directo, empeñoso y de cierta forma despreocupado.”

Diana, 18 años, Salcedo

“Michael es manipulador en ciertos casos, Trevor es un desquiciado. Y si Franklin es un punto intermedio”

Indagaciones:

Dentro de las progresiones analizadas de los personajes se sintetiza de la siguiente manera; Michael De Santa es Manipulador / Interesado / Indiferente. Franklin Clinton es Inconformista / Desinteresado / Positivista. Trevor Philips es Impetuoso / Maniaco / Intolerante.

4. Percepciones americanistas

*¿Qué tipos de percepciones socioculturales hace alusión el videojuego?

Argumentos:

Andrea, 24 años, Ambato

“El Reality Show, donde participa la hija de Michael, Tracey. En realidad es una sátira que realizan los concursos de fama en televisión”

Diana, 18 años, Salcedo

“Trevor expresa el americanismo en sí. Tenemos cierta perspectiva que los americanos son más comunes de llevar armas de fuego por su naturaleza.”

Indagaciones:

Los contenidos que envuelve Grand Theft Auto V, reproduce satíricamente la vida de Estados Unidos, ambientados en la ciudad de Los Ángeles. Por tal convicción, la espectacularidad que generan las acciones de los personajes son esquemas psicosociales de la vida urbana/rural norteamericana.

5. Narración desde la perspectiva de género / Representación del núcleo familiar

*¿Cuál es la narrativa del género femenino en los personajes secundarios del videojuego?

Argumentos:

Nicolás, 16 años, Quito

“Tracey, la hija de Michael; es como que tiene ese pensamiento de (quiero ser como famosa y para eso tengo que juntarme con personas con mucho dinero que quieren aprovecharse de mí). Si vemos la vida de Franklin, en cambio la tía y también la exnovia (...) yo pienso dentro de ese mundo donde ellas viven, buscan que la mujer tenga ese poder, que sea escuchada y más que nada, que ellas mismas pueden hacer las mismas cosas que los hombres. Dentro de la vida de Trevor, la mamá en cambio era una persona muy diferente. Era drogadicta y también tomaba alcohol...”

Andrea, 24 años, Ambato

“De cierta manera es un punto muy tosco para describir. Pero a la vez eran mujeres que se independizaban y eran libres de hacer lo que ellas querían.- Tanto la mujer de Michael y su hija con sus arrebatos. La tía que no le importaba si Franklin, llegaba o no a la casa.-Ella necesitaba sus clases espirituales. (...)Entonces eran mujeres que prácticamente liberales y eso en Estados Unidos, las mujeres allá no pasan en las casas. No es como nuestra cultura.”

Indagaciones:

El esquema narrativo del videojuego Grand Theft Auto V, involucra una percepción dentro del contexto familiar. Convirtiendo a los protagonistas más dinámicos y orgánicos de emociones y sustentaciones de conmociones reales. Sin embargo, los episodios demuestran que la categorización de la saga de Grand Theft Auto, centra la violencia física y/o verbal como acto de solución a los problemas.

6. Sexismos en las representaciones gráficas

*¿Qué tipos de representaciones gráficas sexistas observaron a lo largo de su experiencia en la narrativa del videojuego?

Argumentos:

Nicolás, 16 años, Quito

“Lo primero que vi, fue el poster que hay en el prostíbulo (Vanilla Unicorn) es como que le ponen a la mujer que solo debería ser para algo sexual. También en este dibujo animado del cigarrillo Redwood, ahí también sale una secretaria toda voluminosa (...)”

Ricardo, 22 años, Ambato

“Las representaciones de la mujer en Grand Theft Auto no es que siempre han sido de lo mejor. Siempre se le ha presentado a la mujer como un NPC más (personaje no jugador) o como las típicas sexoservidoras de la calle.”

Indagaciones:

La representación de simbolismos de índole sexual está repartido en referencias a lo largo del entorno del videojuego. La utilización de estas figuras alude al jugador como una programación neurolingüística la presencia desapercibida de estas representaciones gráficas. Es muy usual, identificar ciertos algoritmos en los contenidos de la programación de los desarrolladores de Rockstar.

