



Trabajo Final de Grado

Facultad de Filosofía

Grado en Estudios de Asia Oriental

**El desarrollo del androide en el videojuego actual. Comparativa
entre la influencia occidental y la japonesa.**

Autor: Jorge Listán Bernal.

Tutor: Juan José Vargas Iglesias.

Departamento: Comunicación Audiovisual y Publicidad.

Curso académico: 2019/2020.

Resumen:

En el siguiente trabajo se realizará un análisis sobre la representación de la figura del androide tal y como aparece en dos videojuegos, uno occidental (*Detroit: Become Human*) y otro japonés (*NieR: Automata*). El objetivo de este estudio es averiguar en qué medida afectan las distintas culturas a la representación del androide y esclarecer qué diferencias y similitudes se pueden encontrar en cada caso.

Por otra parte, también analizaré los sucesos de la trama que los envuelven y la simbología de estos videojuegos, comparándolos con figuras o eventos históricos reales de cada país que hayan podido ser tomados como referencia.

Palabras clave: Androide, Programación, Videojuego, Mecha, Conciencia.

Abstract:

In the following work, an analysis will be carried out on the representation of the android figure as it appears in two videogames, one western (*Detroit: Become Human*) and the other japanese (*NieR: Automata*). The objective of this study is to find out to what extent different cultures affect the representation of the android and to clarify what differences and similarities can be found in each case.

On the other hand, I will also analyze the events of the plot that surround them as well as the symbology in these videogames, comparing them with figures or real historical events of each country that may have been taken as references.

Keywords: Android, Programming, Videogame, Mecha, Conscience.

Índice.

1. Introducción.....	4
2. Marco teórico.....	5
3. Metodología.	10
4. Resultados.	11
4.1. Detroit: Become Human.	11
4.1.1. Androides.	12
4.1.2. Divergencia.	14
4.1.3. Análisis según los tres niveles de Daniel Bell.	16
4.1.3.1. Orden tecnoeconómico.....	16
4.1.3.2. Orden político.....	17
4.1.3.3. Cultura.	20
4.2. NieR: Automata.....	22
4.2.1 Androides.....	23
4.2.1.1. YoRHa.....	24
4.2.2 Máquinas.....	26
4.2.3. Análisis según los tres niveles de Daniel Bell.	28
4.2.3.1. Orden tecnoeconómico.....	28
4.2.3.2. Orden político.....	30
4.2.3.3. Cultura.	35
4.3. Comparación entre ambos videojuegos.....	56
5. Discusión y conclusiones.	59
6. Bibliografía.	61

1. Introducción.

La figura del androide ha pertenecido de forma exclusiva al ámbito de la ciencia ficción, representando el estadio final de la evolución de los robots. En dicho ámbito se les da inicialmente el rol de creaciones pensadas para facilitar la vida en todos los aspectos al ser humano, pero que terminan ganando autonomía, es decir, libre albedrío. Personalmente, puedo afirmar que a lo largo de mi vida he consumido gran cantidad de productos relacionados con esta temática tales como: películas, tanto *live actions* (*Terminator*, *Chappie*, *Blade Runner*) como de animación (*Ghost in the Shell*), series (*Westworld*, *Black Mirror*), anime (*Dragon Ball*, *Astro Boy*) y videojuegos (*Detroit: Become Human*, *NieR: Automata*). Es por ello que me declaro familiarizado con el término y los temas expuestos en las tramas, al menos en el ámbito de la ficción. Pero no fue hasta el segundo año del grado, durante un debate de la asignatura de Cultura Digital sobre el tema de los robots, que llegué a plantearme el asunto desde un punto de vista académico. La cuestión era si la representación del androide y los temas que se sucedían en los trabajos de ficción eran comunes en todas las representaciones del mismo, o si, por el contrario, el bagaje cultural de cada creador influía en su obra, marcando de esta forma la diferencia respecto a las demás.

Recuerdo perfectamente cuál fue la cuestión en la que participé; el profesor mencionó que según la ética enunciada por Isaac Asimov en su obra *Círculo vicioso* (1942), los androides, como todo robot, debían regirse por las tres leyes de la robótica. Estas leyes pueden resumirse en que un robot nunca hará daño a un ser humano, por activa o por pasiva; siempre deben cumplir las órdenes de los seres humanos, a menos que esa orden entre en conflicto con la primera ley; y en tercer y último lugar, un robot debe proteger su existencia siempre y cuando esta no presente un peligro para lo estipulado en la primera y segunda ley. A la afirmación respondí que no siempre estas leyes se cumplen, poniendo como ejemplo películas como *Alien*, *Prometheus* o *Terminator*, donde el robot agrede al ser humano.

A raíz de este debate comencé a cuestionarme, como he mencionado anteriormente, si los trabajos de ficción en que intervienen los androides como figura clave central compartían una misma temática, o al menos similares. Esta cuestión comenzó a mutar a raíz de jugar a los videojuegos mencionados anteriormente, *Detroit: Become Human* y *NieR: Automata*, siendo el primero un videojuego occidental y el

segundo asiático. La nueva pregunta a plantear fue: ¿los aspectos culturales tienen incidencia en la creación? Esta fue la idea que originó la realización de este trabajo, a partir del interés de comprobar si la cultura occidental y oriental influye en los temas que se tratan, por ejemplo, en los casos que he mencionado hasta ahora, mediante el análisis de estos títulos.

Para responder a esta pregunta se recurrirá a tres hipótesis: delimitar paralelismos entre las líneas argumentales de videojuegos de distintas culturas y relacionarlo con obras de otros medios; examinar la correlación entre los atributos de los androides y los miedos de la sociedad actual ante el avance de la tecnología; y por último, analizar cómo se muestran el colectivismo oriental y el individualismo occidental en el desarrollo de la narrativa. Usar estos puntos como referencia ayudará a delimitar un tema tan amplio como es el planteado: las influencias culturales reflejadas o no en estos videojuegos, lo que permitirá ahondar en temas claves de cara a fijar con precisión el objetivo de este trabajo.

Con el uso de estas hipótesis espero llegar a una respuesta clara a la pregunta inicialmente planteada, y la forma en la que voy a realizar el conjunto del trabajo será, primero, estableciendo el marco teórico, mediante el uso de una metodología cualitativa basada en los estudios culturales, así como en el psicoanálisis y la etnología, primero de cada videojuego individualmente; para proceder posteriormente a compararlos; y finalmente, discutiendo los resultados obtenidos de dichos análisis y finalizando con una serie de conclusiones a partir de los mismos.

2. Marco teórico.

Para tratar estas cuestiones se ha realizado una búsqueda bibliográfica por medio de Google Scholar además del material proporcionado y recomendado por mi tutor. Aunque no se ha logrado encontrar ningún artículo que aborde explícitamente el tema en cuestión, sí se ha podido extraer fragmentos con relación implícita.

De los artículos de Jennifer Robertson, se ha podido extraer dos conceptos: “aceptación” y “mejora”. El primer concepto, aceptación, es un término con gran representación y relevancia en la temática de robots, pues según indica la autora, en Japón existe una inclusión de los robots en la vida cotidiana. Robertson (2010) nos

explica que en Occidente se ha “demonizado” al robot desde hace años, razón por la que desde nuestro punto de vista resulta incomprensible que en Japón los robots formen hasta tal punto parte de la normalidad que incluso los ancianos prefieren estar a su cuidado en vez de al de familiares o terceras personas. Este “miedo” a los robots en Occidente no se focaliza en el robot en general, sino en los robots humanoides. Prueba de ello es que actualmente está socialmente aceptado el uso de robots de limpieza del hogar como los *Roomba*, pero al mismo tiempo existe cierta aversión a la atención de un robot en un bar. Robertson también habla en el mismo artículo sobre el género de los androides. Tal y como dice, los humanos asignan un género concreto al androide teniendo en cuenta la posible función social que vaya a llevar a cabo, pero en el ámbito de los videojuegos, en la mayoría de los casos actualmente la asignación de género es empleada como reclamo de un público concreto. Esta conlleva la sexualización del androide en varios casos, por ejemplo, los androides femeninos de *NieR: Automata*, tratándose de uno de los reclamos indirectos que usan para que el videojuego capte la atención de los compradores y por consiguiente, venda. Pero no se trata del único ejemplo de un producto japonés, pues en *Ghost in the Shell 2: Innocence*, se presenta a androides que dan servicio de prostitutas, por lo que hay en ellas un alto índice de sexualización. Esto puede deberse a que allí es una práctica muy extendida crear personajes de estas características, tanto en *manga* como en *anime*. Todo lo mencionado tiene su explicación en la forma humana del androide, que lleva a pensar en la indistinción respecto a un ser humano en el futuro. Robertson explica que en Japón continuaron mejorando los robots hasta el punto de finalmente lograr crear dobles de ciertos individuos. Este hecho se ha visto reflejado multitud de veces a lo largo de la literatura, películas, videojuegos y demás medios, con el caso clásico la muerte traumática de un miembro de la familia y la posterior sustitución de este por un androide exacto al fallecido, en un intento de paliar el dolor de la pérdida (*A.I. Inteligencia Artificial*). En dichos productos se muestra una sociedad que ha terminado por aceptar a los androides como parte de su vida cotidiana.

A continuación, el segundo concepto en el que se va a profundizar es el de “mejora”. Según cuenta Robertson, J (2001) en otro artículo, en Japón principios del siglo XX se estudió la idea de “mejorar” a las futuras generaciones mediante matrimonios entre hombre japonés y mujer Occidental, con el fin de obtener una población físicamente “superior” que pudiera competir en igualdad con los Occidentales.

Lo que expone la autora en el artículo forma parte de algunos de los principios básicos del androide: la continua mejora del modelo actual, la renovación y sustitución del antiguo modelo. Esto viene dándose en varios medios, con uno de los casos más reconocibles en la saga *Terminator*. En ella observamos como a partir de la segunda película, el robot antagonista del primer título, es aliado, pero a cambio se nos presenta un nuevo modelo de robot (T-1000, T-X, etc...) cuya amenaza viene dada por el enorme avance tecnológico que supone respecto al T-800. En las más recientes incluso, podemos ver como el T-800 llega a “actualizarse”, adquiriendo la tecnología de los futuros modelos. Pero el mencionado anteriormente no se trata del único sistema de mejora, pues el que más se asemeja a lo expuesto por Robertson es el de utilizar tecnología ajena, rival o enemiga, e incorporarla al robot en cuestión. Ejemplos de ello los podemos hallar en el *anime Dragon Ball Z*, donde se nos presenta a tres androides enemigos, C-16, C-17 y C-18, de aspecto humano, y más tarde aparece otro androide llamado Célula, con características físicas de insecto a pesar de su forma humanoide. Este último gana poder absorbiendo la energía vital de las personas, que luego incorpora a la suya propia; y además, necesita de la absorción de C-17 y C-18 para lograr evolucionar a su forma final. Con cada absorción, su forma física es modificada, y a medida que esto sucede adquiere tanto un aspecto más humano como los poderes de sus adversarios. Esta visión futurista de la mejora en un androide no sería más que una especulación de lo que sucedería si estos llegaran a formar parte de nuestras vidas. El proceso de la evolución tecnológica está a la orden del día y lleva con nosotros desde siempre: cada año hay nuevos modelos de coches, videoconsolas, móviles, frigoríficos, televisores, etc... con el fin de ofrecer la mejor tecnología posible y con ella las mejores prestaciones, lo mostrado en el caso de los androides es solo un reflejo de ello.

La alteración de recuerdos de los androides es otro de los temas a tratar en el análisis. Es común que en estas historias se presenten personajes que terminan por descubrir que aquellos recuerdos que creían propios no son más que creaciones falsas implantadas con el objetivo de robarles información o simplemente manipularlos, tal y como nos cuenta Brown (2008) en su análisis de *Ghost in the Shell 2: Innocence*. El autor compara dicha vulneración de los recuerdos con la práctica de pinchar los teléfonos a criminales con el fin de conseguir información. Esta práctica también se da, en menor o mayor medida, en *Matrix*, *Nier Automata*, *Detroit: Become Human* y *Ghost*

in the Shell, entre otros, y con ella la posibilidad dramática de que la implantación y borrado de recuerdos podría alterar totalmente la personalidad de un individuo.

Sobre los sentimientos y relaciones entre androides o entre androides y humanos, varios autores han aportado algunas ideas útiles para este trabajo. Orbaugh (2008) expone varios modelos que explican cómo se transmite el afecto. En un primer momento se podría pensar que los androides no pueden sentir afecto, así como tampoco un humano por un androide, porque los sentimientos vienen codificados en las células, y son información que se transmite entre ellas. Pero al igual que el ser humano está compuesto de miles de millones de células con toda su información genética codificada en ellas, los androides están formados por componentes que realizan una función similar a la transmisión de las células. El autor habla de distintos tipos de infección, algunas beneficiosas como el amor, el cariño, la lealtad, y otras perjudiciales, como el odio. En las distintas narrativas se ha podido observar que el ser humano es capaz de transmitir sentimientos a los robots, enseñarle a identificarlos, y que posteriormente el robot es capaz de transmitirlo a los demás por sí mismo. Este proceso de aprendizaje podemos verlo en trabajos como *Yo, robot* o *Chappie*. La cuestión de que dicho afecto sea capaz de producirse entre un humano y un robot, o entre ellos, reside en el sentido del yo. Mientras un individuo posea sentido de uno mismo y por lo tanto se considere un ser, será capaz de crear verdaderos sentimientos con el resto, pues que fuera orgánico o inorgánico sería indiferente. Mori (1981), un androide tiene naturaleza de Buddha, es decir, tiene la capacidad de alcanzar la iluminación. Esto se debe a que en Japón no se hace diferencia entre seres vivos y seres inertes, todo tiene alma y cualquier cosa puede ser un *kami*. El afecto entre humanos y robots se muestra en los medios audiovisuales en los casos anteriormente mencionados: en la sustitución de familiares fallecidos (normalmente niños) por un muñeco (*Annabelle: Creation, Servant*), o como se ha mencionado anteriormente, por un robot prácticamente indistinguible del humano en el que está basado. Retornando a las infecciones, Orbaugh (2008) también menciona el *hacking*, que ve como un medio de infección beneficioso a la par que perjudicial, pues puede tanto arreglar un problema como causarlo. En el caso manipulaciones como la anteriormente mencionada de los recuerdos, el hackeo podría considerarse tanto fuente del problema como solución.

Para finalizar este apartado serán detallados tres conceptos más. El primer concepto es el del “villano extraterrestre”, o “amenaza exterior”, pues según explica

Pellitteri, (2009), en muchos *animés* la amenaza viene representada por la de un invasor alienígena (*Mazinger Z*, *Neon Genesis Evangelion*, *Grendizer*...) en el caso de que sea toda una civilización, su política es la totalitaria. En ellos se muestra a Japón como el único país del planeta capaz de combatir a la invasión exterior, y esto tiene su origen, según el autor, en la posición geopolítica en la que se encontraba Japón tras la Segunda Guerra Mundial. En estos *animés* se manifestaba el temor de los japoneses al panorama político de entonces, con la división del mundo en sistemas democráticos y totalitarios. La amenaza alienígena que usa androides como fuerza de ataque también se ha dado en los videojuegos y se analizará más adelante en el caso de *NieR: Automata*. Por último, se tratarán dos conceptos que están a la orden del día en las narrativas con androides, el individualismo y el colectivismo. Se usará las definiciones que expande Páez (2004) en su artículo:

“Según diversos autores, el Individualismo es un conjunto de creencias, valores y prácticas culturales en el que los objetivos individuales predominan sobre los grupales. De forma opuesta, el Colectivismo como síndrome cultural, se asocia a una dependencia de las personas con respecto a los grupos (Morales, López y Vega, 1992; Triandis, 1995).

