

Empoderamiento en la representación de los personajes femeninos de videojuegos. Sensibilización ante problemas sociales con *The Last of Us* Parte II

Empowerment in the representation of female characters in video games. Raising awareness of social problems with *The Last of Us* Part II

Empoderamento na representação de personagens femininos de videogames. Conscientização de problemas sociais com *The Last of Us* Part II

5

ARTÍCULO



Guillermo Paredes-Otero

Universidad de Sevilla (España)

Periodista e investigador especializado en videojuegos. Doctorando de la Universidad de Sevilla dentro del programa de Doctorado Interuniversitario en Comunicación en la línea de Periodismo. Graduado en Periodismo (CEADE) y máster en Comunicación y Cultura en la Universidad de Sevilla. Miembro de LADECOM (Laboratorio de Estudios en Comunicación). Su línea de investigación está centrada en los videojuegos como fenómeno cultural y herramienta periodística.

guillermoparedes87@gmail.com
orcid.org/0000-0002-9732-521X

RECIBIDO: 28 de junio de 2021 / ACEPTADO: 21 de enero de 2022

Resumen

Entendiendo el videojuego como un medio de representación capaz de fomentar el pensamiento crítico y el cambio social, esta investigación estudia el caso de *The Last of Us Parte II* (Naughty Dog, 2020), una aventura ambientada en un futuro apocalíptico con la sociedad diezmada por una pandemia y donde convergen diferentes personajes femeninos. Como objetivo se analizará el empoderamiento de estas mujeres y cómo a través de ellas se manifiestan problemas sociales de la sociedad contemporánea como la homofobia o el extremismo ideológico. Las conclusiones muestran que

este juego ofrece una imagen realista de la mujer alejada del sexismo y los estereotipos para abordar estos temas.

PALABRAS CLAVE

Empoderamiento, Representación, Personajes femeninos, *The Last of Us Parte II*, Videojuegos.

Abstract

This research studies the case of *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020), understanding the video game as a means of representation capable of promoting critical thinking and social change. This is an adventure set in an apocalyptic future with society decimated by a pande-

mic, where different female characters converge. As an objective, the empowerment of these women will be analyzed and how, through them, social problems of contemporary society such as homophobia or ideological extremism are manifested. The conclusions show that this game offers a realistic image of women away from sexism and stereotypes to address these issues.

KEYWORDS

Empowerment, Representation, Female characters, *The Last of Us Part II*, Video games.

Resumo

Entendendo o videogame como um meio de representação capaz de promover o pensamento crítico e a mudança social, esta pes-

quisa estuda o caso de *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020), uma aventura ambientada em um futuro apocalíptico com a sociedade dizimada por uma pandemia e onde convergem diferentes personagens femininos. Como objetivo, será analisado o empoderamento dessas mulheres e como os problemas sociais da sociedade contemporânea como a homofobia ou o extremismo ideológico se manifestam através delas. As conclusões mostram que este jogo oferece uma imagem realista das mulheres longe do sexismo e dos estereótipos para abordar essas questões.

PALAVRAS-CHAVE

Empoderamento, Representação, Personagens femininos, *The Last of Us Parte II*, Video games.

1. INTRODUCCIÓN. EL VIDEOJUEGO COMO FORMA DE REPRESENTACIÓN

Los videojuegos son “una poderosa forma de representación que fomenta el pensamiento crítico, el empoderamiento personal y el cambio social” (Frasca, 2001, p. 114). Venegas y Moreno (2021) entienden que factores como la facilidad y gratuidad de acceso, las posibilidades de conexión a nivel mundial y su poder de atracción, gracias a la interactividad, la empatía o la simulación, hacen que el ocio interactivo pueda “trasladar problemas reales, de plena vigencia y actualidad, de significación política, social o económica al mundo virtual” (p. 11), con lo cual se crea debate alrededor de estos temas.

Molina (2020) resalta que el cambio en la sociedad implica necesariamente un uso de los medios de comunicación para expresar ideas diferentes. Si entendemos los videojuegos como un medio de comunicación masivo, estos deben presentarse como “alternativa a las lógicas

de mercado y comprometida con una visión de la sociedad con conciencia crítica” (Flores & Velasco, 2020, p. 17).

A la hora de denominar a este tipo de propuestas interactivas no existe consenso. Genvo (2021) las entiende como ‘juegos expresivos’ que “proponen ponerse en el lugar de otros para explorar cuestiones sociales, culturales, psicológicas, etc. al tiempo que permiten experimentar los dilemas, las elecciones y las consecuencias derivadas de esas situaciones” (p. 12); la jugabilidad queda en un segundo plano. Bogost (2007) opta por *persuasive games*, juegos que por su calidad persuasiva destacan por el deseo de convencer de un argumento; mientras que Paredes-Otero (2018b) califica como *games for social change* a aquellos “videojuegos que, mientras enseñan valores sociales y cívicos, buscan la sensibilización de los ciudadanos ante problemas de carácter social” (p. 308).

Independientemente de su denominación, estos “juegos serios” ofrecen mecanismos para lograr otros objetivos además de entretener

(Michael & Chen, 2005), como enseñar o difundir mensajes. Unas técnicas que, para su correcto uso, deben tener en cuenta características de los videojuegos como la multimodalidad, la interactividad, la narrativa y los modos multijugador (Klimmt, 2009). La situación del juego es capaz de reducir la resistencia al recibir mensajes relacionados con el cambio: interactuar con los elementos de la pantalla hace que crezca la probabilidad de conectar con los contenidos del juego y poder aplicar posteriormente el conocimiento adquirido. Incluso los modos multijugador facilitan la comunicación y permiten resolver dudas (pp. 254-265).

