

LA IMAGEN DEL USUARIO DE VIDEOJUEGOS EN LA FICCIÓN TELEVISIVA: UN ESTUDIO CRÍTICO-ANALÍTICO DE LA SERIE BLACK MIRROR

Guillermo Paredes-Otero

Universidad de Sevilla, España

Resumen

El 28 de diciembre de 2018 la plataforma multimedia *Netflix* estrenaba *Black Mirror: Bandersnatch*, una película interactiva ubicada dentro del universo ficticio de la serie *Black Mirror*, en la que, dependiendo de las decisiones que tomaba el espectador, la trama transcurría de una forma u otra, dando lugar a diferentes desenlaces. Una forma de narración propia de los videojuegos, los cuales al mismo tiempo son temática recurrente de los episodios que componen esta ficción audiovisual. En una era digital en la que el ocio interactivo es un formato de ocio audiovisual en continuo crecimiento consideramos necesario conocer qué imagen ofrece la serie *Black Mirror* del usuario de videojuegos y si esta se ajusta a los distintos perfiles de gamers que existen en la actualidad.

Con este objetivo, esta investigación tiene como método el estudio crítico analítico de esta serie de ficción. Para ello se han analizado aquellos capítulos en los que el ocio interactivo es el núcleo fundamental de la trama prestándose atención a los perfiles de los protagonistas que guardan relación con el ocio interactivo, su personalidad y acciones realizadas.

Los resultados obtenidos indican que, a pesar de ser un producto de ficción, esta serie de televisión ofrece una visión negativa y estereotipada del usuario de videojuegos y alejada de la realidad.

Palabras clave

Black Mirror, Estereotipos, Estudio crítico analítico, Ficción audiovisual, Series de televisión, Videojuegos.

1. Introducción

Los productos de ficción como las series de televisión o las producciones cinematográficas son constructores de imaginarios colectivos gracias a los temas, los personajes y, sobre todo, los roles que éstos representan (Martínez-Jiménez y Zurbano-Berenguer (2018). Estas ficciones son capaces de crear la realidad gracias a que incorporan “discursos de realidad y están formadas por pequeños fragmentos que pretenden constituirse como un espejo de la misma, ya que transmiten modelos de conducta, prejuicios, valores y toda una serie de comportamientos sociales” (Galán-Fajardo, 2006, p. 65). Esta autora destaca cómo, aunque en ocasiones la imagen mostrada en la ficción coincide con su referente real y es mera adaptación al lenguaje visual, “en la mayor parte de los casos se reproducen tópicos y estereotipos” (p. 59).

El concepto de estereotipo ha evolucionado desde su concepción. Lippmann (2003)¹ fue de los primeros en hablar de este término al referirse a formas que tenemos de percibir el mundo exterior a través de selecciones que previamente nuestra cultura ha hecho. Una vía de completar los datos que desconocemos de los demás y que, por carecer de tiempo y ocasión, somos incapaces de acabar el resto de su imagen. Desde entonces el estereotipo ha sido entendido de diferentes formas. Allport (1971) hace mención al término creencia exagerada, muy en la línea de la definición ofrecida años más tarde por Ashmore y Del Boca en De Andrés (2002) quienes lo entienden como un “conjunto de creencias de un individuo respecto a un grupo social” (p. 82). Por su parte Cano (1993) determina que “el estereotipo a nivel grupal en sentido estricto lo constituyen las creencias reales sobre cómo son los miembros de un grupo” (p. 260).

Para otros investigadores el estereotipo es una generalización. Concretamente “sobre una clase de gente que distinguen esa clase de otras. En otras palabras, la estereotipia es una atribución diferencial de rasgo o una predicción diferencial basada en la información de pertenencia grupal” (McCauley et. al. en Cano, 1993, pp. 230-231). Esta afirmación va en la línea de Echebarría (1995) quien recurre a Snyder y Mienelv para calificarlo de

“afirmaciones generalizadas simples sobre “cómo son” y “a qué se parecen” los miembros de un grupo social que son “robados” de su individualidad al aplicarse a ellos un número de creencias que les adscriben un conjunto de atributos y predisposiciones de conducta compartidos” (p. 72).

Al mismo tiempo hay quienes entienden el estereotipo como una “imagen compartida que existe en un grupo social relativa a las características atribuidas a los miembros de otro grupo social en cuanto miembros de ese grupo” (Cano, 1993, p. 269). Una representación mental “muy simplificada”

¹ Esta es una reedición del libro que el autor publicó en 1922.

(Stallybrasslxv en Tajfel, 1984, p. 171) de unas características que comparten un gran número de personas.

2. La imagen estereotipada del usuario de videojuegos

Centrándonos en el imaginario colectivo que tiene la sociedad sobre el *gamer*, Estallo (1995) ofrece una de las primeras descripciones del jugador de videojuegos resaltando la figura de

“un sujeto introvertido, poco interesado por la relación social y arrinconado en una esquina del patio a la hora del recreo. Se le considera como alguien intrínsecamente raro, con intereses inusuales y actitudes poco empáticas. Habitualmente, se le representa encerrado en una habitación escasamente iluminada, donde lo único que destaca es el resplandor de una pantalla de televisión o de un monitor” (p. 47).

El autor además recurre a Wiezenbaum para retratar otros hábitos del usuario de videojuegos, que están ligados al ‘bohemia de las computadoras’, como son el consumo de comida rápida, estar frente a la pantalla durante un elevado número de horas, aspecto desaliñado y, en el caso de que duerman, siempre lo hacen cerca de hojas de programación.

