



Centres universitaris adscrits a la



Grado en Diseño y Producción de Videojuegos

**El perro doméstico en los videojuegos.
Análisis de la representación de la figura del perro doméstico y su relación
con el ser humano en los videojuegos**

Memoria

**Sergio Mora Catalán
Tutor: Ignasi Medà Calvet**

CURS 2018-19



A todos los peludos que en algún momento iluminaron el camino.

Dar las gracias a todos los que han compartido conmigo este proyecto, creyeran o no en él, y a los que luchan cada día por hacer de este mundo un lugar mejor para todos los que lo habitan.

Resumen

En este proyecto se realiza un análisis sobre la aparición de la figura del perro y su relación con el ser humano en los videojuegos, precedido de un estudio sobre la influencia tanto de este medio en sus usuarios, como del can en la vida de las personas. El análisis se llevará a cabo a través del desarrollo de una herramienta centrada en el animal, a partir de la cual se estudiará la aparición del perro en diversos videojuegos para conocer si este medio tecnológico difunde una imagen de respeto, discriminación o ambas hacia el can.

Resum

En aquest projecte es realitza una anàlisi sobre la aparició de la figura del gos y la seva relació amb l'ésser humà en els videojocs, precedit d'un estudi sobre la influència tant d'aquest mitjà en els seus usuaris, com del ca a la vida de les persones. L'anàlisi es durà a terme a través del desenvolupament d'una eina centrada en l'animal, a partir de la qual s'estudiarà l'aparició del gos en diversos videojocs per conèixer si aquest mitjà tecnològic difon una imatge de respecte, discriminació o ambdós cap al ca.

Abstract

This project aims to analyse an appearance based on the portrayal of the dog and its relationship with human beings in video games, preceded by a study on the influence of both, video games on its users, and of dogs on people's life. The analysis will be carried out through the development of a tool focused on the animal from which will study the appearance of the dog in different games, in order to know whether this technological medium conveys images of respect or discrimination towards the animal or both.

Índice de contenido

Índice de figuras	I
Índice de tablas	I
1. Introducción	1
2. Análisis de antecedentes.....	3
2.1 Sobre la relación entre el perro y el humano	3
2.2 Sobre el análisis de videojuegos	10
3. Marco teórico	15
4. Objetivos	25
4.1 Principal	25
4.2 Secundarios	25
4.3 Pregunta de la investigación	25
5. Metodología	27
5.1 Cronograma.....	34
6. Análisis y resultados.....	35
6.1 Análisis descriptivo.....	35
Duck Hunt (1984)	35
Valiant Hearts: The Great War (2014).....	39
Nintendogs + Cats (2011)	45
Mad Max (2015)	49
Rule of Rose (2006)	53
Dog's Life (2003)	59
Haunting Ground (2005).....	63
Dead to Rights: Retribution (2010).....	69
Los Sims 4 Perros y Gatos (2017)	75
6.2 Resultados de la investigación	81
7. Conclusiones	85
8. Referencias	89
Figuras.....	93
Ludografía.....	94
Anexos.....	97

Índice de figuras

3.1 Max de MDK	22
3.2 Amaterasu de Okami	22
6.1 El perro de <i>Duck Hunt</i> quejándose al jugador en <i>Vs. Duck Hunt</i>	38
6.2 El modo D-Dog en la versión flash de Pshykoh	38
6.3 Walt	40
6.4 El logro “Buen Perro” en Uplay	42
6.5 Dinki Di en el coche de Chumbucket.....	50
6.6 La bolsa en la que se encuentra el cadáver de Brown	54
6.7 El modo en primera persona con la visualización de olores	60
6.8 Aspiraciones de los “sims”	76
6.9 Rasgos de los “sims”	76
6.10 Rasgos del perro	76

Índice de tablas

2.1 Objeto, Sujeto y Personaje	12
--------------------------------------	----

1. Introducción

La industria de los videojuegos, cuenta con más de 15,8 millones de jugadores en España el año 2017, casi un 44% de los españoles y se ha convertido en la primera opción de ocio audiovisual en el país. Además, éste tiene una gran influencia en la sociedad, sobre todo entre la gente joven, pues más del 70% de niños y niñas, y jóvenes entre 6 y 14 años juegan a videojuegos (AEVI, 2018).