7. Cinemáticas sexuales y/o violentas

*¿La validación de la presencia de cinemáticas de contenido explícito influye de manera positiva o negativa en la narrativa del videojuego? ¿Por qué?

Argumentos:

Andrea, 24 años, Ambato

Referencia a la introducción del personaje de Trevor teniendo relaciones sexuales.

“Uno nunca espera una presentación de un personaje así.-Pero es la cruda realidad, es fuerte. Y él, cómo vive en lugares así y los americanos así son. Es un medio normal para ellos.”

David, 20 años, Ambato

Referencia a la introducción del personaje de Trevor teniendo relaciones sexuales.

“En el contexto de violencia, el que más destaca es Trevor. Cuando lo vimos por primera vez, él está teniendo relaciones sexuales con la mujer de un motociclista. Y prácticamente él, le parte la cara; le estaba pisoteando a pesar de que ya estaba muerto. Él es el que crea la violencia.”

Indagaciones:

Desde las entregas más representativas de la saga Grand Theft Auto, como es el “Grand Theft Auto: San Andreas, Rockstar North, 2004” o a su vez la entrega anterior “Grand Theft Auto IV, Rockstar North, 2008”. Las representaciones cinematográficas de la fornicación entre personajes estaban totalmente censurados en todas sus versiones del director. Por consiguiente, en esta entrega se introdujo por primera vez la visión minimalista de la reproducción sexual desde una perspectiva ambigua.



Fotograma 11: Sr. Philips/ Grand Theft Auto V

Por otra parte, la consecución de un personaje totalmente identificado por la violencia, sintetizado por la carencia de estabilidad emocional como es Trevor Philips. Se revitaliza las nuevas invenciones del contenido explícito hacia el usuario, entregando porciones de acciones que emergen más al protagonismo del gameplay. - Es decir, vivir en la piel del personaje.



Fotograma 12: De Libro/ Grand Theft Auto V

8. Comportamientos sexistas de la inteligencia artificial

*¿En su experiencia como jugadores, que tipos de comportamientos sexistas pudieron constatar en el “mundo abierto” del videojuego?

Argumentos:

Ricardo, 22 años, Ambato

“Los juegos de la franquicia de Grand Theft Auto, son exagerados. Toman algo y lo espectacularizan demasiado. Por ejemplo, a las prostitutas en este caso; caminan de una manera extravagante, se dirigen a ti de una manera grotesca. Pero en este caso del GTA V, están más ambientados a lo que es directamente a una realidad.”

Indagaciones:

La representación de la mujer en el Grand Theft Auto V, es subordinado. Esencialmente las frecuencias que se evidencian en los personajes masculinos quienes reproducen los arquetipos de la dominación del hombre. Aunque, se externalizó el contraste de entornos más estéticos a la realidad, con representaciones más icónicas de ideologías socioculturales como es la concepción de la feminidad.

9. Experiencias

*¿Alguna impresión que recuerden en el gameplay del videojuego?

Argumentos:

Nicolás, 16 años, Quito

Referencia a la tortura de Trevor en la misión “De Libro”

“En vez de ayudarlo le empiezas a torturar con el Trevor y puedes tu decidir con que torturarlo; si coges la llave inglesa, las cosas de electricidad o el aceite en la boca. (...) Siempre me acuerdo de esa parte del juego.”

10. Concepciones del videojuego

*¿Qué mensaje final les dejó el videojuego?

Argumentos:

Nicolás, 16 años, Quito

“A la final siempre va salir la verdad a flote; aunque tu intentes escapar de tu pasado o quieras cambiar lo que hiciste. O talvez las cosas que quieras hacer en el futuro. Igual todo lo que has hecho en el pasado va a regresar y a vas a tener que sustentar y justificar por qué lo hiciste...”

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES

Algunos autores citados en esta investigación, redefinen la capacidad de explorar nuevos relatos categóricos a partir de los videojuegos. La ludología se evidencia en un nuevo campo, con proyección a las ciencias sociales. Esencialmente, dentro de esquemas teóricos de la Comunicación Social, entendiéndose como nuevos argumentos de análisis.

De la misma manera, la representación de la semiótica en el campo digital es versátil al estudio ludológico, para desarrollar nuevas competencias interpretativas que implementen el análisis cualitativo de los nuevos modos de comportamientos entre jugadores/ras y argumentos narrativos.