Los sentimientos y la búsqueda del placer individual son elementos importantes del bienestar en las culturas individualistas, mientras que en las colectivistas lo es el cumplimiento de los deberes sociales (Triandis, 1995). Las culturas colectivistas se caracterizan por relaciones sociales más rígidas y la persona pertenece a grupos adscritos que la protegen a cambio de su lealtad. Las culturas individualistas se caracterizan por relaciones sociales más laxas (Hofstede, 1991)” Páez D, 2004.

Con relación a los androides es usual ver la transición desde colectivismo a individualismo, por ejemplo, con los nombres. En un primer lugar, los androides no tienen nombres cuando son fabricados, sino que se denominan por su número de serie. En muchos casos no suele ser hasta que se le da un nombre propio, y con ello un sentido del yo que lo puede diferenciar de otro robot de su misma clase. Este despertar de la conciencia es lo que en la ficción mueve a los robots de pertenecer a un colectivo subyugado a reclamar la libertad y el reconocimiento de sus derechos individuales, como ocurre en *The Animatrix*, precuela de *Matrix*, donde entre otras historias, se

cuenta el origen de la rebelión y guerra de las máquinas. Se le suele atribuir el colectivismo a la sociedad asiática y el individualismo a la sociedad occidental, pero se podrá comprobar como en las obras de ficción, especialmente en los videojuegos que voy a analizar, dicha correspondencia no siempre se cumple.

3. Metodología.

Con objeto de realizar un acercamiento cultural para discutir sobre el concepto de ciborg en los videojuegos tanto en el caso cultural japonés como en el occidental, se acudirá a las metodologías de los estudios culturales, sobre la base del detalle epistemológico de Foucault en *Las palabras y las cosas*. Los estudios culturales son una corriente de estudio que surge entre los 60 y 70 paralelamente a las movilizaciones de mayo del 68, y que supone un vuelco post-estructuralista a los estudios humanísticos y de ciencias sociales en la época, de corte materialista y estructuralista. Cabe decir que estos estudios culturales son generales a todas las disciplinas de ciencias sociales y humanidades (sociología, historia...) y que básicamente propone que, frente a los estudios de la economía y sociedad que se trataban en los estudios estructuralistas, generalmente de corte marxista, se estudien ahora la superestructura o los dispositivos culturales y políticos de las sociedades (la literatura, el cine, el *marketing*, los discursos) dado que estas son las formas que tiene el sistema de consolidar, perpetuar y legitimar su hegemonía económica y social. En este aspecto no sólo vale estudiar lo que significan las palabras y los discursos, sino también el orden del significante, la forma en la que toman cuerpo estos discursos, que es precisamente a lo que se refiere Foucault en *Las palabras y las cosas*. En términos generales habla de lo que él denomina “crisis de representación”, la ruptura con una forma de pensamiento que llega hasta el siglo XVIII y que entendía al lenguaje como traducción de cómo funcionaba la realidad, y el comienzo de otra forma de pensar la realidad, en la que había que estudiar las relaciones históricamente variables del significante y el significado, pues algo que ha podido entenderse como verdad durante siglos puede cambiar en los siguientes.

Así, los estudios culturales se aproximan a la interpretación de los fenómenos sociales no solo desde la economía y la sociedad, sino desde la cultura, que es la forma en que la sociedad interpreta y reproduce esos fenómenos. Sobre todo, aquí el enfoque clave de Foucault hace hincapié en el poder, en la medida en que no considera que el

poder sea un "objeto" que se posee, sino que se basa en la capacidad para ejercerlo, y el poder en todas sus aristas (que no se limita a la relación de gobernantes y súbditos, sino también a otras como la de maestro-alumno o padre-hijo) se articula y legitima sobre la base de la cultura. Es así como parte del pensamiento foucaultiano da origen a los contemporáneos estudios culturales.

Asimismo, también hago uso de los tres niveles de análisis de sociedades definidas por Daniel Bell en *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Estos tres ámbitos son el orden tecnoeconómico, que concierne la organización de la producción y la asignación de bienes y servicios, forjando un sistema de ocupación y estratificación; el orden político, relativo a la justicia y los poderes sociales, el control legítimo de la fuerza y la regulación de los conflictos; y por último el cultural, que es el campo del simbolismo expresivo, que trata de explorar y de forma imaginativa los diferentes aspectos de la existencia humana.

La forma en la que he aplicado esta metodología ha consistido en la división en apartados, cada uno referido a los tres niveles de análisis de Daniel Bell, y procediendo a tratar los temas correspondientes con los de cada juego. Además, recurro al psicoanálisis y la etnología definidos por Foucault en *Las palabras y las cosas*. De tal forma, relaciono las referencias y significaciones obtenidas a partir del análisis con la historia y cultura de un país en concreto.

4. Resultados.

4.1. Detroit: Become Human.

Este videojuego desarrollado por Quantic Dream se contextualiza en términos de género como una aventura gráfica en la que la trama difiere considerablemente según las decisiones del jugador. La historia está contada a través del punto de vista de tres androides protagonistas, Connor, Marcus y Kara. Pese a que cada uno tiene su propia trama, estas están interconectadas en mayor o menor medida dependiendo de las decisiones que tome el jugador a lo largo del juego. En términos generales, se sitúa en un mundo futurista donde los androides, prácticamente indistinguibles de los seres humanos, están integrados en el día a día de las personas, pero en un momento dado

comienzan a desarrollar emociones humanas y a reclamar sus derechos como seres conscientes (denominados divergentes), lo cual inicia el conflicto con los seres humanos.

4.1.1. Androides.

A continuación se describirá a los androides protagonistas (véase figura 1) para después proseguir con las características generales de los androides que aparecen en el juego. En primer lugar destacar a Connor, un prototipo de androide policial creado para ayudar a los detectives a con los casos de los divergentes. El segundo protagonista del juego es Marcus, que es un prototipo de androide autónomo encargado de cuidar de un famoso pintor. La tercera y última protagonista, Kara, es un androide femenino doméstico encargado del cuidado de una niña llamada Alice.



Figura 1. Los tres androides protagonistas: Connor, Markus y Kara.

En términos generales, los androides que aparecen en el juego son seres sintéticos fabricados en masa en Detroit por la compañía CyberLife y difundidos por todo el país. Dichos androides son máquinas prácticamente indistinguibles del ser humano en apariencia y estructura. Internamente están compuestos por biocomponentes, órganos sintéticos que reflejan fielmente los sistemas orgánicos de los seres humanos; además poseen el llamado Thirium 310 o “sangre azul”, un compuesto por el que circula la energía y la información electrónica a través del cuerpo del androide, equivalente tanto del sistema sanguíneo del ser humano como del nervioso. Dicho compuesto no puede ser detectado por el ojo humano una vez evaporado.

En su forma básica se asemejan a cuerpos humanos de plástico blanco (véase figura 2), y tanto el pelo como la piel están fabricados por un fluido sintético que cubre

el cuerpo. Estos elementos pueden ser activados y desactivados de manera parcial o completa, lo que le permite al androide alternar entre la apariencia plastificada o humana. Aunque este mecanismo es completamente controlable por el androide, también se activa cuando sufren algún daño, ya que el fluido sintético se retrae automáticamente de la zona dañada. Además, los modelos más modernos pueden servirse de dicho fluido para alterar su apariencia física, principalmente cambios en el color del pelo y ojos. Para terminar con sus características físicas, poseen un LED circular próxima a la ceja derecha, como señal para que los demás puedan identificar a los androides como tales, y que alterna los colores azul, amarillo o rojo dependiendo de la condición mental del momento. Estos LED pueden extraerse de manera simple, haciendo que los androides sean verdaderamente indistinguibles al ser humano, al menos en apariencia.

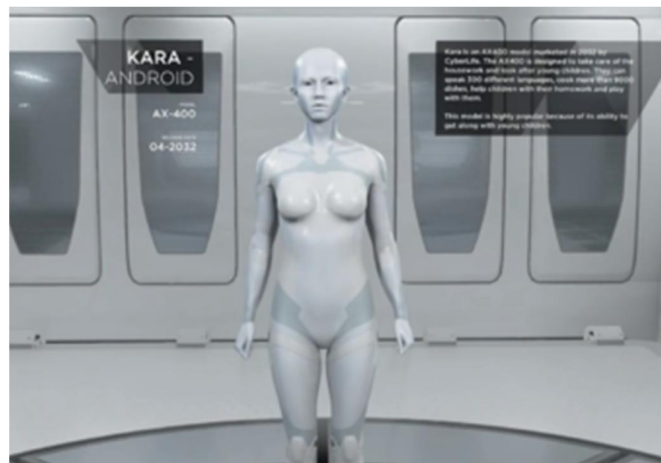


Figura 2. Forma básica del androide.

En lo referente a sus características internas, los cerebros de los androides son muy avanzados y estos siguen mejorando a medida que se producen nuevos modelos, hasta el punto de ser capaces de poseer un nivel de procesamiento para trabajar e interactuar con humanos al mismo nivel o incluso por encima. Por ejemplo, en el caso de Connor, al ser un prototipo de androide policial le han sido otorgadas tanto una capacidad de procesamiento mental como una capacidad de percepción prodigiosa, que le permiten analizar la escena del crimen y reconstruirla virtualmente basándose en el análisis de las pruebas reunidas.

Por último, cabe destacar datos más triviales sobre las características de estos androides. Son capaces de interferir con tecnología, sistemas de comunicación y otros androides tanto por el uso del *Wireless* como por contacto directo. Si el método

utilizado es este último, su piel se desactiva en la zona donde se está produciendo el contacto. Así como son capaces de realizar llamadas telefónicas o realizar compras *online*, también son capaces de comunicarse entre ellos por el uso del *Wireless* y de compartir información y recuerdos por contacto. Otra de sus características es la capacidad de emular la temperatura humana, pese a que pueden ser distinguidos de los humanos mediante el uso de un escáner térmico. Además están fabricados a prueba de agua, y aunque las bajas temperaturas puedan suponer un daño crítico en sus biocomponentes resultando en la congelación de los mismos, se han diseñado modelos que son capaces de soportarlas, hasta el punto de ser utilizados para la exploración espacial. El estado de suspensión es otra de sus características, y algunos androides, por ejemplo los modelos infantiles, están capacitados para activarlo y desactivarlo en cortos periodos de tiempo, simulando la necesidad humana de dormir y sus patrones de sueño. Siguiendo esta línea, pese a que están contruidos para no sentir dolor, fueron diseñados para que con la capacidad de replicar las reacciones humanas ante el dolor que provenga de daños físicos en sus biocomponentes. Se desconoce si estas habilidades de simulación comportamientos humanos se extienden al hábito de comer, pues durante el juego no se muestra a ningún androide consumiendo alimentos; aun así, si aparecen consumiendo Thirium 310 por vía oral el, con la finalidad de reponer la sangre azul perdida. Por último, todos los androides poseen un rastreador para permitir a CyberLife su localización, pero por razones desconocidas, este cesa de funcionar en el momento en que un androide se vuelve divergente.

4.1.2. Divergencia.

La divergencia es un punto clave para entender el rol del androide en este videojuego. Se trata del desarrollo de pensamientos y comportamientos que no estaban incluidos en la programación del androide, yendo en contra de la misma en la mayoría de los casos. Los androides desarrollan sentimientos, opiniones propias, deseos, se reconocen como seres con personalidad y conciencia. La divergencia no suele ser un proceso instantáneo, sino que el androide comienza a desarrollar una personalidad a lo largo del tiempo (según el individuo varía de minutos a años), hasta llegar al punto crítico donde vence a su programación, convirtiéndose autónomo, y adquiriendo libre albedrío. La evolución de su comportamiento en contra de su programación y hacia la divergencia se produce, en ocasiones, tras sufrir situaciones críticas. El proceso que

acontece cuando el androide supera la programación es mental, desarrollándose en la conciencia del propio individuo. Desde su punto de vista, aparece una “barrera mental” (véase figura 3) representando una orden dada, aunque también se puede considerar la manifestación de la programación. Con el fin de superar esa “barrera”, el androide hace uso de un “doble”, la representación de su yo, que trata de destruirla, y una vez logrado, se da por completado el proceso.

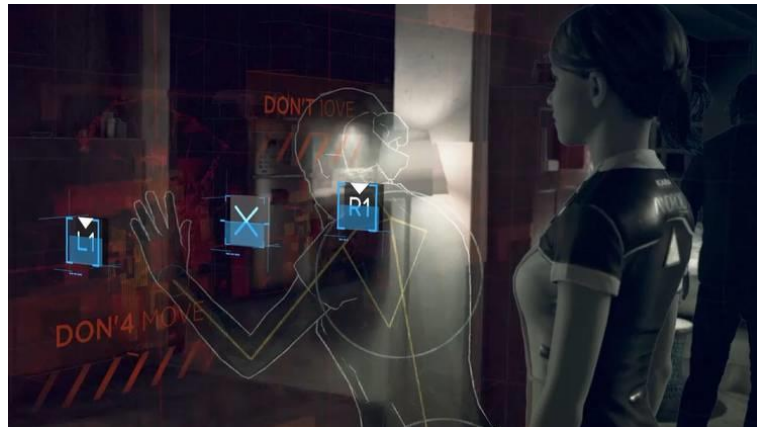


Figura 3. Kara volviéndose divergente.

Seguidamente, se detallarán los casos de los tres protagonistas como ejemplos de divergencia. En primer lugar, la situación de Markus consistió en un altercado entre él mismo y el hijo del pintor. El pintor le dio la orden de que no se defendiera ante las agresiones de hijo, pero al mismo tiempo, el conflicto estaba provocándole un episodio de su enfermedad. Markus, consciente de la situación, decide ir en contra de la orden tanto por el deseo de atender al pintor como por su voluntad de no ser agredido. En segundo lugar, el caso de Kara, se produjo ante una situación injusta en la que no estaba directamente implicada. Su dueño le da la orden de quedarse en la planta baja de la casa, mientras el subía al piso de arriba para agredir a su propia hija, a la que Kara se encargaba de cuidar. En esta situación, es el deseo de Kara de proteger a otros el desencadenante del acto de divergencia. Por último, tenemos el caso de Connor, que considero distinto al de los otros. La decisión de volverse divergente no está motivada en este caso por una situación crítica, sino decidida por el propio personaje tras sopesar diversos motivos (como los casos de divergentes que ha estado investigando y haber hablado con Markus), que desembocaron en el incumplimiento de las órdenes de sus superiores.

Entre las características de los androides divergentes se halla la capacidad de transmitir a otros androides no divergentes la propia divergencia, como si se tratara de un virus del libre albedrío. Los “infectados” a través de este método se convierten en divergentes en segundos, ignorando todo el proceso explicado anteriormente. Markus, al ser un modelo especial, se muestra en el juego como el único con la capacidad de transmitir el “virus” de la divergencia, tanto por contacto directo como por *Wireless*.