El motivo por el que se lleva a cabo esta investigación es el de encontrar y analizar de qué forma los videojuegos contribuyen o no al respeto o a la discriminación del perro, a través de sus historias, sus personajes y la forma en que interactúan con el jugador. Dado que hasta la fecha no se han encontrado trabajos, estudios o investigaciones que analicen la figura de los perros en los videojuegos, ésta busca hacerlo pues encuentra en ellos una fuente de influencia en el jugador y cree que podría dar pie a una discriminación hacia el animal no apropiada.

Para realizar dicha búsqueda, en este proyecto se realizará un análisis cualitativo y cuantitativo sobre la aparición y representación del perro en los videojuegos, centrándose principalmente en su relación con el ser humano y en su papel como animal social. De esta manera se procurará responder a la hipótesis anterior sobre si dicho medio difunde entre los jugadores una actitud de discriminación, respeto o ambas sobre el animal.

Este análisis partirá de un estudio previo del papel del perro en la sociedad humana, desde el acercamiento entre ambas especies durante el período paleolítico, pasando por el desarrollo de la relación humano-animal, la psicología de ésta o la forma en que se trata en medios legales y constitucionales como el código civil; hasta su papel como agente activo en las nuevas terapias AAT (terapia asistida con animales), cada vez más presentes y habituales en la medicina moderna (D'Amico, 2016).

Además también se discutirá la capacidad de influencia de los videojuegos a partir de la teoría del círculo mágico de Huizinga (2012[1954]) y reinterpretaciones más modernas como las de Egenfeldt-Nielsen, Smith y Tosca (2013). Asimismo, también se llevará a cabo una intensa búsqueda sobre la idea del videojuego como medio de influencia, y partiendo del caso de la

representación de las mujeres, su cosificación y cómo se ha desarrollado a través de la historia del videojuego.

A partir de estas investigaciones previas, se establecerá una imagen base de la figura del perro a partir de la cual se analizarán las representaciones de éste en los videojuegos, a través de la idea de positividad y negatividad de Apple (2003) y, finalmente se propondrá el desarrollo de una herramienta formal basada en la clasificación de datos cuantitativos y cualitativos, de una forma similar a la que desarrolla Navarro (2013) para su análisis de estructura y avataridad en videojuegos. Además se incluirá un análisis individual de cada juego perteneciente a la muestra, en el que se ampliarán los datos de la herramienta, con la idea de explicar el porqué de la información elegida y su clasificación. Este análisis también incluirá la comparación con la imagen base de positividad y negatividad, y como se presenta en el juego.

Finalmente, con el análisis a través de esta herramienta y las descripciones de los videojuegos que formarán parte de este estudio, se pretende resolver los objetivos de este trabajo y extraer unas conclusiones finales que definan si en la muestra elegida se difunde el respeto, la discriminación en el perro o ambas.

2. Análisis de antecedentes

Para llevar a cabo esta investigación se toman como puntos de partida un seguido de trabajos que, tanto por su contenido como por su metodología, preceden el análisis que se llevará a cabo en este trabajo de investigación. Dichas obras y artículos se clasifican según su papel y su contenido en relación al objeto de análisis, el perro y su relación con el ser humano, y el medio a partir del que se realiza, el videojuego.

2.1 Sobre la relación entre el perro y el humano

La relación que existe entre el ser humano y el perro se encuentra presente en la mayoría de estudios sobre el animal consultados para llevar a cabo este trabajo. También por su importancia y relación con el objetivo de esta investigación que, centrada en la figura del perro, busca comprender el papel de éste en el videojuego, es decir de qué forma se le representa y cómo es su relación con el ser humano en este medio. Los siguientes estudios y obras permiten definir más adelante en el marco teórico una relación base a partir de la cual se comparará y analizará esta relación en los videojuegos.

