



Diversidad, alteridad y empatía en *The Last of Us Part II*. Análisis textual del videojuego desde la óptica feminista

Carolina Arrieta Castillo¹

Recibido: Marzo 2023 / Revisado: Noviembre 2023 / Aceptado: Noviembre 2023

Resumen. Introducción. *The Last of Us: Part II* es un videojuego de aventura, acción y terror aclamado por la crítica pero rechazado por gran parte del público debido fundamentalmente a la lectura en clave feminista que la comunidad *gamer* hizo del juego. **Objetivos.** En el estudio se pretende comprobar hasta qué punto rompe con la estereotipia sexista un videojuego de gran producción cuyo público potencial es mayoritariamente masculino. Asimismo, se trata de aportar un marco metodológico que tenga en cuenta los distintos planos del videojuego desde una perspectiva feminista. **Metodología.** Con este propósito se lleva a cabo un análisis de tipo cualitativo desde un enfoque de la teoría feminista a los planos narrativo, ludológico y enunciativo para relacionar las dimensiones formal y social de la obra. **Resultados.** El análisis revela que a través de la representación de personajes femeninos diversos y el desarrollo de estrategias ludonarrativas que permiten experimentar la alteridad y la empatía en un universo caracterizado por la violencia, *The Last of Us: Part II* se erige en un producto cultural de interés para las prácticas de empoderamiento femenino posibilitando la construcción de imaginarios sociales más igualitarios; especialmente dentro de un sector, como es el triple A del videojuego, fuertemente masculinizado. **Discusión y Conclusiones.** La industria del videojuego ha sido un sector tradicionalmente masculino en el que las mujeres han sido concebidas conforme a estereotipos perniciosos. Para combatirlos, este estudio contribuye a reclamar el papel del videojuego como discurso capaz de fomentar procesos de reflexión valiosos respecto a temas de interés feminista.

Palabras clave: análisis textual; discurso videolúdico; estereotipos sexistas; estudios feministas del videojuego; metodología; *The Last of Us Part II*.

[en] Diversity, otherness and empathy in *The Last of Us Part II*. Textual analysis of video games from a feminist perspective

Abstract. Introduction. *The Last of Us: Part II* is a critically acclaimed adventure, action, and horror video game that was rejected by a large part of the public mainly due to the interpretation as a feminist piece that the gamer community made of it. **Objectives.** The objective of this study is to verify to what extent a highly produced video game whose potential audience is mostly male manages to break with sexist stereotypes and to provide a methodological framework that considers the different levels of video games from a feminist perspective. **Methodology.** In order to relate the formal and social dimensions, a qualitative analysis to the narrative, ludological and enunciative levels of the game is conducted from a feminist theory approach. **Results.** The analysis reveals that through the representation of diverse female characters and the development of ludonarrative strategies that allow experiencing otherness and empathy in a universe characterized by violence, *The Last of Us: Part II* stands as a cultural product of interest to practices of female empowerment, thus enabling the construction of more egalitarian social imaginaries, especially within a sector, such as the triple A, strongly masculinized. **Discussion and Conclusions.** The video game industry has been a traditionally male sector in which women have been conceived according to pernicious stereotypes. To combat them, this study contributes to reclaiming the role of videogame as a discourse capable of fostering valuable processes of reflection regarding issues of interest to feminism.

Keywords: text analysis; video game discourse; sexist stereotypes; feminist game studies; methodology; *The Last of Us Part II*.

Sumario: 1. Introducción. 2. Fundamentación teórica. 2.1. El texto videolúdico desde la óptica feminista. 2.2. El universo de *The Last of Us: Part II*. 3. Marco metodológico. 4. Resultados. 4.1 Ellie y Abby: némesis no normativas. 4.1.1. Ellie. 4.1.2. Abby. 4.2. Tratamiento ludonarrativo de cuestiones feministas. 4.3. *The Last of Us: Part II* como acto enunciativo. 5. Discusión y conclusiones. Referencias bibliográficas.

Cómo citar: Arrieta Castillo, A. (2023). Diversidad, alteridad y empatía en *The Last of Us Part II*. Análisis textual del videojuego desde la óptica feminista, en *Revista de Investigaciones Feministas*, 14(2), 253-264.

¹ Universidad a Distancia de Madrid UDIMA (España).

carolina.arrieta@udima.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5734-132X>

Google Scholar: https://scholar.google.es/citations?user=BGhM_RQAAAAJ&hl=es

Academia.edu: <https://udima.academia.edu/CarolinaArrietaCastillo>

1. Introducción

The Last of Us: Part II (2020) es la secuela de *The Last Of Us* (2013), uno de los juegos más vendidos, premiados y queridos de la década 2010. Al igual que su antecesor, *Part II* fue desarrollado por Naughty Dog y publicado por Sony Interactive Entertainment, y se convirtió en el juego exclusivo para PS4 –la cuarta videoconsola del modelo Playstation de Sony– más rápidamente vendido: 4 millones de copias en los tres días posteriores a su lanzamiento, el 19 de junio de 2020 (Wright, 2020).

La saga *The Last of Us* permite seguir la historia de Joel y Ellie, un adulto y una joven que tratan de sobrevivir en un mundo postapocalíptico en el que las personas pueden convertirse en *zombies*-caníbales al entrar en contacto con las esporas del hongo Cordyceps. La infección, que además es contagiosa, también tiene lugar cuando personas ya infectadas muerden a otras sanas, por lo que se produce una dinámica de defensa-ataque que permite catalogar el juego como un *shooter* de supervivencia en tercera persona e inscribirlo en los géneros de aventura, acción y terror (Perron, 2009).

Las dos partes de *The Last of Us*, dirigidas por Neil Druckman, no solo han vendido millones de copias en todo el mundo (Snyder, 2022), también se han alzado con los premios más importantes de la crítica del videojuego; entre ellos, el Bafta a mejor juego del año en 2014 para la primera parte y el Game of The Year de los Game Awards 2020 para la secuela. La saga fue aclamada por mostrar cómo un “juego de *zombies*” podía salir del cliché de la violencia y aspirar a convertirse en una obra artística mediante la puesta en escena de una narrativa madura, con personajes muy trabajados. La relación emocional que se construye entre los dos personajes protagonistas, Ellie y Joel, hicieron de la primera parte de la saga un juego fuertemente aclamado, además de por su gran factura técnica, por la experiencia inmersiva que lograba trasladar a quienes lo jugaban. No es por tanto extraño que *Part II*, coescrita entre Halley Gross y el propio Druckman, fuese uno de los videojuegos más esperados entre la comunidad *gamer* y recibiera premios y honores incluso antes de ser lanzado (Sorrentino, 2018).