La semantización de contenidos desde la perspectiva ludológica mediante la metodología de la ficha de observación fue un apartado clave para la investigación. Debido a ello, se estructuró los esquemas que priman los contenidos dentro de un videojuego. Entender a los videojuegos precede de una experiencia amplia. De este modo, referenciar perfiles y entornos dentro y fuera de los contenidos ludológicos.

Grand Theft Auto V, es un videojuego que reafirma los principios de la narrativa discursiva en sus personajes principales mediante la implementación de problemas comunes y acepciones cotidianos dentro del núcleo familiar. No obstante, sigue persistente la supremacía de acciones envolventes a la violencia de toda índole.

Desde otro punto, identificar los roles narrativos de los personajes principales desde una perspectiva participante es integrar capacidades auto comprensibles.-Es decir, que el videojuego prosigue según el estilo coherente del jugador/ra en seguir la narrativa. De este modo, entre más tiempo se invierte en el gameplay, se obtiene mayor proyección de los personajes y su implicación con el mundo adyacente que pertenecen.

Actualmente, los videojuegos proceden de ambientes más elaborados, más detallados, más dinámicos. Puesto que, la tecnología avanza según las acepciones del usuario.

De este modo, la equiparación del videojuego es una fuente de entretenimiento a gran escala, que poco a poco se convierte en un factor de reproducción de contextos socioculturales.

Sin embargo, la experiencia de un gameplay se prosigue de varios dictámenes; una de ellas es la intercomunicación de usuarios a través de las nuevas tecnologías de la comunicación. Hoy en día, la evolución del videojuego Grand Theft Auto V, ha sido relevante la aparición de nuevas narrativas de competición entre usuarios en nuevos esquemas virtuales, donde se correlacionan preferencias, habilidades y aptitudes entre jugadores/ras. Es por ello, que los desarrolladores de videojuegos crean contenido de modo on-line.

Por otra parte, el advenimiento de la novena generación de videojuegos. Constituye nuevos contenidos entorno a la recreación y diseño de personajes masculinos y femeninos. Puesto que, siempre ha existido mitos del sexismo en base a las preferencias del género dominante como personajes principales por parte de los consumidores.

De la misma manera, muchos de los argumentos establecidos por los usuarios entrevistados, advirtieron que cuando experimentaron el gameplay del Grand Theft Auto V, por primera vez, eran menores de edad. El compendio entrelazado de edad era entre 13 a 16 años eventualmente. Después de todo, la venta de videojuegos en Ecuador se realiza de forma libre, sin objeciones a la verificación de edad. Pese a tener códigos dentro del sistema de clasificaciones europeos.

De igual importancia, dentro del análisis realizado en el estudio. La presencia de la gama cromática en el videojuego Grand Theft Auto V, dependió a gran escala la consecución de información a metodologías que comprende el diseño gráfico; tal como es la teoría del color. No obstante, se está reestructurando por algunos autores. Nuevos conceptos de la gama de colores a partir del videojuego, porque más allá de analizar perfiles psicológicos también asocia los apartados gráficos y entornos mediante el género representativo del videojuego. El videojuego de Grand Theft Auto V, tiene una amplia estructura para reafirmar estudios correlacionados a la Psicología, Comunicación Social, Semiótica, Diseño Gráfico, Sociología, Sonido y Acústica, entre otros.

Los estereotipos dentro de los videojuegos de la saga de Grand Theft Auto, se han evidenciado por su imitación de arquetipos a lo largo de la construcción de narrativas de todas sus entregas. Porque, su principal representación es la sátira del mundo real.

Del mismo modo, la espectacularización de interfaces surrealistas a fórmulas del hombre dominante ante la mujer vulgar, débil y promiscua. No obstante, el grupo desarrollador de Rockstar Games, está emitiendo contenido con perfiles femeninos en el campo On-line. Por la gran aceptación de público femenino.

La interpretación de encuadres mediante el uso de secuencias cinematográficas del videojuego fue determinante para establecer líneas narrativas de los personajes. Además de representar significaciones de acepciones ideológicas occidentales. Sin embargo, existen intencionalidades que refieren las perspectivas de los desarrolladores del videojuego.

