

La crisis del Covid-19 a través del videojuego. Análisis del discurso de *Death Stranding*: una metáfora de la solidaridad en tiempos de pandemia

THE COVID-19 CRISIS THROUGH THE VIDEO GAME. DISCOURSE ANALYSIS OF *DEATH STRANDING*: A METAPHOR FOR SOLIDARITY IN TIMES OF PANDEMIC

Isaac López Redondo

Universidad de Sevilla

ilopez6@us.es

María Angulo Egea

mangulo@unizar

Resumen

La crisis desatada por el Covid-19 ha tenido su reflejo en los videojuegos. Los tiempos de confinamiento han convertido este medio de entretenimiento en un instrumento de evasión y en un estímulo para el ejercicio físico en los hogares. El videojuego ha ejercido también un rol persuasivo, con casos tan particulares como el de *Death Stranding*, una gran producción que recoge muchos de los aspectos sociales que ha acentuado esta crisis y cuyo discurso se analiza en este trabajo desde una perspectiva semioludológica.

Palabras clave

Videojuegos; Death Stranding; Covid-19; nuevas narrativas; crisis

Summary

The crisis unleashed by Covid-19 has been reflected in video games. Times of lockdown have turned this medium of entertainment into an instrument of escape and a stimulus for physical exercise in the home. It has also played a persuasive role, with particular cases such as *Death Stranding*, a major production that reflects many of the social aspects that have emphasised this crisis and whose discourse is analysed in this work from a semioludological perspective.

Keywords

Videogames; Death Stranding; Covid-19; new narratives; crisis

Sumario / Summary

1. Introducción. El videojuego en el contexto de la pandemia / *Introduction. Video games in the context of the pandemic*
2. Marco teórico. El videojuego como discurso / *Theoretical framework. The video game as speech*
3. Metodología y objetivos / *Methodology and objectives*
4. Análisis discursivo de *Death Stranding*. La trama argumental / *Discursive analysis of Death Stranding. The plot*
 - 4.1. Delimitación y análisis de dinámicas de juego prototípicas y otros elementos fundamentales / *Outline and analysis of prototypical game dynamics and other fundamental elements*
 - 4.1.1. Otros elementos de análisis / *Other elements of analysis*
 - 4.2. Una visión global sobre el discurso de *Death Stranding* / *An overview of the discourse of Death Stranding*
5. Discusión y conclusiones / *Discussion and conclusions*
6. Bibliografía / *References*

1. Introducción. El videojuego en el contexto de la pandemia

La industria del videojuego no ha permanecido impasible a los cambios y trastornos generados por el Covid-19. El confinamiento decretado por el Gobierno para limitar los contagios obligó a los ciudadanos españoles a permanecer en sus hogares durante varias semanas a partir de marzo de 2020. Una situación excepcional que se repitió a lo largo y ancho del mundo y que se tradujo en que buena parte de la sociedad optara por el videojuego como forma de entretenimiento, lo que supuso, durante este tiempo, que el consumo de ocio interactivo alcanzara cifras récord. Según un informe publicado por Games Sales Data, la

venta de juegos digitales aumentó un 142,8% durante la semana en que se anunció el confinamiento en territorio español, seguida de una demanda incipiente de consolas. Dicho informe refleja que en la semana del 16 al 22 de marzo de 2020 se vendieron 4,3 millones de videojuegos en formato físico entre los 50 mercados estudiados a nivel mundial, un 63% más que en la semana anterior (González, 2020). Guillermo Paredes Otero, que investigó los efectos del Covid-19 en el sector de los videojuegos, asegura: «Los usuarios, aislados, buscaban formas de olvidar por un rato la situación que se vivía fuera de sus hogares, desconectar el mundo y adentrarse en otro donde ellos tuvieran el control de sus acciones, cosa que, por medidas gubernamentales y sanitarias, no era posible en la realidad» (2020, p.86). Más allá de sus posibilidades como instrumento de evasión, los videojuegos se erigieron también como un método para hacer deporte y mantenerse en forma, recomendado incluso por la propia Organización Mundial de la Salud durante el periodo de confinamiento. Sus beneficios como alternativa de práctica física ha quedado patente además en diversos estudios (Corvos, C. A., Peroni, B. B., Pintos-Toledo, E., Fernández-Giménez, S. y Brazo-Sayavera, 2020; J.; Azócar-Gallardo y Ojeda-Aravena, 2021). Una forma de ocio aconsejable también para cuidar la salud mental (Nurkovic, 2020).

En los primeros meses de la pandemia, algunos estudios de desarrollo no dudaron en lanzar videojuegos con el coronavirus como protagonista (Paredes Otero, 2020, p. 24). *Nixingzhe* es un juego gratuito para su uso en plataformas iOS y Android, desarrollado por ACE Games en menos de un mes con el objetivo de homenajear a las víctimas del virus y, sobre todo, a la labor del personal sanitario en China. Su título significa «ir contracorriente» y está centrado en ofrecer diferentes perspectivas de la pandemia (Rodríguez, 2020).

Coronavirus Simulator, desarrollado para PC por Evil Scientits y Resptilians, ofrece una visión de la pandemia muy diferente, pues pone al usuario en la tarea de expandir el Covid-19 y destruir la humanidad. Lo cierto, como recuerda Paredes Otero (2020, p. 25), es que esta premisa no era nueva en el sector de los videojuegos. *Plague Inc.* había llegado al mercado ocho años antes, el 26 de mayo de 2012, y planteaba al usuario la tarea de contagiar a toda la humanidad con varias enfermedades. La premisa era liberar un virus en un determinado país y conseguir que mutara, mejorando su transmisión y efectos mientras se extendía por todo el planeta. En el juego, se aprecian medidas y situaciones vividas en la realidad. El propio estudio de desarrollo, Ndemic Creations, recibió numerosas consultas de usuarios sobre qué tenían que hacer para protegerse del Covid-19, y hubo de aclarar en un comunicado que su producto era un videojuego y no un modelo científico. *Plague Inc.* batió récord de descargas en China hasta que fue prohibido por la Agencia Central de Regulación, Censura, Supervisión y Control de Internet en dicho país. Paredes Otero (2020, p. 27) concluye al respecto:

Lo único que está claro es que hace ocho años hubo un videojuego que reflejó cómo es el proceso de propagación de un virus o enfermedad, quedando probada una vez más la importancia educativa e informativa a partes iguales que tiene esta forma de ocio interactivo, más allá del entretenimiento.