Levis (1997) ya destacaba la existencia de unos prejuicios muy arraigados en cuanto se refiere al ocio interactivo, sobre todo cuando se trata del perfil del jugador y relacionar el videojuego con un formato destinado al consumidor infantil. “Los adultos muestran un cierto recelo o pudor en reconocer públicamente que ‘pierden el tiempo’ jugando a los ‘marcianitos’. Existe el temor de que esta actividad sea considerada socialmente reprochable” (p. 180). Otros autores como Provenzo (1991) van un paso más para ligar el sector solamente a los hombres argumentando que las mujeres están menos predispuestas debido a las dificultades que tienen para adaptarse a las habilidades y destreza requeridas para jugar.

Desde su concepción en los años setenta, el videojuego además ha sido desacreditado por supuestos efectos nocivos sobre el usuario. Uno de los primeros motivos que dieron origen al surgimiento de la mala fama del ocio interactivo radica en el lugar donde tuvo su concepción: las salas de billar, ambientes que, como recuerda Estallo (1995) eran considerados lugar de reunión de individuos de dudosa honestidad. El autor además destaca como valoraciones negativas recogidas por los detractores de este tipo de ocio el hecho de que “el tiempo empleado va en detrimento del dedicado al estudio y a otras actividades de recreo más positivas y educativas. Quienes apoyan esta opinión exponen que provoca el aislamiento social y alienación entre los niños socialmente marginados” (pp. 33-34). Puerta (2018) añade otros factores ligados al *gamer* desde los años 80 como

“comportamientos indisciplinados, el consumo de drogas y un estilo de vida compulsivo y excéntrico. (...) Como los ordenadores, las consolas también se convirtieron en objeto de crítica y a los jugadores se les empezó a relacionar con conductas antisociales y serias carencias de higiene” (p. 262).

López (2014) recurre a Fernández para mostrar una lista de efectos negativos tras un uso abusivo de los videojuegos entre los que destacan: promover el estrés, fatiga ocular, tensiones musculares, nerviosismo, ansiedad, mareos, epilepsia, retraso en el proceso de socialización y aislamiento y una falta de atención hacia el entorno que le rodea. A estas consecuencias Levis (1995) añade una facilidad a la hora de ejercer la violencia y agresividad tras la exposición a este tipo de productos y asumir actitudes sexistas. Estos autores además coinciden en que desde un primer momento se ha ligado al ocio interactivo con las adicciones a causa de su consumo prolongado. Este último síntoma se ha visto reforzado recientemente desde que la OMS (Organización Mundial de la Salud) ha añadido la adicción a los videojuegos a su lista de enfermedades mentales².

Una posible explicación ante esta actitud tan negativa con los videojuegos la ofrece López (2014) resaltando “en primer lugar, el desconocimiento existente respecto al videojuego y, en segundo lugar, el mecanismo de ansiedad ante la informática en general y ante los ordenadores en especial” (p.66).

3. El perfil actual del *gamer*

La figura del *gamer* en la actualidad es muy diferente. El 41% de los 16,8 millones de usuarios de videojuegos que hay en España son mujeres. Al mismo tiempo, el ocio interactivo tampoco es un sector consumido exclusivamente por niños y adolescentes, hasta el punto de que la mayor franja de edad de los usuarios es la compuesta por entre los 25 y los 34 años dedicando una media de 6.2 horas semanales (AEVI, 2019). Las estadísticas son muy similares en Estados Unidos (segundo país en el ranking de mercado global del videojuego) en donde el 45% de los *gamers* son mujeres y la media de edad es de 36 años frente a los 32 años en el caso del consumidor masculino (ESA, 2018).

Clasificaciones más recientes del *gamer* se basan en la actitud del individuo frente al videojuego. Muriel (2018) establece hasta cuatro perfiles diferentes de usuario: el *hardcore gamer*, quien destaca por su pasión por el ocio interactivo y el tiempo que le dedica, haciendo de ella una actividad cons-

² <https://www.20minutos.es/videojuegos/noticia/videojuegos-adiccion-trastorno-mentaloms-3653247/0/>

tante e intensiva. Este es el jugador que “domina el videojuego en su totalidad, maneja con soltura todos sus recovecos, y los puede hacer en su máxima dificultad (de ahí que ni se preocupe por títulos que no ofrezcan un nivel de reto suficiente” (p. 48). Muy diferente al *casual gamer* quien usa los videojuegos de forma ocasional con una dedicación superficial e intermitente. Por su parte, el *gamer* como experto o *foodie-connoisseur* es alguien que no solamente usa videojuegos sino que al mismo tiempo está informado y al tanto de lo que ocurre en el sector. “No observa los videojuegos simplemente como una industria del entretenimiento, sino como cultura” (p. 84). Los usuarios de este grupo no solo dedican tiempo a jugar a videojuegos sino que de forma paralela lo exploran como formato cultural. Este perfil es muy similar al *gamer* cultural-intelectual con la salvedad de que este último “establece una distancia con el videojuego como medio; lo analiza, lo estudia, se acerca al videojuego desde un punto de vista crítico” (pp. 103-104). Este grupo está compuesto por periodistas, académicos o investigadores, en definitiva, todos quienes tienen una relación intelectual y profesional con el ocio interactivo pero sin que sea un hobby o pasión.