Además, el desenlace final del videojuego lo opta el usuario; entre ellas está: (Eliminar a Michael), (Eliminar a Trevor) o (Idealizar un plan para salvar a la banda). Por lo tanto, existieron argumentos variados de usuarios respecto a la decisión final del videojuego. Tales juicios difieren de modo negativo la pertinencia de un personaje dentro del mundo que integran. Sin embargo, esta decisión final la ejecuta Franklin, por ser un personaje de progresión crítica.

Como se ha señalado, el argumento de análisis semiótico del videojuego, también transfiere un estudio dentro de los esquemas musicales en representación de los personajes principales del videojuego. Se demostró un género diferente musical que simboliza las preferencias musicales de los principales de los personajes; en Michael es el estándar de la música (pop & dance), Franklin es el estándar de la música (hip hop & trap) y Trevor es el estándar de la música (hard rock).

Finalmente, algunos jugadores/ras reafirman la concepción de nuevos personajes femeninos para la representación de la saga de Grand Theft Auto, en nuevas entregas. Será un cambio sustancial para la industria del entretenimiento, como lo ha estado haciendo la saga de Tomb Raider, con una representación más sustancial de la mujer fuerte, inteligente y empoderada.

REFERENCIAS LUDOLÓGICAS

- Assassin's Creed II, Ubisoft Montreal, 2009
- Asteroids, Atari, 1979
- Bayonetta, PlatinumGames, 2009
- Bloodborne, From Software, 2015
- Call of Duty: Modern Warfare 2, Infinity Ward, 2009
- Civilization: Beyond Earth, 2K Games, 2014
- Crash Bandicoot, Toys for Bob, 2017
- Crysis 3, Crytek UK, 2013
- Doggy dog world, Google Play
- Donkey Kong, Nintendo, 1981
- Episode: Choose your Story, Pocket Gems, 2013
- Final Fantasy IV, Nintendo, 1991
- Fox and Hounds, Ralph Baer, Albert Maricon y Ted Dabney, 1966
- God of War: Ascension, Santa Monica Studio, 2013
- Grand Theft Auto IV, Rockstar North, 2008
- Grand Theft Auto V, Rockstar North, 2013
- Grand Theft Auto Vice City, Rockstar North, 2002
- Haunting Ground, Capcom, 2005
- La abadía del crimen, Opera Soft, 1987
- OXO, Sandy Douglas, 1952
- Pacman, Namco, 1980
- Patito feo: El juego más bonito, Tonika Games, 2010
- Pong, Allan Alcorn, 1972
- Pro Evolution Soccer, Konami, 1995
- Red Dead Redemption, Rockstar San Diego, 2010
- Resident Evil 1, Capcom, 1996
- Resident Evil 2, Capcom, 1998
- Resident Evil 3: Nemesis, Capcom, 1999
- Resident Evil 4, Capcom, 2005
- Resident Evil 5, Capcom, 2009

- Resident Evil Biohazard, Capcom, 2017
- Space Invaders, Toshihiro Nishikado, 1978
- Spacewar, Steve Russell, 1962
- Super Mario Bros, Nintendo, 1983
- Tennis for Two, William Higginbotham, Robert Dvorak, 1958
- Tetris, Alekséi Pázhitnov, 1984
- The Evil Within, Tango Gameworks, 2014
- Tron, Bally Midway, 1982
- World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004