Sin olvidar su dimensión lúdica, los videojuegos pueden ser también un potente instrumento formativo y didáctico, es decir, pueden ser considerados como procesos comunicativos no vinculados, en sus objetivos, al entretenimiento y, por tanto, orientados a las otras dimensiones de la comunicación: información y persuasión. Hablamos de los *serious games* (Gómez García, 2014). Cuando los videojuegos enseñan valores sociales y cívicos y buscan la sensibilización de los ciudadanos ante problemas de carácter social son denominados *Games for Social Change* (Paredes Otero, 2018), aunque también han sido bautizados como *Persuasive Games* (Bogost, 2007) o *Social Comitted Games* (Morales, 2015). Ejemplo de la concienciación interactiva que ha ejercido el videojuego como medio de expresión durante la pandemia es *Gracias Héroes*, un título español donde el jugador tiene la posibilidad de encarnar a un enfermero o enfermera que ha de recorrer la ciudad mientras recoge mascarillas y encuentra la vacuna contra el Covid-19. Los enemigos que van apareciendo en pantalla son representaciones de este virus y pueden eliminarse saltando sobre ellos, como es habitual en otros juegos enmarcados dentro del género de las plataformas (López Redondo, 2014, pp. 45-61). En opinión de Paredes Otero (2020, p. 107), el juego es un homenaje a la labor de los sanitarios y su lucha contra el virus y busca destacar la importancia de la prevención, a la vez que representa situaciones vividas durante el confinamiento: calles vacías, pancartas de apoyo colgadas en los balcones de los edificios, restaurantes y parques infantiles cerrados...

La compañía Gamera Nest desarrolló hasta varios juegos gratuitos dirigidos a concienciar sobre los efectos de la pandemia y la necesaria implicación del ciudadano para combatirla (Paredes Otero, 2020, pp. 108-109). En *Sanipong*, dos enfermeros juegan un partido de tenis donde la pelota es en realidad el virus. *Handsteroids* sensibiliza sobre la necesidad de la higiene personal. Para ello, el jugador adopta el rol de un bote de jabón que ha de lanzar gel a las partículas de Covid que flotan en el aire. En *Covinaders* encarnamos a un ciudadano con mascarilla, guantes y gel desinfectante que debe eliminar oleadas de Covid-19. *Coronavirus Attack* fue la adaptación española del clásico *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978), donde una nave tenía que eliminar los correspondientes virus. Por último, *Vacc-Man* supone una versión del clásico *Pac-Man* (Namco, 1980), donde hay que recorrer laberínticos canales de ARN en busca de muestras para elaborar la vacuna contra el Covid-19.

Es evidente que el videojuego ha adoptado un papel protagonista en la sociedad durante la pandemia de Covid-19, especialmente durante los meses que duró el confinamiento. El propio virus ha sido un elemento de inspiración para la creación de determinados videojuegos que, a su vez, han servido como herramienta de sensibilización social. Dado que el videojuego se ha convertido en un objeto cultural que participa en el imaginario colectivo, cabe detenerse en el mensaje que pueden llegar a transmitir algunas de estas producciones. Planells (2015, p. 10) asegura que el videojuego ha desarrollado no solo su aspecto jugable y su capacidad gráfico-sonora, sino que también ha conseguido elaborar mundos de ficción similares a los del cine, el teatro o la literatura. Por todo ello, los videojuegos constituyen verdaderos mundos posibles insertos en la lógica propia de la ficción, y participan de manera clave en el actual imaginario cultural de las sociedades contemporáneas. El videojuego, por tanto, puede y debe ser estudiado no solo como un medio de entretenimiento, sino como una obra comunicativa, puesto que detrás de todo videojuego hay un discurso, una determinada visión del mundo (Pérez Latorre, 2012, p. 19).

2. Marco teórico. El videojuego como discurso

Los videojuegos son textos interactivos con un valor añadido de cibertextualidad y, como tales, pueden ser analizados como textos, como discursos, en la acepción general del término. Vilches Manterola (2021, p. 756) recuerda que en el videojuego se puede distinguir un relato, una trama narrativa, una historia y un discurso, pero su esencia se encuentra en las mecánicas y reglas que lo integran, donde el usuario no es un espectador multimedia sino un jugador cuya acción se halla presionada por la amenaza del fracaso en la obtención de los objetivos. En su opinión, la gramática del videojuego no es narrativa sino que está compuesta por patrones definidos por reglas de juego, con conexiones entre jugador y juego, con tareas y retos que debe superar. El videojuego se apoya, a su vez, en muchos elementos del lenguaje y técnicas del cine, sobre todo cuando utiliza pequeños filmes o cinemáticas, pero su gramática fundamental es la jugabilidad.

Oliver Pérez Latorre (2012, pp. 46-48) plantea cuatro ejes fundamentales en la estructura interna del juego:

- Sujeto vs. Entorno. El jugador necesita integrarse como individuo en una estructura ajena, representada por las reglas del entorno de juego. En este sentido, todo juego se puede concebir como una metáfora sobre las relaciones sujeto/entorno, a través del diseño del protagonista del juego o "sujeto jugador" y las reglas que definen el entorno de juego.