Las grandes expectativas que la secuela *The Last of Us: Part II* (también *TLOUII*) habían despertado en la audiencia se vieron amenazadas cuando, dos meses antes del lanzamiento del videojuego, fue filtrado su guion. Parte de la comunidad *gamer* mostró entonces su rechazo hacia una obra que al destacar una trama lésbica y otra con un personaje transgénero fue acusada de seguir un enfoque político progresista (McMahon, 2020). Así, mientras la crítica calificaba muy positivamente el videojuego, la comunidad *gamer* lo sometió a *review bombing* (Delgado, 2020), y el día en que *Part II* salió a la venta, el juego registraba un 3,3 sobre 10 en el portal de reseñas Metacritic, una puntuación muy alejada de las expectativas de los grandes estudios. El descontento siguió aumentando conforme más personas descubrieron que el personaje masculino principal era asesinado al comienzo del juego a manos de un tercer personaje, Abby, una mujer hipermusculada con una belleza poco canónica (López-Rodríguez y Platero-Méndez, 2019). Muchos *gamers* calificaron entonces a *TLOUII* como un juego hembra, y el odio del que fue objeto el personaje Abby cristalizó en las amenazas de agresión y muerte que recibió Laura Balley, la actriz que la interpreta (Hernandez, 2020).

La obra que aquí se estudia aborda dos variables que parecen dignas de examen desde la óptica feminista: por un lado, que un gran estudio, en un videojuego de acción de temática violenta cuyo público potencial es mayoritariamente masculino (Leonhardt y Overa, 2021), opte por eliminar al personaje masculino principal de la mayor parte de la trama en favor del protagonismo de dos personajes femeninos. En segundo lugar, que esos personajes femeninos representen una feminidad atípica en el universo del videojuego, puesto que además de que Ellie es lesbiana y Abby tiene un físico masculinizado, ambas deben enfrentarse a un mundo hostil como líderes de sus respectivos grupos.

Estas cualidades, que permiten paliar la ausencia de personajes femeninos no normativos (Pan y Chadwick, 2020) en el llamado triple A del videojuego, las grandes producciones que aspiran a recaudar millones de beneficios de las ventas de sus obras, llevan a varios autores a identificar narrativamente a las protagonistas como personajes empoderados (Paredes-Otero, 2020; Montes, 2020). No obstante, la naturaleza semiótica del videojuego no puede entenderse solamente desde el plano narrativo. Fenómenos intrínsecos al videojuego como la interactividad o la simulación interesan al feminismo porque facilitan un proceso de empatía en un mundo virtual que reproduce los problemas de significación política del mundo real (Venegas Ramos y Moreno Cantano, 2021). Así, el análisis de aspectos *ludológicos* y enunciativos parece necesario para comprender los discursos éticos que se esconden tras el diseño de las reglas del juego (Frasca, 2007).

El presente estudio se articula a través de la aplicación de un análisis de tipo cualitativo desde un enfoque feminista a los planos narrativo, *ludológico* y enunciativo de la obra *The Last of Us: Part II*, videojuego de acción, aventuras y terror en el que jugadoras y jugadores deben progresar en la historia poniéndose en la piel de –y manejando a– dos personajes femeninos, Ellie y Abby. Partimos de la premisa de que los videojuegos, como todo medio y producto cultural, influyen en las representaciones y creencias sobre distintos agentes y fenómenos sociales y sirven de campo de batalla para debates públicos, entre los que se encuentra, desde luego, la representación de las mujeres y de las relaciones de género en la ficción. Desde el punto de vista feminista, el objetivo del estudio radica en comprobar hasta qué punto se rompe con la estereotipia sexista en un videojuego de gran producción y alcance y cuyo público potencial es mayoritariamente masculino. Asimismo, se pretende

colaborar en la construcción de un marco metodológico que tenga en cuenta los distintos planos del videojuego desde un enfoque feminista.

2. Fundamentación teórica

2.1. El texto videolúdico desde la óptica feminista

El examen bajo la óptica feminista de obras y discursos culturales como el que nos ocupa, se lo debemos al surgimiento, en el marco de la segunda ola, de una serie de teóricas que analizaron las convenciones y reglas culturales informales bajo el prisma del género. Así, en “El segundo sexo” (1949), Simone de Beauvoir hizo notar que mientras el hombre era de facto el sujeto universal, las mujeres eran construidas por oposición a este. Despojadas de valor intrínseco y dependientes del poder masculino, las mujeres eran percibidas como objetos transaccionales para los hombres (Irigaray, 1977). Los medios audiovisuales han reproducido esta concepción de las mujeres como objetos dependientes de la acción de los hombres; así, en 1975, Lara Mulvey puso los cimientos de la teoría feminista aplicada a los discursos audiovisuales al señalar que la lógica tradicional del cine, guiada por la mirada masculina, presentaba a los hombres como sujetos activos y a las mujeres como sujetos pasivos, objetos del deseo masculino y de la mirada fetichista de ellos.

Los estudios feministas del videojuego (Huntemann, 2013; Shaw *et al.*, 2019) van a beber en gran medida de las teorías fílmica y narrativa. A través de ellas se pondrá el foco en la representación de los personajes femeninos. En los videos *Tropes vs Women in Video Games* de Anita Sarkeesian (2013; 2013b; 2014; 2015; 2017) se logra ofrecer una clasificación de esta representación condicionada por la mirada masculina: la dama en apuros que necesita al héroe para ser salvada (Dietz, 1998); la *Ms Male* creada a partir de sus contrapartes masculinos y con las propiedades visuales y narrativas de estos; la que sirve como decorado de fondo, cuyo victimismo o sexualidad se explota como parte del diseño ambiental de la trama; la mujer recompensa, donde ella o sus cuerpos funcionan como premio por las acciones del juego; la mujer acompañante, que tiene un rol indefenso, cuyo objetivo principal parece ser el de potenciar el ego del jugador, y la seductora asesina, que esconde una forma monstruosa detrás de una apariencia seductora.

Para Gabrielle Trépanier-Jobin y Maude Bonenfant (2017) es especialmente significativo el protagonismo de personajes femeninos en los juegos de supervivencia y terror, en los que la sensación de vulnerabilidad ante el peligro forma parte de la experiencia del juego (Perron, 2015). Esta sobrerrepresentación femenina en el *survival horror* vendría originada por lo que Karen Boyle (2005) sugirió como la frecuente caracterización de las mujeres como víctimas y no como agresoras a fin de no transgredir las concepciones esencialistas sobre las mujeres. Percibidas como seres bondadosos y caritativos, las mujeres son propicias para ser representadas como víctimas en un universo narrativo dominado por la violencia.