Esta clasificación es muy similar a la ofrecida por Pintado y Sánchez (2010). Estos investigadores afirmaron que el *casual gamer* y el *hardcore gamer* comparten protagonismo con el *core gamer*, a medio camino entre los dos perfiles anteriores; jugadores con discapacidad, que usan el videojuego “para obtener beneficios como la mejora del estado de ánimo, una mayor concentración, mejorar la coordinación y destreza manual, o simplemente, liberar estrés”; y el *professional gamer*, quien convierte

“el hecho de jugar a un videojuego en su forma de vida. (...) Estos usuarios viven para el videojuego, entrenando toda una jornada laboral, de tal forma que cuando consiguen tener un alto nivel pasan a jugar en competiciones de todo tipo con el fin de conseguir premios en metálico” (p. 28).

De forma paralela, informes recientes como el publicado por las empresas de hardware y software, *DELL* y *Alienware*³, -basado en encuestas a usuarios de once países incluidos Estados Unidos y China (entre los dos logran la mitad de la facturación de la industria del videojuego a nivel mundial)-revelan que el perfil del usuario de videojuegos no es el clásico adolescente solitario estereotipado que juega solo en su habitación. Los perfiles son más diversos siendo *gamer* también una compañera de trabajo con hijos, la persona que entrena en un gimnasio, un voluntario social o cualquier familiar, amigo o pareja. Asimismo a la hora de seleccionar un oponente, el requisito que más tienen en cuenta los usuarios es la habilidad con el videojuego

³ Las conclusiones de dicho informe están en vídeo en forma de infografía y disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Op8EIkYJPIg>

(40%), muy por encima de factores como la raza (8%), la ideología política (7%) o la orientación sexual (6%).

El informe también muestra que el videojuego permite desarrollar habilidades como pensar de forma más estratégica, mejorar la coordinación entre la vista y la mano, disminuir el tiempo de reacción y adquirir aptitudes de liderazgo y trabajo en equipo. En cuestión de relaciones sociales y actividades complementarias, la investigación rompe con los estereotipos del sedentarismo. Los gamers actuales compaginan los videojuegos con otras actividades de ocio como escuchar música (63%), pasar tiempo con la familia (59%) y amigos (55%), viajar (50%) o leer y escribir (46%).

Volviendo a la ficción como creadora de la realidad, aunque hay autores como Fernández (2016) que afirman que “los nuevos formatos televisivos están apostando por presentar a personas reales de carne y hueso, deconstruyendo los mitos y estereotipos sexuales con el fin de dar una “visión” lo más cercana posible a la realidad” (pp. 331-332), lo cierto es que tanto la ficción televisiva como cinematográfica no han hecho sino mostrar una versión estereotipada de los usuarios de videojuegos. Películas como *Tron* (1982), *Juegos de guerra* (1983) y *Ready Player One* (2018) o la serie *The Big Bang Theory* (2007-2019) no han hecho sino reincidir en la figura inadaptada y excéntrica, socialmente aislado e incluso comportamientos delictivos del *gamer*.

Este trabajo de investigación se ha centrado no obstante en la ficción televisiva *Black Mirror*, una serie británica creada en 2011 por Charlie Brooker y producida para *Endemol* hasta que en 2015 *Netflix* se hizo con sus derechos. Actualmente la serie cuenta con cinco temporadas, cada una de ellas compuesta por episodios independientes los unos de los otros, así como una emisión especial (2014) y la película interactiva *Bandersnatch* (2018). A pesar de que no están conectados entre sí, todos los episodios se basan en mostrar cómo la tecnología afecta a nuestras vidas hasta el punto de que puede sacar lo peor del ser humano, “en un futuro próximo muy inquietante”⁴. De forma similar, según *Endemol* y antes de que fuera emitida la primera temporada, *Black Mirror* era descrita como “un híbrido de *The Twilight Zone* y *Tales of the Unexpected* que aprovecha nuestra inquietud contemporánea sobre nuestro mundo moderno. Los tres dramas independientes serán narraciones agudas, de suspenso y satíricas con una tecno-

⁴ Descripción ofrecida por Netflix en la web oficial de la serie *Black Mirror*, disponible en <https://www.netflix.com/es/title/70264888>

paranoia”⁵. *Bandersnatch* ha provocado que *Black Mirror* tenga mayor repercusión mediática debido al uso de la mecánica de la toma de decisiones, frecuente en el videojuego, como forma de avanzar en la narrativa. Esta característica hizo que este especial de la serie batiera todos los registros y se llegase a considerar como un videojuego, algo que el propio creador de la serie ha negado categóricamente⁶. Esta repercusión sumada a la presencia del videojuego y sus usuarios en diversas tramas hacen que *Black Mirror* sea objeto de estudio para la presente investigación.

El objetivo de este trabajo consiste en analizar la imagen que ofrece la ficción televisiva actual del usuario de videojuegos y si se ajusta a los distintos perfiles de gamers que existen en la actualidad tomando como ejemplo la serie *Black Mirror*. Como hipótesis de partida se plantea que, a pesar de la amplia variedad de perfiles de usuarios de videojuegos que existen, esta serie ofrece una imagen estereotipada del *gamer* basada en prejuicios la cual no se corresponde con la actualidad.