- Mundo vs. Experiencia. Versa sobre la relación entre el “sistema de juego” y las “experiencias de juego” prototípicas, llamadas *gameplay/s*, un concepto que el propio autor define como “experiencia prototípica de juego prescrita a un objetivo o estado terminal determinado y diseñada en tanto que perfilada, indirectamente, por el sistema de juego” (p. 48). En un análisis discursivo del videojuego, recuerda Pérez Latorre, se debe tener en cuenta que el jugador no solo juega al videojuego sino que también, en parte, “es jugado” por el juego.
- Experiencia vs. Objetivo. Durante la experiencia del juego todo jugador aprende determinados comportamientos como adecuados o idóneos para alcanzar ciertos objetivos o estados terminales, por encima de otros comportamientos que se presentan como menos eficaces para ello o, incluso, penalizados en el juego. Se trata de un eje discursivo fundamental en la estructura del videojuego: la experiencia del jugador como “experiencia prescrita” respecto a determinados objetivos o estados terminales.
- Redundancia vs. Variabilidad. Todos los juegos poseen determinados componentes de Redundancia (acciones y eventos repetitivos entre diferentes “niveles” o partidas) y determinados componentes de Variabilidad (acciones con libertad de decisión del jugador y variantes o incluso aleatoriedad de cierto tipo de eventos del mundo del juego).

En el siguiente apartado quedará definido el método utilizado para llevar a cabo el análisis de *Death Stranding*, cuyo discurso guarda una estrecha relación con las situaciones vividas durante la pandemia del Covid-19, como veremos más adelante.

3. Metodología y objetivos

El presente trabajo gira en torno al videojuego como medio de expresión y pone el foco en uno de los videojuegos más esperados de los últimos años, *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019), obra de uno de los creadores más carismáticos e innovadores de todos los tiempos, Hideo Kojima (Tavera, 2021). El videojuego fue elaborado durante casi tres años por un estudio formado por 80 personas (González, 2019). En el citado título, el usuario se pone en la piel de un transportista o repartidor llamado Sam, en cuyas manos recae la responsabilidad del futuro de la Humanidad. Pese a tratarse de una obra de ficción, los problemas a los que se enfrenta el protagonista de este título se asemejan a los que el mundo real ha atravesado durante el periodo de confinamiento propiciado por

el Covid-19. El desempeño profesional de Sam guarda una estrecha relación con el importante papel que transportistas y repartidores han llevado a cabo durante la pandemia, especialmente en los momentos de confinamiento, encargados de velar para que a cada ciudadano no le faltara nada en su hogar, desde enseres y productos de primera necesidad hasta objetos destinados al mero entretenimiento. En este sentido, la obra de Kojima, lanzada unos meses antes de que estallara la crisis sanitaria, se anticipa a todo lo que el ser humano iba a experimentar a lo largo de 2020. Esta interesante reflexión compartida con Daniel García Raso (2021, p. 165), sirve como hipótesis para el presente trabajo. Con esta premisa como punto de partida, el objetivo es analizar el videojuego *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) para tratar de validar estas conexiones entre el mundo real y el mundo de ficción construido dentro de este videojuego, teniendo en cuenta las tres dimensiones expresivas fundamentales de este medio: la dimensión lúdica, la dimensión narrativa y la dimensión enunciativa. No obstante, el estudio se centrará en sus dos primeras dimensiones, es decir, el videojuego como juego y el videojuego como narración. Para ello realizaremos un análisis del citado título desde una perspectiva semioludológica, siguiendo el enfoque metodológico planteado por Oliver Pérez Latorre (2012). El análisis aspira a comprender la forma en que el lector/usuario entiende la obra, pero sobre todo pretende profundizar en aquellos contenidos o valores transmitidos por ella de los que el receptor puede no ser del todo consciente y que se nutren del imaginario colectivo o contribuyen a la construcción del mismo.

En el caso de juegos de estructura abierta, como el que nos ocupa, Pérez Latorre recomienda culminar el análisis discursivo del videojuego apoyándonos en el eje Sujeto/Entorno, mencionado en el marco teórico. Para llevar a cabo este análisis, sin dejar a un lado los otros ejes fundamentales en la estructura interna de un juego señalados con anterioridad, aplicaremos los siguientes procedimientos básicos (pp. 49-50):

1. Delimitar las unidades de *gameplay* representativas del juego.
2. Analizar cada una de las unidades segmentadas.
3. Organizar los contenidos y valores obtenidos sobre el Sujeto/Entorno, ya en clave transversal a las diversas unidades de *gameplay*.

El presente trabajo utilizará tomará como marco o punto de partida los análisis previos de críticos de videojuegos e investigadores. No obstante, la aplicación del modelo de análisis descrito puede ayudar a encontrar facetas discursivas que podrían haber pasado desapercibidas hasta el momento. El objetivo último será establecer paralelismos entre el mensaje subyacente del citado videojuego y las circunstancias vividas durante los primeros meses de la

pandemia, especialmente en momentos de confinamiento. En el momento en que se redactan estas líneas, *Death Stranding* está disponible tanto para ordenadores PC como para la consola Playstation 4. Aunque las dos versiones ofrecen características similares, nos hemos decantado por analizar la de Playstation 4, plataforma en la que el juego apareció de forma exclusiva el 8 de noviembre de 2019. Su posterior aparición en PC tuvo lugar el 14 de julio de 2020.

4. Análisis discursivo de *Death Stranding*. La trama argumental

El videojuego creado por Hideo Kojima transcurre en una suerte de distopía, en un futuro indeterminado en el que la Humanidad ha sido asolada por un fenómeno conocido como *Death Stranding*, una especie de cataclismo que ha fusionado el mundo de los vivos y los muertos estableciendo unos estadios intermedios y personales llamados Playas. Este hecho ha provocado la aparición de entes varados (EV), almas de los muertos atrapadas en nuestro mundo que, en contacto con los vivos, desatan otro fenómeno llamado Vacío, una explosión nuclear generada por la conjunción de materia y antimateria que al producirse deja un profundo cráter en el suelo. El *Death Stranding* ha dejado materializada en la atmósfera un nuevo tipo de materia llamada quiralio que hasta el momento había sido imperceptible para el ser humano. A su vez, la fusión del mundo de los vivos y los muertos ha desatado otro fenómeno, el Declive, una lluvia que acelera el tiempo de aquello que toca y que está repleta de quiralio, la materia del más allá que se ha filtrado en el mundo de los vivos.