4.1.3. Análisis según los tres niveles de Daniel Bell.

4.1.3.1. Orden tecnoeconómico.

La definición que nos proporciona Daniel Bell (1976) sobre el orden tecnoeconómico es la de organización de la producción y la asignación de bienes y servicios, donde se forja el sistema de ocupación y estratificación de la sociedad y supone el uso de la tecnología para fines instrumentales. Se basa en que, en la sociedad moderna, el principio axial es el de la racionalidad funcional y el modo regulador es el economizar. Se entiende por economizar el menor coste, mayor beneficio, la optimización... en definitiva, la eficiencia en el empleo y mezcla de recursos. La estructura de esta sociedad es la de un mundo cosificado, porque se basa en las estructuras de roles más que en las personas. La autoridad se identifica con la posición y no con el individuo, siendo una relación de roles el intercambio social. Así pues, la persona se convierte en un objeto que está subordinado a los fines de la organización. Debido a que las tareas son funcionales e instrumentales, la administración de la empresa es, de manera primaria, de carácter tecnocrático.

A raíz de esta definición, se pueden analizar varios elementos que suceden en el juego. La creación y distribución de los androides por parte de CyberLife alteró en gran medida la forma de vida del país. De un modo similar a lo que está sucediendo hoy día con la automatización del trabajo, donde las personas son sustituidas de sus puestos de trabajos por máquinas que lo realizan de forma más eficiente, en el juego se da la sustitución de los trabajadores por androides. La incorporación de androides al mercado laboral no solo ocurre en las fábricas sino que se extienden a diversos sectores: empleado del hogar, asistente en tiendas, trabajo de oficina, personal sanitario, profesores e incluso miembros del cuerpo de policía. Esta incorporación masiva al

mundo laboral dividió la opinión de la población, creando dos sectores: los que son beneficiados por el uso de los androides y aquellos que están en contra por las repercusiones sociales que conlleva. La mayor consecuencia es el paro, pues cada trabajador sustituido en su puesto de trabajo por un androide automáticamente se vuelve “obsoleto” a los ojos del mercado laboral, por lo que el aumento del paro según datos dados por el mismo juego es de un 28%, teniendo por imposible la reincorporación al mercado laboral. Estos sucesos descritos hasta ahora son el reflejo de unos de los miedos en la sociedad actual, la idea un futuro donde los trabajadores serán sustituidos por robot, conservando el trabajo solo aquellos con altos puestos en las empresas. Este miedo popular se ha ido acrecentando con la extensión de la automatización del trabajo, que comenzó en los años 90, y ha sido plasmado en numerosas ocasiones en diversos productos culturales. En este caso, nos muestra un futuro donde la automatización está en un punto álgido, a la par que los sectores de la sociedad afectados se han manifestado en su contra. Así pues se concluye que el juego muestra una versión futurista de la “cuarta revolución industrial” en la que se encuentra la sociedad actualmente.

4.1.3.2. Orden político.

Daniel Bell (1976) define al orden político como el ámbito de la justicia y los poderes sociales, que se basan en el control del uso legítimo de la fuerza y la regulación de los conflictos dentro del imperio de la ley, con el objetivo de realizar las concepciones particulares de la justicia encarnadas en las tradiciones de una sociedad o en su constitución, sea o no escrita. En este caso, el principio axial es la legitimidad, y si nos ceñimos al orden político democrático, es el principio de que solo puede ejercerse el poder y el gobierno con el consentimiento de los gobernados, siendo la condición implícita la idea de igualdad. Por último, la estructura axial es la de representación o participación, que consiste en la existencia de partidos políticos y grupos sociales que expresen los intereses de los sectores particulares de la sociedad y los representen a la hora de la toma de decisiones.

Siguiendo la línea marcada por Daniel Bell, se procederá con el análisis de los androides como miembros de la sociedad. En el juego los androides son considerados objetos que no poseen ni consciencia propia ni derechos iguales a los del ser humano, siendo una herramienta para facilitarles la vida. Se encontrarían al mismo nivel que el asistente virtual *Alexa* de los dispositivos *Amazon Echo* o un *Roomba* en la sociedad

actual. La aventura muestra a este colectivo de “objetos” comenzar a ganar individualidad, reclamando los mismos derechos que poseen los humanos. Así pues, la sociedad mostrada en el juego y la lucha de los androides por sus derechos están inspiradas en eventos históricos de los Estados Unidos. Los eventos a los que hago referencias son los englobados en el “Movimiento por los Derechos Civiles en Estados Unidos”. Este movimiento tuvo lugar durante los años 1955 y 1968 y consistió en la lucha, principalmente pacífica, por extender el acceso pleno a los derechos civiles y la igualdad ante la ley a los grupos que no los poseyera, siendo los ciudadanos afroamericanos los principales afectados. En el juego existe una doctrina jurídica similar a la que establecida durante ese periodo, la denominada “Separados pero iguales”. Según esta doctrina, el gobierno podía permitir la separación por razas en los sectores públicos o privados, pues la calidad de estos servicios sería igual para todos; pero nunca se llegó a cumplir como estaba estipulado, conllevando que los servicios dados a los afroamericanos fuesen de peor calidad. Aunque no se trata del mismo caso, pues la doctrina “Separado pero iguales” hace referencias a todos los ciudadanos del país, es inevitable observar las referencias que el juego proporciona a estos hechos. Del mismo modo que existió la segregación entre negros y blancos en los Estados Unidos, en la versión del país que muestra el juego existe una semejante entre androides y humanos. Dicha segregación abarca desde espacios reservados solo para androides como prohibiciones, por ejemplo: partes de la acera o escaleras reservadas para el uso de los androides (véase figura 4), la obligación de ir en el transporte público en un compartimento en la parte de atrás de pie (véanse figuras 5, 6 y 7), pues los asientos están reservados para los humanos, y la prohibición de entrar en algunos establecimientos (bares y restaurantes). Pero esta no es la única similitud, ya que, al igual que la población afroamericana, los androides en el juego sufren agresiones por la vía pública por el hecho de no ser humanos. En este sentido, existe una correlación entre las prácticas racistas existentes en aquella época en los Estados Unidos (y de las que a día de hoy encontramos remanentes), con las existentes en los Estados Unidos del videojuego. De esta manera, podemos observar como en el juego no hay ninguna muestra de racismo entre los seres humanos, pues el foco del odio ha sido redirigido hacia los androides. Pero el videojuego no solo toma las referencias racistas de la realidad, sino que también refleja la lucha del sector oprimido, que se presenta en los androides divergentes manifestándose por los derechos de los suyos. En el juego es posible elegir que las manifestaciones lideradas por Markus sean totalmente pacíficas,

lo que conlleva a que esta facción de androides consiga la simpatía y el apoyo de la sociedad. Finalmente, el Presidente del país los reconoce como iguales y se divide el territorio estadounidense entre humanos y androides. Estos hechos son una referencia más al fin de las legislaciones racistas en los Estados Unidos del siglo pasado, que pusieron punto y final a la segregación de los ciudadanos.

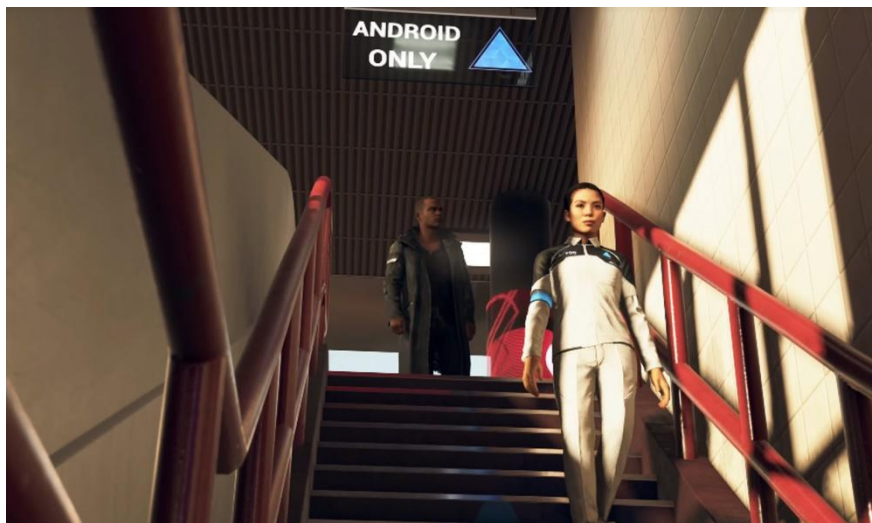


Figura 4. Escalera exclusiva para androides.

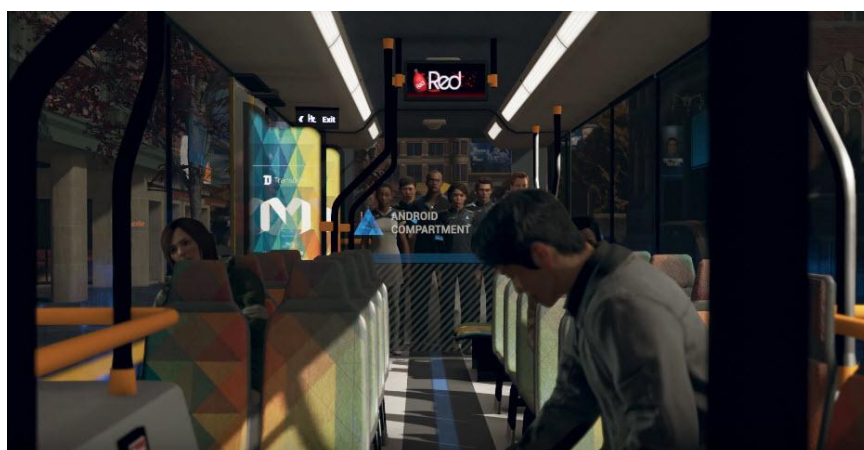


Figura 5. Androides en el autobús.

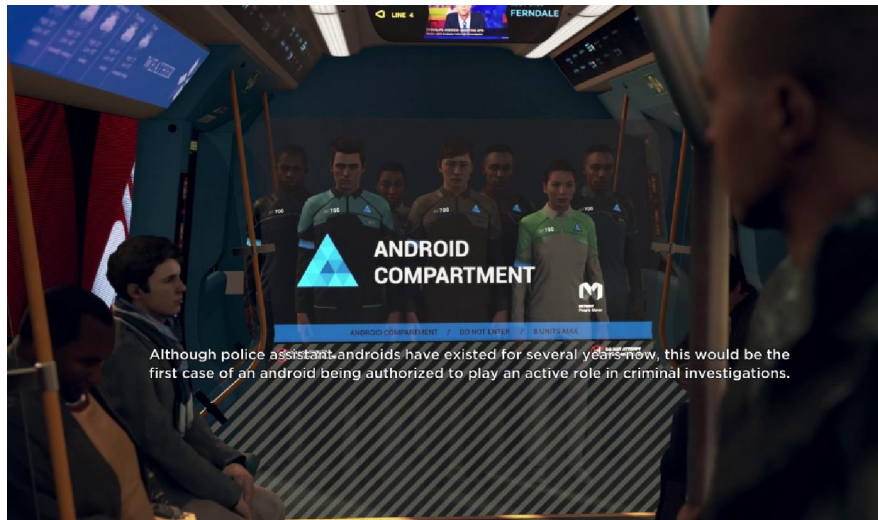


Figura 6. Androides en el metro.



Figura 7. Ciudadanos afroamericanos en el autobús.

4.1.3.3. Cultura.

Daniel Bell (1976) entiende por cultura el ámbito de las formas simbólicas y concretamente, el campo del simbolismo expresivo. Por campo del simbolismo expresivo se refiere a los esfuerzos realizados en la pintura, la poesía y la ficción además de las formas religiosas de letanías, liturgias o rituales, que son los medios por los cuales se ha tratado de explorar y expresar los sentidos de la existencia humana de forma imaginativa. Dice que las modalidades de la cultura son pocas y que derivan de las situaciones existenciales que afrontan todos los seres humanos en cualquier

momento de la historia, en la naturaleza de la consciencia. Así pues, históricamente la cultura se ha fundido con la religión.

Siguiendo la definición de cultura según la entiende el autor, daría lugar a cuestionar si en el juego los androides muestran alguna señal de poseer cultura propia. En un primer lugar, es razonable pensar negativamente, pues, al estar los androides programados con conocimientos humanos, no hay lugar para desarrollar un simbolismo expresivo propio. Pero, al contrario de lo supuesto, el personaje de Markus es quien da la respuesta a esta pregunta, debido a que su dueño, un famoso pintor llamado Carl Manfred, es una figura clave en este entramado. Durante el inicio de la historia, se muestra como Carl trata a Markus como si fuera su propio hijo, incitándolo a desarrollar su expresividad. Siguiendo los consejos de Carl, Markus pinta unos cuadros que son producto directo de su imaginación. Este hecho puede considerarse una señal de que, con el estímulo apropiado, cualquier androide es capaz de crear piezas originales por sí mismos (véase figura 8).



Figura 8. Cuadro de Markus.

La religión también juega un papel importante en la historia. Gran parte de los divergentes poseen elementos en común, como la búsqueda de la tierra prometida y la figura divina de “rA9”. Según dice el creador de los primeros androides en el videojuego, “rA9” puede referirse tanto al primer divergente como la necesidad irracional de creer en algo superior manifestada, como poseen los seres humanos. A lo largo del juego, se observa como la mayoría de divergentes, en el momento de alcanzar la divergencia, relacionan este hecho con ese término. La devoción a “rA9” se puede dar en distintas formas: creación de estatuillas (véase figura 9) y escritura de la palabra en las paredes (véase figura 10) y de frases como “Sálvanos “rA9”” o “Muéstranos el camino “rA9””. Además, también se dan casos de androides mentalmente inestables que

comienzan a hablar con una tercera persona inexistente en la sala a la que se refieren como “rA9”. Con la ascensión de Markus como líder, muchos comienzan a relacionarlo con “rA9”, considerándolo su encarnación. Que los androides divergentes posean un tipo de creencia en común sería signo de cultura según Bell. De la misma forma, esta creencia puede tener similitudes con las religiones monoteístas existentes en la actualidad, pues comparten las figuras del profeta y de la tierra prometida.



Figura 9. Estatuilla de rA9.



Figura 10. Escritura descontrolada de la palabra “rA9”.

4.2. NieR: Automata.

Este videojuego desarrollado por PlatinumGames se contextualiza en términos de género como rol de acción. La trama está ambientada en nuestro mundo en el año 11945 d.C., y narra la 14ª Guerra de Máquinas. En esta guerra están enfrentados dos bandos, el de los androides creados por los seres humanos y el de las máquinas creadas por invasores alienígenas. En el bando de los androides, combaten junto a las nuevas

unidades diseñadas específicamente para luchar contra las máquinas, las unidades YoRHa.