4. Metodología

De entre todos los episodios que componen *Black Mirror*, para esta investigación se han seleccionado aquellos que tuvieran el videojuego como elemento tecnológico principal alrededor del que gira la trama del episodio. Esto nos ha dado como resultado analizar tres emisiones concretas: el segundo episodio de la tercera temporada (*Playtest*), el primer episodio de la cuarta temporada (*USS Callister*) y la película interactiva *Bandersnatch*. Es necesario resaltar que no se ha tenido en cuenta la quinta temporada de la serie debido a que su emisión fue posterior a la presente investigación. Dicha temporada puede ser objeto de estudio para futuros trabajos con el fin de comprobar si las conclusiones que se obtengan del siguiente análisis se mantienen o, por el contrario, sufren alguna variación.

Playtest cuenta la historia de Cooper, un joven viajero trotamundos estadounidense en Londres que, al quedarse sin dinero, se ve obligado a participar como conejillo de indias como tester (probador de videojuegos antes de que salgan al mercado) de la última versión de un juego de realidad aumentada, el cual recrea los miedos más profundos y personales, llegando a un punto en el que es difícil diferenciar la realidad de la ficción.

Por su parte, *USS Callister* es una oda a la importancia de las relaciones en el mundo real más allá del ocio interactivo. El protagonista de este episodio

⁵ Información obtenida del comunicado de prensa emitido por Endemol el 11 de mayo de 2011, el

cual puede consultarse en <https://bit.ly/2QsqcDc>

⁶ <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a25913946/black-mirror-videojuego-charlie-brookerbandersnatch/>

es Robert Daly, programador y desarrollador de un famoso videojuego online basado en el espacio, concretamente al universo de *Star Trek*, quien es continuamente humillado por sus compañeros de trabajo. De toda esta frustración se libera a través de su avatar, capitán de la nave espacial USS Callister, hacia los clones de sus compañeros tras haberles robado su ADN. Todo cambiará cuando llegue a la empresa Nanette Cole y promueva una rebelión digital.

Finalmente, *Bandersnatch* es considerada como una película interactiva, basada en la serie de libros *Elige tu propia aventura*, donde el espectador es quien marca el rumbo de la trama en función de las decisiones que toma respecto a las decisiones que se le van planteando conforme avanza la narración. Esta forma de contar la historia a través de las elecciones que se proponen es una mecánica muy utilizada en el ocio interactivo, de ahí que se haya ligado *Bandersnatch* con el formato de los videojuegos (Trivi, 2019). El episodio está ambientado en los años 80 y tiene como protagonista a Stefan Butler, un joven desarrollador de videojuegos de 19 años que comienza a trabajar en la compañía Tuckersoft con la intención de adaptar una novela de ficción al estilo *Elige tu propia aventura* en formato de videojuego. Durante el proceso empieza a cuestionarse la realidad en la que vive a causa de extraños sucesos que tienen lugar en su vida.

Tras la identificación de los capítulos específicos y relacionados con el ocio interactivo, para conocer cómo se representan a los usuarios de videojuegos se ha procedido a desarrollar un análisis narrativo de los personajes tomando como referencia estudios precedentes sobre ficción televisiva y la caracterización de sus personajes (Galán-Fajardo, 2006, 2007) y ejemplos prácticos como el de Martínez-Jiménez y Zurbano-Berenguer (2018). El análisis se ha compuesto de las siguientes categorías: Personaje (1) y Episodio (2) para identificar a los sujetos del análisis; Papel Dramático (3) permite saber el rol que tiene cada personaje en la narración; Relación con los videojuegos (4), atendiendo a la clasificación de Muriel (2018) con el objetivo de saber si el personaje son meros consumidores de juegos o tienen una relación profesional con el sector; y por último las tres categorías restantes Personalidad (5), Relaciones sociales (6) y Violencia (7) hacen referencia a estereotipos clásicos con los que se relaciona al usuario de videojuegos y se han seleccionado con la finalidad de comprobar su presencia en la ficción televisiva.

5. Resultados obtenidos

La siguiente tabla muestra los resultados del análisis realizado, teniendo en cuenta el papel dramático de los personajes, su relación con los videojuegos, que tipo de personalidad tienen, cómo son sus relaciones sociales y si ejercen algún tipo de violencia.

Tabla 1. Resumen de los estereotipos vistos en personajes relacionados con los videojuegos en Black Mirror

Personaje	Episodio	Papel dramático	Relación con los videojuegos	Personalidad	Relaciones sociales	Violencia
Cooper Redfield	3x02 <i>Playtest</i>	Viajero/probador de videojuegos (tester)	Usuario	Locuaz Extrovertido Desquiciado Agresivo	Ligar a través de RRSS. No habla con su madre	Sí. Asesinato. Violencia verbal.
Katie	3x02 <i>Playtest</i>	Empleada de SaitoGemu	Desarrolladora	Comprensiva Manipuladora Mentirosa	Indiferente ante la muerte de empleados	No
Shou Saito	3x02 <i>Playtest</i>	Presidente de SaitoGemu	Desarrollador	Ecpático	Indiferente ante la muerte de empleados	No
Sonja	3x02 <i>Playtest</i>	Periodista tecnológica	Usuaría y periodista especializada	Amable Manipuladora Agresiva	Ligar a través de RRSS. Ayuda a desconocidos	Sí. Intento de asesinato
Robert Daly	4x01 <i>USS Callister</i>	Desarrollador/Cofundador de Callister Inc.	Usuario y desarrollador	Torpe Ingenio Inseguro Obsesivo	Nulas. Objeto de burla por sus compañeros	No
Robert Daly (avatar)	4x01 <i>USS Callister</i>	Capitán de la nave USS Callister	Avatar	Tirano Agresivo Despota	Líder del grupo	Sí. Asesinato
Nanette Cole	4x01 <i>USS Callister</i>	Empleada de Callister Inc.	Usuaría y desarrolladora	Ingenua Amable	Amistosa. Usa las redes sociales para establecer contactos	No
Nanetter Cole (avatar)	4x01 <i>USS Callister</i>	Tripulante de la nave USS Callister	Avatar	Amable Rebelde Seductora Manipuladora	Ingenua. A mitad del capítulo es líder	No
Stefan Butler	<i>Bandersnatch</i>	Desarrollador	Usuario y desarrollador	Desquiciado Paranoide Agresivo	Introvertido. Vive encerrado en su cuarto	Sí. Asesinato
Colin Ritman	<i>Bandersnatch</i>	Desarrollador	Usuario y desarrollador	Manipulador Conspiranoico	Fría y distante	No
Robin	<i>Bandersnatch</i>	Crítico de videojuegos	Periodista especializado	Amable con el espectador	Sólo califica las decisiones del espectador	No
Mohan Thakur	<i>Bandersnatch</i>	Presidente de Tuckersoft	Empresario	Interesada	Solo busca hacer dinero	Amenazas