En este contexto, Sam Porter Bridges, un transportista o portador, recibirá la misión de cruzar Estados Unidos de este a oeste para reconectar el país a través de una red quiral que utiliza las Playas para enviar grandes cantidades de información al instante. A su vez, deberá rescatar a Amelie, su hermana y potencial sucesora de las Ciudades Unidas de América (UCA), tras el fallecimiento de Bridget Strand, la última presidenta. A medida que reconecte nodos irá desvelando numerosos interrogantes. Además, tendrá distintas visiones a través de su conexión con un Baby Bridges (BB) llamado Lou, un bebé que vive dentro de una cápsula adherida a su traje y que le permite detectar y ver a los Entes Varados. En su aventura, Sam habrá de asumir numerosos encargos de diversa índole y cargar a sus espaldas con ellos mientras se enfrenta a bandidos, los mencionados EV, a los terroristas del grupo Homo Demens, dirigido por Higgs, y, por encima de todo, a los accidentes geográficos que pueblan los vastos parajes que el protagonista habrá de recorrer. La macroestructura narrativa del juego responde al siguiente esquema, donde aparece el título de cada uno de los capítulos:

- Prólogo: Portador
- Episodio 1: Bridget
- Episodio 2: Amelie
- Episodio 3: Fragile
- Episodio 4: Unger
- Episodio 5: Mama
- Episodio 6: Deadman
- Episodio 7: Clifford
- Episodio 8: Heartman
- Episodio 9: Higgs
- Episodio 10: Die-Hardman
- Episodio 11: Clifford Unger
- Episodio 12: Bridges
- Episodio 13: Sam Strand
- Episodio 14: Lou
- Episodio 15: El mañana está en tus manos

En un primer acercamiento a la trama argumental de *Death Stranding*, Jorge Fuentes (2020) asegura que esta estructura en forma de capítulos presentados como monográficos dedicados a cada uno de los personajes sirve de marco para perfilarlos desde el punto de vista de algún problema o experiencia traumática, definen los tics y manías de cada uno de ellos y tienden a resolverse como sublimación o catarsis de los mismos, ofreciendo algún tipo de resolución o punto de inflexión relevante al respecto. En cierto modo, se trata de un retrato coral donde cada personaje aporta un sentido que completa la obra. Este recurso podemos observarlo en la narrativa de obras como *Hiroshima*, de John Hersey, o *Voces de Chernóbil. Crónica del Futuro*, de Svetlana Alexiévich, donde la tragedia siempre es coral, no de un solo individuo, nadie monopoliza el relato. Se trata, por tanto, de una polifonía de voces.

4.1. Delimitación y análisis de dinámicas de juego prototípicas y otros elementos fundamentales

En función del modelo de análisis planteado en el apartado de metodología, el primer paso de este proceso será delimitar las *gameplays* prototípicas de *Death Stranding*. A la hora de realizar esta segmentación, hemos de tener en cuenta los módulos esenciales de *gameplay*, los cuales responderán a una secuencialidad temporal dentro de la estructura narrativa del juego y, en otras ocasiones,

tendrán un carácter atemporal y dependerán de la propia voluntad del jugador. En este sentido, los módulos esenciales de *gameplay* son los siguientes:

1. Misiones limitadas enmarcadas dentro del argumento principal:
 - Encargos para Sam
2. Gameplays alternativas:
 - Encargos estándar
 - Encargos estándar con bots
 - Entregas perdidas

Como ya hemos señalado, *Death Stranding* nos pone en la piel de Sam Bridges, cuya labor como portador, transportista o mensajero es la de realizar repartos, llevando paquetes de diversa índole de un lugar a otro por el extenso y desolado territorio de los Estados Unidos, que el jugador irá descubriendo conforme avance el juego. Estos repartos son encargos que se aceptan en cada una de las terminales de la UCA (siglas en inglés de Ciudades Unidas de América). Los denominados Encargos para Sam son misiones principales y secundarias que no podrán repetirse al ser completadas. Visualmente ambas se pueden identificar a partir de una estrella que aparece en la pantalla junto a cada encargo principal. La mayoría de estos encargos sirven para activar terminales y conectar cada uno de ellos a la red quiral. Al comenzar el juego, tras una escena cinemática introductoria, nuestro primer cometido consistirá en entregar una remesa de drogas inteligentes en Central Knock City, la primera terminal de envíos de las UCA. Para llegar hasta este lugar, hemos de salvar los accidentes geográficos que encontramos en el camino mientras seguimos los consejos que aparecen impresos en pantalla. Este primer encargo funciona a modo de tutorial, pues muestra las bases fundamentales sobre las que se edifica el juego.

Los Encargos estándar son misiones infinitas que el jugador puede repetir tantas veces como quiera, pero que no afectan a la historia principal, al igual que el resto de encargos contemplados como *gameplays* alternativas. Estas misiones estarán disponibles en cada uno de los terminales, pero tanto la cantidad como la naturaleza de las mismas variará en función de cada terminal. El jugador podrá viajar libremente por el mapa y elegir los encargos que desee realizar en cada momento. Será necesario avanzar en el juego para acceder a los llamados Encargos estándar con bots. Se trata de misiones que un robot puede realizar por ti. Al tratarse de encargos que los robots llevarán a cabo de forma automática, es preciso que el terreno por el que se desplacen a lo largo de la ruta marcada

sea poco escabroso, pues de lo contrario la carga puede llegar dañada a su destino. Sobre los elementos que condicionan cada una de las misiones y los factores que premian o castigan al jugador nos detendremos más adelante. Por último, las Entregas perdidas son objetos que encontraremos dispersos por el terreno y que por alguna razón no han llegado a su destino. Este tipo de misiones, que consisten en recoger estas mercancías y llevarlas hasta algún terminal, pueden abordarse en cualquier momento de la aventura.

Como podemos observar, el diseño lúdico del juego gira en torno al objetivo central de realizar encargos, si bien, en determinados momentos de la historia principal, Sam abandona el rol de portador para llevar a cabo acciones más propias de otros juegos de acción y disparos (*shooters*). No obstante, estos coyunturales cambios de planteamiento obedecen fundamentalmente a razones narrativas. Es el caso del capítulo 4, por citar un ejemplo, en el que Sam vive una experiencia extrasensorial. De repente aparece en un campo de batalla y ha de localizar un objetivo a través los pasillos angostos de unas trincheras y acabar con él mediante el uso de armas de fuego. El empleo de la violencia es aquí una excepción que se aleja del eje fundamental del diseño lúdico del juego. Más adelante nos detendremos en esto.