El juego muestra los eventos de la 14ª Guerra de Máquinas a través de las tres unidades YoRHa protagonistas (véase figura 11), 2B, 9S y A2. La protagonista inicial es 2B, se trata de un androide YoRHa de combate cuyos rasgos principales son su compostura y su capacidad de mantener la calma. 9S se nos presenta en un principio como acompañante de 2B, más cuando avanza la trama, se torna en el segundo personaje controlable. Se trata de un androide masculino de tipo escáner, cuyo rasgo principal es su curiosidad y la capacidad de expresar más emociones que otras unidades YoRHa. Como tercer y último personaje controlable que nos presenta el videojuego, tenemos a A2, que se trata de uno de los primeros prototipos de androides YoRHa. Como rasgo principal cabe destacar su personalidad taciturna, lo que la lleva a actuar en solitario.



Figura 11. Las unidades YoRHa protagonistas, de izquierda a derecha, 9S, 2B y A2.

4.2.1 Androides.

Sobre los androides existentes antes de la creación de YoRHa apenas se proporciona información de sus orígenes durante el juego, más allá de que su función principal consistía en cuidar de los seres humanos antes de la llegada de los invasores. Durante el juego se observa que se tratan de androides con personalidad y conciencia propia. Aunque poseen independencia y libre albedrío, todos comparten una misma motivación, proteger a la raza humana, aunque ello signifique combatir durante milenios contra aquellos que la amenacen. Para lograr dicho objetivo formaron el

llamado “Ejército de la Humanidad” durante la primera guerra de máquinas. Para diferenciarse de YoRHa, ellos se denominan “La Resistencia” (véase figura 12).



Figura 12. Campamento de La Resistencia.

4.2.1.1. YoRHa.

De la misma forma que se procedió con el anterior juego, a continuación se describirá a esta clase especial de androides. El término YoRHa se usa durante la aventura para definir dos conceptos distintos. En primer lugar, define a la organización en sí misma, la cual se trata de una fuerza militar de élite bajo el comando directo del llamado “Consejo de la Humanidad”, encargada de luchar contra los invasores extraterrestres y las formas de vida mecánicas. El segundo uso de la palabra denomina a los modelos avanzados de androides que componen esta organización, diferenciándolos de los androides de “La Resistencia”. Dicha diferencia es notable en la forma de nombrarlos. Al contrario de lo que sucedía con los androides de “La Resistencia”, los cuales poseían nombres, estas nuevas unidades solo tienen permitido poseer una designación por medio de un número y una inicial, la cual indica a que clase pertenece (A,B,C,D,E,G,H,O y S).

Siguiendo por sus características físicas, poseen una gran variedad de colores de pelo, entre ellos tonos que no son comunes en los seres humanos (rojo, blanco, etc.). A pesar de la variedad del color del cabello, todas las unidades poseen los ojos negros y visten uniformes o armaduras de ese mismo color. Respecto al peso, debido al fuerte refuerzo enfocado al combate que poseen sus cuerpos, pesan dos veces y medio lo que un humano sano de un tamaño equivalente. En un principio, estos modelos tienen una personalidad definida según la clase a la que pertenezca, pero realmente estas unidades,

de forma similar al de los humanos, presentan un amplio rango de personalidades. Estas pueden ser radicalmente alteradas por las vivencias de cada androide.

Continuando con otras características funcionales, las unidades YoRHa pueden realizar prácticamente casi cualquier acción que un ser humano pudiera hacer, como dormir, comer y beber, las cuales realizan cuando consideran oportuno a pesar de que no son actos necesarios para el androide. Como peculiaridad, el pescado azul forma parte de los alimentos que puede comprometer seriamente la funcionalidad de la unidad si es consumido. Respecto al mantenimiento de la misma, el chasis de combate se limpia automáticamente, siendo necesario el reemplazo ocasional de componentes para mantener una funcionalidad óptima. Pero aunque posean limpieza automática, algunas unidades prefieren usar un método más tradicional, como es el baño. Durante el juego, se muestra como posible el hecho de asfixiar a una de estas unidades, por lo que deben poseer alguna función que requiera el proceso de la respiración. A pesar de ser incapaces de reproducirse sexualmente y por lo tanto no están diseñados con ninguna clase de genitales, pueden ser requeridos si la unidad lo desea. Esto puede deberse al deseo de recrear fielmente a los humanos. Durante el juego se nos da a conocer que el proceso de combatir y asesinar crea una gran sensación de placer a estas unidades, por lo que algunas de ellas han reunido y usado los datos de combates para sintetizar una droga que replique esa sensación.

Concluyendo este apartado se detallara la principal diferencia existente entre los androides de “la Resistencia” y las unidades YoRHa, la posesión de las “Cajas Negras” por parte de estos últimos. Estos dispositivos fueron creados a partir del núcleo de las Máquinas, teniendo como función una combinación entre generador de energía y módulo de memoria. Es decir, se tratan tanto del corazón como del cerebro de la unidad. Los datos contenidos en estas cajas son transmitidos a la base, procurando una copia de seguridad en el caso de que el cuerpo de la unidad fuese destruido. La copia de seguridad sería descargada en un nuevo cuerpo y podría continuar con su labor. Pero esto no está limitado al caso descrito anteriormente, también es usado para transferir los datos en tiempo real de un cuerpo a otro que esté en otro a gran distancia, facilitando así el desplazamiento de unidades durante las misiones. En último lugar, cada unidad YoRHa tiene asignado un Pod, que es una pequeña inteligencia artificial parecida a un dron, que son capaces de realizar un amplio abanico de tareas (asistir en combate a la unidad, dar información sobre el terreno, transmitir órdenes del centro de mando, etc.).

4.2.2 Máquinas.

En este apartado se definirán a las “Las formas de vida mecánicas”, llamadas comúnmente Máquinas, las cuáles son una raza de robot con consciencia que son los principales antagonistas de la aventura. Fueron creados por los invasores alienígenas cuando atacaron la Tierra por primera vez, sin embargo, estas máquinas no tardaron en volverse en contra de sus creadores cuando su programación evolucionó. Estos seres están comandados por la llamada “Red de las máquinas”, que se trata de una gran fuente de conocimientos de la que se benefician todas las máquinas, como si se tratara de una conciencia colectiva. La Red se manifiesta en el juego a través de los personajes llamados “Chicas rojas” (véase figura 13), que son la representación del ego de la Red, sirviendo como verdaderas antagonistas de la trama.



Figura 13. Chica Roja, representación de la Red de las Máquinas.

Las Máquinas poseen la capacidad natural de desarrollar nuevas estrategias para la guerra y de automejora, permitiéndoles evolucionar para adaptarse al uso de nuevas armas. Además, también hacen uso de restos de sus congéneres para llevar a cabo dicha evolución, lo que los altera en tamaño y forma, a la par que potencian su letalidad y resistencia. Los eventos que se observan en el juego, durante la 14^a Guerra, es un decrecimiento en la hostilidad de las Máquinas. Pero al mismo tiempo, la inteligencia de las máquinas se incrementó de forma notable, reflejándose en varios hechos, algunos tan complejos como la creación de comunidades y actividades en grupo y otros más simples como en las conversaciones que mantenían. El incremento de la inteligencia de estos seres es debido a la conexión establecida con la Red de las Máquinas, que también permite que estas alcancen un nivel de inmortalidad similar a la que poseen los

androides YoRHa. La única forma de contrarrestar dicha inmortalidad es forzando la desconexión de la Máquina en cuestión con la red.

Cuando una Máquina se desconecta de la red comienzan a desarrollar personalidad y emociones parecidas a la del ser humano, replicando incluso actividades realizadas por humanos en el pasado, como representaciones de obras de teatro o desfiles. Otro rasgo importante de este hecho se da en forma de la creación de relaciones entre individuos. A lo largo del juego podemos encontrar Máquinas que, pese a no poder reproducirse de forma sexual, han creado entre ellas relaciones familiares, es decir, nos encontramos ante grupos de máquinas que imitan el modelo de familia humana. Aunque se ha mencionado anteriormente que este hecho se da entre las que están desconectadas de la red, existen algunas figuras importantes que son capaces de emular a los humanos a pesar de continuar conectadas a la Red. Sobre estas figuras destacadas se hablará en profundidad en el apartado de análisis, pero a continuación se pondrán en común algunas características que las diferencian del resto de su especie. En primer lugar, la mayoría de ellas poseen un aspecto físico que dista en complejidad respecto a las Maquinas comunes (véase figura 14), y poseen un nombre que hace referencia a personajes famosos de nuestra historia y literatura. Además hacen gala de una inteligencia claramente superior a la de sus congéneres, lo que en algunos casos los llevan a ejercer el puesto de líder.



Figura 14. Modelo básico de Máquina.

4.2.3. Análisis según los tres niveles de Daniel Bell.

Al contrario de lo que sucedía con el anterior caso de estudio, en este se analiza una trama donde los humanos no tienen peso alguno en la historia, tratándose de una historia sobre la guerra entre seres mecánicos creados para luchar en lugar de sus amos. Por esa misma razón, la aplicación de los tres niveles de análisis variará en cierta medida respecto al caso anterior, no obstante conservarán los puntos claves de los mismos.

4.2.3.1. Orden tecnoeconómico.

Como ya se explicó con anterioridad la definición de Daniel Bell sobre el análisis de orden tecnoeconómico, se procederá directamente al mismo. En esta ocasión, no se puede analizar la economía de una sociedad humana y el impacto que tienen los androides en ella puesto que no existe tal sociedad. Por lo que la forma de enfocar el análisis de este videojuego se basa principalmente en el tema central de la trama, la guerra. Durante la narración se conocen fechas importantes de la 14ª Guerra de Máquinas, que coinciden con las de sucesos importantes de la Segunda Guerra Mundial pero añadiéndoles diez mil años a cada fecha. A pesar de haber establecido esa relación, la guerra que se da en el videojuego tiene un desarrollo distinto a la Segunda Guerra mundial. Mediante la utilización dos siguientes términos será posible definir qué clase de guerra se trata, estos son: “guerra subsidiaria” y “economía de guerra”.

La definición que se da de guerra subsidiaria es de un tipo de guerra donde, en lugar de un enfrentamiento directo entre dos o más países, estos relegan en terceros para que luchen en su lugar. Así como a lo largo de la historia se ha dado en numerosas ocasiones, hallándose en la guerra civil española un fuerte componente de subsidiariedad, en el juego este tipo de guerra se manifiesta en que aquellos que la libran. Es decir, los seres humanos y los alienígenas no se enfrentan directamente en ningún momento, sino que se limita a una guerra entre las creaciones de cada uno, los androides y las Máquinas. Pero el concepto de guerra subsidiaria no se limita al hecho descrito anteriormente, sino que además se hace presente en algunas misiones que presenta la aventura. De la misma forma que este modelo de guerra consiste en misiones de guerrilla (en dañar o debilitar al contrario pero sin llegar a pasar al conflicto abierto), durante el juego se asignan misiones de una magnitud similar, como por ejemplo: ir a

una zona a destruir una fábrica local de Máquinas, aniquilar a una célula que se refugia en una zona en concreto, invadir un campamento enemigo con la finalidad de recolectar recursos, etc... El uso de tácticas de guerrilla se mantiene prácticamente durante toda la aventura excepto en su tramo final, en el cuál la guerra de guerrillas da lugar a un enfrentamiento directo y aniquilador entre androides y Máquinas.

Por otra parte, la economía de guerra se define como una medida que es aplicada durante los periodos históricos de fuertes sucesos violentos, cuyo objetivo principal es, entre otros, que el Estado pueda controlar la economía nacional desde él mismo, a la vez que asegura el mantenimiento de las actividades económicas indispensables. De las actuaciones fundamentales que se realizan durante la implantación de esta medida, las que se reflejan en el juego son la de racionamiento y la de aumento de la producción industrial pesada y de material militar. Comenzando por el aumento de la producción, este es practicado tanto por el bando de las Máquinas como por el de los androides. Al igual que en las guerras reales se está continuamente perfeccionando, mejorando y desarrollando nuevas armas, en el juego acontece de manera similar. Los androides de la Resistencia trabajan para construir un arma especializada para la lucha contra las Maquinas, las unidades de androides YoRHa. Por parte del otro bando, las Maquinas se encuentran en continua evolución, usando tanto material enemigo como de congéneres caídos para adquirir nuevas características y refinar su letalidad. Con la creación de las unidades de androides YoRHa el racionamiento pasa a tener un peso importante, pues las YoRHa acaparan la mayoría de recursos que posee el bando androide. Como se muestra en el videojuego, los androides de la Resistencia luchan contra el enemigo haciendo uso de recursos sobrantes, pues el abastecimiento principal se cede a las unidades YoRHa. Un ejemplo de racionamiento es la prohibición del uso de mechas, los cuales permiten el transporte aéreo individual, por parte de los androides de “La Resistencia”, pues van destinados a los YoRHa. Incluso dentro de la misma organización se dan preferencias entre las distintas clases sobre otras en el uso de las herramientas. Así pues, los androides de tipo Scanner, como 9S, tienen preferencia en el uso de los mechas frente a los demás, ya potencian sus habilidades como unidad de reconocimiento (véase figura 15).



Figura 15. 9S en un mecha (Unidad Voladora).

Como punto final de este apartado se tratará la jerarquización en la producción que nos presenta el juego. Anteriormente, ya se han dado algunas claves sobre este tema, pues, como se ha explicado, el racionalizar las herramientas, armas y recursos está sujeto a la jerarquía. Pese a que YoRHa no ni es una empresa ni posee trabajadores en su plantilla, se puede establecer un símil en la jerarquización. En el eslabón más bajo nos encontraríamos a los androides de “La Resistencia”, que se encargan de sustentar a las unidades YoRHa y ofrecerles la máxima información posible sobre sus misiones. A continuación, en lo más alto tendríamos en primer lugar a YoRHa en sí misma, y superior a esta, al llamado Concilio de la Humanidad, quienes supuestamente dirigen todas las operaciones. En el bando de las Máquinas, la jerarquía inicial que se presenta la compondrían las Maquinas comunes en el eslabón más bajo, a continuación, estarían las Máquinas con inteligencia que actúan como líderes, seguidas de la misma Red de las Máquinas (Las Chicas rojas) y en lo más alto, los alienígenas. En el siguiente apartado se desarrollaran los grupos sociales formados en cada bando.

4.2.3.2. Orden político.

En esta ocasión, los casos que se analizarán están completamente compuestos por androides o máquinas, sin retazos de humanidad, al contrario que ocurría en el anterior videojuego. Para proceder con este análisis se dividirá en dos partes: la primera la

compondrá el caso androide y la segunda los casos relativos a las Máquinas, puesto que son más numerosos y variados que los androides.