Fuente: elaboración propia.

5.1. Personajes y relación con los videojuegos

Empezando por *Playtest*, todo el peso narrativo del capítulo lo lleva Cooper Redfield, teniendo los tres personajes principales del capítulo un papel complementario. Cooper es un viajero que se dedica a dar la vuelta al mundo. Su relación con los videojuegos es escasa. Aunque los use para pasar el rato no es su gran prioridad de ahí que sea considerado un *casual gamer*. No es hasta que se queda sin dinero, cuando se ve obligado a aceptar un trabajo como probador de videojuegos y tener una relación más seria con este sector de entretenimiento. Muy diferente a Sonja, quien no solamente es usuaria sino que además es una periodista especializada en tecnología, siendo su perfil el de gamer como experta o *foodie-connoisseur*.

Los personajes de Katie y Shou Saito tienen una relación mayor con el videojuego. La primera es empleada de la empresa desarrolladora SaitoGemu y es encargada de supervisar la experiencia de juego en los sujetos de prueba. El segundo es el presidente de dicha empresa al margen de que también desarrolla nuevas experiencias de juego. Ambos han hecho del ocio interactivo su profesión y forma de vida, aunque no queda patente si usan los videojuegos más allá de un negocio, como forma de entretenimiento personal.

Respecto al capítulo *USS Callister*, los personajes que se han analizado son los de Robert Daly y Nanette Cole, así como el de sus avatares dentro del videojuego que simula el universo ficticio de *Star Trek*. Daly es desarrollador de videojuegos y director técnico así como cofundador de Callister Inc. Su relación con el ocio interactivo no es solamente profesional, esto lo demuestra cuando inmediatamente al regresar a casa del trabajo inicia su videojuego para pasar ahí horas, entrando en la categoría de *hardcore gamer*.

El personaje de Nanette Cole es el de la chica nueva que llega a la oficina como empleada en la desarrolladora de videojuegos. Al mismo tiempo es admiradora de Daly por sus trabajos revolucionarios en el ocio interactivo. Como ella misma revela durante el capítulo, ha probado los títulos que ha creado Daly pero no se sabe que nivel de *gamer* es: si *casual* o *hardcore gamer*.

Sus homólogos en el videojuego tienen roles similares en función de jerarquía. Daly es el capitán de la nave USS Callister mientras que Cole es analista y tripulante de dicha nave bajo sus órdenes. La relación que tienen con el mundo de los videojuegos es que son personajes de un juego al margen de sus homólogos reales, algo de lo que son conscientes.

El resto de los personajes que aparece en el capítulo no se han analizado individualmente: compañeros de trabajo/ tripulación de la nave de Daly. Su cometido en el mundo real apenas tiene relevancia -de hecho apenas aparecen- y argumentalmente tienen la finalidad de explicar los motivos

para que Daly tenga la personalidad que tiene en el videojuego. Sus avatares, aunque tengan más minutos en escena, quedan reducidos a un papel de esclavos y marionetas que buscan cómo escapar del mando de Daly.

Por último, el personaje principal de *Bandersnatch* es Stefan Butlet, usuario y desarrollador de videojuegos, un papel similar al que tiene el personaje secundario Colin Ritman. Ambos han hecho del ocio interactivo su forma de vida profesional llegando a estar dispuestos a dedicarle semanas enteras sin descanso al desarrollo de aventuras interactivas. Por su parte Mohan Thakur es presidente de la compañía Tuckersoft teniendo una relación meramente empresarial con los videojuegos. El perfil de Robin es más claro ya que corresponde a la categoría de *gamer* cultural-intelectual debido a su papel de periodista crítico de videojuegos.

5.2. Relaciones sociales

Atendiendo a las relaciones que tienen los protagonistas relacionados con los videojuegos con sus el resto de personajes puede decirse que la única que no tiene claro-oscuros en *Playtest* es Sonja, la cual utiliza aplicaciones de redes sociales para ligar y ofrece una imagen cómplice y comprensiva ante los problemas de los desconocidos -cuando Cooper se queda sin dinero le ofrece ayuda y hospedaje a pesar de que solo lo conoce de apenas unas horas-.