Con la segunda década del XXI, llega también el definido como “posneoliberal” y “popular” feminismo (Banet-Weiser, Gill y Rottenberg, 2020, p. 4) de la cuestionada cuarta ola (Garrido-Rodríguez, 2021), que pone el foco en temas como los cuidados, la sororidad o el uso de los espacios digitales (Natalucci y Rey, 2018), la complejidad femenina, la interseccionalidad, el compañerismo hombre-mujer (Engelbrecht, 2022) y el reconocimiento de identidades y corporalidades diversas (López-Rodríguez y Platero-Méndez, 2019) capaces de derrumbar cánones de belleza considerados irreales (Delvaux, 2016). Coincidiendo con ello, los estudios de videojuegos empiezan a desarrollar personajes femeninos cuyo objetivo ya no es reportar un placer visual a la mirada masculina heterosexual (Trépanier-Jobin y Bonenfant, 2017). Es el caso de numerosos personajes de juegos *indies*, como Clementine en *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) o Max y Chloe en *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015). La tendencia también llega a la heroína más popular del triple A, la hipersexualizada Lara Croft de la saga *Tomb Raider* (Core Design 1996-2003; Crystal Dynamics, 2006-2018), que verá sus atributos físicos y psicológicos modificados para ajustarse a este nuevo marco de feminidad (Engelbrecht, 2022), prueba inequívoca de que, al igual que a la inversa, los cambios sociales también implican cambios en los discursos culturales.

2.2. El universo de *The Last of Us: Part II*

El videojuego que nos ocupa es una megaproducción de unas 25 horas de duración en la que la violencia es el hilo conductor en un universo postapocalíptico en el que sobrevivir implica necesariamente asesinar.

The Last of Us (2013), primera parte de la saga, terminaba con Joel condenando a la humanidad a pugnar eternamente con el hongo de Cordyceps por salvar a Ellie, la única persona inmune a la enfermedad y en cuyo cuerpo parecía hallarse la fórmula para la vacuna que serviría de antídoto a la infección. El juego de 2013 parte de un enfoque conservador y antifeminista, pues tal y como afirma Eva Cid (2020), aunque Ellie era la pieza clave de la historia, siempre eran personas ajenas las que tomaban decisiones sobre su cuerpo sin contar con ella. Estas premisas argumentativas inscriben a *The Last of Us* en lo que Gerald (2016) o Stang (2017)

identifican como la *padrificación (dadification)* del videojuego; es decir, el uso de relaciones paternofiliares entre padres e hijas como una variante del tropo literario de la damisela en apuros, que sirve como una excusa más para legitimar la acción masculina violenta en otros juegos narrativamente aclamados como *BioShock 2* (2KMarin, 2010), *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) o *BioShock Infinite* (Irrational Games, 2013).

El desencadenante del argumento de *Part II*, en cambio, es la muerte de Joel a manos de Abby, quien venga, así, la muerte de su padre —el cirujano jefe que quería salvar a la humanidad y para ello debía terminar con la vida de Ellie—. *TLOU II* progresa a través de la misión, primero, de Ellie, con quien pasaremos la primera parte del juego tratando de encontrar a Abby para vengar la muerte de Joel. Cuando finalmente encontramos a Abby, el juego nos obliga a asumir el control de esta. A través de ella experimentamos, durante la segunda parte del juego, las terribles consecuencias de la violencia desatada por Ellie en la primera parte. Así, la trama permite sumergirse en una misma historia desde dos puntos de vista diferentes. Como señala Marta Trivi (2020), *Part II* introduce la posibilidad de concebir motivaciones opuestas como opciones igualmente válidas, lo que posibilita la experimentación de una ambivalencia emocional respecto a lo que ocurre en el juego (Anyó y Colom (2021).

Los juegos de temática violenta como *TLOU II* promueven la tendencia a representar personajes rudos, insensibles y, en muchos casos, fuertemente misóginos (Ruiz Sánchez y Molina Vega, 2020) que han favorecido la construcción de una masculinidad hegemónica que disfruta con la producción de dicha violencia. En *Part II*, sin embargo, el guion obliga a que se conozcan y experimenten las consecuencias de la crueldad que ejercen sus personajes. El juego fuerza a sus *gamers* a perpetrar la violencia y los invita, después, a reflexionar sobre sus consecuencias. Para Dayoscript (2020), este aspecto haría del juego un ejemplo de “disonancia ludonarrativa” (Hockin, 2007) o la contradicción entre el argumento del juego —que invitaría a cuestionar la violencia y sus consecuencias— y su mecánica —la cual obliga a sus jugadoras y jugadores a cometer esos actos si quieren progresar en la historia—.

Gracias a su concepción ludonarrativa, *Part II* sigue la estela de juegos como *Miami Hotline* (Dennaton Games, 2012) o *Spec Ops: The line* (Yager Development, 2012), presentando una ruptura con la tradición videolúdica de enfocar de forma unilateral, con bandos de buenos y malos perfectamente delimitados, los conflictos violentos (Martínez, 2020). Obligar al público a ponerse en la piel de Abby para explorar los dilemas y consecuencias de las elecciones que esta enfrenta habría fomentado que, según Eva Cid (2020), el público más reaccionario no recibiera bien un juego que desplaza a las voces periféricas al plano protagónico y cuyo eje principal es la otredad.

3. Marco metodológico

En orden a aproximarnos al objetivo planteado, en este estudio se lleva a cabo un diseño metodológico de carácter cualitativo que permite analizar el videojuego como texto narrativo y ludológico y como enunciación interactiva desde una perspectiva feminista. Siguiendo a Scolari (2008), la investigación se sirve de la combinación de conceptos y métodos tradicionales para establecer categorías de análisis que den respuesta a un ecosistema mediático en continua transformación. Para ello, a través del Análisis Textual (Casetti y Di Chio, 1996; Mangieri, 2006; Pérez Latorre, 2010) se concibe *TLOU II* como texto, es decir, como vehículo de significaciones cuya proyección semántica deriva en un discurso dominante que remite a la dimensión sociocultural auspiciada por los Estudios culturales.

Para relacionar las propiedades formales del texto con las contextuales del feminismo, seguiremos a Amanda D. Lotz (2011), quien señaló, en el contexto de la teoría filmica feminista, la existencia de tres técnicas para analizar la inclusión de contenidos feministas: el análisis de la representación de los personajes femeninos, la observación de las estrategias narrativas relacionadas con cuestiones feministas y la aparición del feminismo como temática. En este trabajo se aplicarán las tres técnicas al videojuego como texto con dimensión narrativa, *ludológica* y enunciativa.

En cuanto a la representación de los personajes, se examinarán los aspectos semióticos, narratológicos y *ludológicos* relacionados con las dos protagonistas del juego, Ellie y Abby. Los resultados serán contrastados con los tropos relacionados con los roles femeninos tradicionales del discurso videolúdico. Para identificar las estrategias narrativas y ludológicas relacionadas con cuestiones feministas, se observarán los preceptos de la teoría feminista definidos en el apartado de fundamentación. Por último, se observará el discurso sobre feminismo proyectado en la obra teniendo en cuenta la Teoría de la enunciación de Émile Benveniste (Fuentes Rodríguez, 2010), que remite al análisis del texto en clave de acto comunicativo, donde las unidades de análisis principales son el autor implícito del texto (enunciador) y el receptor implícito del mismo (enunciataria-jugadora).