En juegos centrados en problemáticas sociales como la inmigración, la homofobia, la violencia de género (Paredes-Otero, 2018b) y las enfermedades mentales (Paredes-Otero, 2020), las técnicas de sensibilización predominantes son la inclusión de material didáctico y mensajes con datos reales sobre dichos temas, y hacer partícipe al usuario de los hechos con situaciones en las que el juego se dirige directamente al jugador o usar la perspectiva en primera persona.

La jugabilidad basada en la toma de decisiones también es empleada para trasladar al usuario situaciones reales. No obstante, Bogost (2007) subraya que la representación del problema simplemente no es suficiente para crear un cambio, sino que es necesario un elemento más: argumentos para la resolución de dichos conflictos dentro del juego.

Estos videojuegos que buscan el pensamiento crítico y la concienciación suelen ser relacionados exclusivamente con los estudios de desarrollo *indie*. Cerezo (2020) argumenta que en “estos equipos de desarrollo independientes ponemos la carga de hacer de los videojuegos ‘una industria madura’ y que ‘trate temas importantes’, mientras que a las empresas responsables de los llamados triple A les per-

mitimos hacer juegos sin aparente calado” (p. 155). Existe la creencia de que las grandes desarrolladoras se mueven únicamente por cuestiones económicas y el objetivo de entretener, mientras que otras finalidades son tarea de los títulos *indie*.

Sin embargo, como veremos en este estudio, los juegos triple A también pueden tratar temas sociales y concienciar. De ahí que el objetivo de este trabajo sea, por un lado, analizar el empoderamiento a la hora de representar a los personajes femeninos en el videojuego *The Last of Us Parte II* (Naughty Dog, 2020) y, al mismo tiempo, los problemas sociales que se manifiestan a lo largo de esta aventura interactiva y los mensajes que le llegan al usuario.

2. LA IMAGEN DE LA MUJER EN LOS VIDEOJUEGOS

Por empoderamiento femenino entendemos la capacidad de la mujer de poder controlar su propia vida, tener las mismas capacidades educativas y sanitarias que el hombre e igual acceso a los recursos y oportunidades (ONU, 2017). Para ello es necesario “concienciación, desarrollar autoestima, ampliar sus opciones, más acceso y control de los recursos, y acciones para transformar las estructuras e instituciones que refuerzan y perpetúan la discriminación y la desigualdad de género” (p. 34).

En la lucha por la igualdad de las mujeres fue determinante la Cuarta Conferencia Mundial sobre la Mujer, celebrada en Pekín en 1995. El punto 35 insistía en la importancia del acceso de las mujeres en condiciones de igualdad a los recursos económicos, incluida la tecnología, la capacitación profesional y la información, como medio de promover el adelanto de las mujeres y las niñas y la potenciación de su papel (ONU, 1995).

Los avances técnicos deben ser usados para mejorar la situación de las mujeres, una idea que contempla la Agenda 2030 y sus Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Concretamente bajo la premisa “Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas”, se pone de manifiesto la necesidad de “mejorar el uso de la tecnología instrumental, en particular la tecnología de la información y las comunicaciones, para promover el empoderamiento de la mujer” (ONU Mujeres 2015). Un objetivo al que se puede llegar con herramientas informativas y de comunicación como son los videojuegos.

La mujer ha estado siempre presente en el ocio interactivo desde prácticamente la concepción del videojuego. Ya fuera como programadora, fundadora de empresas de desarrollo o responsable del tratamiento artístico de los juegos (Marie, 2018). Sin embargo, su papel en la historia del videojuego ha sido silenciado, hasta el punto de invisibilizar la presencia femenina e incluso descontextualizar su trabajo (Gil, 2020)

En España, aunque de los 15,9 millones de jugadores que había en 2020, el 45,9 % eran mujeres (AEVI, 2021), en materia de desarrollo solamente son el 18,5 % (DEV, 2021). Para Garzón (2021), el contraste entre ambas cifras responde a que el videojuego bebe de “las estructuras opresoras que genera el heteropatriarcado” (p. 480). De ahí que durante muchos años haya existido la creencia de que el target de los videojuegos eran los hombres. Con títulos para hombres, creados por hombres, “se le hace saber [a la mujer] que este no es su lugar, no es un espacio de socialización que le pertenezca o en el que se vaya a sentir cómoda” (pp. 482-483).

Díez (2004) concluyó que los videojuegos “tenden a reproducir estereotipos sexuales contrarios a los valores que educativa y socialmente hemos establecido como principios básicos en

nuestra sociedad” (p. 329); mientras que Rodríguez (2016) resalta como “las mujeres suelen encarnar personajes pasivos o simplemente decorativos e hipersexualizados; mientras que los personajes masculinos se caracterizan por su fuerza, su papel protagonista y dominante, su capacidad resolutive, etc”. Siguiendo con la hipersexualidad, Downs y Smith (2009) destacaron que factores como la desnudez, las dimensiones desproporcionadas del cuerpo y la vestimenta inapropiada eran más propios de personajes femeninos que masculinos. En cuanto a actitudes, Ivory (2009) contabilizó roles activos en el 75 % de los personajes masculinos en los casos estudiados mientras que sus homólogas femeninas apenas llegaban al 33 %.

Profundizando en los roles, Curiel (2018) establece una clasificación de cinco tipos según la representación de los personajes femeninos en los videojuegos: la mujer como objeto, o damisela en apuros, es la forma más recurrente, donde el personaje masculino se pone en marcha para salvar a su homólogo femenino (Princesa Peach en los juegos de *Super Mario*); la mujer como destinadora, el sufrimiento que les cause el villano es el punto de partida para que el héroe inicie una historia de justicia o venganza (*Sombras de Mordor*, de Monolith Productions, 2014). La mujer como destinataria consiste en convertirla en “recompensa afectiva por haber hecho algo por una mujer” (p. 125), como rescatarla, con lo que el héroe recibe el conocido “beso de la victoria”, ya sea literal o metafóricamente (*Shadow of the Colossus*, Team ICO, 2005).