Las relaciones sociales de Cooper son más complicadas. Aunque confiesa que su padre era su mejor amigo, su muerte por Alzheimer derivó en que la relación con su madre se enfriara hasta el punto de no hablar con ella, ni siquiera para decirle que se va de viaje a dar la vuelta al mundo y es incapaz de cogerle el teléfono. Más tarde se revela que es por el miedo que tiene a afrontar con ella la muerte de su padre. Por otro lado, no le cuesta hablar con desconocidos y al igual que Sonja, usa las redes sociales para establecer relaciones.

Todo lo contrario ocurre con los personajes de Katie y Shou Saito. A pesar de la amabilidad y complicidad que muestran al principio con Cooper cuando se ofrece a probar su nueva tecnología de realidad aumentada, ambos personajes al final muestran su indiferencia ante la muerte del protagonista, demostrando su falta de empatía y viendo a la figura de Cooper como un conejillo de indias más del que aprender gracias a los datos ofrecidos por el experimento. De hecho, el mensaje que se puede extraer del episodio *Playtest* es que no importan los daños colaterales mientras al final salga un buen videojuego.

La relación de los protagonistas de *USS Callister* con el resto de personajes es totalmente opuesta a la que muestran las versiones reales de las de sus avatares. En el mundo real Daly es una persona tímida y torpe incapaz de hablar con nadie sin demostrar inseguridad. Al mismo tiempo, él es objeto

de burla de todos los empleados. Su personaje es introvertido e incapaz de establecer relaciones sociales, la única forma de hacerlo es a través de un videojuego, su escape de la realidad donde puede ser quien quiera. Como avatar y capitán de la nave USS Callister es un líder al que todos respetan debido al miedo que le tienen. El resentimiento que tiene en el mundo real encuentra vía de escape a través del videojuego.

Por su parte Nanette Cole es más abierta y está más dispuesta a confraternizar con sus compañeros de trabajo. Fuera del ámbito laboral, en un momento del episodio se revela que no es tan tímida como aparenta a causa de tener un perfil en redes sociales donde ha subido imágenes en ropa interior sin importar quien pueda verla así. La timidez también la refleja en un primer momento su avatar. Sin embargo, el personaje al instante demuestra que no está dispuesta a ser un entretenimiento de Daly y se erige como líder del resto de la tripulación para poder escapar del juego. En definitiva, mientras Cole en el mundo real no deja de ser una empleada, el papel de su personaje en el videojuego evoluciona de mera tripulante a líder.

Aunque en *Bardernatch* es el espectador quien marca el rumbo de la historia con sus decisiones, tanto las relaciones sociales como la personalidad están prefijadas independientemente del camino que tome la trama. Los hábitos sociales de Stefan consisten en encerrarse en su cuarto y pasarse el día programando incluyendo el alimentarse mientras está frente a la pantalla del ordenador. La relación con su padre es prácticamente nula desde la muerte de su madre, teniendo incluso que ir a terapia y tomar medicación.

Las relaciones sociales de Colin Ritman son mayores, a pesar de la seriedad que desprende, teniendo incluso una familia. Sin embargo este personaje ofrece en todo momento la sensación de ser inaccesible salvo para aquellos que el considera dignos de su confianza. Paralelamente se desconoce qué tipo de persona son Mohan Thakur y Robin más allá de su esfera profesional. De hecho, la relación que tiene Robin es con el propio usuario ya que su aparición siempre es al final de la trama con la finalidad de valorar no el propio juego *Bandersnatch* sino cómo han sido las decisiones tomadas por el espectador.

5.3. Personalidad

La personalidad de los personajes de *Playtest* puede dividirse en dos grupos: la reflejada antes y mientras se prueba el nuevo videojuego. Primero Cooper muestra una actitud locuaz y extrovertida, utiliza las bromas para ocultar su nerviosismo, y tiene una actitud amable, aspecto en el que coincide con Sonja. Katie tiene una actitud paciente y comprensiva ante Cooper. Shou Saito en cambio, a pesar de su presencia amable, esconde a una persona carente de empatía. Esto se demuestra cuando, a pesar de recién haber

muerto Cooper y estar frente a su cadáver, insta a Katie a que tome nota de todo para poder mejorar el videojuego.

La segunda personalidad ofrecida tiene que ver con la imagen que ofrecen mientras Cooper está inmerso en el experimento. Aunque ésta sea ficticia y producto de la mente del protagonista, el espectador en un primer momento cree que esa personalidad es la verdadera. De esta forma conforme avanza la prueba y Cooper empieza a vivir sus miedos éste va reflejando un comportamiento desquiciado, dudando de su cordura hasta el punto de volverse agresivo no solo con los demás sino consigo mismo. De forma paralela, la amabilidad de Katie da paso a un personaje mentiroso y manipulador, que disfruta del sufrimiento físico y mental que está sufriendo el protagonista. Finalmente, los cambios también quedan reflejados en Sonja, a la cual se la representa en cierto momento como una manipuladora que ha orquestado todo para que Cooper sea un conejillo de indias y agresiva cuando intenta matarlo.

Centrándonos en los personajes de *USS Callister*, si algo caracteriza a Robert Daly es su personalidad obsesiva y rencorosa. La obsesión de que los demás le tomen en serio y poder vengarse de todo el sufrimiento que vive en el mundo real le hace clonar a sus compañeros, tras robarle muestras de ADN, para convertirlos en avatares. Dentro del mundo ficticio, puede hacer todo cuanto quiere como si de un dios se tratase. A diferencia del videojuego convencional donde todos los avatares tienen las mismas oportunidades de evolucionar y mejorar, en el juego creado por Daly él es el líder y el resto sus subordinados. Esto queda reflejado cuando se revela que el único arma que funciona es la suya, así como en el hecho de hacer que uno de sus tripulantes se incline para ser su reposapiés.