A continuación, se proporciona una tabla a modo de resumen de la metodología utilizada (Tabla 1):

Técnicas de análisis feminista	Método o enfoque de análisis	Variables observadas
Representación de las dos protagonistas	Análisis narratológico, semiótico y ludológico desde el enfoque feminista	Rasgos directos: apariencia física, edad, etnia, sexo y sexualidad; nivel socioeconómico, nivel cultural, habilidades, estado civil, ocupación profesional, núcleo familiar y entorno. Rasgos indirectos: perfil emotivo, intelectual y actitudinal; motivaciones, acciones, evolución y consecuencias. Tropos tradicionalmente femeninos.
Estrategias ludológicas y narrativas relacionadas con cuestiones feministas		Orden social y relación de autonomía de los personajes femeninos respecto a los masculinos. Ocupación de los espacios privado y público. Construcción de masculinidades hegemónicas y feminidades alternas. Rivalidad/sororidad entre los personajes femeninos. Compañerismo entre personajes femeninos y masculinos. Interseccionalidad, sexualidad e identidades de género no normativas.
El feminismo como discurso	Análisis desde la teoría de la enunciación	El discurso feminista del juego y su relación con enunciador/a y enuncitario/a.

Tabla 1. Categorías para el análisis feminista de los videojuegos. Fuente: elaboración propia.

Por tanto, el estudio que nos ocupa trata de aunar el enfoque formalista y el contextual relacionando las propiedades enunciativas, narrativas y ludológicas de *The Last of Us: Part II* con cuestiones de interés feminista. El videojuego ha sido jugado a través del dispositivo Playstation 4 en un tiempo aproximado de 41 horas. El análisis cualitativo tuvo lugar a través de la identificación de las variables expuestas en la Tabla 1 a medida que se progresaba en el juego. Por último, una vez finalizado el juego, tuvo lugar el análisis crítico interpretativo gracias al cual se construyen los siguientes apartados.

4. Resultados

4.1 Ellie y Abby: némesis no normativas

The Last of Us: Part II es una historia protagonizada por los personajes Ellie y Abby y también un juego en el que debemos progresar alternando continuamente el control de los avatares de estas dos jóvenes, por lo que el proceso de identificación de jugadores y jugadoras con ellas será mayor que con cualquier otro personaje.

4.1.1. Ellie

Ellie, quien fuera la protegida de Joel durante la precuela de 2013, tiene 19 años en *TLOU II* (Imagen 1).



Imagen 1. Ellie mira fijamente a Dina en una escena de *TLOU II*. Fuente: Playstation 4

Si en la primera parte de la saga Ellie era un artefacto narrativo que permitía la evolución y complejidad del personaje masculino Joel, en *TLOU II* es al contrario: la llamada a la aventura va a venir marcada por la muerte de Joel a manos de un clan de Seattle. Este primer giro argumental llevará a Ellie a iniciar su gran misión: vengar la muerte de Joel asesinando al grupo de Seattle, es decir, a Abby y a sus amigos. El personaje masculino se convierte así en el detonante narrativo que motivará las acciones de nuestra protagonista. Todas las acciones de la microestructura (asesinatos motivados, generalmente, por la supervivencia) guardan coherencia con este aspecto de la macroestructura (misión de venganza).

Para poder enfrentar con garantías la misión, Ellie pasa por una fase narrativa de competencias, en la que hace acopio de objetos (armas, munición) y habilidades (disparo, sigilo) que le permitirán entrenarse como asesina para la fase de ejecución, en la que comenzará a dar caza a los miembros del grupo de los Lobos de Seattle en su intento de llegar hasta Abby. En esta etapa de entrenamiento, Ellie se revela como una luchadora rápida y metódica que tiene gran capacidad de uso del entorno para ayudarse a progresar en escenarios de diversa dificultad. En el plano *ludológico*, a diferencia del primer juego, protagonizado sobre todo por el fornido Joel, Ellie muestra más agilidad y es capaz de trepar y tumbarse para evitar ser descubierta y así poder ocultarse, acechar a los enemigos o directamente huir del combate. En *Part II* existe un botón específico para el salto, y esta es una mecánica clave en muchos combates en los que Ellie utiliza, además de la fuerza, habilidades de agilidad.

En la fase de ejecución de la historia la acompañará Dina, una mujer bisexual de origen judío con quien Ellie empieza una relación sentimental. El personaje de Dina tiene dos funciones narrativas y una *ludológica*. En cuanto a la función *ludológica*, en unas ocasiones deberemos protegerla de los ataques y en otras nos salvará ella el pellejo, mostrando la importancia de la solidaridad en situaciones de conflicto. Como contrapunto narrativo, funciona como destinataria de los afectos de la vengativa protagonista, lo que posibilita la humanización de esta. Al mismo tiempo, Dina representa una dificultad que superar en la misión de Ellie, pues primero como embarazada y después como madre planteará la disyuntiva del cuidado y el afecto a una Ellie que, pese a ello, continuará focalizada en su venganza.

Ellie cree que la única forma de superar su trauma es generando más trauma (violencia) y su actitud moral revela que el fin (vengar la muerte de Joel) justifica los medios (aniquilar a quien se ponga por delante y abandonar a sus seres queridos). El único momento de redención que tiene Ellie es cuando, en el clímax del juego, en plena batalla final contra Abby, decide soltar sus manos del cuello de su némesis, perdonándole la vida y posibilitando el desenlace. Este giro argumental se justifica con una visión que Ellie tiene de Joel cuando estaba vivo y es consecuente con la actitud de la protagonista hasta entonces: resolver los conflictos con su entorno anteponiendo su compromiso con el difunto “padre” a cualquier otra motivación.

La caracterización del personaje, que sirve para introducir aspectos no normativos como el lesbianismo, no presenta matices a su naturaleza violenta, guiada por el recuerdo y compromiso emocional con la figura paterna. La ausencia de matices genera aún más incompreensión desde el punto de vista narrativo en un personaje que sí se muestra capaz de sentir emociones sólidas y amorosas por otra mujer. El arco narrativo de Ellie es descuidado en favor de la historia general de venganza y eso genera que Ellie no evolucione en su comprensión de las emociones humanas hasta el final del juego, cuando regresa a la granja –una especie de Arcadia que Dina y ella habían construido junto al bebé de esta– y la encuentre deshabitada. Es entonces cuando Ellie encuentra su sanción: tras la espiral de venganza, queda abandonada por su familia, mutilada y sola. Como desenlace, también ella abandona la granja.