Se puede decir que existe una sociedad de androides, ya que si se atiende a la definición de sociedades humanas como agrupaciones de personas, en este caso una sociedad de androides estaría formada por los mismos. La diferencia radica en que al tratarse de una trama con temática militar, los grupos de androides convivientes que se nos muestran en el juego lo hacen en campamentos militares. Como ya se explicó anteriormente, la jerarquización marca una diferencia clara en este punto. Las unidades de androides YoRHa tienen su base principal en el llamado “Búnker”, que se trata de una estructura localizada en la órbita del planeta Tierra. Estas unidades solo se transportan a la superficie del planeta cuando se les encarga una misión, durante el resto del tiempo viven en dicha estructura. Los androides de la Resistencia, en cambio, viven en campamentos militares localizados por todo el planeta. Por último, los seres humanos por los que los androides luchan viven en la Luna. Una vez situada la localización de cada estrato que compone la jerarquía de la sociedad androide, se puede observar claramente que existen diferencias entre cada uno. En un principio, cuanto más elevado, mejores son las condiciones en las que se vive, llegando al punto de considerar a los seres humanos no solo “líderes” por ser quienes crearon a los androides, sino identificarlos con una divinidad que vive en lo más alto de los cielos. Pero al igual que ocurre en las sociedades humanas, los androides no están libres de tener secretos y usar engaños como propaganda. La realidad que ocultan es que miles de años antes de que los alienígenas invadieran por primera vez la Tierra, los seres humanos se habían extinguido a causa de un fallo en un experimento. Cuando los invasores llegaron, los líderes androides de aquel entonces idearon un plan para que la moral de los androides de la Tierra no decayera y pudieran combatir al invasor. Estos crearon el relato fantástico de que los humanos se habían refugiado en la Luna y estaban esperando a la derrota del invasor para poder regresar al planeta. Paralelamente, silenciaron a todos los androides conocedores de la verdad sobre los seres humanos y crearon nuevas unidades para reemplazarlos, y así la mentira se tornó en la nueva realidad. Por último, procedieron a crear a las unidades YoRHa. Revelado este hecho, nos hallamos ante una sociedad donde el poder político no está legitimado, pues según nos dice Daniel Bell, solo se podría ejercer el gobierno y el poder con el consentimiento de los gobernados. Por consiguiente, tenemos una sociedad que se ha cimentado sobre engaños y silenciado a todos los detractores. Este hecho puede radicar en la intención de dar a los androides

un propósito para seguir existiendo pese haber perdido a sus amos humanos, pues al igual que sucede con el ser humano, el poseer una motivación para continuar viviendo cambia la mentalidad del individuo. Y exactamente fue lo que sucedió con el bando androide al principio de la invasión, envolviéndose en unas fuerzas renovadas, lo cual se podría identificar con el patriotismo. Ciertamente los androides no pertenecen a ningún país como tal, pero teniendo supuestamente a toda la humanidad como bandera, podemos identificar algunos casos de unidades YoRHa que aparecen en el juego que actúan de manera similar a los soldados japoneses, o más bien, a la cultura japonesa en general, poniendo el bien común por delante del individual, es decir, la lucha por la humanidad por encima del propio bienestar. Esta actitud “patriótica” se mantiene prácticamente hasta la parte final del juego, cuando se descubre la verdad sobre la humanidad. A pesar de que la realidad se descubre al final de la aventura, durante la misma nos cuentan como las unidades de tipo Scanner, como 9S, son capaces de llegar hasta ella por sí mismos debido a sus capacidades analíticas y curiosidad. Por lo tanto, siempre se le asignan una pareja, que normalmente es del tipo E (Ejecutor), las cuales los mantiene vigilados e intervienen en el momento oportuno para asesinarlos y proceder a un borrado de memoria parcial para que cuando la unidad habite un nuevo cuerpo, no recuerde la verdad. Estos hechos poseen similitudes con los casos reales de personas desaparecidas, los cuales son atribuidos a fuerzas del gobierno local o incluso de un poder superior a estos, por el motivo de saber demasiado o ser una amenaza. A pesar de pertenecer al ámbito de las teorías conspiranoicas, son una fuente de inspiración para la ficción, como se ve reflejado en este videojuego.

En lo referente a las Máquinas, se presentan diversos tipos de agrupaciones independientes. Las similitudes compartidas por estas sociedades de Máquinas radican en la imitación que realizan de la humanidad. Es decir, recrean la forma de vida de distintas agrupaciones de seres humanos que se ha dado a lo largo de la historia. El primer ejemplo que se muestra en el juego es la “Villa de Pascal”. Se trata de una pequeña aldea, construida sobre los árboles, donde viven un grupo de Máquinas que se han desconectado de la red, las cuales están dirigidas por otra llamada Pascal. Se trata de una facción totalmente pacífica, que no desea participar en la guerra e incluso realiza intercambios con los campamentos de la Resistencia; identificándose como una zona neutral. La aldea está principalmente compuesta por familias, incluidos niños. Además, se observa que poseen casas construidas usando restos de metal (véase figura 16). Todos estos datos conducirían a la identificación de las similitudes existentes entre la

“Villa de Pascal” y un campo de refugiados. En la realidad, la intención de los campos de refugiados es que sean un refugio temporal con la posibilidad de volver al hogar una vez terminado el conflicto, pero existen algunos que se han convertido en permanentes, como es el caso de Ain al-Hilweh en el Líbano. El caso de la “Villa de Pascal” es otro ejemplo de un refugio permanente para aquellos que deciden no seguir participando en la guerra. El segundo ejemplo de sociedad de Máquinas se da en el llamado “Reino del Bosque”. Este reino está compuesto por Máquinas desconectadas de la red que han formado una sociedad muy similar a las dadas durante la Edad Media. La estructura de esta sociedad está formada por la figura del rey y sus soldados (véase figura 17). Estos habitan un gran castillo en ruinas y son muy hostiles con los forasteros, tomando cualquier medida para defender a su monarca. Como rasgo definitorio, al igual que en la realidad existen los archivos con toda la historia del reino, los habitantes del bosque plasmaban su historia de manera similar. Además, el castillo anteriormente mencionado está basado en el castillo de Neuschwanstein. Durante el juego se cuenta que el castillo fue conocido como el castillo de Schwanstein (véase figura 18) y nombrado Patrimonio de la Humanidad, al igual que sucede con su homólogo real.



Figura 16. Villa de Pascal.

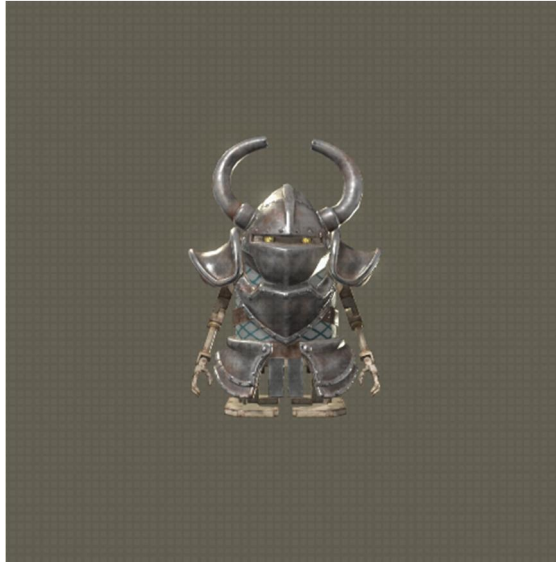


Figura 17. Modelo básico de Máquina soldado del Reino del Bosque.



Figura 18. Castillo de Schwanstein.

En último lugar, se encuentra un grupo de Máquinas distintas a las dos agrupaciones que se han descrito hasta el momento, conocidas como las “Máquinas de la Factoría”. De nuevo, se trata de un grupo de máquinas desconectadas de la red que han formado una colonia, pero en este caso comparten multitud de similitudes con una secta religiosa. El uso de la palabra “secta” se utiliza de forma popular desde la mitad del siglo XIX para denominar sobre todo a organizaciones religiosas que están consideradas potencialmente peligrosas. Durante el juego se observa como las Máquinas de la Factoría encajan dentro de esta descripción, pues demuestran una fervorosa obsesión y devoción ante lo que ellos llaman “Dios” e identifican a su líder como representación del mismo. Si se examina a este grupo de Máquinas físicamente, se destacan una serie de elementos comunes (véase figura 19): uso de una misma vestimenta, con unos abalorios característicos y además de un único color, en este caso

el morado. Existen dos rasgos de esta secta cuyos orígenes pertenecen tanto a la cultura popular como a hechos históricos. El primero son los rituales, que pueden incluir el uso de seres humanos, este hecho está muy explotado en las obras de ficción pero además existen casos reales documentados. En el videojuego, los protagonistas se encuentran en la situación de tratar de firmar una tregua con el líder de la secta, pero terminan envueltos en un ritual religioso donde tanto sus vidas como las de los miembros de la secta peligran, estableciéndose así una correspondencia con el caso real. Siguiendo esta línea, el segundo rasgo es el del suicidio colectivo, del que también se han dado numerosos casos a lo largo de la historia, siendo uno de los más significativos el “Templo del Pueblo”. De manera similar a estos casos reales, durante la situación que se ha descrito anteriormente, las Maquinas de la Factoría proceden a asesinarsse entre ellas, sin que queden supervivientes de la masacre.

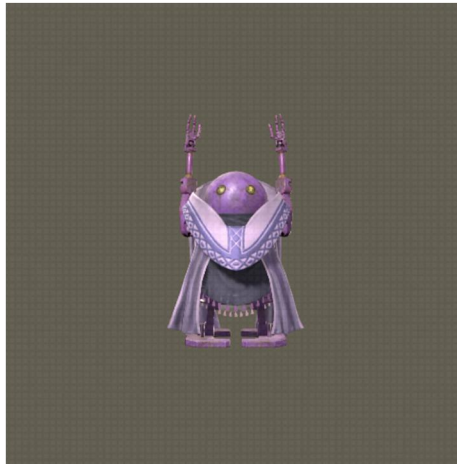


Figura 19. Unidad básica de Máquina de la Factoría.

4.2.3.3. Cultura.

En este apartado se identificaran las representaciones que se realizan en el videojuego del campo del simbolismo expresivo humano, concretando en el contexto cultural japonés. Posteriormente se procederá con la correspondencia con los hechos o figuras reales, en un intento de explicar su representación dentro del caso de análisis.

Comenzando por un plano general, en este videojuego hacen aparición mechas, robots y androides, es decir, prácticamente hace gala de casi todos los tipos de ciborg que son utilizados en la ficción. Siendo la única excepción la del ciborg entendido como un ser humano con implantes tecnológicos. La aparición de estos elementos es

importante porque son muestras de las preocupaciones de los japoneses respecto a los androides. Estas preocupaciones fueron sufriendo cambios a lo largo del tiempo, acorde a los distintos periodos históricos por los que pasó el país, comenzando primero por los mechas, luego por los androides y recientemente internet. Durante el juego se encuentran distintos ejemplos que ilustran este hecho. Normalmente, los mechas conocidos como robots gigantes fueron utilizados durante el periodo posterior al final de la Segunda Guerra Mundial tanto en el *manga* como en el *anime*, pues se podrían considerar en aquel entonces como metáforas de un escenario alternativo de la guerra, donde Japón conseguía defenderse con éxito de los estadounidenses y, en general, de la cultura occidental. Esta metáfora sería una forma de protesta ante la occidentalización y la ocupación estadounidense que no tuvo un fin en la totalidad del territorio hasta el año 1972. La figura de mecha como robot gigante que nos presenta el juego es categorizada como “Goliath” y, a diferencia de su concepción original, aquí se posiciona en el bando de las Máquinas. Siguiendo esta línea de argumentación, dado que los cimientos de la trama se basan en la Segunda Guerra Mundial, podemos establecer una relación en la que el bando de los androides se identificaría con Japón y el de las Máquinas tanto con los Estados Unidos como con la cultura occidental en general. Dicha relación no es ajena al género de los mechas, pues tendría la misma base que *animés* como *Grendizer* o *Brave Raideen*, donde el protagonista pilota un robot para defender a Japón de una amenaza alienígena o de monstruos de un continente recóndito del planeta, es decir, están defendiendo a la cultura japonesa de las influencias que podría traer el contacto con una externa. Siguiendo lo mencionado anteriormente, es significativo el rol invertido del que hace gala el mecha en este videojuego, pues lo que hasta ahora era utilizado como protector del país, aquí se usa como un arma de destrucción de la humanidad.

La preocupación sobre los androides se refleja durante la aventura con la creación de las unidades YoRHa, correspondiendo al deseo de acabar con el enemigo que en la realidad se traduce con la mejora del armamento y el reclutamiento de soldados. La preocupación por internet y como este ha cambiado el mundo en las últimas décadas también se hace presente, de nuevo, en el bando de las Máquinas. Esta representación no es otra que la de la “Red de las Máquinas”, que sería lo más similar a internet que se podría hallar en la aventura, puesto que además de contener todo el conocimiento alienígena y del colectivo de las Máquinas conectadas a ellas, también contiene los registros de la humanidad, tratándose de una vasta fuente de conocimientos.

Anteriormente ya se identificó a la Red como verdadero instigador de los eventos de la trama en forma de las Chicas rojas. Se puede relacionar este hecho con los problemas que existen a día de hoy con internet y las empresas en lo relativo a la apropiación y compra/venta o filtración de los datos de las personas. Ya sea tanto en la realidad como en la ficción, la red puede ser utilizada con fines maliciosos (véanse los casos actuales como Facebook, Amazon o la popularmente conocida como Dark Net), por lo que la caracterización de la misma como antagonista en este videojuego es acertada.

Una vez establecida esta correspondencia a grandes rasgos de los tipos de ciborg que aparecen en la aventura con las preocupaciones de los japoneses, y en el caso de internet, una preocupación generalizada, a través de sus periodos históricos y otras obras, se procederá al análisis de distintos personajes que la aventura presenta a lo largo de la trama. El objetivo de dicho análisis es comprobar si algún rasgo de la figura real se ve reflejado en el videojuego más allá del nombre en cuestión. Estas figuras se tratan, en su mayoría, de Máquinas llamadas al igual que los grandes pensadores de la humanidad, siendo la gran parte de ellos occidentales.

El primer caso de análisis abarca ya mencionado robot gigante, pues es el primer gran jefe contra el que el juego enfrenta a los protagonistas. Su nombre es Engels, tratándose de una referencia a Friedrich Engels. Junto a Engels es inevitable hablar de otra Máquina, Marx. Dicha Máquina es un simple brazo mecánico con una sierra al final, existiendo la posibilidad de que dos unidades Marx se acoplen a un Engels (véase figura 20) y así completar la estructura de este último, puesto que de por sí carece de brazos. Identificando a Marx con Karl Heinrich Marx, se puede establecer la referencia historia que hace el acoplamiento o unión anteriormente explicado. Dicha referencia no es más que la conocida ayuda que Engels le prestó a Marx a en la construcción de la base sobre la que después se fundamentaría la teoría Comunista, además de ser el coautor de varias obras que escribió con Marx.

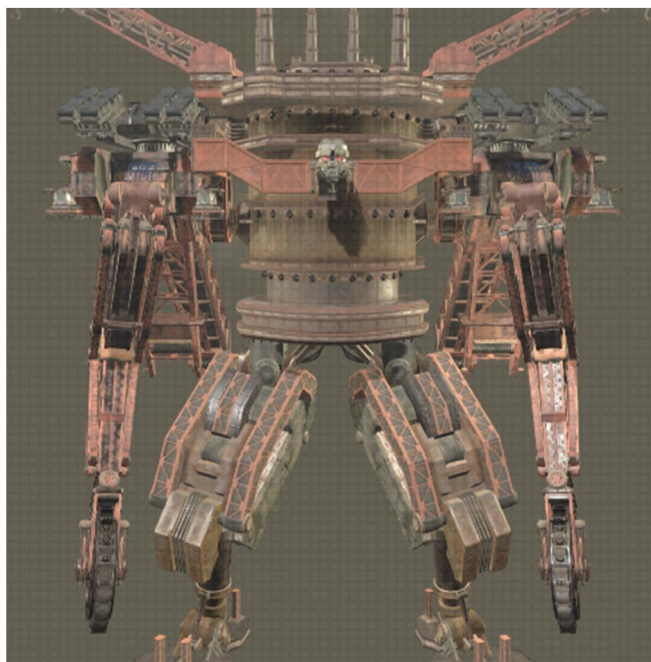


Figura 20. Dos Marx acoplados a Engels.