Títulos como *Final Fantasy VIII* (Squaresoft, 1999) o *Resident Evil Village* (Capcom, 2021) presentan a la mujer como oponente, quien usa su condición de mujer para obstaculizar al protagonista, generalmente masculino, explotando “su sexualidad para engañar, embaucar y traicionar” (Curiel, 2018, p. 127). Muy diferente a la

mujer como ayudante, cuyo papel se reduce a ser acompañante del protagonista masculino, suponiendo una dificultad añadida debido a su indefensión (*BioShock Infinite*, de Irrational Games, 2013).

Finalmente, existe el rol de mujer como sujeto o protagonista controlable. Sin embargo, poder adoptar el rol de una mujer en un juego correspondía sobre todo a una estrategia de marketing para atraer la atención de un mercado dominado por hombres (Atrio, 2019), como ocurrió con Lara Croft y *Tomb Raider* (Core Design, 1996) hasta el reinicio de la saga en 2013.

A esto hay que añadir los denominados, “juegos rosas” como *Imagina ser mamá* (Visual Impact, 2007) en los que la mujer es mostrada de forma estereotipada y se perpetua la discriminación al recordar “a las infantas que se acercan a la tecnología cuál es su lugar en la sociedad, qué tipo de entretenimiento es el propio de ellas, y estableciendo una clara línea divisoria entre ocio para niñas y ocio para niños” (Garzón, 2021, p. 476).

El año 2013 fue un punto de inflexión al comercializar algunas compañías juegos protagonizados por mujeres con personalidad fuerte (Atrio, 2019). Las desarrolladoras “están empezando a darse cuenta de que lo que pedimos ahora son cosas bien distintas, al menos en el trato que se le da a la mujer” (p. 491). De ahí que haya personajes femeninos que “desean, temen y luchan por lo que creen. El jugador puede optar por ignorarlos o apoyarlos, pero independientemente de cómo decida configurar su experiencia lúdica, las representaciones femeninas muestran, cada vez más, una complejidad psicológica que supera los tradicionales prejuicios” (Planells, 2012, p. 14). Personajes como Max en *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2016), Aloy en *Horizon: Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017) o, como veremos, Ellie en *The Last*

of Us Parte II (Naughty Dog, 2020), demuestran que este cambio de representación no es algo exclusivamente de los estudios independientes. Paredes-Otero (2018a) señala cómo desde las propias carátulas de los juegos los personajes femeninos ya no están hipersexualizados y usan vestimenta alejada del erotismo, con lo que se deja a un lado el rol de la mujer como objeto sexual.

No obstante, Garzón (2021) habla del miedo que tienen las compañías por crear estos personajes diferentes en las grandes desarrolladoras, un proceso más lento en comparación con “el escenario independiente, que funciona bajo sus propias reglas, pero que tiene un impacto limitado” (p.497). En esta línea, Cabañes (2020) menciona el rechazo hacia quienes no pertenecen al *target* universal “por parte de la comunidad del juego, que insulta, desprecia e incluso acosa o amenaza a quienes pertenecen a otros colectivos” (p. 212). Esto no solamente ocurre con comentarios despectivos hacia las periodistas especializadas (Manzano-Zambruno & Paredes-Otero, 2020), jugadoras de eSports (Díaz, 2018) o las desarrolladoras, sino incluso hacia los personajes que se apartan de la representación universal. Fue el caso de Abby, protagonista de *The Last of Us Parte II*, que recibió comentarios homófobos de los usuarios (Delgado, 2020) o sobre el aspecto “poco femenino” de Aloy en *Horizon Forbidden West* (de Guerrilla Games; 20 Minutos, 2021).

3. EL FENÓMENO *THE LAST OF US*

Centrándonos en la franquicia de videojuegos sobre la que gira este estudio, *The Last of Us* fue un juego desarrollado por Naughty Dog y lanzado a la venta para PlayStation 3 en 2013. La trama sitúa al jugador veinte años en el futuro con unos Estados Unidos pos apocalípticos y la

sociedad diezmada a causa de un hongo conocido como Cordyceps, capaz de infectar al ser humano y hacer que pierda el raciocinio y se convierta en un ser violento y caníbal. Los pocos supervivientes viven en zonas de cuarentena controladas por militares o en grupos sin ley ni orden. En este contexto encontramos a Joel, un contrabandista al que se le encarga la tarea de llevar a Ellie, una joven de 14 años inmune al virus, a Massachussets.

El viaje de ambos personajes por unos Estados Unidos arrasados y la relación que se establece entre ambos convirtió a este videojuego en uno de los más galardonados de la historia; acumuló más de 250 premios (Muñoz, 2021). Siete años más tarde, en 2020, y en plena pandemia de Covid-19, salió la secuela, *The Last of Us Parte II*, que logró récords e hitos prácticamente desde su lanzamiento. En apenas tres días vendió cuatro millones de copias (Alonso, 2020), siendo el exclusivo de PlayStation 4 que más rápido se ha vendido (Malo, 2020), y superando a su antecesor, en apenas siete meses, con 255 galardones (Muñoz, 2021).

La saga ha despertado interés en la comunidad académica. Hughes (2015) lo analiza desde la perspectiva de la disonancia ludonarrativa. Farca y Ladevèze (2016) entienden este juego como un ejemplo de distopía crítica en donde las ciudades reflejan el rechazo al capitalismo. Murray (2019), en cambio, se centra en los personajes, concretamente en cómo se ilustra la pérdida de poder y dominio de la raza blanca a través de una narrativa basada en el miedo al contagio, el apocalipsis y el desmoronamiento de la sociedad.