4.1.2. Abby

Abby es una indescifrable e imponente mujer que ha pasado cuatro años entrenando su cuerpo para culminar su propia venganza: hacer pagar a Joel la muerte de su padre, el cirujano que intentaba encontrar la vacuna para la infección del Cordyceps. Es por ello que Abby, némesis de Ellie, tiene un cuerpo hipermusculado propio de los más cultivados guerreros. A diferencia de heroínas como Lara Croft o la icónica Sony Blade de *Mortal Kombat* (Midway Games, 1995), la musculación de Abby es realista: en lugar de pechos voluminosos tiene amplios pectorales y sus muslos son más anchos que sus caderas pero más estrechos que sus hombros (Imagen 2).

Esta apariencia poco femenina no impide que sea atractiva a los ojos de su ex novio y compañero en Los Lobos, Owen, con quien mantiene una relación tensa que culmina en una infidelidad a la novia embarazada de éste, Mel. A pesar de su físico imponente, Abby es definida por sus atributos intelectuales, morales y psicológicos, y su aspecto físico queda fuera de discusión en la narrativa, lo que facilita la percepción de integración de un personaje femenino no normativo como una mujer más del universo del juego.

Se puede decir que el relato de Abby en *TLOU II* comienza *in media res*, pues la llamada a la aventura de su historia tiene lugar en el final de la primera parte de la saga, cuando Joel asesina a su padre cirujano y al resto de miembros de su clan. Para cuando manejamos el avatar de Abby, ésta ya ha iniciado su propia misión de venganza: acabar con Joel. A través de una manipulación del orden cronológico de los acontecimientos, las analepsis nos muestran la relación idílica que Abby mantenía con su padre para justificar su acto de venganza asesinando a Joel. El detonante de las historias de las dos protagonistas es el mismo: vengar la muerte “del

padre”, si bien tal vez por haber podido culminar su misión al principio, Abby muestra los matices emocionales de los que Ellie carece.



Imagen 2. Abby y Owen en una escena de *TLOU III*. Fuente: PlayStation 4

Primeramente, Abby es una figura controvertida en la facción de los Lobos, donde no duda en desobedecer las órdenes del líder para ir en busca de sus seres queridos, mostrando más sensibilidad que Ellie hacia su entorno social. Los Lobos están librando una guerra encarnizada contra los serafitas por el dominio de la ciudad de Seattle y, casi a la mitad de su historia, dos fugitivos de los serafitas –el niño Lev y su hermana Yara– salvan la vida a Abby, lo que la impulsa a cuestionarse sus creencias sobre el enemigo y sus prejuicios sobre “los otros”.

Con todo, la complejidad de Abby se refleja en la relación que establece con Owen y Mel, con quienes es capaz de construir diálogos afectuosos para después interactuar de modo desconfiado, celoso e hiriente. Abby no es indemne al dolor que genera y busca la redención salvando a sus teóricos enemigos: primero ayudando a Lev y luego no perjudicando a Mel (negando la ayuda de Owen cuando este quiere acompañarla en una misión arriesgada). Fruto de esta evolución, Abby perdona la vida a Ellie en su primera contienda juntas pese a que Ellie había asesinado previamente a sus seres queridos.

En términos de mecánicas, Abby sirve como excusa para acentuar la curva de dificultad del juego, pues durante su historia se ven incrementadas las situaciones de combate y con ella debemos enfrentarnos a los jefes finales más difíciles, incluida Ellie. Esta experiencia de juego más hostil y desgarradora que su predecesora, en la que a través de Abby enfrentamos a enemigos formidables, desplaza la representación del personaje del rol de villana al rol de víctima y nos permite empatizar con su sufrimiento. En la batalla final, Abby es un ser doliente que ya no quiere luchar contra Ellie porque ha sido construido como un personaje complejo, con fallas, motivaciones y miedos que –al contrario que Ellie– aprende de sus actos y trata de no reproducir errores generando más trauma.

4.2. Tratamiento ludonarrativo de cuestiones feministas

En cuanto al tratamiento de cuestiones feministas, *Part II* propone un orden social narrativo caracterizado por la paridad de género. En las dos facciones principales vemos que Isaac es el líder de los Lobos y María es la cabecilla de la comunidad de Jackson. Sus liderazgos, no obstante, son disímiles. Mientras Isaac es un líder autoritario que muestra poca misericordia con los débiles, María es una capataz conciliadora, capaz de organizar los recursos de la comunidad al tiempo que gestiona como puede las desavenencias emocionales entre sus miembros. Un ejemplo de ello puede verse en el momento en que María logra que uno de los personajes secundarios pida perdón a Ellie por haberle proferido un insulto homófobo.

Las mujeres del universo de juego son autónomas respecto al papel de los hombres. Ellie cuestiona a Joel su decisión de evitar *in extremis* su muerte; Abby, a pesar de ser una de las mejores combatientes de los Lobos, a menudo impugna las decisiones de Isaac; Dina ha dejado a su exnovio porque ya no le quiere y tampoco necesita su protección; Mel es una embarazada que sigue acompañando a su grupo en las misiones de peligro. Independientemente de su condición o no de madres, las mujeres ocupan el espacio público –el escenario de combate– y son tan duras de eliminar como los hombres. Tras haberse enfrentado a guerreros indestructibles e infectados monstruosos, Ellie es para Abby una de las rivales más fuertes que encuentra. La

paridad está presente también en los planos secundarios del juego, cuando las mujeres lideran las misiones de los mercenarios o simplemente ganan pulsos a sus compañeros durante los descansos.

El mundo de juego también ofrece roles de género variados. Las figuras paternas Joel y el padre de Abby, Jerry, son mostradas como personas protectoras, bromistas y afectuosas. Especialmente importante es la representación de Joel para posibilitar la deconstrucción de la masculinidad hegemónica en el juego de acción. En un nivel en el que, controlando a Ellie, debemos registrar la casa de Joel, observamos que hay un libro en la mesilla titulado “Astronomía para dummies” (astronomía para tontos). Gracias a *The Last of Us* 2013 sabemos que Ellie era una apasionada de la astronomía; con ese objeto se representa una figura paterna que hace lo posible por acercarse intelectual y emocionalmente a su hija adoptiva.

Las relaciones de género mujer-mujer y mujer-hombre en el juego reflejan la complejidad de la convivencia entre seres humanos. Jesse y Ellie son capaces de mantener e incluso robustecer su amistad pese a que ella está inmersa en un romance con la exnovia de él. Abby y Mel son capaces de tener momentos de comprensión mutua incluso cuando las dos comparten el mismo interés romántico. Si bien la tensión dramática de la historia se construye en torno a la rivalidad entre dos mujeres que apenas se conocen, el nivel argumental permite descubrir un tejido de relaciones humanas en las que el género no parece ser determinante, para bien o para mal, en la evolución de dichas relaciones.