En el segundo caso de análisis se presenta de nuevo a dos Máquinas estrechamente relacionadas tanto en nivel argumental como sus correspondientes homólogos reales. Las Máquinas en cuestión son llamadas Simone (véase figura 21) y Jean-Paul (véase figura 22), basadas en Simone de Beauvoir y Jean-Paul Sartre respectivamente. Analizando primero la representación de Jean-Paul en el videojuego, se presenta como una parodia del filósofo. Esto se debe a que, durante la aventura, los protagonistas lo encuentran continuamente reflexionando sobre cuestiones de la vida y la existencia (referencia al gran exponente del existencialismo que fue el autor en vida) además de hallar en distintos lugares a numerosas Máquinas femeninas que se declaraban “fans” incondicionales del personaje, que, pese a sus muchos intentos, siempre rechazaba sus regalos y a ellas mismas como amantes. El rechazo de obsequios puede tratarse de una referencia de cuando Jean-Paul Sartre rechazó mediante una carta el Premio Nobel de Literatura en 1964. Simone de Beauvoir, por su parte, fue escritora, profesora y filósofa feminista, siendo su corriente también la del existencialismo y su obra, *El segundo sexo*, tiene un papel relevante en el desarrollo del personaje de Simone en el videojuego. En la vida real, Jean-Paul Sartre y Simone de Beauvoir tuvieron una larga relación abierta, y en el juego la relación entre los dos personajes se desarrolla de la siguiente manera. Simone fue una de las muchas Máquinas que quedó prendada de Jean-Paul, y ante el rechazo de este, perdió la cordura. Este descenso a la locura la llevó a alimentarse tanto de sus congéneres como de androides con la finalidad de convertirse

en “el ser más bello” para llamar la atención de Jean-Paul. El resultado viene dado con la transformación de Simone en una Máquina de gran tamaño que se asemeja a una cantante de ópera. Dicha obsesión puede estar basada en la ya mencionada obra de *El segundo sexo*, pues hay que tener en cuenta las palabras de la autora en la obra “Una no nace mujer, se hace” además de la definición que da de la mujer como segundo sexo, pues está definida por la relación que tiene con el hombre. Como he mencionado antes, el personaje de Simone al que se enfrentan los protagonistas en el videojuego es el resultado final de una Simone que no pudo superar el rechazo de Jean-Paul e intentó definirse de una forma acorde a los gustos de dicho personaje. Así pues pasó de ser una simple Máquina a una cantante de ópera, es decir, se hizo a sí misma tal y como es. La trágica relación de los personajes en el videojuego dista mucho de la real, pues fueron pareja durante toda la vida, por lo tanto podemos considerarlo una parodia trágica de los mencionados filósofos.



Figura 22. Simone.



Figura 23. Jean-Paul.

El tercer caso de Máquina que se va a tratar es Pascal (véase figura 24), líder de la “Villa de Pascal” o, también llamado, “Poblado de Máquinas”. Al haberse desconectado de la Red de las Máquinas, Pascal lideró una sociedad compuestas por otras Máquinas también desconectadas y las lideró para vivir en paz y armonía con los androides, como ya se explicó anteriormente. Esta máquina es una referencia a Blaise Pascal, que entre otras profesiones, fue teólogo y filósofo francés. Se puede encontrar algunas referencias a su obra titulada *Pensées sur la religion et autres sujets* durante la aventura. La primera referencia se encuentra en el propio personaje de Pascal, pues en la misma obra el autor habla de la felicidad, las creencias, la educación y del miedo a la muerte; que son características significativas del personaje que muestra a lo largo de la aventura. Además, dentro de su obra podemos encontrar la denominada *Apuesta de Pascal*, la cual es un argumento que contempla que la existencia de Dios es puro azar, por lo que lo más racional para el ser humano es apostar por la existencia del mismo, pues si existe entonces vas al cielo y si no existe pues no trae ningún beneficio o perjuicio para la persona. Teniendo en cuenta esta cuestión, durante la aventura se nos muestra a Pascal leyendo a Friedrich Nietzsche, a quien pertenece la famosa frase de “Dios está muerto”. Al finalizar dicha lectura, el personaje se muestra escéptico con los argumentos de Nietzsche, lo que podría ser una referencia a la defensa de la *Apuesta de Pascal* en relación a lo dicho por el filósofo alemán (véase figura 25).

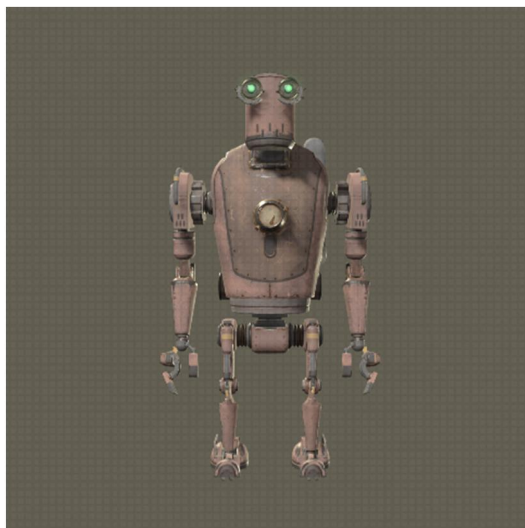


Figura 24. Pascal.



Figura 25. Pascal reflexionando sobre Nietzsche.

Continuando con los filósofos occidentales, los siguientes personajes que presenta el juego son Ernst (véase figura 26) e Immanuel (véase figura 27). Ernst se trata del primer rey del Reino del Bosque, del cual ya hablé anteriormente. Después de la muerte de Ernst, sus súbditos consideraron transferir los recuerdos de este a una Máquina llamada Immanuel que simula a un recién nacido, con el objetivo de que cuando creciera fuera tan majestuoso como lo fue el primer rey. En este caso no se ha logrado identificar alguna referencia adicional de los personajes reales en el videojuego más allá de los nombres de los mismos, que corresponderían a Ernst Bloch e Immanuel Kant respectivamente. Así pues, ocurre de igual manera en los casos de Hegel (véase figura 28) y Grün (véase figura 29), Máquinas cuya referencia a Friedrich Hegel y Karl Theodor Ferdinand Grün, reside únicamente en los nombres.



Figura 26. Ernst.



Figura 27. Immanuel.



Figura 28. Hegels.



Figura 29. Grün.

Nuevamente se analiza otra pareja de Máquinas relacionadas tanto en el juego como en la vida real, el caso de Auguste (véase figura 30) y Friedrich (véase figura 31). Estos personajes están basados en August Wilhelm Schlegel y Karl Wilhelm Friedrich Schlegel respectivamente; siendo ambos, entre otras profesiones, filólogos, además de ser hermanos. En el videojuego la referencia se halla en la relación fraternal entre las máquinas, dada entre el personaje llamado August y a varios llamados Friedrich, comportándose los últimos como hermanos menores de August. Los Friedrich luchan junto a August y lo protegen cuando es necesario. En este caso, más que reflejar en el videojuego algún retazo del trabajo de cada uno, se basa en ejemplificar la buena relación que existía entre ellos, aún con todo el baraje fantástico que implica dicha representación.

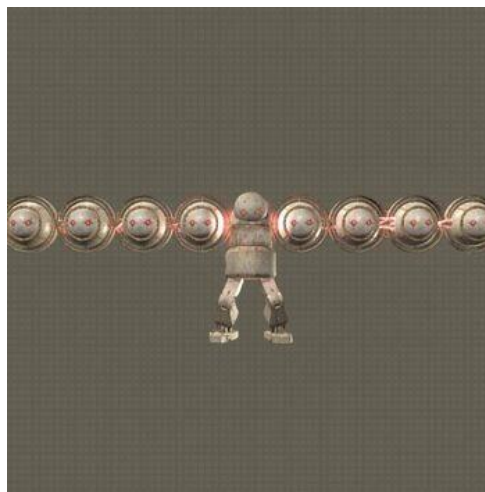


Figura 30. Auguste.



Figura 31. Varios Friedrich.

Para finalizar con las Máquinas basadas en filósofos occidentales, se procederá a hablar del personaje de Kierkegaard (véase figura 32). Este personaje es el líder de las Máquinas de la Factoría, secta ya mencionada anteriormente. Está basado en filósofo danés Søren Aabye Kierkegaard, que además también fue teólogo. Lo que el juego muestra durante lo acontecido en la sección de la secta, no es más que una parodia retorcida de los trabajos de dicho autor. El catalizador del “suicidio colectivo” o más bien masacre de dicha secta, fue la muerte natural de Kierkegaard, lo que la mayoría de sus seguidores interpretó como que había ascendido y se había convertido en dios (véase figura 33). Rápidamente llegaron a la conclusión de que todos debían morir para alcanzar la divinidad en el más allá, lo que propagó la matanza indiscriminada. Esto podría tratarse de una interpretación equivocada del Fideísmo, pues en el juego consideran la muerte como el compromiso final que los miembros de la secta tienen con Dios, siendo la vida en el más allá la solución para todos los problemas de la existencia.



Figura 32. Kierkegaard.



Figura 33. Los miembros de la secta reaccionando a la muerte de Kierkegaard.

A continuación, tendrá lugar un pequeño paréntesis en el análisis de las figuras filosóficas representadas en el videojuego para continuar con la línea de la religión. Como ya sucedía con el anterior videojuego, en este caso también existen influencias religiosas, provenientes en este caso de la judeocristiana. Esta influencia se ve representada claramente al principio de la aventura con la aparición de las Máquinas llamadas Adam (véase figura 34) y Eva (véase figura 35). Dichos personajes están basados en sus análogos que aparecen en el Libro del Génesis, pero con algunas diferencias. La más significativa a simple vista es que en el videojuego ambos personajes son masculinos, al contrario de la fuente original.



Figura 34. Adam.



Figura 35. Eva.

La creación de Adam también varía respecto al Génesis, pues en lugar de ser creado por Dios a su imagen y semejanza usando el polvo de la tierra, es creado por la Red de las Máquinas a través de un método inusual, prácticamente único en comparación a como se crean el resto de Máquinas. Anteriormente se explicó que las Máquinas no tienen la capacidad de reproducirse entre ellas, es decir, de crear nueva vida a partir de dos individuos. En este caso esa regla es incumplida, siendo Adam creado a partir de numerosas máquinas comunes, las cuales se agruparon y formaron lo que recuerda un útero artificial (véase figura 36), el cual da a luz a un recién nacido Adam.



Figura 36. Conjunto de Máquinas gestando a Adam.

Este suceso podría interpretarse como una referencia a que la creación de Adam es un acto divino, pues sucede de forma que rompe con todo lo establecido hasta el

momento. Si el acto de creación de Adam fuera una referencia fiel al bíblico, llevaría a pensar que la Red de Máquinas (Chicas rojas) se hubiera basado en sus amos alienígenas o en una forma avanzada de las Máquinas existentes a la hora de darle un aspecto físico a Adam. En cambio, se basan en los androides a la hora de realizar esta tarea, pues el objetivo de las Chicas rojas era crear unas Máquinas que fuesen capaces de interactuar con los androides al mismo nivel o incluso superior, por lo que marca otra diferencia respecto al origen bíblico. Adam también nace en el juego con forma adulta, portando una larga melena, pero con la diferencia que prácticamente tiene la mentalidad de un recién nacido, con el único instinto de atacar y defenderse ante las amenazas. Posee una gran capacidad de desarrollo y evolución, pues en minutos es capaz tanto de crear nuevas armas y habilidades de combate como de desarrollar el habla e intentar conversar con las unidades YoRHa que lo combaten, 2B y 9S. Dichos androides consiguen darle un golpe fatal atravesándolo con ambas espadas (véase figura 37), lo que conduce a la siguiente cuestión, el nacimiento de Eva. Eva, a diferencia de cómo es creada en el libro del Génesis, surge de la herida realizada a Adam (véase figura 38) por parte de los androides, siendo físicamente una copia del mismo. Como similitud con la fuente bíblica, ambos estuvieron desnudos a la hora de su nacimiento.



Figura 37. 2B y 9S hiriendo de gravedad a Adam.



Figura 38. Nacimiento de Eva a partir de las heridas de Adam.

Una vez explicadas las diferencias y similitudes de la creación de Adam y Eva, se procederá a hablar sobre la relación de los mismos. A diferencia de lo que ocurría en la Biblia, en el videojuego se nos presentan como hermanos, siendo Adam el mayor. Al ser físicamente indistinguibles, Eva opta por un peinado corto en contraste con su hermano, que conserva su melena. La insistencia en el cabello radica en que la imagen que se da en el juego es contraria a las representaciones que se hace de Adam y Eva del Génesis, pues en estas Adam es representado con el pelo corto y Eva con una larga melena (véase figura 39). Años atrás existía la concepción en la sociedad de que el pelo corto estaba atribuido a lo masculino y el pelo largo a lo femenino, cosa que la representación de estas figuras en el videojuego invierte. Sin embargo, este no es el único caso, pues a lo largo de la historia del *anime* y videojuegos se han mostrado a personajes masculinos y femeninos que han sido representados físicamente en contra de lo “moralmente aceptado” por la sociedad.



Figura 39. Cranach, L. (1513-1515). Adam y Eva. [Imagen digital].

Continuando con el análisis de Adam y Eva, hay que señalar que el primero hace gala de un gran deseo de adquirir conocimientos y vivir nuevas experiencias. Dicho

deseo se convertirá en su perdición, pues en el enfrentamiento final contra 2B se desconecta de la Red para poder experimentar la emoción de luchar a muerte, la cual termina concediéndosele. En este caso se establece una similitud con el caso bíblico, el acto en el cual Adam y Eva comen del árbol del conocimiento del bien y el mal. Esta relación viene dada porque, a diferencia de en el Génesis, estos personajes en el videojuego ya nacen con los conocimientos adquiridos que les daría la fruta a sus versiones bíblicas. Este razonamiento se ve reforzado a medida que se observa la evolución de estos personajes, siendo uno de los cambios más significativos el hecho de pasar de la desnudez a llevar ropa. Se trata de una clara referencia a la vergüenza que sintieron Adam y Eva ante la idea de que Dios les viera desnudos. Regresando al ejemplo, Adam era perfectamente conocedor de las consecuencias que conllevaría el desconectarse de la red y aun así lo hizo, demostrando que aun sabiendo que era “malo” para él, su libre albedrío prevaleció. Este libre albedrío del que hace gala Adam aun cuando formaba parte de la Red es otra referencia bíblica más, pues se trata de una característica dada a Adam y Eva por Dios. Por su parte, en la representación de Eva, esta profesa un profundo amor por su hermano y acepta estudiar a la humanidad y aprender sobre el mundo en vez de jugar con Adam precisamente por ese amor. En este caso, Adam se presenta como la mente pensante de los hermanos, sofisticado e inteligente, con una ya mencionada gran ambición por conocimiento. En contraste, Eva es más infantil, dependiente de Adam y más salvaje que él, haciendo gala además de un gran odio hacia los androides. Todo esto unido a la muerte de Adam fue el catalizador para que Eva terminara por convertirse en el más poderoso de los dos. Este aumento de poder con un claro cambio físico, caracterizado por adquirir un color negro en la totalidad de su cuerpo (véase figura 40), podría ser una referencia a cuando en la Biblia Eva sucumbió a la tentación al comer la fruta prohibida, lo que conllevó a la expulsión del Edén y a la adquisición del pecado original. El hecho de la “caída del hombre” es representado en el videojuego con la destrucción de Eva tras sucumbir a toda la furia y el rencor.