En la obra *Cuando el hombre encontró al perro* (Lorenz, 1950) el autor analiza la relación entre el ser humano y el perro, en una de las primeras investigaciones de etología realizadas sobre dicho animal, y que sienta los principios a partir de los cuales se realizan todas las búsquedas posteriores. En este libro, el zoólogo austríaco Konrad Lorenz expone aspectos básicos de ésta relación humano-perro, a través de su experiencia en la observación de todos aquellos canes con los que comparte vivencias a lo largo de su vida, años antes de que se declarase, en 1973, la etología como una rama de la biología.

A través de dichas observaciones, Lorenz extrae su propia forma de entender la psicología del animal, como su capacidad de recepción del lenguaje humano debido a la domesticación de éste y a su pérdida de instintos primitivos y analiza aspectos como la fidelidad, los miedos, la educación, la actitud respecto al hombre o la domesticación.

Aunque las principales afirmaciones a las que llegó Lorenz tras su experiencia, como la de

que el perro doméstico procedía del chacal, tuvo que descartarlas años después por la realización de nuevos estudios con una base más científica en los que se analizaban restos arqueológicos que resultaron ser de lobo.¹ Sin embargo, evadiendo el aspecto científico y centrándose en el valor emocional que daba Lorenz a su relación con el can, algunas de sus declaraciones siguen destacando en la figura de éste. Cuando Lorenz habla sobre la relación moral entre hombre y perro destaca:

“El hecho simple de que mi perro me quiera más que yo a él constituye una realidad tan innegable que, cada vez que pienso en ella, me avergüenzo. El perro está siempre dispuesto a dar su vida por mí. Si yo hubiera sido atacado por un león o por un tigre, [...] todos los demás habrían afrontado la desigual batalla sin titubear ni un instante, para defender mi vida, aunque sólo hubiera sido por unos momentos. ¿Y yo?” (Lorenz, 1950, p.110)

En este párrafo Lorenz remarca la actitud fiel de cualquier perro hacia al hombre destacando esa virtud de eternidad, no sólo por la posición canina sino por la contraposición humana a través de esa reflexión final. Con esto se pretende destacar que la figura del perro puede llegar a representar un medio de aprendizaje moral para el ser humano.

Sin embargo otros investigadores han ido más allá en esta búsqueda del papel de la figura perro en la vida del hombre. En el estudio realizado en el libro *Man and dog. The psychology of a relationship* (Bergler, 1989) se analiza la función del animal en la vida del humano y sus efectos en ésta desde una posición analítica más cercana a la psicología que en la investigación de Lorenz.

El psicólogo social alemán Reinhold Bergler realizó este estudio con el objetivo de “examinar la naturaleza de esta relación, su potencial significado y la forma en la que afectan en nuestras vidas” (Bergler, 1989, p.IV). Para ello inicia una investigación a partir del rol del perro en diferentes ámbitos, como la literatura o la medicina terapéutica. Con ello, Bergler lleva a cabo su propio estudio, recogiendo información a partir de dos perfiles de personas diferenciados: el de las que son propietarias de perros y que mantiene un contacto directo y emocional con el animal y el de las que no lo son, para poder así diferenciar también el factor personal en sus

1 Para más información sobre la discusión, véase: Clutton-Brock, J. (1995).

opiniones. Con ello el autor extrae diversos datos, entre los que se encuentran: sentimientos surgidos a partir de la relación con dichos animales, en qué afecta a sus vidas dicha relación, qué les sugiere el contacto con el animal, etc. Sin embargo la forma en la que Bergler trata de qué manera afecta la relación con el hombre en el perro es algo más escueta, al centrarse mayoritariamente en el ser humano.

A partir de estos datos el investigador se sitúa en un plano mucho más subjetivo, y establece una serie de factores o perfiles por los que el perro deviene un beneficio o un obstáculo para el bienestar del ser humano. Entre los perfiles que otorga al perro como un benefactor en la calidad de vida de las personas, Bergler señala, como ejemplo, el perro como compañero o el perro como protector. En el caso de los obstáculos aparecen, por ejemplo, el perro como una restricción de libertad o como un posible riesgo frente a otras personas. Sobre este segundo el autor afirma lo siguiente:

“[...] Vimos como otras personas se pueden sentir perturbadas o incluso amenazadas por el comportamiento de un perro...como un perro puede ser causa de ansiedad, miedos y conflictos interpersonales. [...] Tan fácil como es para uno imaginar su contacto con perros como una experiencia enteramente positiva, es bastante claro que los perros pueden constituir un factor de riesgo en las relaciones interpersonales.” (Bergler, 1989, pp.104 -105)²

A esto, Bergler añade que en su estudio se le han presentado diversas áreas de conflicto a partir de las cuales el perro podía ser factor de riesgo, entre las que incluye problemas con vecinos por culpa del ruido o la higiene, dificultades entre parejas o conflictos con otras personas en riesgo por el comportamiento impredecible y agresivo de un perro.

Como conclusión final, Bergler (1989) lanza una idea cuando se trata de la forma de presentar, en este caso, la figura del perro en un medio de influencia. Una idea aplicable a los objetivos del trabajo en relación a los videojuegos:

“Como criaturas vivas, los perros son claramente una parte integral de nuestro patrón de interacción social y nuestro proceso de comunicación. Los perros son juzgados y

² A partir de este punto, las citas en otras lenguas serán traducidas al castellano.

queridos como cualquier otra criatura viviente, y son capaces de contribuir significativamente en el bienestar y la calidad de vida de los humanos. Al mismo tiempo [...] ellos están facultados de forma natural a esperar algo en retorno del ambiente en que habitan, en este caso, el hombre. Sin una consideración mutua, la vida social no es posible ni deseable, y esto se aplica no menos a nuestra asociación con animales como con los demás seres humanos.” (p.174)

Aunque el estudio de Bergler desarrolla ideas muy sólidas en esa relación psicológica entre el hombre y el perro, su punto de vista se encuentra mucho más centrado en el ser humano que en el conocimiento del animal. Para llegar a entender cómo el perro ha llegado a establecerse como uno más en el hogar, es necesario conocer su historia y su papel en éste.

En el libro *The Domestic Dog: its evolution, behaviour and interactions with people* (Serpell ed, 1995) los autores estudian la figura del perro como animal doméstico. En esta obra, James Serpell, recoge testimonios de diferentes expertos en etología y psicología animal, incluido él mismo, para describir al perro doméstico en diferentes aspectos: teorías del origen del perro, su domesticación, evolución del perro en su papel en el trabajo, educación, comportamiento, terapia animal, entre otros. Serpell realiza esta investigación y recolección de testimonios con el objetivo de contraponer la figura del perro real con los estereotipos populares. Su propósito es analizar y comprender la figura del perro doméstico, su historia y su comportamiento basándose en evidencias científicas más que en rumores. A través de esta investigación Serpell y los demás autores analizan la importancia del perro en su función doméstica hacia el ser humano, desde su papel como fiel compañero y protector del hogar a una función más terapéutica desde el punto de vista médico y psicológico (Bergler, 1989).

De entre los diferentes artículos recogidos en el libro de Serpell, se destacan dos en concreto. En primer lugar, el de Randall Lockwood, que realiza una investigación sobre agresiones caninas que le permiten llegar a la conclusión que la imagen que los seres humanos tienen de los perros nunca es estática y siempre se está debatiendo y transformando culturalmente:

“La humanidad ha hecho al perro a su imagen y, cada vez más, esa imagen se ha vuelto violenta. Las razas de perro elegidas para reflejar nuestros impulsos agresivos han cambiado a través del milenio. En los últimos 20 años la elección ha pasado del pastor

alemán, al doberman, al pitbull, al rottweiler hasta el aumento actual del problema con los híbridos de perro y lobo.” (Lockwood, 1995, p.137)

Lo que conlleva este hecho es que, como más se difunda el concepto del animal como reflejo de impulsos agresivos, más probabilidades habrá después de que éstos reciban una educación agresiva y, por tanto, que puedan llegar incluso a herir o atacar a las personas (Lockwood, 1995). Esto a su vez haría aumentar el miedo hacia los mismos animales y añadiría una connotación mucho más negativa de la figura del perro.