El juego también muestra identidades de género y sexualidades diversas. A lo largo de la historia de Ellie, somos testigos de cómo se va construyendo una relación sentimental entre ella y Dina (Imagen 3), y cuando controlamos a Abby, se nos revela la historia de Lev, un niño trans que se ha visto forzado a desertar de su clan. Ambas subtramas muestran que en el universo de *TLOU II* existe la lesbofobia –encarnada en el señor de Jackson que dedica un exabrupto a Dina y a Ellie– y la transfobia –que lleva a Lev a desertar de su clan por su identidad de género– pero el juego no convierte dichos temas en objeto de discusiones por parte de sus personajes.



Imagen 3. Dina y Ellie antes de comenzar su guardia en *TLOU II*. Fuente: PlayStation 4

Pese al reflejo de un orden social igualitario y aparentemente feminista, el mundo que presenta *TLOU II* es un estado violento en el que no hay cabida para la empatía o la comprensión mutua entre facciones y en el que restablecer el orgullo herido a través de la venganza parece lo prioritario. En el aspecto *ludológico*, esto se canaliza en personajes femeninos cuyas acciones son normalmente asociadas a la virilidad: el ataque y la defensa a través de la violencia física para el dominio de ciertas posiciones. Las acciones que debemos aprender a realizar durante el juego (saltos para progresar por terrenos complejos, búsqueda de claves, activación de mecanismos, etc.) son subordinadas a la adquisición de habilidades de combate (uso de distintas armas, ubicación en el espacio y realización de movimientos corporales). Estas habilidades propias del *shooter* son las que demandan más tiempo de aprendizaje en el juego y no varían mucho de las demandadas en los juegos con protagonistas masculinos.

A pesar de ello, una clave del juego parece ser el cuidado como catalizador de otra vía de resolución de conflictos. En el universo de *TLOU II* parece necesario ser capaz de ejercer cuidados personales antes de poder

abandonar la ruta de la violencia. Así, a lo largo del juego, solo dos personajes rechazan en algún momento esta espiral vengativa. Dina, quien ha ejercido una política de cuidados con Ellie, limpiándole y cosiéndole las heridas tras sus feroces combates, tratará de persuadirla sin éxito de que renuncie a la violencia como respuesta a sus conflictos internos. Abby aprende a abandonar la ruta de la violencia a medida que asimila, también, estar al cuidado de Lev. La competitividad como única forma de relación queda en entredicho por el arco narrativo de estos dos personajes, a quienes se sumará, ya al final del juego, una devastada Ellie. Ninguna percibirá entonces la realidad como algo dividido entre ganadoras y perdedoras ni buscarán ya la venganza para restablecer su orgullo herido.

4.3. *The Last of Us: Part II* como acto enunciativo

En el análisis de un videojuego como acto enunciativo, jugadores y jugadoras son normalmente concebidos como co-creadores del desarrollo del texto, pues son sus acciones así como su interpretación y modificación del entorno las que van dando forma al discurso videolúdico.

The Last of Us: Part II tiene una *gameplay* rígida. Esto quiere decir que como *gamers* podemos alterar mínimamente la microestructura o argumento (p. ej., decidiendo si cubrimos o no zonas por explorar o si enfrentamos el combate asesinando a todos los enemigos o dejando a algunos con vida), pero no podemos alterar la historia principal, que el juego nos obliga a experimentar tal y como ha sido diseñada. En *TLOU II* las decisiones han sido tomadas de antemano por Naughty Dog, desarrolladora del juego.

Por otro lado, el juego presenta acciones moralmente desdeñables llevadas a cabo en un mundo tridimensional completamente realista e inmersivo que no invita precisamente al distanciamiento entre sus jugadoras y los personajes que estas controlan. Con ello, el juego nos obliga a experimentar emociones contradictorias al llevar a nuestras protagonistas a realizar acciones con las que estaremos en desacuerdo. Entre ellas destacan los dos combates a muerte que encarnan Ellie y Abby y, muy especialmente, el que las enfrenta al final del juego, cuando se baten cuerpo a cuerpo en la playa de Santa Bárbara (Imagen 4).



Imagen 4. Ellie contra Abby en *TLOU II*. Fuente: Emanuel Bresciani (<https://www.brescianiemanuele.com/about>)

En esta pugna manejamos a Ellie y debemos acabar con la vida de Abby. En el momento climático antes de la resolución final, Ellie está apuntando con su navaja a Abby y el juego nos obliga mediante un *quick time event*² a presionar un botón hasta que la navaja se va hundiendo lentamente en el pecho de Abby. Esta fase final, que no hubiese acarreado dilemas morales en un videojuego de estructura tradicional, sí presenta un problema

² Un *quick time event* o evento de acción rápida refiere a una mecánica de juego en la que el personaje y el jugador o jugadora poseen un tiempo límite para realizar una acción. La acción que debe llevar a cabo el jugador o jugadora se corresponde con pulsar un botón específico de su dispositivo de juego.

en este juego: finalmente estamos frente a la oportunidad de acabar con nuestra enemiga y antagonista durante gran parte del juego y, sin embargo, al haber podido empatizar con ella a través de la segunda mitad del mismo, ese momento se revela como anticlimático. Aunque el juego no nos deja elegir si apretar o no el botón que clavará la navaja, Naughty Dog sí nos exige, como sujetos interpretantes del texto, una elección moral: sentirnos conformes o disconformes con la acción de Ellie y con su cruzada vengativa.

El recurso de utilizar un *quick time event* para este clímax es interesante, pues la escisión ludonarrativa que se produce entre la jugadora (que simplemente debe presionar un botón) y su personaje (que realiza una acción que precisa cierta fuerza) es proporcional al desequilibrio que seguramente exista entre los deseos de la jugadora (perdonarle la vida a Abby) y los deseos del personaje que controla (asesinarla).

Con esta estrategia ludonarrativa, primero construyendo a Abby como la gran villana, después haciéndonos comprender sus motivaciones y por último obligándonos a ajusticiarla, Naughty Dog juega con nuestras emociones para construir un discurso crítico de la cultura de la virilidad, donde la fuerza, lo instintivo y lo salvaje son los modos habituales de resolver los conflictos y donde se priorizan las actitudes violentas y competitivas sobre las empáticas y cooperativas. Lo hace contraponiendo las mecánicas del juego –que nos llevan a ejercer violencia de manera continua– a su estructura narrativa –que nos obliga a ser testigos de los efectos de dicha violencia–.