Volvamos ahora al principio. Ya hemos visto cómo determinadas misiones permiten al jugador avanzar en la historia, pero este siempre tiene la opción de desatender la cadena de *quests* o tareas principales, y centrar su experiencia de juego en los otros modelos de *gameplay* alternativos. Pese a su complejidad atlética y su destreza para atravesar terrenos difíciles, Sam no encaja dentro del perfil habitual de héroe de videojuego. Se trata de un personaje frágil, que sufre a cada paso que da, con las limitaciones físicas y psicológicas propias de un ser humano. Vidas vulnerables y precarias que la crisis pone en evidencia. Una vulnerabilidad que, aunque entendamos, como señala Butler (2006), que se trata de una condición ontológica del cuerpo (que como fenómeno social depende para ser de los otros), deviene precaria o directamente «inhabitable» en este proceso de crisis en el que se ha instalado «la carencia, la desigualdad, la violencia o todo aquello que de un modo u otro puede venir a cercenar la articulación de una vida digna» (Mendiola, 2014, p. 49).

Al comienzo, Sam dispone de una equipación básica y una serie de atributos personales que podrá ir mejorando en el transcurso del juego, pero al igual que cualquier ser humano, necesita descansar y dosificar su energía para conseguir un rendimiento óptimo. El diseño lúdico plantea al jugador una serie de límites razonables a los movimientos y capacidades del personaje que sirven al propósito de humanizarlo.

Las misiones del argumento principal parten siempre de una renuncia a la libertad del Sujeto/jugador, como suele ser habitual en los videojuegos de

mundo abierto. Sin embargo, aunque la experiencia de juego pase de la exploración libre a ceñirse a la necesidad de llegar a un punto concreto del mapa, el jugador decidirá libremente la ruta a seguir hasta alcanzar su destino. A cambio, realizar una misión conlleva también algunas recompensas: un mayor conocimiento del entorno en el que se mueve, algo que resulta fundamental para el desarrollo del juego, ya que la orografía del terreno es extremadamente compleja y conviene conocerla para trazar las rutas más adecuadas y así ahorrar tiempo y esfuerzo y evitar peligros; por otra parte, llevar adelante las misiones principales se traduce en bonificaciones de equipo o mejoras de objetos disponibles. A su vez, cada vez que conectemos una terminal a la red quiral, podremos conocer con mayor detalle todos los recursos e infraestructuras existentes en esa zona. Más allá de los personajes con un papel protagonista dentro de la trama principal, Sam conocerá a un número importante de personajes secundarios en cada una de las terminales que vaya descubriendo. Sus perfiles son diversos, pero todos recurrirán a él para encomendarle innumerables encargos. Cada vez que se completa un encargo, subirá el nivel de ese terminal, se ampliará el almacén de materiales (con los que se pueden construir objetos que resultarán útiles en nuestros trayectos) y se ampliará el ancho de banda de la red quiral.

4.1.1. Otros elementos de análisis

Antes de analizar el discurso de *Death Stranding*, conviene detenerse en otros elementos fundamentales. Pese a tratarse de una experiencia diseñada para un jugador, el título cuenta con funciones multijugador asíncronas, es decir, aunque nunca interactuamos *on line* de forma directa con otros jugadores, todo aquello que realicemos dentro de nuestra partida puede influir en la de cualquier otro jugador y viceversa. Todas aquellas estructuras que construyamos –escaleras, anclajes de escalada, puentes...– podrán ser utilizadas por otros jugadores, al igual que nosotros podremos hacer uso de todo aquello que otros hayan dejado en su camino. En cualquier momento, podemos consultar dentro de nuestro perfil los llamados Enlaces puente. Se trata de una estadística que a medida que suba desbloqueará un mayor número de funciones multijugador. Aquí entran en escena los llamados Contratos de conexión, que nos permitirán establecer vínculos con otros jugadores y ampliarán las posibilidades de ver las estructuras que hayan creado y utilizarlas si resulta necesario. También es posible recoger entregas perdidas y objetos que hayan dejado otros jugadores. El aumento de nivel en los Enlaces puente posibilita de forma progresiva otras funciones, como la posibilidad de realizar peticiones de suministros a otros jugadores, así como mejorar o reparar las estructuras ajenas.

Todas las posibles acciones analizadas en líneas anteriores repercuten en el sistema de progresión del personaje, donde, como si de una red social se tratase, el Sujeto/jugador recibirá «Me gusta» por cada misión completada. También puede recibir «Me gusta» de otros jugadores y otorgárselos a ellos. Debido a la compleja orografía del terreno, las señalizaciones de accidentes geográficos pueden ser muy útiles y, por tanto, valoradas por los jugadores. Asimismo, se pueden fabricar vehículos que estarán disponibles para la comunidad, construir carreteras que faciliten el tránsito, así como todas las acciones que forman parte de cada misión, ya señaladas en líneas anteriores. Parece que esta «conciencia de clase», conciencia «para sí» se está reflejando en proyectos socioculturales «del procomún» (Fraguas, 2011). Formas de desarrollo y emancipación desde «lo común» que vienen fructificando (Laval & Dardot, 2015). Una manera distinta de sobrevivir dentro del sistema.