En segundo lugar, en el artículo *Dogs as human companions: a review of the relationship* (Hart, 1995) la autora defiende la importancia terapéutica que tiene la convivencia con perros para las personas, al permitir tratar el dolor y el estrés:

“Las personas que gozan de una relación cercana con sus perros tienen una mejor entereza frente a diversas vicisitudes de la vida. Cada vez más documentación muestra que el estrés tiene menos impacto y que en general la salud es más estable en propietarios de perros y no propietarios.” (Hart, 1995, p.171)

De esta forma los resultados de Hart añaden a las conclusiones de Bergler (1989) un nuevo perfil beneficioso de la figura del perro.

Por otra parte, mientras que Bergler (1989) partía de un análisis práctico más cercano a la psicología para encontrar los beneficios de tener un perro, en la tesis *The Role of Man's Best Friend: Assessing the Cultural Liminality of the Canis Lupus Familiars and Its Influence on Human Societies* (D'Amico, 2016) se realiza una investigación sobre el papel del perro en la cultura y su influencia en los humanos, a través de su importancia en la medicina tradicional a lo largo de la historia y su papel terapéutico en la sociedad actual. En esta tesis, Julianne D'Amico propone utilizar el concepto de liminalidad para entender mejor la posición del perro en la sociedad:

“Un individuo se convierte temporalmente en liminal cuando pasa de un estado social a otro (por ejemplo de la adolescencia al matrimonio). El individuo adopta entonces una identidad dual. [...] El perro se encuentra culturalmente en una liminalidad permanente

posicionado entre dos mundos, el reino animal y el reino humano.” (D’Amico, 2016, p.2)

Este nuevo enfoque permite a D’Amico separar el perfil más animal del perfil más social del perro. A partir de esta diferencia centra su investigación en el segundo perfil y lo enfoca a la transformación de la figura del animal como agente en la medicina, pasando de un papel secundario en la medicina tradicional a ser totalmente activo en la terapia actual.

En opinión de Julianne (2016) esta transformación se produce en gran parte por esa liminalidad, pues el ser humano, cuando se encuentra sujeto a una terapia, se presenta ante él un proceso liminal, una transición entre un estado mental y otro. La introducción del perro en ese momento le permite identificarse con él creando un vínculo que a su vez le conecta con el presente. Esta conexión ayuda al paciente a concentrarse y focalizarse aún más en aquello que le impide avanzar de alguna forma o en otros casos, como decía Hart (1995), a alejarse de sus malos pensamientos.

Además tras analizar la conexión terapéutica entre perros y niños con déficit de atención o desorden de hiperactividad, así como la evolución de sociabilidad de personas mayores gracias al trato con animales, D’Amico concluye lo siguiente:

“La dualidad permite al permite al perro adaptarse y conocer las necesidades de nuestra civilización. El perro ejerce como nuestra conexión con lo salvaje en una sociedad cada vez más industrializada. [...] Finalmente, la liminalidad del perro es predominante en su nuevo rol como animal terapéutico que le permite iniciar y participar en el rito de transición hacia la curación.” (D’Amico, 2016, pp.47-48)

En definitiva, los ideales de la relación entre humano y animal de Lorenz (1950) y Bergler (1989), el uso del perro como un reflejo de los impulsos agresivos del ser humano de Lockwood (1995) y la importancia medicinal y terapéutica que tanto Hart (1995) como D’Amico (2016) describen; representan pilares fundamentales para la investigación que se desarrolla en este proyecto. Sin embargo, también es necesario conocer de dónde proviene dicha relación y como se ha desarrollado a lo largo de la historia.