BIBLIOGRAFÍA

1. Acevedo, Á., & Chauz , J. (2016). Aproximaciones a los videojuegos y su incidencia en las subjetividades de los jugadores latinoamericanos. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*(69), 140-157.
2. Armijo, C. (2017). *La Literaridad en los videojuegos Shadow Of the Colossus, Resident Evil 1, 2, 3 y Mass Effect 1, 2 y 3; como elemento necesario para definirlos como libros 3.0*. Programa de Maestría en Estudios de la Cultura, Universidad Andina Simón Bolívar, Quito.
3. Belli, S., & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Revista Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*(14), 159-179. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>
4. Chick, T. (19 de Diciembre de 2014). <https://www.quartertothree.com>. Obtenido de <https://www.quartertothree.com/fp/2014/12/19/already-played-grand-theft-auto-v-well-now-time-play/>
5. Corona, A. (2019). ¿Vestuario o agencia? Representación de género en cinco videojuegos de acción de la séptima generación. *Revista Anagramas-Rumbos y sentidos de la comunicación*, 17(34), 155-175.
6. Delgado, S. (30 de Mayo de 2019). *Universidad Nacional Autónoma de Mexico*. Obtenido de Gaceta UNAM: <https://bit.ly/2tybOSZ>
7. Desmedt, N. (2011). *Peirce's Semiotics*. asp Irv, Osterer. Obtenido de <http://www.signosemio.com/peirce/semiotics.asp>
8. Doral, T., & Castillo , N. (2012). Estereotipos de género y videojuegos: análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas. *I Congreso Internacional de Comunicación y Género*, 1491-1507. Sevilla, España: Universidad de Sevilla.
9. Eco, U. (1992). *Los límites de la Interpretación*. Barcelona: Editorial Lumen.
10. Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Editorial Lumen.
11. Fabricatore, C. (2007). *Gameplay and game mechanics: a key to quality in videogames*. Roma: Initium Studios.
12. Frasca, G. (1999). *Ludology meets Narratology: Similitude and difference between videogames and narrative. [La ludología se encuentra con la narratología: similitud y diferencia entre videojuegos y narrativa]*. Ludology.

org. Recuperado el 12 de 7 de 2020, de <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

13. Gabelas, J. A. (2012). Educomunicación en el siglo XXI. *Revista Aularia: El país de las Aulas*, 7-10. Obtenido de www.aularia.org
14. García, S. G. (2007). Videojuegos: El desafío de un nuevo medio a la Comunicación Social. *Revista Historia y Comunicación Social*, 12, 71-82.
15. Gil-Juárez, A., Feliu, J., & González, A. (2010). Performatividad tecnológica de género: explorando la brecha digital en el mundo del videojuego. *Revista Quaderns de psicologia*, 12(2), 209-226.
16. Gomes, R. (2009). Narratología & Ludología: um novo round. *VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*. Obtenido de <http://www.gamestudies.org/>
17. González, S. C. (2 de Enero de 2020). *MeriStation*. Obtenido de https://as.com/meristation:https://as.com/meristation/2020/01/02/noticias/1577959532_098164.html
18. Guarichico, R. R. (2014). *Recorrido semiótico narrativo del videojuego Señor de la Guerra: Ascensión*. Tesis de Grado, Universidad Central del Ecuador, Quito.
19. Guerra Antequera, J., & Revuelta Domínguez, F. (2016). Análisis del conocimiento del código PEGI en la formación inicial del profesorado. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 15(1), 87-96. Obtenido de <http://relatec.unex.es>
20. Gutiérrez, C. E. (2015). *Construcción de Identidades y Nuevas formas de comunicación en el videojuego WarCraft*. Tesis de Grado, Universidad Central del Ecuador, Quito.
21. Gutiérrez, E. D. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de videojuegos*. Madrid: Instituto de la Mujer. Ministerio de Educación y Ciencia, CIDE/ INSTITUTO DE LA MUJER, Madrid.
22. Guzmán, M. (2018). Machismo: en busca del game over. Representaciones de género en los videojuegos más populares de Costa Rica. *Revista Comunicación y Género*, 1(1), 97-111.
23. Guzmán, M. (2018). Machismo: en busca del game over. Representaciones de género en los videojuegos más populares de Costa Rica. *Revista Comunicación y Género*, 1(1), 97-111.
24. Hernández Pérez, J. F., Cano Gómez, Á. P., & Parra Meroño, M. C. (2016). Taxonomía del videojuego: Un planteamiento por géneros. *Revista La pantalla Insomne. Sociedad Latina de Comunicación Social*, 2074-2093. doi:10.4185/cac90