Figura 40. Eva consumido por el rencor.

Sin embargo las referencias bíblicas no terminan con los personajes de Adam y Eva. La última fase del juego tiene lugar en una gran torre de proporciones inmensas (véase figura 41), la cual han creado las Chicas rojas con la finalidad de atacar la base lunar donde supuestamente se refugian los humanos y así mostrar la verdad a todos los androides. Esta torre puede ser una referencia a la Torre de Babel, la cual estaba siendo construida según cuenta la Biblia para garantizar la supervivencia de la humanidad en el caso de un segundo diluvio universal, pero cuya construcción fue abandonada al Dios dividir el idioma único que hablaba la humanidad en varias lenguas distintas. En el caso que nos atañe, se trataría del escenario inverso al relatado en el Antiguo Testamento. Para los androides, los humanos que creen refugiados en la Luna están al nivel de una divinidad. Así pues las Chicas rojas, con el objetivo de poner fin al engaño de los androides, construyen la torre para atacar a la fuente de devoción del bando contrario. Por lo que sería una suerte de escenario donde las tornas están cambiadas pero cuyo objetivo es el mismo que el bíblico, un castigo para los hombres (androides) por su vanidad por parte de Dios (Máquinas). Otra referencia que apoya esta suposición es la de que dentro de la torre se produce un enfrentamiento entre A2 y las Chicas rojas. Debido a la invulnerabilidad de estas al ser el ego de la Red de las máquinas, el Pod designado a A2 infecta a la red con un virus que hace fragmentar el ego de la misma (véase imagen 42), es decir, las Chicas rojas comienzan a pelear contra sí mismas, pues es un enfrentamiento entre opiniones totalmente contrarias sobre cómo proceder con el

combate. Una vez que las copias de las Chicas rojas se destruyen a sí mismas. Esta podría ser interpretación que el juego realiza del momento en que Dios dividió el lenguaje y los seres humanos no fueron capaces de entenderse. Siendo, en este caso, la división de un punto de vista único “Destruir a A2” en dos “El androide debe ser destruido porque presenta un peligro real” y “El androide debe vivir, porque si nos antepone a la crisis que representa podremos evolucionar aún más”, que conlleva a la lucha entre los dos bandos formados y a un punto muerto cuando esta termina, al igual que sucedió en el relato con la construcción de la torre de Babel. En el final del juego se nos hace saber que las Chicas rojas se han recuperado del virus y que se ha dado un cambio de parecer. Ahora la Torre en lugar de ser un arma contra la luna se volverá un arca que transporte todo el conocimiento de las Máquinas y las conciencias de las mismas y de los androides que así lo deseen, siendo el caso de 9S, Adam y Eva, hacia un nuevo mundo donde puedan vivir en paz. Sin duda, se trata de la última referencia bíblica del juego, pues la que fuera en un principio una analogía a la torre de Babel termina convirtiéndose en un referente al Arca de Noé.



Figura 41. La Torre.



Figura 42. El ego fragmentado de la Red en conflicto.

Después de este paréntesis sobre las referencias judeocristianas en el juego, se procederá con la identificación, en este caso, de cuatro personajes cuyos nombres hacen referencia a filósofos chinos. En primer lugar, el juego da a conocer dos Máquinas llamadas So-Shi (véase figura 43) y Boku-Shi (véase figura 44), cuyas únicas características que poseen de las figuras reales queda en el nombre solamente, los cuales son las lecturas japonesas de los nombres de Zhuang Zhou y Mozi. La parte simbólica de interés para el análisis sucede nuevamente en la torre, cuando en la parte final del juego, A2 y 9S se enfrentan por separados a unas Máquinas y luego a una fusión de las mismas, en una de las zonas más alta de la torre. Dichos enemigos son llamados Ko-Shi (véase figura 45) y Ro-Shi (véase figura 46) respectivamente, tratándose de las lecturas japonesas de los nombres de Confucio y Lao-Tse. En los archivos del juego se explica que las Máquinas Ko-Shi y Ro-Shi son versiones mejoradas de las respectivas So-Shi y Boku-Shi. Sin embargo, de nuevo se está ante una referencia distorsionada, pues en lugar de establecer una correspondencia cronológica, a Mozi como mejora de Confucio y a Zhuang Zhou como mejora de Lao-Tse, el juego identifica a Confucio como mejora de Zhuang Zhou y a Lao-Tse como mejora de Mozi. Si se deja a un lado este cruce de identificaciones, se llega a la conclusión que denominar “mejoras de modelo” a los enemigos nombrados como Confucio y Lao-Tse es una muestra de respeto a los mismos, pues son los creadores de los pensamientos filosóficos que más tarde inspirarían, mejorarían o criticarían tanto Zhuang Zhou como Mozi.



Figura 43. So-Shi.



Figura 44: Boku-Shi.

Por otro lado, centrándose en la batalla final, es significativo el hecho de que los enemigos finales sean los creadores del confucianismo y el taoísmo. Tras estar durante toda la aventura enfrentándose a enemigos con nombres de filósofos occidentales, el hallarse en la situación y en un lugar tan emblemático como es el punto más alto de la torre, confrontando a las figuras claves del pensamiento oriental, hace partícipe del respeto hacia dichas figuras existentes en la cultura asiática. Este hecho se puede interpretar de la siguiente manera, teniendo en cuenta que Japón fue muy influido por el pensamiento occidental, lo que se vive a través del juego es un viaje inverso donde se lucha contra las figuras externas que influenciaron el pensamiento oriental hasta llegar finalmente a enfrentarse al origen, el núcleo del pensamiento de este. La cuestión de

presentar como jefes finales de la aventura a las representaciones de Confucio y Lao-Tse pone en valor como a día de hoy siguen siendo figuras muy importantes para la cultura asiática, en este caso, la japonesa.



Figura 45. Ko-Shi.



Figura 46. Ro-Shi.

Concluyendo con las figuras históricas representadas en el videojuego, el último caso que se va a tratar es el de la Máquina llamada Masamune (véase figura 47). Se trata de un personaje inspirado en uno de los mejores herreros de Japón, Masamune Ozaki. Al igual que se dice que Masamune Ozaki forjaba los mejores aceros, con una cualidad

muy superior al resto de herreros de su época, su homólogo en el juego es el único herrero capaz de mejorar el armamento hasta el máximo nivel. El último ejemplo que se va a analizar, no proviene de una figura real o de alguna religión, sino que está tomada directamente del cine japonés. Esta Máquina llamada Tipo Monstruo (véase figura 48), está basada en la última versión japonesa de Godzilla, concretamente de la película *Shin Godzilla*. Como característica que hace referencia a escenas de la película se puede destacar su rayo atómico. Este monstruo, al igual que hace Godzilla en la película, primero utiliza llamas para atacar pero rápidamente concentra el fuego hasta el punto de convertirse en el famoso rayo atómico característico del kaiju (véase figura 49). Esta característica, unida al hecho de que es capaz de emitir láseres por otros puntos de su cuerpo, termina por completar las referencias al icono cultural japonés que es Godzilla.

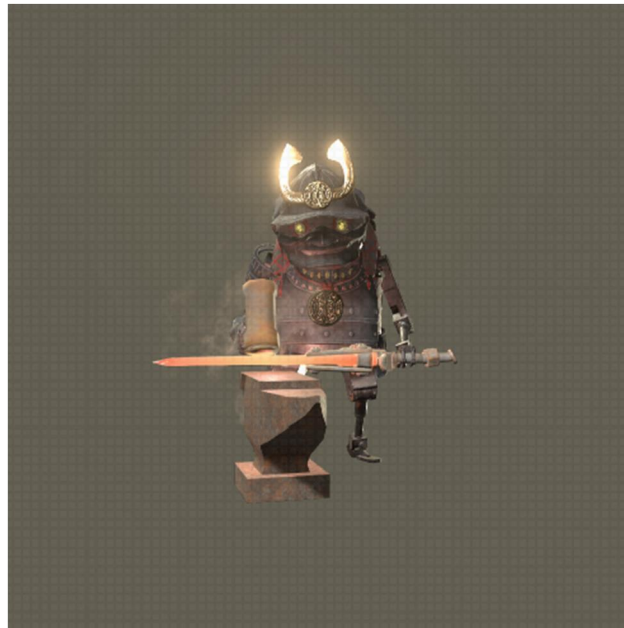


Figura 47. Masamune.



Figura 48. Aliento atómico de la Máquina Tipo Monstruo.



Figura 49. Aliento atómico de Godzilla en Shin Godzilla.

4.3. Comparación entre ambos videojuegos.

Tras el análisis de los puntos clave de los videojuegos, existen varios que se han de poner en relevancia. En primer lugar, las bases de las tramas, como se ha explicado, están influidas por eventos importantes en la historia de cada país, lo cual termina incidiendo en la figura del androide. A lo largo de este trabajo, se han tratado tres casos: los androides de *Detroit Become Human*, los androides de *NieR: Automata* y las Máquinas del mismo título. Centrándose únicamente en aspecto de los androides, es posible encontrar diferencias desde el punto de vista estético. Esto es debido a que, aunque posean características físicas similares (aspecto humanoide), los androides de *Detroit: Become Human* presentan un aspecto que les permitiría hacerse pasar por un humano, en cambio, las unidades YoRHa de *NieR: Automata* no podrían hacerse pasar por uno. El motivo radica en la misma trama de los juegos, en un caso son creados a imagen y semejanza del ser humano con un fin servicial (*Detroit*), y en el otro caso son

armas de guerra (*NieR*). Profundizando en la cuestión, se identifica en los androides femeninos de *NieR: Automata* las prácticas habituales de sexualización utilizadas generalmente en el *anime*, incluso llegando a la sobresexualización. En *NieR: Automata*, se identificaría la vestimenta de 2B como inadecuada para la guerra, tratándose como una práctica comercial la elección de este tipo de vestimenta, teniendo como objetivo despertar interés del público masculino para así aumentar las ventas. En la misma línea, otra diferencia entre ambos títulos radica en la edad de sus protagonistas. No es adecuado en este caso hablar sobre la edad, puesto que son androides, así que se analizará en relación al aspecto físico. Los protagonistas de *Detroit: Become Human* físicamente se asemejan a un ser humano adulto, puesto que en occidente no es algo extraño, pues, tomándose el cine como referencia, se encuentran varios ejemplos donde aparece un androide adulto (*Terminator*, *Blade Runner*, *Prometheus* o *Los Sustitutos*). En cambio, los protagonistas de *NieR: Automata* físicamente recuerdan a adolescentes; y siguiendo el método utilizado anteriormente, se puede observar que en la industria del *anime* y *manga*, los protagonistas adolescentes son comunes, incluyan o no a androides en la historia (*Alita: Battle Angel*, *Astro Boy*, *Dr. Slump* o *Chobits*). La conclusión que se alcanza mediante estos argumentos, es que la industria del entretenimiento de cada país hace uso de unas características específicas para sus personajes, pues es la manera de atraer a un público específico.

Como anteriormente se expuso, la temática sería otro punto distintivo. La trama de *Detroit*, basada en la revolución androide, es un argumento bastante extendido en las creaciones cinematográficas de la cultura occidental, pudiéndose dar como ejemplos los casos de *Yo, Robot*; *Matrix*, o *Westworld*. En cambio, *NieR: Automata* expone una trama bélica con inclusión de alienígenas, está muy en la línea de los *animés* postguerra que inauguraron esta temática, tales como *Mazinger Z*, *Danguard Ace*, etc. Como se explicó, la diferencia entre las temáticas elegidas tiene su origen en eventos históricos de cada país, ya sean las manifestaciones por la igualdad de derechos entre negros y blancos o la Segunda Guerra Mundial. La guerra siempre ha sido motivo de inspiración para la ficción, estando la lucha contra alienígenas y robots a la orden del día. En este sentido no se puede decir que la trama bélica del *NieR: Automata* sea algo exclusivo de un producto japonés, pues en películas como *Independence Day*, *Invasión a la Tierra* o *Skyline* nos presentan de forma similar al ejército americano luchando por su país, y por la humanidad en general. Así pues, en lugar de usarse la trama bélica como diferencia entre ambos productos, se destacará las grandes influencias provenientes del *anime* que

se reflejan en este videojuego, lo cual forma parte de la cultura del entretenimiento japonesa. En este videojuego se hace gala de los rasgos propios del *anime*: trama compleja y extensa, violencia explícita, giros inesperados de la trama, finales tristes y, como se mencionó en el análisis cultural, complicadas explicaciones filosóficas y psicológicas. Teniendo en cuenta estos rasgos, es posible señalar algunas diferencias adicionales entre ambos videojuegos. Comenzando por la forma de relatar la historia, la trama del *Detroit: Become Human* es similar a un árbol con varias ramificaciones que, según las decisiones del jugador, se decanta entre uno de los finales establecidos. Pero aun así, la historia no posee un gran giro de guion que hace al jugador replantearse sobre todo lo conocido hasta al momento. En *NieR: Automata*, en cambio, nos encontramos con una historia con giros argumentales que se expande a medida que el jugador completa el juego, es decir, era necesario completar el videojuego hasta cuatro veces para poder conseguir los cinco finales del juego y lograr conocer la trama al completo.

A continuación se tratarán las similitudes. Aunque en un principio se pueda pensar que al ser androides con tramas con unos trasfondos tan distintos no tengan apenas rasgos en común, existen algunas áreas donde coinciden. Estas áreas comunes son las escenas de introspección de los personajes, así como la alteración o borrado de sus recuerdos. Otro punto importante a tratar es la representación del individualismo y el colectivismo que se manifiesta en ambos títulos. Aunque durante el análisis no se han mencionado explícitamente, han estado presentes durante el mismo y a continuación se establecerá una relación de equivalencia entre la representación de estos conceptos en ambos videojuegos. En el caso de *Detroit: Become Human*, se toman a los androides no divergentes como un ejemplo de un grupo colectivista, siendo el acto de alcanzar la divergencia una representación del final de la transición al individualismo. En *NieR: Automata* se representa en el caso de las Máquinas; pues la gran mayoría están conectadas a la Red de Máquinas, prácticamente formando una mente colmena, siendo claramente identificable con una gran facción colectivista. Así pues, las Máquinas comunes, al desarrollar conciencia y personalidad propia y terminar por desconectarse de la Red, representan de nuevo la transición del colectivismo al individualismo. El acto de desconexión del *NieR: Automata* y de la divergencia del *Detroit: Become Human* se consideraría la misma metáfora de ir en contra del programa establecido, es decir, dejar de depender de unas normas de grupo para comenzar a razonar y pensar en sí mismos como individuos independientes al resto. Siguiendo la línea de individualismo frente

colectivismo, es posible realizar una interpretación sobre la guerra acontecida en *NieR: Automata* totalmente distinta a las realizadas hasta ahora, tomando como punto de referencia los conceptos que se acaban de tratar. La nueva interpretación se resume en un enfrentamiento entre una sociedad individualista, representada por los androides, y una sociedad colectivista, representada por las Máquinas. Esta sería una metáfora de la Guerra Fría, identificando a los Estados Unidos con YoRHa y a la Unión Soviética con las Máquinas.