Esta relación humano-animal se remonta a hace aproximadamente 100.000 años cuando el antecesor del perro, común con el lobo, rondaba los grupos paleolíticos nómadas que seguían las migraciones de grandes colonias de animales herbívoros en busca de comida (de Lumley, 1969). Sin embargo, no fue hasta 90.000 años después cuando el ser humano empezó a desarrollar una vida sedentaria donde esa relación empezó a consolidarse (Morey, 2005). Pequeñas manadas de lobos se acercaban a los asentamientos humanos para buscar entre los restos de las cacerías. Pronto empezaron a acercarse a las personas, en ese momento desarrollaron una relación mutua en la que el animal obtenía una fuente de recursos como comida, agua o calor durante los meses fríos y, a su vez, el humano encontraba en éste compañía y seguridad (Barrera, Elgier, Jakovcevic, et al., 2009). En sus inicios, estos lobos acompañaban a los cazadores o se encargaban de vigilar y proteger los asentamientos como método de supervivencia. Aquellos ejemplares que resultaban heridos, que envejecían o que se resistían al control humano eran sacrificados y usados como alimento (*Encyclopedia Britannica*, 2017). Este sacrificio de aquellos animales que no cumplían con lo que el ser humano necesitaba de él, convirtieron al lobo en la nueva especie, el perro (*Canis familiaris*) a través de la domesticación, un proceso completamente humano. Como dice Donna Haraway “el hombre tomó al lobo (libre) y lo convirtió en perro (servil)” (Haraway, 2016, p.27).

Esta nueva especie se ha desarrollado a lo largo de la historia de muchas formas distintas, dando lugar a múltiples razas a través de la cría y la selección de especímenes, ya sea por su función o su imagen estética. Desde perros pastores, cazadores, guardianes de ganado, perros de trineo, rastreadores, perros antidroga, unidades K-9 o hasta los perros de guerra, miembros oficiales de ejércitos desde la antigua Grecia hasta el siglo pasado (Tenorio, 1904; Coppinger, Schneider, 1995), han acompañado al ser humano. Sin embargo, algo que no ha cambiado desde aquellos dóciles lobos que caminaban con nuestros antecesores, es su papel como compañero e incluso miembro de la unidad familiar gracias a sus características sociales, tal y como describen Bentosela y Mustaca (2007):

“El perro también es considerado social, pero sus interacciones no son, mayoritariamente, con individuos de su misma especie, sino con los humanos. Por esta razón fueron definidos como animales 'culturizados', [...] es decir, como una especie que ha tenido un largo proceso de contacto y de interacción social con los hombres” (p.376).

Pero el perro no sólo ha tenido un papel funcional o de compañero de los seres humanos. Entre finales del siglo XVIII y durante el siglo XIX, se empezó a tratar la idea de que los animales, y en su mayoría el perro por su cercanía al ser humano, podían ser partícipes en diversas terapias (Pichot, Coulter, 2007). De esta manera, se atribuía al perro un nuevo rol en la medicina humana, no sólo como agente pasivo por su uso en la medicina tradicional como componente de brebajes u otros elementos que requerían del animal muerto, sino como agente activo en la relación con el paciente (D'Amico, 2016). En esta línea, en 1977 se fundó la Delta Society, que promueve la investigación de las interacciones entre personas y animales, y el uso de mascotas en el cuidado de la salud física y emocional. En el caso de los perros se ha destacado que el contacto con ellos provoca en los humanos una disminución de la presión arterial, de la ansiedad o sensación de relajación (Pichot, Coulter, 2007), e incluso una reducción del estrés (Hart, 1995) o un soporte a la interacción con otras personas (Bergler, 1989).

Las actividades asistidas con animales (AAA) y las terapias asistidas con animales (AAT) o intervenciones asistidas con animales (IAA), han ayudado a consolidar en parte esta función medicinal de la relación entre las personas y los animales. En el primer caso, las AAA consisten en “actividades que involucran animales que visitan a personas” (Cruz, 2009, p.50). Estas actividades favorecen la comunicación y el vínculo con los participantes, pues el perro provee un tema de conversación neutro del que partir la comunicación y a su vez crea una sensación de seguridad y comodidad en éstos. En el segundo caso, la AAT o IAA, añade a las actividades anteriores la presencia de un profesional de la salud o de servicio social. En este caso, “las metas específicas para cada paciente han sido previamente especificadas por el terapeuta y el programa es medido y documentado” (Cruz, 2009, p.50), buscando mejoras en el desarrollo del paciente. En Cataluña, asociaciones como Wild Souls, AEPA (Asociación de Perros de Asistencia de Cataluña), ACZ (Asociación Catalana de Zooterapia) o el CTAC (Centro de Terapias Asistidas con Canes) promueven y divulgan este tipo de terapias.