Atrio (2019) enfoca su estudio desde el punto de vista de la representación de los personajes femeninos, mostradas de forma realista en materia sobre todo de vestimenta, mientras que las técnicas narrativas hacen lo contrario,

eliminando los intentos de mostrar mujeres independientes de la figura masculina. Por su parte, Suárez (2020) resalta cómo el juego hace una crítica al presente a través de un futuro pos apocalíptico gracias a la estética, los personajes, los escenarios y los elementos en ellos presentes, así como la interactividad. Radchenko (2020) hace lo propio con el concepto de metamodernismo y cómo se manifiesta a través de la oscilación entre lo nuevo y lo viejo, la reconstrucción o los sentimientos que manifiestan los personajes. Finalmente, Anyó y Colom (2021) analizan los sentimientos que producen los personajes de ambos juegos de la saga introduciendo para ello el término de “ambivalencia emocional” o la coexistencia de dos o más emociones opuestas.

4. METODOLOGÍA

Partimos de la hipótesis de que *The Last of Us Parte II* rompe con los estereotipos clásicos de representación de los personajes femeninos de los videojuegos y que dichas figuras sirven además para abordar diversas problemáticas sociales. Para verificar o refutar esta afirmación, el videojuego de Naughty Dog se estudia desde el punto de vista de la ludonarración (Cuadrado & Planells, 2020) para “desentrañar cómo se produce ese proceso de imbricar elementos narrativos en un videojuego en concreto” (p. 41).

El éxito en ventas y premios obtenidos de esta secuela, así como el interés académico que despertó el primer juego, hace que hayamos elegido *The Last of Us Parte II* para este trabajo. Además, su condición de juego triple A lo hace idóneo para el objetivo propuesto en aras de comprobar cómo son los personajes femeninos que se presentan y los mensajes sobre temas sociales que llegan a millones de usuarios receptores del mismo.

El método empleado consiste en un análisis lúdico-narrativo, técnica empleada previamente para estudiar la representación de problemáticas sociales como las enfermedades mentales (Paredes-Otero, 2020) o la muerte y concienciación sobre la misma (Paredes-Otero, 2021) a través del ocio interactivo. El análisis se realiza en dos fases: primero se incide en los propios personajes y se tienen en cuenta categorías relacionadas con estereotipos de representación clásicos y de la mujer en los videojuegos vistas en el marco conceptual, como aspecto físico, vestimenta y roles dramáticos. En segundo lugar, se muestra cómo se manifiestan situaciones propias de problemas sociales en momentos concretos sacados del juego.

5. RESULTADOS

5.1. EMPODERAMIENTO DE LOS PERSONAJES FEMENINOS

El empoderamiento de la mujer en la saga *The Last of Us* puede verse en el número de personajes femeninos, sus roles y la evolución de ambos factores entre las dos entregas de la saga y su comparación con los homólogos masculinos. En el primer juego había seis hombres y cinco mujeres, de los cuales eran controlables un hombre (Joel) durante gran parte de la aventura y dos mujeres: Sara, en el prólogo del juego, y Ellie, durante un tramo de la historia.

Los roles de estos personajes eran similares, independientemente del género. Podíamos encontrar contrabandistas, tanto Joel y Bill (hombres) como Triss (mujer), o meros supervivientes como Ellie o la pareja de hermanos Sam y Henry. Por otro lado, los grupos que encontraban Joel y Ellie por el camino eran liderados por personajes de ambos sexos: Marlene era la lideresa de la milicia conocida como Los Lu-

ciénagas, mientras que David hacía lo propio con una banda de caníbales, y el matrimonio compuesto por Tommy y María se encargaba de dirigir un asentamiento de supervivientes.

En *The Last of Us Parte II*, el número de personajes crece, sobre todo los femeninos, y llega a una igualdad de ocho hombres y ocho mujeres. Los personajes jugables también cambian: Joel es controlado solamente en el prólogo mientras que las figuras femeninas de Ellie y Abby son distribuidas a lo largo del resto de la historia.

En cuanto a los roles, el de Ellie evoluciona de mera superviviente a exploradora para una comunidad de supervivientes, papel similar al de Joel, Dina y Jesse, líder de los exploradores. Tommy y María mantienen su papel, mientras que, en el ámbito militar, el líder es la figura masculina de Isaac. Al bajar la jerarquía vemos que hay tanto hombres —Owen y Manny— como mujeres —Abby, Mel y Nora—; las dos últimas llevan a cabo tareas sanitarias junto al personaje masculino de Jerry (cirujano). También se dan otros roles como el de tabernero (Seth) y supervivientes (Lev y Yara). En la Tabla 1 puede verse la relación de personajes y roles en ambos juegos (Tabla 1):

Al margen de ver a la mujer como sujeto en los personajes de Ellie y Abby, el rol de mujer como destinadora, desencadenante de la puesta en marcha del personaje masculino, se invierte. Si en el primer juego, la muerte de Sara provocaba que Joel tuviera la personalidad que muestra con Ellie; en el segundo, son las muertes de Joel y Jerry las que hacen que Ellie y Abby respectivamente inicien su camino de venganza y modifiquen su carácter.

Tabla 1

Personajes de la saga *The Last of Us* y sus roles dramáticos

PERSONAJES DE LA SAGA THE LAST OF US			
THE LAST OF US		THE LAST OF US II PARTE II	
Personaje	Rol dramático	Personaje	Rol dramático
Joel	Contrabandista	Joel	Explorador
Sara	Estudiante	Ellie	Exploradora
Tess	Contrabandista	Tommy	Líder de grupo supervivientes
Ellie	Superviviente	María	Líder de grupo supervivientes
Bill	Contrabandista	Dina	Exploradora
Sam	Superviviente	Abby	Militar
Henry	Superviviente	Lev	Superviviente
David	Líder de banda	Manny	Militar
Marlene	Líder de milicia	Mel	Médico/militar
Tommy	Líder de grupo supervivientes	Nora	Oficial-médico/Militar
María	Líder de grupo supervivientes	Isaac	Líder militar
		Owen	Militar