Al margen que la personalidad amable de Cole, su personaje demuestra ser ingenua debido a que en ningún momento sabe que su jefe la ha clonado para hacer con ella lo que quiera en un videojuego. Termina el capítulo sin ser consciente de quién es realmente su jefe y que ha sido manipulada por su propio avatar. De hecho, Cole en el juego demuestra tener mayor inteligencia que su homóloga real. Ella es quien lidera la rebelión contra Daly y establece todos los planes para huir. Llega un punto en el que manipula tanto a Daly como a sí misma en el mundo real para que el plan funcione. Tampoco escatima en llegar a seducir a su raptor invitándole a un baño en ropa interior para ganarse su confianza.

Bandersnatch, en cambio, ofrece todos los estereotipos negativos de la personalidad de los *gamers* representados en la figura de Stefan. El más evidente es el de desquiciado que ha perdido toda noción con la realidad. Esto queda patente cuando empiezan a salir mensajes en la pantalla de su ordenador y acaba interactuando con el propio espectador, quien le cuenta que

en realidad todo es un producto de ficción de *Netflix*. Otros reflejos negativos de la personalidad consisten en el consumo de drogas que tienen los dos gamers de la historia -Stefan y Colin-. Este último además refleja una personalidad manipuladora y desquiciada al incitar al protagonista a decidir quién de los dos tiene que suicidarse.

Por último Mohan Thakur tiene una personalidad amable hasta cierto punto, pero todo es fachada. El único interés que tiene es hacer dinero a costa de sus empleados sin importar su salud ni situación personal.

5.4. Violencia

Playtest representa la violencia en los usuarios de videojuegos en un momento puntual. De entre las múltiples apariciones que provoca la mente de Cooper una es Sonja quien intenta matar al protagonista con un cuchillo. El intento de homicidio queda en apuñalarle en el hombro para ser finalmente Cooper quien acaba matándola. El estrés psicológico al que se ve sometido hace que, aún sabiendo que todo es una ilusión y por muy en defensa propia que se trate, el usuario de videojuegos llegue a tal punto de agresividad que acabe matando a otra persona.

En *USS Callister* solamente hay un personaje que ejerce violencia sobre los demás: el avatar de Robert Daly. Al ser el creador del juego su personaje es capaz de hacer y deshacer a su antojo. Por ejemplo, puede hacer que se asfixien al eliminarles el rostro para que no tengan forma de respirar. También recurre al asesinato con tal de conseguir la obediencia cuando clona al hijo de uno de los tripulantes solamente para lanzarlo al espacio y que muera. Tal es así que el mensaje que se puede extraer de este capítulo es la importancia de las relaciones en el mundo real dentro del cual la tecnología como los videojuegos o las redes sociales debe ser complementaria.

Finalmente la violencia en *Bandersnatch* es ejercida principalmente por Stefan. Su desconfianza ante la realidad que vive y su convencimiento de que sus acciones están controladas por alguien ajeno a él hacen que tenga un trastorno obsesivo. El principal acto de agresividad se produce cuando una mañana se enfrenta a su padre, existiendo la posibilidad de matarle. Tras esto las opciones que se plantean son enterrarle en el jardín de casa o descuartizarle y colocar su cabeza en la habitación de Stefan.

Otra línea argumental deriva en la visita de Stefan a su psicóloga y ambos acaben peleando. El final del conflicto puede ser que al final se lleven al protagonista de la consulta a rastras mientras grita cosas sobre su amigo del futuro (el espectador) o que se corte repentinamente porque resulte que ambos están en un plató de televisión y todo se trate de una película (como realmente es).

El personaje de Mohan Thakur, presidente de Tuckersoft, también ejerce la violencia en menor medida. Durante los acontecimientos de *Bandersnatch* llega un momento en el que Stefan se bloquea durante el desarrollo de su videojuego y recibe la llamada de Thakur amenazándole con que lo finalice ante el riesgo del fracaso económico por el dinero invertido en dicho producto, produciéndose un momento de violencia verbal.

A destacar como en *Bandersnatch* ocurre que cuantas más decisiones violentas o más se acerquen a actitudes estereotipadas como asesinar al padre del protagonista, consumir drogas, preferir aislarse en el cuarto antes que trabajar con los compañeros dentro de la empresa o hacer que un compañero de trabajo se suicide, mejor calificación tendrá cuando Robin valore el resultado del videojuego. Dicho de otra forma, el mensaje que se puede extraer de esta película interactiva es que cuanto más violento seas mejor, más recompensa tendrás.

6. Conclusiones

A raíz de los resultados obtenidos en el análisis de los capítulos relacionados con videojuegos podemos concluir que la serie *Black Mirror* divide principalmente a los gamers en dos categorías: los usuarios de videojuegos que simplemente usan este formato para entretenerse y, principalmente, desarrolladores de títulos de ocio interactivo. Tal es el caso que esta ficción televisiva puede entenderse como una crítica a dichos desarrolladores por los productos que lanzan al mercado y llegan al consumidor.