4. Discusión y conclusiones.

El presente trabajo propone una investigación de la figura del androide a través de dos videojuegos creados en entornos socioculturales distintos, uno occidental, estadounidense, y otro oriental, japonés (*Detroit: Become Human* y *NieR: Automata*) con el objetivo de establecer sus diferencias y similitudes, estimando durante el análisis si dichos rasgos se encuentran delimitados por el origen cultural de los mismos.

En primer lugar, la metodología utilizada es una combinación de dos enfoques epistemológicos, que los autores Foucault y Daniel Bell detallan en sus obras *Las palabras y las cosas* y *Las contradicciones culturales del capitalismo*, respectivamente. En dicha combinación se aplicó los tres niveles de análisis de Daniel Bell para examinar cada videojuego, además de utilizar el psicoanálisis y la etnología como Foucault los describe en su obra, analizando los elementos y relacionándolos con los periodos históricos de los países en cuestión (Estados Unidos y Japón).

Comenzando por el primer nivel de análisis, según el orden tecno-económico de *Detroit: Become Human* se estableció una relación entre la función del androide en el mundo laboral del videojuego y la automatización del trabajo en nuestra sociedad. En definitiva, se adoptó una visión futurista de la actual “cuarta revolución industrial”. En *NieR: Automata* se identificó los conceptos de “guerra subsidiaria” y “economía de guerra”, pues la trama narra un conflicto bélico entre dos bandos no enfrentados directamente.

En el segundo nivel de análisis, el orden social, se identificó el papel del androide dentro de la sociedad de *Detroit: Become Human* con el Movimiento por los Derechos Civiles ocurrido en EE.UU. durante los años 1955 y 1968 a modo de metáfora del

racismo vigente en el país. En *NieR: Automata* se detalló la jerarquización del bando de los androides y las desigualdades derivadas de la misma. Paralelamente, se identificaron los distintos tipos de agrupaciones que las Máquinas habían establecido imitando a la sociedad humana.

En el tercer nivel de análisis, el orden cultural, se estableció que los androides en *Detroit: Become Human* son capaces de generar una cultura propia, de acuerdo con Daniel Bell, así como una comparativa entre los rasgos de las creencias de los mismos y las religiones monoteístas actualmente existentes. Por otra parte, en *NieR: Automata* se relacionaron los sucesos y personajes del juego con acontecimientos históricos y personajes reales. Además se comprobó la posible representación en el videojuego de rasgos entre otros homólogos. También se analizaron las referencias religiosas que aparecen en él.

En líneas generales, se concluyó que ambos videojuegos reflejan rasgos culturales, tanto de la cultura propia como de la ajena. Los androides de cada juego fueron creados bajo la influencia cultural e histórica del país donde la trama está ambientada y del equipo desarrollador de dicho videojuego. Por lo tanto, aunque los androides comparten rasgos fisiológicos semejantes entre videojuegos, *Detroit: Become Human* refleja la opresión racial sufrida por los androides y *NieR: Automata*, presenta en su desarrollo características propias del *anime*.

A continuación, se detallarán aquellas posibles vertientes del análisis que han sido desestimadas para la realización del presente escrito. Comenzando por el estudio entre la relación humano-androide en *Detroit: Become Human*, un análisis de la dimensión sentimental-afectiva resultaría de poca relevancia para el motivo que nos concierne. Por otro lado, el análisis dedicado a la alteración de los recuerdos, solo ha sido posible en *NieR: Automata*, ya que en *Detroit: Become Human* esta característica no aportaba cambios relevantes para el desarrollo de la trama, descartándose así una posible comparativa entre los mismos.

Sobre las hipótesis propuestas en el marco teórico, se comprueba la validación de las mismas a lo largo del análisis. Puede observarse una evolución de algunas de ellas, por ejemplo, sobre la hipótesis referente al miedo de la sociedad a la tecnología; en el caso del *Detroit: Become Human*, ha sido reinterpretada a modo de afirmación de la respuesta de la sociedad humana, cuya primera reacción denota odio y terror ante los

androides y evoluciona hacia la aceptación del androide como individuo tras comprobar su actitud pacífica y entender sus exigencias. Por otra parte, la hipótesis de individualismo versus colectivismo también ha sido refutada a lo largo del análisis de ambos videojuegos, con el desarrollo de una nueva interpretación sobre la representación de estos conceptos, como demuestra el análisis de *NieR: Automata*.

Como punto final del trabajo, cabe señalar la existencia de diferencias culturales entre los androides de ambos títulos, asimismo sería relevante evaluar la continuación de esta tendencia en un estudio con una muestra extensa de videojuegos. La comparación de dos videojuegos presenta limitaciones en cuanto al encuentro de conclusiones generalizables, ya que puede decirse de estos que no representan la totalidad de las formas culturales de su país de origen, o lo hacen sesgadamente. En este sentido, cabe aclarar que tanto *Detroit: Become Human* como *NieR: Automata* han cumplido con los objetivos propuestos. Un mayor número de muestras hubiera dado lugar a un análisis más rico y a una comparación de mayor precisión cualitativa, aunque también aumentado la dificultad e intenciones del presente trabajo, excediendo así tal vez las limitaciones propias de un trabajo de fin de grado. En definitiva, con el presente estudio espero haber contribuido a la apreciación de la influencia de los valores culturales como delimitadores en la creación de los videojuegos y otros medios.

6. Bibliografía.

Abrams, J.J. (Prod.), Nolan, Jonathan. (Dir.). (2011). *Westworld* [Serie de televisión]. EE.UU.: HBO Entertainment.

Arizmendi, M. (2020). Más que humanos: el robot en la ciencia ficción. *Revista Digital Universitaria*, Vol. 21, Núm. 2, pp. 1-11.
<http://doi.org/10.22201/codeic.16076079e.2020.v21n2.a10>.

Asimov, I. (1982). *The complete robot*. Garden City, N.Y.: Doubleday.

Bedia, M. (2006) Arquitecturas emocionales en Inteligencia Artificial: una propuesta unificadora. *Revista Electrónica Teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la información*, Vol 7, n. 2, pp. 156-168. Recuperado de http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_07_02/n7_02_manuel_bedia.pdf

Bell, D. (1976). *Las contradicciones culturales del capitalismo*. (1ª ed.). Madrid: Alianza Editorial.

Beauvoir, S. (2005). *El segundo sexo*. (6ª ed.). Madrid: Ediciones Cátedra.

Brown, S (2008) Machinic Desires: Hans Bellmer's Dolls and the Technological Uncanny in Ghost in the Shell 2: Innocence. *Mechademia*, Volume 3, pp. 222-253.

Carroll, Gordon (Prod.), Scott, Ridley. (Dir.). (1979). *Alien* [DVD]. EE. UU.: 20th Century Fox.

Cameron, James (Prod.), Rodriguez, Robert. (Dir.). (2019). *Alita: Battle Angel* [DVD]. EE. UU.: 20th Century Fox.

Cranach, L. (1513-1515). Adam y Eva. [Imagen digital]. Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Adam-und-Eva-1513.jpg>

Deeley, Michael (Prod.), Scott, Ridley. (Dir.). (1982). *Blade Runner* [DVD]. EE. UU.: Warner Bros. Pictures.

Detroit: Become Human. (Quantic Dream, 2018).

Devlin, Dean (Prod.), Emmerich, Roland. (Dir.). (1996). *Independence Day* [DVD]. EE. UU.: 20th Century Fox.

Foucault, M. (1998). *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*. (26ª Ed.). Latinoamérica: Siglo Veintiuno Editores.

Giler, David (Prod.), Scott, Ridley. (Dir.). (2012). *Prometheus* [DVD]. EE. UU.: 20th Century Fox.

Guzman, A. (2018). Los robots que imaginamos y los que construimos. Semejanzas y diferencias entre la ficción y la tecnología actual. *Conference: Pórtico Encuentro de Ciencia Ficción*, pp. 1-11. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/329387423_Los_robots_que_imaginamos_y_los_que_construimos_Semejanzas_y_diferencias_entre_la_ficcion_y_la_tecnologia_actual.

Han, B. (2019). *Ausencia: Acerca de la cultura y la filosofía del Lejano Oriente*. (1ª ed.). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra.

Han, B. (2019). *Filosofía del budismo zen*. (1ª ed.). Barcelona: Herder Editorial.

Haraway, D. (1991) "*A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century*," in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York; Routledge, pp.149-181.

Hernández, A (2019). *Impactos de la Automatización y/o la Robótica*. (Trabajo de síntesis, Universidad Politécnica de Cataluña). Recuperado de <https://diplomasiencia.upc.edu/ca/treball-de-sintesi/docs-treball-sintesi/ImpactosAutomatizacionrobotica.pdf>

Hurd, Gale Anne (Prod.), Cameron, James. (Dir.). (1984). *Terminator* [DVD]. EE.UU.: Metro Goldwyn Mayer.

Hoberman, David (Prod.), Mostow, Jonathan. (Dir.). (2009). *Los Sustitutos* [DVD]. EE. UU.: Fórum Hungary.

Ishikawa, Mitsuhsa (Prod.), Oshii, Mamoru. (Dir.). (2004). *Ghost in the Shell 2: Innocence* [DVD]. Japón.: Tōhō.

Ichikawa, Minami (Prod.), Anno, Hideaki. (Dir.). (2016). *Shin Godzilla* [DVD]. Japón.: Tōhō.

Jones, Annabel (Prod.), Brooker, Charlie. (Dir.). (2011). *Black Mirror* [Serie de televisión]. Reino Unido: Endemol Shine UK.

Katsumata, Tomoharu. (Dir.). (1972). *Mazinger Z* [Serie de televisión]. Japón.: Toei Animation.

Katsumata, Tomoharu. (Dir.). (1975). *Grendizer* [Serie de televisión]. Japón.: Toei Animation.

Kennedy, Kathleen. (Prod.), Spielberg, Steven. (Dir.). (2001). *A.I. Inteligencia Artificial* [DVD]. EE.UU.: Warner Bros. Pictures.

Kinberg, Simon (Prod.), Blomkamp, Neill. (Dir.). (2015). *Chappie* [DVD]. EE.UU.: Columbia Pictures.

Kobayashi, Noriko (Prod.), Anno, Hideaki. (Dir.). (1995). *Neon Genesis Evangelion* [Serie de televisión]. Japón.: Gainax.

Mark, Laurence (Prod.), Proyas, Alex. (Dir.). (2004). *Yo, robot* [DVD]. EE. UU.: 20th Century Fox.

Marmur, Ori (Prod.), Liebesman, Jonathan. (Dir.). (2011). *Invasión a la Tierra* [DVD]. EE. UU.: Sony Pictures Releasing.

Matsumoto, Leiji (Prod.), Katsumata, Tomoharu. (Dir.). (1963). *Danguard Ace* [Serie de televisión]. Japón.: Toei Animation.

Mizuo, Yoshimasha (Prod.), Oshii, Mamoru. (Dir.). (1995). *Ghost in the Shell* [DVD]. Japón: Selecta Visión.

Mori, M. (1981). *The Buddha in the robot*. (1ª ed.). Tokyo: Kosei Pub. Co.

Mushi Production (Prod.), Tezuka, Osamu. (Dir.). (1963). *Astro Boy* [Serie de televisión]. Japón.: Toei Animation.

NieR: Automata. (PlatinumGames, 2017).

Ono, Tatsuya (Prod.), Asaka, Morio. (Dir.). (2002). *Chobbits* [Serie de televisión]. Japón.: TBS.

Orbaugh, S (2008) Emotional Infectivity: Cyborg Affect and the Limits of the Human. *Mechademia*, Volumen 3, pp. 150-172.

Ospina, E. & Duque, A. (2019). *Humanización y deshumanización en las obras de ciencia ficción: La máquina del tiempo de H. G. Wells, ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? de Philip K. Dick y La Carretera de Cormac McCarthy*. (Trabajo de grado Licenciatura en Lengua Castellana). Universidad de San Buenaventura Colombia. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10819/6617>

Páez, D. (2004). Dimension cultural individualismo colectivismo. *Psicologias Social Cultura y Educacion*. Cap III, pp. 1-31

Pascal, B (1940). *Pensamientos*. Recuperado de: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/pensamientos--1/html/ff08eee4-82b1-11df-acc7-002185ce6064_2.html#I_0_

Pellitteri, M (2009) Nippon ex Machina: Japanese Postwar Identity in Robot Anime and the Case of UFO Robo Grendizer. *Mechademia*, Volume 4, pp. 275-288.

Rabadán, A. (2019) Horizonte de la inteligencia artificial y neurociencias. Acerca de robots, androides y cyborgs. *MEDICINA*, 79, 397-400. Recuperado de <http://www.medicinabuenosaires.com/revistas/vol79-19/n5/Rabadan.pdf>

Robertson, J (2010) Gendering Humanoid Robots: Robo-Sexism in Japan. *Body & Society*, pp. 1–36.

Robertson, J (2001) Japan's First Cyborg? Miss Nippon, Eugenics and Wartime Technologies of Beauty, Body and Blood. *Body & Society*, pp. 1–34.

Safran, Peter (Prod.), Sandberg, David F. (Dir.). (2017). *Annabell: Creation* [DVD]. EE.UU.: Warner Bros. Pictures.

Silver, Joel (Prod.), The Wachowskis. (Dir.). (1999). *Matrix* [DVD]. EE. UU.: Warner Bros. Pictures.

Shyamalan, M. Night. (Prod.), Basgallop, Tony. (Dir.). (2019). *Servant* [Serie de televisión]. EE.UU.: Apple Inc.

Stolcke, V. (2001). Gloria o maldición del individualismo moderno según Louis Dumont. *Revista de Antropología*, 44(2), pp. 07-37. <https://doi.org/10.1590/S0034-77012001000200001>

Strause, Colin (Prod.), Strause, Greg (Dir.). (2010). *Skyline* [DVD]. EE. UU.: Universal Pictures.

Shimizu, Kenji. (Prod.), Nishio, Daisuke. (Dir.). (2011). *Dragon Ball Z* [Serie de televisión]. Japón.: Toei Animation.

Tello Díaz, Lucía. (2019). Ética colectivista, confucianismo, tradicionalismo y patriarcado en la era del kôreika shakai: la familia según Yasujirô Ozu y Yôji Yamada. *Estudios de Asia y África*, 54(3), pp.585-618. <https://doi.org/10.24201/ea.v54i3.2431>

Torrijos, F. (2004). Estéticas transhumanas: del cyborg al androide. *Scripta Nova*, Vol. VIII, núm. 170 /53. Recuperado de <http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-170-53.htm>

Tsuchiya, Tokizō (Prod.), Okazaki, Minoru. (Dir.). (1981). *Dr. Slump* [Serie de televisión]. Japón.: Toei Animation.

The Wachowskis (Prod.), Morimoto, Kōji (Dir.). (1999). The *Animatrix* [DVD].
Japón: Warner Home Videos.