		Jesse	Líder de grupo patrullas
		Yara	Superviviente
		Jerry	Cirujano
		Seth	Tabernero

5.2. LA HOMOSEXUALIDAD DE ELLIE Y DINA

The Last of Us Parte II muestra a Ellie abiertamente homosexual. A través de un diario que ella escribe se revela que tuvo una pareja llamada Cat. Todo el mundo sabía de esta relación menos Joel, algo que ella justifica escribiendo: "¿Debería contárselo? No lo sé. No sé cómo reaccionaría". Con esta simple frase Naughty Dog refleja en el juego el miedo que tienen los jóvenes de salir del armario ante sus padres. Más adelante, en un *flashback*, se ve el momento en el que Joel descubre la orientación sexual de Ellie, cuando se está besando con otra chica en una fiesta y es increpada durante un ataque homofóbico. Él sale a defenderla para más adelante decirle que apoya su sexualidad con la frase "Yo no sé qué intenciones tendrá esa chica pero sería afortunada estando contigo".

Al margen de la trama principal de este videojuego, la homosexualidad de Ellie y su relación con Dina es una de las líneas secundarias que más relevancia tiene. El usuario contempla el noviazgo entre dos jóvenes adolescentes desde que se empiezan a fijar la una en la otra hasta su ruptura.

El punto álgido de esta relación tiene lugar a mitad del juego cuando se descubre que ambas viven juntas y crían al hijo de Dina, con lo que se aborda el tema de las familias homoparentales. A las dos protagonistas se las ve haciendo actividades cotidianas de la vida doméstica (lavando los platos, tendiendo la ropa, jugando

con el niño, buscando alimentos o durmiendo juntas) en el capítulo de más tranquilidad y paz en el juego. No hay acción, ni ataques de enemigos, simplemente dos mujeres haciendo vida juntas.

El realismo también está presente a la hora de reflejar cómo rompen su relación. Ellie es incapaz de olvidar que tiene una venganza pendiente de Abby y decide sacrificar todo cuanto ha conseguido con Dina para cumplirla. Esta última intenta convencerla llorando y diciéndole: “Vamos, tenemos una familia. Ella no puede ser más importante que esto”. Lo importante de esta frase es la palabra *familia*, término usado sin importar el género que tengan los componentes de un núcleo familiar.

En relación con la libertad sexual, también es posible encontrar representaciones de la homofobia. En los primeros minutos se da a entender que ha ocurrido algo en relación con la sexualidad de Ellie y una fiesta. Asistimos a los comentarios de uno de los supervivientes de la comunidad (Seth) y a la reticencia de la protagonista a aceptar sus disculpas al afirmar: “No quiero saber nada de ese intolerante”. La justificación que da Seth es: “Creo que anoche bebí demasiado”, un intento de buscar el perdón echándole las culpas al alcohol y ofreciéndole unos bocadillos como compensación. La respuesta de Ellie consiste en pasarle el paquete de alimentos a un compañero diciéndole: “Para ti la intolerancia”.

No es hasta bien avanzada la historia cuando, a modo de *flashback*, se muestra qué ocurrió en dicha fiesta. Ellie y Dina estaban bailando abrazadas en medio de otras parejas cuando empezaron a besarse para a los pocos segundos ser increpadas por Seth, lo que originó la siguiente conversación:

- Seth: ¡Eh! Es una fiesta familiar.

- Dina: Lo siento. ¡Lo siento!

- Seth: Recuerda que hay niños delante.

- Dina: No es que tú tampoco seas un ejemplo a seguir. (En ese momento Ellie y Dina se están yendo de la pista de baile.)

- Seth: Sí... Lo que necesita el pueblo. Otra tortillera mal hablada.

La conversación está cargada de matices. Por un lado, la intolerancia de ver a dos mujeres besándose y entenderlo como algo que no deben ver los niños, no sea que lo imiten. Por otro lado, Dina y Ellie deben irse si quieren seguir juntas, es decir, deben ocultarse; tienen dos opciones: controlar o evitar sus sentimientos porque no está bien vista su unión en público o aislarse y llevar su relación a escondidas. Ellie es una de las mejores rastreadoras y tiradoras de la comunidad, sin embargo, sus habilidades quedan en un segundo plano: es reconocida por su sexualidad.

5.3. LA RUPTURA DE ESTEREOTIPOS FEMENINOS DE ABBY

La segunda trama principal tiene como protagonista a Abby, un personaje que rompe con la representación clásica de la mujer en los videojuegos. Físicamente se aleja del prototipo de mujer sumisa. Este personaje tiene una complejidad fuerte, con musculatura desarrollada, una apariencia que es producto de la evolución física que experimenta Abby y cuya explicación responde a condiciones realistas. Tiene un objetivo: vengarse de Joel por la muerte de su padre, y para lograrlo a lo largo de cuatro años realiza un entrenamiento físico.

La vestimenta es otro punto que la aleja de los cánones establecidos. Tanto ella como todos

los personajes usan ropa acorde a las circunstancias y se alejan de la idea de que la mujer debe utilizar necesariamente vestimenta sensual como shorts, camisetas ajustadas o vestidos cortos. En el caso de Abby se la puede ver con camiseta de tirantes en un día soleado o abrigo y ropa de montaña cuando hace frío. Ninguno de los personajes está sexualizado. Son mujeres independientes cada una con su físico y personalidad propios.