El Entorno del jugador está formado por paisajes en los que, tras ese cataclismo denominado *Death Stranding*, la naturaleza parece haber ganado el pulso al ser humano y sus construcciones urbanísticas. Grandes extensiones pobladas por montañas rocosas, ríos serpenteantes, cascadas o terrenos desérticos en donde las estructuras y edificios construidos por el hombre parecen limitarse a refugios y almacenes. Cada nuevo encargo exigirá al jugador cierta planificación, desde trazar la ruta más adecuada hasta seleccionar el equipo estrictamente necesario, pues todo exceso de carga repercute en la movilidad y en el cansancio de Sam. El Entorno presenta, además, otras dificultades añadidas en forma de climatología y de enemigos. La lluvia es ahora un efecto atmosférico denominado Declive que dañará el equipo. Existe la posibilidad de buscar refugio para evitar esta lluvia, pero el personaje no sufrirá daño alguno, puesto que lleva puesto un traje especial que le protege. Sin embargo, esta lluvia o Declive puede ser la antesala de la entrada en escena de los Entes Varados (EV), una especie de fantasmas que han quedado atrapados en la Tierra tras el *Death Stranding* y que tratan de engullir a los seres vivos. Sam es capaz de resucitar si es devorado por alguno de estos seres, pero dejará una enorme grieta en el emplazamiento de su muerte. Otro de los enemigos que el jugador puede encontrar a lo largo de la aventura son los MULAS, saqueadores interesados en las cargas que transportan los portadores. Su único propósito es este, por lo que la vida del protagonista no pelagra, pero sí todos sus objetos y cajas. Por último, los Homo demens conforman un grupo terrorista que hará acto de presencia en el juego cuando haya avanzado la historia. Estos últimos enemigos llevan armas de fuego y no tendrán ningún tipo de pudor a la hora de utilizarlas para acabar con la vida del protagonista. El discurso del juego ofrece una interesante interpretación de cómo evitemos o acabemos con cada uno de estos enemigos. Sobre este aspecto nos detendremos en el siguiente apartado.

4.2. Una visión global sobre el discurso de *Death Stranding*

En su núcleo discursivo, *Death Stranding* pone en escena una regla transformacional (acción-efecto) entre la realización de un encargo y el bien común. En general, cada una de las acciones de Sam que repercuten en el bien de la comunidad se traducen en una recompensa para el jugador, ya sea un objeto, una mejora de sus atributos o un mayor nivel de popularidad gracias a los «Me gusta» recibidos. El juego establece una regla fundamental por la que premia en todo momento la actitud solidaria del jugador, no solo cuando transporta mercancías de un lugar a otro, sino también cuando recoge entregas perdidas de otros jugadores o construye y comparte estructuras y objetos con ellos. John Tones (2019) considera especialmente interesante que todo lo que se construya en el juego pueda ser compartido con otros jugadores, y valora así el mensaje subyacente de estas mecánicas: «*Death Stranding* es un juego profundamente humanista, y que se toma muy en serio su mensaje de la comunicación como una herramienta imprescindible para conformar una sociedad con un mínimo de esperanza».

En su análisis, Jorge Fuentes (2019) comparte esta visión humanista del videojuego, donde los personajes que forman parte del mismo suelen mostrar una actitud constructiva y colaboradora:

En *Death Stranding* las personas se reconocen como iguales, cooperan, se ayudan. Están dispuestos a compartir recursos valiosísimos como medicamentos o comida, que intercambian a través de justamente los viajes que protagonizamos. Tampoco es un juego donde los personajes muestren una actitud sombría ni taciturna, casi todos los que conocemos durante el peregrinaje de Sam hacia la costa oeste muestran actitudes abiertas, optimistas y pragmáticas. Reconocen la complejidad de los problemas que tienen que resolver pero no tienen miedo de habérselas con ellos y encontrar formas ingeniosas o útiles de solucionarlos.

Fundamentalmente, el mundo lúdico/narrativo del juego se establece entre un Sujeto marcado por su condición de portador, con las debilidades y fortalezas propias de un ser humano, y la inmensidad del Entorno, un territorio asolado por un cataclismo, donde el urbanismo ha dado paso a paisajes agrestes y salvajes; un entorno bello pero hostil. Su protagonista debe llevar a cabo una serie de acciones mientras mantiene un nivel de energía (llamada resistencia en el juego) que ha de dosificar en todo momento y que condiciona, por ejemplo, la acción de atravesar un río o escalar una montaña. A diferencia de otros juegos, el héroe está «humanizado» en tanto que ha de descansar y dosificar sus esfuerzos. Este concepto está indisolublemente asociado a la mecánica principal del juego, que

no es otra que transportar mercancías de un punto a otro. Un planteamiento que lo aleja de los convencionalismos en las grandes producciones de videojuegos:

«El universo de *Death Stranding* se construye a través del exceso y el contraste. El paisaje natural que recorreremos a pie en la piel del mensajero Sam Porter Bridges no sólo es hipnóticamente hermoso y extremadamente detallado sino que también resulta inhóspito e inhabitable; rico, a la vez que carente de todo beneficio práctico. Es curioso como en la última propuesta de Hideo Kojima lo bello es aquello que puede llegar a matarnos; lo natural se presenta como un ambiente incompatible con toda vida humana, mientras que los fríos búnkeres, grises monumentos al progreso tecnológico, son los únicos lugares capaces de mantenernos protegidos y a salvo. En *Death Stranding*, lo extraordinario no es saltar entre edificios ni disparar con la precisión del mejor francotirador sino caminar en línea recta, evitando las caídas que dañan nuestro cuerpo y nuestra mercancía; una redundancia en lo pequeño, en algo que tanto en otros juegos como en la vida real hacemos sin pensar [...]» (Trivi, 2020)

Pero, tal vez, una de las claves más interesantes del discurso de *Death Stranding* tiene que ver con el uso de la violencia. En el apartado anterior, enumerábamos los diferentes tipos de enemigos a los que Sam debe hacer frente en determinados momentos. Si le detectan irán a por él, pero el juego ofrece al jugador opciones alternativas al enfrentamiento directo. Existe la posibilidad de maniatar a los enemigos o de dejarlos aturdidos mediante el uso de armas no letales. La simple alternativa de evitar la muerte de otras personas –MULAS o terroristas– para alcanzar ciertos objetivos constituye un elemento discursivo deliberadamente antibelicista, que invita al jugador a eludir la violencia explícita. De hecho, el juego castiga la acción de matar a otras personas. Cuando alguien muere, su cadáver permanece en el escenario. Si se produce la necrosis del cuerpo, tendrá lugar una explosión que provocará un enorme cráter y destruirá cualquier tipo de estructura que exista en la zona. Esto obliga al jugador a recoger el cadáver y llevarlo hasta un crematorio, una tarea que entraña ciertas dificultades y para la que será necesario emplear tiempo, esfuerzo y recursos. Por tanto, lo más adecuado será siempre evitar la muerte de cualquier ser humano, incluso aunque se trate de un enemigo. En *Death Stranding*, por tanto, matar no es el camino más fácil para alcanzar los objetivos marcados.