25. Hernández, L. (2019). *La desigualdad simulada: análisis desde una perspectiva de género de la representación de personajes femeninos en videojuegos*. Tesis de Grado, Universidad de La Laguna, San Cristóbal de La Laguna.
26. Iwatani, T. (17 de 7 de 2020). Toru Iwatani, La historia de Pac-Man contada por su creador. (E. d. España, Entrevistador) Madrid: Audiovisuales "Play and Ground". Obtenido de <https://www.facebook.com/PlayGroundMag/videos/3596565310383319>
27. Jirón, F. (2015). *El imaginario del sueño americano y videojuegos: análisis de Grand Theft Auto*. Programa de Maestría en Comunicación, Universidad Andina Simón Bolívar, Quito.
28. Krauskopf, D. (2015). Los marcadores de juventud: La complejidad de las edades. *Revista Última década*, 23(42), 115-128.
29. Lamas, M. (1996). La Perspectiva de Género. *Revista de Educación y Cultura de la sección*, 47, 216-229.
30. Latorre, Ó. P. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi [Societat Catalana de Comunicació]*, 28 (1), 127-146. doi:10.2436/20.3008.01.81
31. León, L. (2018). Niños Youtubers y el proceso de creación de videos: evidencia de competencias transmedia en acción. *Revista Comunicación y sociedad*(33), 115-137.
32. Maté, D. (2016). Interfaces del videojuego: recorrido conceptual y propuesta teórica. *Revista Letra. Imagen. Sonido: Ciudad Mediatizada*(15), 89-108.
33. Méndez, M. R. (2017). *Comunidad, género y videojuegos*. Salamanca.
34. Mendizábal, R. (2002). *Videojuegos, culturas ubicuas y poder diseminado: Heterotopía y utopía en los juegos de simulación y de rol*. Quito: Universidad Andina "Simón Bolívar".
35. Mendizábal, R. (2004). *Máquinas de pensar videojuegos, representaciones y simulaciones de poder* (Primera ed.). Quito: Corporación Editora Nacional.
36. Mitchell, T. W. (1995). *Picture theory: Essays on verbal and visual representation [Teoría de la imagen: ensayos sobre representación verbal y visual]*. University of Chicago. Chicago: The University Press of Chicago.
37. Montalvo, A. (2018). *Discursividad alrededor de la mujer en los videojuegos*. Tesis de grado, Universidad Central del Ecuador, Quito.

38. Montenegro, D. F. (2019). *El videojuego y las nuevas narrativas digitales: Análisis de la construcción narrativa y discursiva del videojuego de rol y acción "Bloodborne"*. Tesis de Grado, Universidad Central del Ecuador, Quito.
39. Morales Urrutia, G., Nava López, C., Fernández Martínez, L. F., & Rey Corral, M. (2010). Procesos de Desarrollo para Videojuegos. *Revista Cultura Científica y Tecnológica*, 7(36), 25-39.
40. Ochoa, L. (2016). *Análisis de los principios y valores presentes en el videojuego GTA V; popular entre los adolescentes de 14 años, en la ciudad de Cuenca, en el contexto de las normas Deontológicas de la Ley Orgánica de Comunicación*. Tesis de Grado, Universidad de Cuenca, Cuenca.
41. PAN EUROPEAN GAME INFORMATION. (2003). *PEGI s.a.* Recuperado el 21 de 7 de 2020, de pegi.info: <https://pegi.info>
42. Piedad, M., Concepción, R., & Bellver, M. (2008). El Rol de Género en los Videojuegos. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información.*, 3(9), 130-149. Obtenido de <http://www.usal.es/teoriaeducacion>
43. Piscitelli, A. (2008). Nativos digitales. *Revista Contratexto*(016), 43-56.
44. Rodríguez, J. (21 de Julio de 2017). *La gama cromática de los videojuegos*. Obtenido de IGN Entertainment, Inc.: <https://es.ign.com/videojuegos/121164/feature/la-gama-cromatica-de-los-videojuegos>
45. Saldívar, A., Díaz, R., Reyes, E., Armenta, C., López, F., Moreno, M., . . . Domínguez, M. (2015). *Roles de Género y Divesidad: Validación de una Escala en Varios Contextos Culturales*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
46. Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias*. RH Sampieri, Metodología de la Investivación.
47. William D´Angelo. (07 de Febrero de 2020). *VGCHARTZ*. Obtenido de <https://www.vgchartz.com>: <https://www.vgchartz.com/article/442378/grand-theft-auto-v-tops-the-us-playstation-store-downloads-in-january-2020/>