5.4. LEV Y LA IDENTIDAD DE GÉNERO

En el arco argumental de Abby encontramos a Lev, presentado como un niño con la cabeza afeitada, y a su hermana adulta Yara. Ambos son desertores del grupo de los Serafitas. Por el camino algunos enemigos lanzan afirmaciones como “Esa niña es una abominación”. No es hasta que la llaman Lily cuando se revela que Lev es en realidad una chica. Al descubrirlo Abby, Lev le pregunta si quiere preguntarle algo pero recibe una negativa por parte de su compañera. Con esto Abby demuestra que respeta su identidad y que debe ser ella quien lo cuente cuando quiera. Sin embargo, es Yara quien acaba contando la historia de Lily/Lev:

- Yara: Tardé mucho en entender por qué siempre cuestionaba las leyes, las tradiciones. Cuando él me explicó cómo se sentía por dentro le dije que se lo tenía que guardar para él. Yo esperaba que se le pasara. Después parecía que estaba bien, luego se rapó la cabeza, como los hombres. Fue un suicidio.

- Abby: ¿Luego huisteis?

- Yara: Al principio le grité. Le pegué. Fui tan estúpida.

- Abby: ¿Por qué crees que lo hizo? Raparse la cabeza.

- Yara: La semana pasada le asignaron su rol en la comunidad. Quería ser soldado como yo. Pero decidieron que fuese la esposa de uno de los ancianos. Es tradición.

- Abby: Pobre chico.

Esta conversación refleja situaciones que deben soportar quienes tienen una identidad de género alejada de la norma. La recomendación que le da su hermana a Lev es la de ocultarse, algo que ocurre de manera similar con la homosexualidad. Raparse la cabeza es el acto de rebeldía contra el sistema de los Serafitas. Lily deja de aceptarlo y abraza su condición real, la mejor forma es la de aparentar que es un chico no solo mentalmente sino también físicamente. El motivo de esta acción es un matrimonio concertado. Lily se niega a ser una esposa sumisa y opta por huir. Finalmente, Abby acepta la verdadera identidad de Lev llamándolo con términos masculinos.

5.5. SUBTEMAS PRESENTES

También existen otros subtemas no tan presentes pero con valor conceptual para poder considerar este juego como ejemplo paradigmático de la capacidad de representación de cuestiones sociales a través de los títulos triple A:

- La maternidad. Tema representado en dos personajes, primero en Dina, quien confiesa a Ellie que está embarazada pero que nunca dijo nada para no ser considerada un lastre, cosa que ocurre. La reacción de Ellie, con la expresión “Pero ahora sí lo eres, ¿no crees?”, manifiesta la práctica de ver diferente a la mujer simplemente por estar embarazada. Conforme avanza la historia, queda patente que Dina es una pieza fundamental en la misión de Ellie: consigue arreglar una radio y servir de guía a su compañera. Al mismo tiempo, Naughty Dog

muestra el tema de las madres solteras con el hecho de que Dina, a pesar de no mantener la relación con el padre de su hijo, está dispuesta a seguir con el embarazo en solitario.

Mientras que Dina está en las primeras semanas de gestación, Mel está en un avanzado estado de embarazo pero igualmente se presenta como una mujer independiente que quiere seguir activa, realizando incursiones, labores médicas y, como Dina, no tiene una relación propiamente estable. Al personaje de Mel también se le cuestiona que deje de ser parte activa:

- Abby: Podrías quedarte, a ti te dejarían.
- Mel: Preferiría parar si no es necesario.
- Abby: ¿A Owen qué le parece?
- Mel: Ni que dependiera de Owen...

Con esta última respuesta queda patente que ella decide qué hacer con su vida, sin importar qué opinen los demás.

- Libertad religiosa: el judaísmo es una religión que tiene cabida en el juego. Buscando gallina para activar un generador, Ellie y Dina llegan a una sinagoga y se descubre que la segunda y su familia son judías. Dina va explicando aspectos de dicha religión: se habla de la Torá o Biblia judía, la importancia de rezar como manera de calmarse y mostrar respeto en el duelo, así como la importancia de las fiestas judías.
- Extremismo ideológico y religioso: ambos temas quedan reflejados en los Serafitas, un grupo radical cuyo extremismo los lleva a rechazar cualquier tecnología o mejora que no puedan obtener de la naturaleza. Una radicalidad aplicada a los propios miembros del grupo: quienes se alejen de las tradiciones

o realicen prácticas que estén mal vistas — como tener una orientación homosexual o rechazar un matrimonio concertado— son castigados con la muerte. El extremismo llega a tal punto que la propia madre de Lev quiso asesinarle por rechazar su condición de chica (Lily). Este extremismo se justifica con base en una figura femenina a la que llaman “La Profeta”, que es idolatrada pero cuyos escritos y enseñanzas, sin embargo, han sido tergiversados por los propios intereses de quienes dirigen a los Serafitas. Se distorsionan unos hechos para manipular a una comunidad desconocedora de la verdad.

6. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

A raíz de los resultados obtenidos queda de manifiesto que la única forma de sensibilización que emplea *The Last of Us Parte II* es a través de su narrativa con la representación de diversos problemas sociales o discriminaciones que afectan a la mujer, ya sea a través de situaciones —homofobia o extremismo ideológico y religioso— o de sus propios personajes —estereotipos físicos, maternidad o identidad de género—.

El jugador simplemente queda relegado a ser un espectador pasivo, ya que la interactividad, elemento definitorio y característico del videojuego, en esta ocasión impide que se pueda actuar más allá del relato establecido. Habría sido interesante la inclusión de opciones jugables como la toma de decisiones para acceder a discursos desde diferentes perspectivas o la variedad de comportamientos y reacciones. También se ha echado en falta material didáctico, al margen de conversaciones puntuales entre los personajes, para profundizar en los temas sociales. Otros factores que propician la sensibilización a través del videojuego, como

son los modos online o la inclusión de avances técnicos que impliquen otros sentidos (Klimmt, 2009), tampoco están presentes.

En cuanto a la importancia de los videojuegos de ofrecer soluciones (Bogost, 2007), a la hora de afrontar los problemas planteados, el juego de Naughty Dog no solamente no los plantea sino que ofrece en ciertos momentos como respuesta un mensaje negativo, como el hecho de contrarrestar la violencia con más violencia o la huida o el exilio ante las diversas discriminaciones.