5. Discusión y conclusiones

Death Stranding ofrece un discurso humanista donde el principal objetivo para el jugador es salvar a la Humanidad, volver a conectarla. El análisis de sus

principales *gameplays* demuestra que la actitud colaborativa y solidaria es la mejor herramienta para obtener recompensas y avanzar en el juego, dejando a un lado la violencia. Como ya hemos señalado con anterioridad, los principales referentes discursivos del videojuego son Sujeto, Entorno y Experiencia (o Actividad) vinculada a un objetivo. Pero hemos de tener en cuenta otros estratos como la composición visual, la puesta en escena, la realización audiovisual o la banda sonora que contribuyen, junto al diseño lúdico, a dotar de valor semántico a esos «protagonistas» fundamentales de la macroestructura lúdica (Pérez Latorre, 2012, p.79). En este sentido, los amplios escenarios en los que transcurre la aventura y por los que el protagonista caminará incesantemente, son parajes naturales que invitan a la reflexión y que contribuyen de forma extraordinaria al discurso que plantea el juego sobre la necesidad de que los seres humanos estrechen sus lazos.

Mientras los páramos de otros juegos son no-lugares, el entorno en el que se mueve Sam Bridges es un lugar con entidad. Y es en este escenario en el que la comunidad se encuentra, se celebra y se autorrepresenta a través de edificaciones compartidas, que tienen sentido como interrelación y como puente metafórico hacia el otro (Azcona, 2020).

Este tono introspectivo al que nos referíamos antes se acrecienta cada vez que Sam emprende un largo trayecto y comienzan a sonar algunas de las delicadas y sugestivas piezas musicales que componen su banda sonora. Sam Porter Bridges se muestra como un ser humano indefenso ante la inmensidad de la naturaleza, pero la música proyecta un mensaje de optimismo al que el Sujeto/jugador se aferra para alcanzar sus objetivos. Ese sentimiento de esperanza que impregna el discurso de *Death Stranding* es uno de los muchos paralelismos que permiten conectar su jugabilidad con los problemas del mundo real. Como acertadamente señala García Raso (2021), llama la atención la elección de una profesión como la de repartidor o transportista para hacer que en ella recaiga la responsabilidad del futuro de nuestra civilización. En este sentido, Hideo Kojima, escritor, productor y director del juego, anticipa la épica del trabajo que los repartidores iban a desempeñar meses más tarde durante la pandemia:

Junto a los profesionales sanitarios, el personal de limpieza, logística, cajeras y reponedores y otros tantos trabajadores y trabajadoras, mientras el resto estábamos confinados en casa, salían a la calle todos los días para que no nos faltara de nada. Ese esfuerzo heroico lo percibimos también en Sam. Durante muchos de los encargos vemos cómo su energía desciende, cómo protege con su vida la entrega, le escuchamos gruñir de cansancio y agotamiento, tener que descansar en mitad del camino porque no puede más, desfallecer...

todo para que la gente que ha quedado aislada no se quede sin sus medicinas, discos de música, vestidos, libros o, incluso, una pizza (p. 165).

Por otro lado, la experiencia de jugar a *Death Stranding* durante los primeros meses de confinamiento reforzaba ese mensaje de esperanza que forma parte del discurso de este título y que convierte al videojuego como medio en un instrumento de evasión necesario en este contexto social. El modo multijugador asíncrono, ya comentado, daba respuesta a la necesidad de estrechar lazos sociales en momentos en los que el contacto físico entre las personas estaba restringido por cuestiones sanitarias. Como Jorge Fuentes (2020) advierte, «jugar a *Death Stranding* es jugar agotado, derrotado, buscando desesperadamente un refugio en forma de ocio y evasión que facilite de alguna manera el tránsito por este mar de brea que aún no termina». En muchos sentidos, continúa Fuentes, se puede decir que este es el núcleo temático del juego, «un prolongado discurso sobre la esperanza, el afecto y sobre cómo podemos aprender a relacionarnos en un mundo fracturado en el que el contacto físico se ha convertido en un peligro inasumible para la mayoría de la gente». En efecto, pese a que la trama argumental discorra en un mundo postapocalíptico, su discurso se presenta como una metáfora sobre la necesidad de aunar esfuerzos como miembros de una sociedad para superar una crisis sin precedentes, del mismo modo que en el mundo real hemos sido protagonistas de una crisis sanitaria, económica y social, que nos ha mantenido aislados, que ha hecho tambalear los cimientos del mundo y que se ha cobrado la vida de millones de personas. Pese a todo, el horizonte es siempre un mejor futuro:

En 2020 seguimos aún nuestro tránsito por el largo túnel, pero si miramos en la dirección a la que apunta *Death Stranding* podemos llegar a algunas conclusiones: que si hay luz al final del túnel es porque también la había al principio, y durante todo el viaje aunque brevemente ésta no sea visible. Que la inevitabilidad es esa luz, la esperanza, y lo excepcional el túnel, un segmento con principio y fin por el que pasamos pero que al final dejamos atrás. Y siendo todo esto así, nada nos impide conectar los dos puntos como si una de las entregas de Sam se tratase, y llevar esa llama mágica que no se puede apagar ni aunque queramos desde donde estamos hasta su destino, un futuro más amable que el presente en el que estamos (Fuentes, 2020).

La presente investigación pone de manifiesto cómo la industria del videojuego ha permanecido permeable a todo cuanto ha acontecido en este contexto de crisis desatado por el Covid-19, pero también cómo una gran producción dirigida al gran público puede esconder un mensaje de esperanza. El análisis discursivo de *Death Stranding* evidencia cómo las principales acciones del Sujeto/jugador

están siempre encaminadas a alcanzar el bien común en un entorno hostil y en un momento de especial crudeza para la Humanidad. El metaanálisis del citado juego muestra, además, otros mensajes subyacentes que beben del imaginario colectivo pero también lo nutren. Sirvan, como conclusión final, las palabras de Paula García (2021) acerca de la naturaleza de un título que ha suscitado elogios de gran parte de la crítica y cuyas características justifican que se haya convertido en objeto de estudio en el presente trabajo.