5. Discusión y conclusiones

El *shooter* de horror *The Last Of Us: Part II* representa un objeto cultural de interés desde la perspectiva feminista por sus dimensiones narrativa, *ludológica* y enunciativa. El análisis cualitativo de la dimensión narrativa de la obra nos muestra que *TLOU II* ofrece una representación femenina ambivalente que solo en el caso de una de sus protagonistas logra romper con la estereotipia de género en el relato videolúdico. Ambas protagonistas, Ellie y Abby, representan, por su sexualidad o por su físico, *identidades diversas* y no normativas respecto al canon, y al igual que Paredes-Otero (2020), consideramos que son modelos empoderados por la autonomía de la que disfrutan en el universo que habitan. No obstante, solo Abby no encaja en alguno de los roles tradicionales del *survival horror* –no es ni víctima indefensa ni asesina insaciable– (Trépanier-Jobin y Bonenfant, 2017). Al contrario que Ellie, quien reproduce los patrones hegemónicos masculinos de resolución de conflictos a través de la violencia (Ruiz Sánchez y Molina Vega, 2020), Abby presenta cierta evolución hacia la negación de ese modo de resolución de conflictos, lo que la hace poseedora de una complejidad atípica en la representación de los personajes femeninos del relato videolúdico (Frankel, 2019).

Además de presentar al personaje de Abby, el juego también cumple con los ideales del feminismo de la cuarta ola al integrar varias cuestiones: la interseccionalidad (Rivers, 2017), representada por personajes protagónicos de distintas etnias y orientaciones sexuales –sin que sean estos rasgos los únicos que las definen–; la camaradería hombre-mujer (Wright, 2016), representada por las relaciones de paridad social, igualdad de roles e interacciones respetuosas en las subtramas de los personajes protagonistas; y la representación de fenómenos como la maternidad y el embarazo sin obviar las disyuntivas que los cuidados plantean en un universo postapocalíptico caracterizado por el sálvese quien pueda. En este sentido, el análisis ha identificado el cuidado como catalizador de otra vía de resolución de conflictos ajena a la violencia, pues es el aprendizaje de valores y comportamientos como el cuidado, la reciprocidad o la empatía lo que aleja a los personajes de *TLOU II* de la ruta de la venganza.

Del análisis de la dimensión *ludológica* de *TLOU II* es interesante destacar que el juego, gracias a que nos obliga a controlar a dos personajes que son némesis la una de la otra, abre la puerta a experimentar la *alteridad* entre heroína y villana, lo que proporciona gran interés al feminismo, pues permite la mejor comprensión de una estrategia, la de la construcción del otro, tradicionalmente utilizada en el sistema de opresión a las mujeres (Mulvey, 1975). Mediante la insistencia en jugar una y otra vez desde la perspectiva de la otra, se posibilita al jugador-hombre hegemónico del *shooter* un ejercicio de empatía con estos dos personajes femeninos no normativos y periféricos (Cid, 2020). Por tanto, *TLOU II* hace uso de elementos intrínsecos al videojuego como la interactividad o la simulación para trasladar al mundo virtual cuestiones de relevancia social (Venegas Ramos y Moreno Cantano, 2021) como el entendimiento del otro en un mundo polarizado.

Como contrapartida, *TLOU II* no parece ofrecer de manera suficiente mecánicas alternativas a las dinámicas de violencia para superar los retos de supervivencia de los *shooter*. Así, la acción más repetida a lo largo del juego seguirá siendo la de asesinar a enemigos a través de disparos, lanzamientos o peleas cuerpo a cuerpo y solo en algunas ocasiones el juego permitirá progresar escapando del entorno u ocultándonos en él.

En cuanto a la dimensión enunciativa, consideramos que Naughty Dog, desde su posición de estudio de enorme capacidad y alcance, crea una obra arriesgada, pues la proyección semántica principal del juego es la crítica a la violencia como método de resolución de problemas, y esto se hace en un *shooter* cuyo público mayoritario está acostumbrado a *divertirse* con la violencia como método de resolución de problemas en el contexto videolúdico. El discurso dominante tras *TLOU II* es la exaltación de la empatía como único modo positivo de convivencia, para ello, Naughty Dog nos manipula emocionalmente y convierte nuestro sistema

de creencias respecto a lo que debe ser un videojuego en el principal foco de conflicto, lo que puede ayudar a explicar, como señala Eva Cid (2020), la acogida desfavorable que esta obra ha tenido entre gran parte de la comunidad del videojuego.

Mediante el análisis cualitativo llevado a cabo en este trabajo se ha tratado de examinar los planos narrativo, *ludológico* y enunciativo para comprender el impacto de una obra de gran alcance en el imaginario del público sobre cuestiones de interés para el feminismo. Es cierto que las características de la obra, con una estructura ludonarrativa rígida, dificultan un análisis más rico de aspectos relacionados con la libertad de jugadoras y jugadores para desarrollar su propia experiencia de juego. No obstante, consideramos que el análisis sirve para confirmar que a través de personajes femeninos protagónicos, complejos e imperfectos y de estrategias ludonarrativas que permiten experimentar la empatía, *The Last of Us: Part II* se erige en un producto cultural de utilidad para las prácticas de empoderamiento femenino posibilitando la construcción de imaginarios sociales más igualitarios, especialmente dentro de un sector, como es el triple A del videojuego, fuertemente masculinizado.

Con ello, este estudio pretende contribuir a concebir el videojuego como un discurso capaz de controlar el campo de significación social para producir, fomentar e implantar la representación de género (de Lauretis, 1987) favoreciendo, además, procesos de empatía respecto a cuestiones de interés para el feminismo.