Además apenas tienen relevancia otros perfiles de gamers como los periodistas especializados, jugadores de eSports, académicos y, en definitiva, quienes hacen del videojuego su profesión más allá del desarrollo o quienes lo ven como mero entretenimiento.

Los usuarios de videojuegos son mostrados como personajes incapaces de establecer relaciones sociales ya sea con familiares o compañeros de trabajo y con hábitos perniciosos y adictivos como pasar horas encerrado y delante de la pantalla, y consumidores de sustancias perjudiciales para la salud como drogas. Al mismo tiempo siempre tienen un comportamiento desquiciado -dudando de la propia realidad- y agresivo, llegando incluso a matar a la persona que tienen al lado. Finalmente la imagen de los desarrolladores de videojuegos es la de individuos sin escrúpulos cuya única meta es la de hacer dinero a costa del sufrimiento ajeno y carentes de empatía.

En definitiva, *Black Mirror* utiliza los estereotipos clásicos a los que siempre se ha asociado al *gamer*, es decir, su representación del pasado para hablar sobre el futuro del videojuego, sin tener en cuenta el presente.

Referencias bibliográficas

- 20 Minutos. (25 de mayo de 2019). La OMS ratifica que la adicción a los videojuegos es un trastorno mental. *20 Minutos*. Recuperado de <https://bit.ly/2K7AbNe>.
- AEVI (2019). *Anuario 2018. La industria del videojuego en España*. [publicación en línea]. Disponible en internet en: <<https://bit.ly/2sK1fud>> [con acceso el 10-06-2019].
- Alienware (Productor). (10 de mayo de 2018). *State of Gaming Today Video Infographic* [Vídeo de YouTube]. Recuperado de <https://bit.ly/2L8fUaR>.
- Allport, G. (1971) *La naturaleza del prejuicio*. Buenos Aires: Eudeba.
- Brocker, C. (productor). (2011). *Black Mirror* [serie de televisión]. Reino Unido: Netflix.
- Cano, J.I. (1993) *Los estereotipos sociales. El proceso de perpetuación a través de la memoria selectiva* (Tesis Doctoral). Recuperado de <https://bit.ly/2XDx7MB>.
- De Andrés, S. (2002) *Estereotipos de género en la publicidad de la Segunda República española: Crónica y Blanco y Negro* (Tesis Doctoral). Recuperado de <https://bit.ly/2IogobC>.
- Echegarria, A., Garaigordobil, M.T., González, J.L. y Villarreal, M. (1995). *Psicología social del prejuicio y el racismo*. Madrid: Centro de Estudio Ramón Areces.
- Endemol (11 de mayo de 2011). *Black Mirror - A new drama from Charlie Brocker*. *Endemol*. Recuperado de <https://bit.ly/2QsqcDc>.
- ESA (2018) *Essential facts about the computer and video game industry*. [publicación en línea]. Disponible en internet en: <<https://bit.ly/2KRcGZJ>> [con acceso el 10-06-2019].
- Estallo, J. A. (1995) *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Fernández, A.R. (2016) Género, cultura y territorio en la didáctica de las ciencias sociales. La deconstrucción de los estereotipos sexuales en la serie Sense8. En C.R. García, A. Arroyo y B. Andreu (Eds.), *Deconstruir la alteridad desde la didáctica de las ciencias sociales: educar para una ciudadanía global* (pp. 331-342). Las Palmas de Gran Canarias: Universidad de Las Palmas y AUPDCS.

- Galán-Fajardo, E. (2006). Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva. *ECO-POS*, 9 (1), 58-81.
- Galán-Fajardo, E. (2007) Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. *CES Felipe*, 7.
- Levis, D. (1997) *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Lippmann, W. (2003) *La opinión pública*. Madrid, España: Cuadernos de Langre.
- López, I. (2014) *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla: Ediciones Arcade.
- Martínez-Jiménez, L. y Zurbano-Berenguer, B. (2018). Perdóname señor. Construcción identitaria y estrategias de supervivencia de la(s) feminidad(es) andaluza(s) en la ficción popular. *Dígitos* (4), 95-116.
- Mullor, M. (16 de enero de 2019). Black Mirror: Bandersnatch' no es un videojuego, y Charlie Brooker te explica por qué. *Fotogramas*. Recuperado de <https://bit.ly/2Is9IYc>.
- Muriel, D. (2018) *Identidad gamer. Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. Madrid: Anait Games.
- Pintado Blanco, T. y Sánchez Herrera, J. (2010) Comportamientos del consumidor en el uso y compra de los videojuegos. En J. Carrillo y A. Sebastián (eds.), *Marketing Hero. Las herramientas comerciales de los videojuegos* (pp. 15-48). Madrid: ESIC Editorial.
- Puerta, D. (2018). La publicidad, la percepción del videojuego en la sociedad y la figura de la mujer. En VV.AA. *iProtesto! Videojuegos desde una perspectiva de género* (pp. 247-276). Madrid: AnaitGames.
- Provenzo, E. (1991) *Video Kids, making sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University Press.
- Tajfel, H. (1984) *Grupos humanos y categorías sociales*. Barcelona: Herder.
- Trivi, M. (25 de enero de 2019). Bandersnatch de 'Black Mirror' y los videojuegos: una relación de ida y vuelta. *El País*. Recuperado de <https://bit.ly/2Y5g8mE>.
- Web oficial de Black Mirror (2019). *Black Mirror I Sitio oficial de Netflix*. *Netflix*. Recuperado de <https://bit.ly/2m8dFnS>.