Hideo Kojima y el equipo de Kojima Productions creen, firmemente, que los seres humanos son fundamentalmente buenos, y a través de *Death Stranding* trata de explicarlo en el lenguaje más puramente de videojuego: creando sistemas alrededor de ello. Y funciona: nos encontramos a nosotros mismos interiorizando que, cuando está sobre la mesa la opción de ayudar, la inmensa mayoría de veces preferimos hacerlo a no hacerlo. Es difícil comprender lo arriesgado de apoyar un título entero en esta especie de candidez, en un pensamiento sobre la bondad propia y ajena; y es por eso que, con todas sus peculiaridades, es difícil no ver *Death Stranding* como un juego particular pero, a su propia manera, perfecto.

5. Referencias

- Aleksievich, S. (2015). *Voces de Chernóbil. Crónica del futuro*. Debate.
- Azócar-Gallardo, J. y Djeda-Aravena, A. (2021). Los videojuegos activos en tiempos de pandemia por COVID-19: una potencial estrategia para aumentar la actividad física de los escolares. *Fisioterapia* 43 (2021), 124. <https://www.elsevier.es/es-revista-fisioterapia-146-pdf-S0211563821000018>
- Azcona, P. (27 de noviembre de 2020) No ha lugar. *Anait*. <https://www.anaitgames.com/articulos/no-ha-lugar>
- Bogost, I (2007). *Persuasive Games. The expressive power of videogames*. Londres: Massachusetts Institute of Technology.
- Butler, J. (2006). *Vida precaria: El poder del duelo y la violencia*. Paidós.
- Corvos, C. A., Peroni, B. B., Pintos-Toledo, E., Fernández-Giménez, S. y Brazo-Sayavera, J. (2020). Beneficios de los videojuegos activos sobre parámetros de aptitud física relacionada con la salud: un comentario en tiempos de cuarentena. *Revista Médica del Uruguay* 2020; 36(4): 431-435 doi: 10.29193/RMU.36.4.11
- Death Stranding (2109, Kojima Productions)
- Fraguas, A. (28 de diciembre 2011). La revolución cultural del procomún. *Elpais.com*. 28 de diciembre. https://elpais.com/cultura/2011/12/27/actualidad/1324940405_850215.html
- Fuentes, J. (24 de noviembre de 2020). La luz al principio y al final del túnel. *Anait*. <https://www.anaitgames.com/articulos/death-stranding-monografico-luz-tunel>
- García, Paula (2021): *Death Stranding: Caminando hacia nuestros defectos, junto a nuestras virtudes*. *Break*, nº7. Héroes de papel.

- García Raso, D. (2021). *Palabra de triple A. Progresismo para transformar la realidad en las grandes producciones de videojuegos*. Héroes de papel.
- Gómez García, S. (2014). ¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo? Una introducción a los *serious games*. Logroño: Universidad Internacional de La Rioja.
- González, S.C. (1 de abril 2020). Coronavirus en España: Se disparan las ventas de juegos digitales y consolas durante el confinamiento. *Meristation*. https://as.com/meristation/2020/04/01/noticias/1585718671_031787.html
- González, S. C. (18 de septiembre 2019). Death Stranding se ha desarrollado en menos de 3 años por 80 personas. https://as.com/meristation/2019/09/18/noticias/1568783622_195941.html
- Hersey, J (2009). *Hiroshima*. Random House Mondadori.
- Laval, C. y Dardot, P. (2015). *Común. Ensayo sobre la revolución en el siglo XXI*. Gedisa.
- López Redondo, I. (2014). ¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI. Ediciones Arcade.
- Mendiola, I. (2014). Vulnerabilidad, precariedad e inhabitabilidad: imágenes para repensar la producción de vidas (in)visibles. En Arribas, S. y Gómez Villar, A. (eds.) *Vidas dañadas. Precariedad y vulnerabilidad en la era de la austeridad*. (pp. 45-75). Artefakte.
- Morales Corral, E. (2015). *Serious Games. Diseño de videojuegos con una agenda educativa y social*. Barcelona: Editorial UOC.
- Nurkovic, E. (2020). Videojuegos para una crisis. *The conversation*. <https://theconversation.com/videojuegos-para-una-tesis-138636>
- Paredes Otero, G. (2020). *Game Over? Los efectos del Covid-19 en el sector de los videojuegos*. Autoedición. ISBN: 9798583412532
- Paredes Otero, G. (2018) Los serious games como herramientas educo-informativas para el diseño de la conciencia social. En Torres-Toukoumidis, A.; Romero-Rodríguez, L.M. (Eds.) *Gamificación en Iberoamérica. Experiencia desde la comunicación y la educación*.
- Pérez Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Laertes
- Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción*. Cátedra.
- Rodríguez, D. (22 de febrero de 2020). Una desarrolladora indie honra a los médicos que luchan contra el coronavirus creando un juego muy especial". *Hobby Consolas*. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/desarrolladora-indie-honra-medicos-luchan-coronavirus-creando-juego-muy-especial-586625>
- Tavera, E. (7 de abril 2021). Hideo Kojima, una mente brillante e incomprensible. *Bitme*. <https://www.bitme.gg/noticias/videojuegos/hideo-kojima-una-mente-brillante-e-incomprensible-konami-metal-gear-solid-death-stranding/>
- Tones, J. (1 de noviembre 2019). 'Death Stranding', análisis: una soberbia aventura humanista de Kojima con toques experimentales. *Xataka*. <https://www.xataka.com/videojuegos/death-stranding-critica-soberbia-aventura-humanista-kojima-toques-experimentales>
- Trívie, M. (26 de noviembre 2020). La doble naturaleza de Sam Porter Bridges. *Anait*. <https://www.anaitgames.com/articulos/la-doble-naturaleza-de-sam-porter-bridges>
- Vilches Manterola, L. (2021). *Diccionario de teoría narrativa 2: Narratología, cine, videojuego, medios*. Caligrama