Estas carencias en materia de sensibilización son compensadas cuando se trata de abordar el empoderamiento de la mujer, con un número de personajes femeninos equilibrado en relación con sus homólogos masculinos, así como los roles que desempeñan dentro del juego.

Como conclusión, afirmamos que *The Last of Us Parte II* destaca de forma positiva por su representación del empoderamiento femenino y las problemáticas sociales pero no aprovecha su potencialidad como videojuego para sensibilizar sobre estos últimos más allá de mostrarlos en la pantalla.

Sus personajes femeninos se alejan de los estereotipos clásicos de representación basados en la sexualidad y la pasividad. Naughty Dog ha creado personajes que dejan a un lado la cosificación de la mujer gracias a factores como la apariencia física, una vestimenta acorde a las circunstancias mostradas en cada punto de la aventura y los roles dramáticos.

Vemos el empoderamiento sobre todo en los casos de Ellie y Abby, personajes controlados por el jugador y sobre las que gira toda la trama (mujer como sujeto). Dos figuras complejas alejadas del papel de damisela en apuros para protagonizar, junto con sus compañeras,

historias igualmente elaboradas, sin importar opiniones ni estar limitadas por personajes masculinos. Al contrario de lo que ocurría con Ellie en el primer juego (Atrio, 2019). Gracias a las situaciones y diálogos, Naughty Dog saca a relucir cuestiones que preocupan en la sociedad contemporánea. Ellie sufre desde el miedo de revelar su sexualidad hasta el desprecio de su orientación homosexual, a causa de la cual experimenta comentarios homófobos cuando está con su pareja y tiene que aislarse de núcleos urbanos. Las capacidades y labores de Dina y Mel son minusvaloradas por su condición de embarazadas hasta el punto de querer ser apartadas; mientras que Lev padece la violencia física y verbal del extremismo ideológico por su identidad de género, por lo que se ve obligado a exiliarse y a vivir huyendo por la incompreensión de su situación.

La hipótesis de partida se verifica y podemos decir que *The Last of Us Parte II* es un ejemplo de cómo los videojuegos creados por grandes desarrolladoras también tratan temas sociales, empoderan y expresan ideas diferentes como hacen los juegos indie. Sin embargo, las reacciones contra las actrices que encarnaban a los personajes, el boicot en las puntuaciones del juego y el acoso a sus creadores (*El Diario*, 2020) son situaciones que demuestran la complicada situación que vive la mujer en el videojuego, ya sea personaje o jugadora, al querer mostrar un discurso alternativo. También es una explicación al hecho de que no haya una proporción similar entre juegos triple A e indies que aborden estos temas, más allá de los beneficios económicos y las ventas.

The Last of Us Parte II es un punto de partida en materia de sensibilización y juegos triple A, por lo tanto queda pendiente para futuras investigaciones si el título de Naughty Dog es un caso aislado o influye en futuros desarrollos interactivos.

REFERENCIAS

- 20 Minutos (2021, junio 1). *Las redes se llenan de críticas machistas a 'Horizon Forbidden West' por el aspecto "poco femenino" de su protagonista*. <https://www.20minutos.es/videojuegos/noticia/4715325/0/redes-criticas-machistas-horizon-forbidden-west-aspecto-poco-femenino-protagonista/?autoref=true>
- AEVI (2021). *La industria del videojuego en España. Anuario 2020*. AEVI. http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/04/AEVI_Anuario_2020.pdf
- Alonso, A. (2020, junio 26). *The Last of Us Parte II vendió más de 4 millones de copias en tres días*. Hobby Consolas. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/last-us-parte-ii-vendio-4-millones-copias-tres-dias-667247>
- Anyó, L., & Colom, A. (2021). Ambivalencia emocional en *The Last of Us*. Las emociones en los videojuegos. Entre la complejidad narrativa y la lealtad del jugador. *L' Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 85-102.
- Atrio, A. (2019). Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog. *Revista Hélice*, 4(11), 26-44. <https://doi.org/10.12697/IL.2020.25.1.20>
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The expressive power of videogames*. Massachusetts Institute of Technology.
- Cabañes, E. (2020). Las mujeres en los videojuegos: Horizontes de futuro. En I. Liberia & B. Sánchez-Gutiérrez (Coords.), *Aquelarre. La emancipación de las mujeres en la cultura de masas* (pp. 211-230). Advook.
- Cerezo, I. (2020). Ur-fascismo en el videojuego. La estructura de sentido del videojuego a merced del fascismo eterno. En A. Flores y P. Velasco (Coords.), *Ideological Games. Videojuegos e ideología* (pp. 155-178). Héroes de Papel.
- Cuadrado, A., & Planells, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración*. UOCpress.
- Curiel, A. (2018). La mujer como actante. En VV. AA. (Eds.), *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género* (pp. 111-136). Anait Games.
- DEV (2021). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2020*. <https://dev.org.es/es/publicaciones/libro-blanco-dev-2020>