Referencias bibliográficas

- Anyó, Lluís y Colom, Ángel (2021). Ambivalencia emocional en *The Last of Us*. Las emociones en los videojuegos, entre la complejidad narrativa y la lealtad del jugador. *L'Atalante*, 31, 85-101. Disponible en: <http://bit.ly/3ZY02uG>
- Banet-Weiser, Sarah, Gill, Rosalind y Rottenberg, Catherine (2020). Postfeminism, popular feminism and neoliberal feminism? Sarah Banet-Weiser, Rosalind Gill and Catherine Rottenberg in conversation. *Feminist Theory*, 21(1), 3–24. <https://doi.org/10.1177/1464700119842555>
- Boyle, Karen (2005). *Media and Violence: Gendering the Debates*. London: Sage publications.
- Casetti, Francesco y Di Chio, Federico (1996). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Cano, Julieta (2016). La “otredad” femenina: construcción cultural patriarcal y resistencias feministas. *Asparkia: investigació feminista*, 29, 49-62. <https://bit.ly/3ZYk1ta>
- Cid, Eva (2020). Los nuestros y los otros. <http://bit.ly/3YFsQqW>
- Dayoscript (2020). La ambición desmedida de *The Last of Us 2* [vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=Uk28T6vB33Y>
- De Lauretis, Teresa (1987). *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*. Indiana: Indiana University Press.
- Delgado, Manu (2020). *The Last of Us 2* es víctima del ‘review bombing’ en Metacritic por su enfoque político. <http://bit.ly/422XFbL>
- Delvaux, Martine (2016). *Serial Girls: From Barbie to Pussy Riot*. Toronto: Between the lines.
- Dietz, Tracy L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex roles*, 38, 425-442. <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>
- Engelbrecht, Janine (2022). Fourth wave feminism in video games: An analysis of Lara Croft. En Jane Draycott (Ed.): *Women in Historical and Archaeological Video Games* (pp. 319-340) Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg. doi: <https://doi.org/10.1515/9783110724257-013>
- Frankel, Valerie E (2019). *Fourth Wave Feminism in Science Fiction and Fantasy, Volume 1. Essays on Film Representations*. Jefferson: McFarland & Company.
- Frasca, Gonzalo (2007) *Play the message. Play, Game and Videogame Rhetoric*. Tesis Doctoral, IT University of Copenhagen.
- Fuentes Rodríguez, Catalina (2020). Enunciación, aserción y modalidad, tres clásicos. *Anuario de estudios filológicos*, 27, 121-145. <https://bit.ly/3JxXRsf>
- Garrido-Rodríguez, Carmen. (2021). Repensando las olas del Feminismo. Una aproximación teórica a la metáfora de las “olas”. *Revista de Investigaciones Feministas*, 12(2), 483-492. <https://doi.org/10.5209/infe.68654>
- Gerald, Voorhees (2016). Daddy issues: Constructions of fatherhood in *The Last of Us* and *BioShock Infinite*. *ADA: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 9. <https://bit.ly/3FhrFam>
- Hernandez, Patricia (2020). *The Last of Us 2* dev *Naughty Dog* condemns harassment, death threats. <http://bit.ly/3ZFrspT>
- Hocking, Clint (2007). Ludonarrative Dissonance in *Bioshock*. <http://bit.ly/3FjPD10>
- Huntemann, Nina (2013) Introduction: Feminist Discourses in Games/Game Studies. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 2, 1-5. <http://doi.org/10.7264/N37D2S2F>
- Irigaray, Luce (1977). *This Sex Which is Not One*. Cornell University Press.
- Leonhardt, Marja y Overa, Stian (2021). Are There Differences in Video Gaming and Use of Social Media among Boys and Girls?—A Mixed Methods Approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(11), online. <https://doi.org/10.3390/ijerph18116085>
- López-Rodríguez, Silvia y Platero-Méndez, Lucas (2019). *Cuerpos marcados. Vidas que cuentan y políticas públicas*. Ediciones Bellaterra.

- Lotz, Amanda D. (2001). Postfeminist Television Criticism: Rehabilitating Critical Terms and Identifying Postfeminist Attributes. *Feminist Media Studies* 1(1), 105-121.
- Mangieri, Rocco (2006): *Tres miradas, tres sujetos: Eco, Lotman, Greimas y otros ensayos semióticos*. Biblioteca Nueva.
- Martínez, Víctor (2020). Viejos amigos. <http://bit.ly/3ZG1CBP>
- McMahon, Kevin (2020). Woke capitalism infects videogames in The Last of Us: Part II. *The New Guard*. <http://bit.ly/403rBTc>
- Mulvey, Laura (1975) Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), 6-18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- Natalucci, Ana y Rey, Julieta (2018). ¿Una nueva oleada feminista? Agendas de género, repertorios de acción y colectivos de mujeres (Argentina, 2015-2018). *Revista de estudios políticos y estratégicos*, 6(2), 14-34. <http://bit.ly/318e6TG>
- Pan, Alexander y Chadwick, Sara (2020). Non-Traditional Women in Video Games: Playing with Female Characters' Gender Presentation. UMURJ. <http://dx.doi.org/10.3998/umurj.16481002.0014.009>
- Pérez Latorre, Óliver (2010) *Análisis de la significación del videojuego*. Tesis Doctoral, Universidad Pompeu Fabra, Barcelona.
- Perron, Bernard (2015) Le Survival Horror: un genre vidéoludique idéal pour une étude genrée. En Fanny Lignon (Ed.): *Genre et jeux vidéo* (95-120). Toulouse: Presses universitaires du Midi.
- Perron, Bernard (2009). *Horror video games: essays on the fusion of fear and play*. McPharland & Company Publishers.
- Ruiz Sánchez, Joel y Molina Vega, Sergio A. (2021). La reafirmación de la masculinidad hegemónica a través de los videojuegos. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, (20), 1-28. <http://bit.ly/3JvI3p1>
- Sarkeesian, Anita (2017). The Lady Sidedick – Tropes vs Women. <http://bit.ly/3yx96uR>
- Sarkeesian, Anita (2015). Women as Reward – Tropes vs Women. <http://bit.ly/3YF8jTd>
- Sarkeesian, Anita (2014). Women as Background Decoration – Tropes vs Women. <http://bit.ly/3Fi0tYG>
- Sarkeesian, Anita (2013a), “Damsel in Distress part 1– Tropes vs Women. <http://bit.ly/3mMZSYT>
- Sarkeesian, Anita (2013b). Ms. Male Character – Tropes vs Women. <http://bit.ly/3FhiN11>
- Scolari, Carlos (2008). *Hipermediaciones: elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa.
- Shaw, Adrienne et al., (2019). *Feminist and Queer Game Studies*. <https://doi.org/10.1093/OBO/9780199756841-0235>
- Snyder, Rochelle (2022). The growing future of The Last of Us. *PlayStation Blog*. <https://blog.playstation.com/2022/06/09/the-growing-future-of-the-last-of-us/>
- Sorrentino, Mike (2018). 2018 Gamers' Choice Awards: How to watch, nominees, winners. CNET. <http://bit.ly/3YIUFOO>
- Stang, Sarah (2017). Big Daddies and Broken Men: Father-Daughter Relationships in Video Games. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 10(16), 162-174. <http://bit.ly/3Jb8XIR>
- Trépanier-Jobin, Gabrielle y Bonenfant, Maude (2017). Bridging Game Studies and Feminist Theories. *Kinephanos*, 24-56. <http://bit.ly/3JxF7sV>
- Trivi, Marta (2020). “Lo juro”. <http://bit.ly/3mCOLS2>
- Venegas Ramos, Antonio y Moreno Cantano, Antonio (Eds.) (2021). *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico*. Anait Games.
- Wright, Katheryn (2016). *The New Heroines: Female Embodiment and Technology in 21st Century Popular Culture*. Santa Barbara: Praeger.
- Wright, Landon (2020). The Last Of Us Part 2 Is Fastest-Selling PS4 Exclusive Ever With 4 Million Units Sold In Just 3 Days. bit.ly/3JaL6mj