- Delgado, M. (2020, junio 19). *The Last of Us 2: Aclaran la identidad de género de un personaje que ha generado polémica*. Vandal. <https://vandal.elpaol.com/noticia/1350735528/the-last-of-us-2-aclaran-la-identidad-de-genero-de-un-personaje-que-ha-generado-polemica/>
- Díaz, N. (2018). Los eSports y la mujer: Relato de una experiencia. En VV. AA. (Eds.), *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género* (pp. 301-336). Anait Games.
- Diez, E.J. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/la-diferencia-sexual-en-el-analisis-de-los-videojuegos/educacion-mujer/13091>
- Downs, E., & Smith, S. (2009). Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis. *Sex Roles*, 62(11-12), 721-733.
- elDiario.es (2020, julio 9). *El boicot a 'The Last of Us II' y el acoso a sus creadores: "Voy a matar a tu hijo por lo que has hecho"*. eldiario.es. https://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/boicot-the-last-of-us-ii-acoso-creadores-matar-hijo-has-hecho_1_6088490.html
- Farca, G., & Ladevèze, C. (2016). The Journey to Nature: *The Last of Us* as Critical Dystopia. *DIGRA*, 13(1), 1-16.
- Flores, A., & Velasco, P. (2020). *Ideological Games. Videojuegos e ideología*. Héros de Papel.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate* [Tesis doctoral]. Georgia Institute of Technology.
- Garzón, X. (2021). Por mí y por todas mis compañeras. La mujer en la industria del videojuego. En A.C. Moreno & A. Venegas (Eds.), *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico* (pp. 467-500). Anait Games.
- Genvo, S. (2021). Teorías y prácticas de los juegos expresivos. En A. C. Moreno & A. Venegas (Eds.), *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico* (pp. 9-47). Anait Games.
- Gil, I. (2020). The First of Us: una perspectiva de género sobre las políticas de conservación de videojuegos. En A. Flores & P. Velasco (Coords.), *Ideological Games. Videojuegos e ideología* (pp. 79-114). Héros de Papel.
- Hughes, S. (2015). Get real: Narrative and gameplay in *The Last of Us*. *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(1), 149- 154.
- Ivory, J. (2009). Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. *Mass Communication and Society*, 9(1), 103-114.
- Klimmt, C. (2009). Serious Games and Social Change. Why They (Should) Work. En U. Ritterfeld, M. Cody & P. Vorderer (Eds.), *Serious Games. Mechanisms and Effects* (pp. 248-270). Routledge.

- Malo, A. (2020, junio 24). The Last of Us Part 2 es ya el juego de PS4 más-vendido de la historia. *Muy Computer*. <https://www.muyccomputer.com/2020/06/24/the-last-of-us-part-2-mas-vendido-ps4/>
- Manzano-Zambruno, L., & Paredes-Otero, G. (2020). El periodismo de videojuegos desde una perspectiva feminista y de género. Las periodistas especializadas ante el acoso y la discriminación en España dentro de las redes sociales. En J. Candén Mena (Ed.), *Actas del III Congreso Internacional Move.net sobre Movimientos Sociales y TIC* (pp. 84-99). Compolíticas.
- Marie, M. (2018). *Women in Gaming: 100 Professionals of Play*. DK.
- Michael, D. & Chen, S. (2005). *Serious Games. Games that educate, train, and inform*. Thompson Course Technology PTR.
- Molina, C. (2020). El videojuego como herramienta socializadora. En A. Flores & P. Velasco (Coords.), *Ideological Games. Videojuegos e ideología* (pp. 211-239). Héroes de Papel.
- Muñoz, J. D. (2021, enero 24). *La franquicia The Last of Us asienta un nuevo récord con más de 500 premios GOTY*. Hobby Consolas. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/franquicia-last-us-asienta-nuevo-record-500-premios-goty-797129>
- Murray, S. (2019). Playing Whiteness in Crisis in The Last of Us and Tomb Raider. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3), 1-15. <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.102>
- ONU (1995, septiembre 15). Informe de la Cuarta Conferencia Mundial sobre la Mujer. <https://www.un.org/womenwatch/daw/beijing/pdf/Beijing%20full%20report%20S.pdf>
- ONU (2017, octubre 11). *Profundicemos en términos de género. Guía de terminología y uso de lenguaje no sexista para periodistas, comunicadoras y comunicadores*. http://onu.org.gt/wp-content/uploads/2017/10/Guia-lenguaje-no-sexista_onumujeres.pdf
- ONU Mujeres (2015). *ODS 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas*. <https://www.unwomen.org/es/news/in-focus/women-and-the-sdgs/sdg-5-gender-equality>
- Paredes-Otero, G. (2021). El siguiente nivel de la vida. Concienciando sobre la muerte en los videojuegos. En A. C. Moreno y A. Venegas (Eds.), *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico* (pp. 85-118). Anait Games.
- Paredes-Otero, G. (2020). El enemigo invisible: la sensibilización ante las enfermedades mentales a través de los videojuegos. *Barataria. Revista Castellano-Manchega De Ciencias Sociales*, 29, 69-83. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.565>

- Paredes-Otero, G. (2018b). Los *serious games* como herramientas educo-informativas para el diseño de la conciencia social. En A. Torres-Toukoimidis & L. M. Romero-Rodríguez (Eds.), *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación* (pp. 303-330). Editorial Universitaria Abya-Yala.
- Paredes-Otero, G. (2018a). Análisis de la imagen de la mujer transmitida en las actuales carátulas de videojuegos. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 40, 190-199.
- Planells, A. J. (2012). *La construcción psicológica de la heroína en los videojuegos: Un acercamiento intencional a la construcción de las relaciones entre mujeres y mundos de ficción* [documento de conferencia]. Congreso AE-IC, Tarragona. https://www.researchgate.net/publication/292987272_La_construccion_psicologica_de_la_heroina_en_los_videojuegos_Un_acercamiento_intencional_a_la_construccion_de_las_relaciones_entre_mujeres_y_mundos_de_ficcion
- Radchenko, S. (2020). Metamodern Gaming: Literary Analysis of *The Last of Us*. *Interlitteraria*, 20(1), 246-259. <https://doi.org/10.12697/IL.2020.25.1.20>
- Rodríguez, R. (2016). *Videojuegos. La explosión digital que está cambiando el mundo*. Héroes de Papel.
- Suárez, A. (2020). La crítica al presente desde el futuro en *The Last of Us*. *Barataria. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, 29, 36-52. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.566>
- Venegas, A. & Moreno, A. C. (2021). *Protestas interactivas: El videojuego como medio de reivindicación política y social*. Shangrila.