2.2 Sobre el análisis de videojuegos

Mientras que el apartado anterior se centra en el perro y su relación con el ser humano, a continuación se describen antecedentes sobre el análisis de videojuegos centrados

principalmente en el estudio de elementos narrativos y/o de imagen a través de un objeto de análisis. Se parte de este tipo de estudios para poder desarrollar una herramienta analítica que sirva para extraer la información y los datos necesarios conforme al propósito y objetivos planteados más adelante en este trabajo.

En el artículo *Women's image on video game covers: A comparative analysis of the spanish market (2011-2015)* (García; Bueno, 2016) se llevó a cabo un estudio comparativo de la imagen de la mujer en portadas de videojuegos. Esta investigación realizada por la Fundación para la investigación social avanzada, tenía el objetivo de “investigar la evolución de la imagen femenina que se ofrece a los consumidores a través de las portadas de los videojuegos, pues estas imágenes son mensajes publicitarios creados con un propósito claramente persuasivo” (García; Bueno, 2016, p.126).

Para ello, se realizó un análisis comparativo en el que se apreció una evolución de la imagen en algunos casos, como el aumento de las mujeres solitarias y autosuficientes y no como objeto sexual. Sin embargo no todos los hallazgos eran positivos, se destacó por ejemplo que el 51.4% de los juegos incluidos en el PEGI 12, representaban a la mujer de una forma seductora. En sus conclusiones finales las autoras destacan una idea clave respecto al poder y la influencia de los videojuego: “dado que los videojuegos son herramientas sociales cada vez más importantes consumidos por niños y adolescentes, es esencial estudiar cómo los videojuegos transmiten estereotipos sexistas que pueden llevar a comportamientos discriminatorios y violentos hacia los videojuegos” (García; Bueno, p.145).

Años atrás y analizando también la figura de la mujer y su imagen en los videojuegos Carl P. Apple escribió la tesis doctoral *A Study of Female Characteristics and Images in Home Video Games* (2003). En esta tesis Apple estudia las características y la imagen de la mujer en diversos juegos de la consola PlayStation publicados entre 1998 y 2003.

En su hipótesis Apple parte de tres ideas diferentes: si los personajes masculinos son más frecuentes que los femeninos; si hay más personajes jugables masculinos que femeninos; y si hay diferencia en la cantidad de personajes positivos y negativos de cada género. En este punto, el autor contextualiza aspectos positivos y negativos del género masculino, no sólo de acuerdo a su papel narrativo en los videojuegos sino también fuera de ellos:

“Es importante identificar todos los personajes positivos masculinos representando roles como atleta, árbitro, héroe, sidekick, un personaje que lucha por defenderse a sí mismo y cualquier personaje incidental que no retrate una amenaza en cualquier otro medio (i.e: películas, televisión, libros, etc.). El personaje negativo representa roles como el villano, secuaz, ladrón o cualquier personaje que retrate una amenaza en otro medio” (Apple, 2003, p.37).

En el caso del género femenino, plantea la misma idea pero añadiendo a la función negativa aquellos personajes que representan a la mujer como un objeto sexualizado. Con ello el autor pretende “descubrir un enlace entre la cantidad de imágenes, personajes y temas femeninos y positivos, y el desinterés de las mujeres por los videojuegos” (Apple, 2003, p.35).

Finalmente, Apple concluye que los personajes masculinos son más frecuentes en los videojuegos que los femeninos y, en consecuencia, la posibilidad de elegirlos y jugar con ellos es mayor. Sin embargo, en el caso de la función positiva o negativa, “[...] había aproximadamente dos personajes masculinos positivos por cada personaje negativo y aproximadamente tres femeninos positivos por cada negativo. Como resultado, puede que haya menos personajes femeninos, pero en este grupo, tienen más posibilidades de ejercer una función positiva que en el caso masculino” (Apple, 2003, p.51).

Además incluye un elemento adicional en relación a la cosificación de la mujer en el videojuego: “[...] los resultados de este estudio muestran que la mayoría de mujeres de la muestra aparecen totalmente vestidas. La característica que más aparecía era 'juegos con mujeres totalmente vestidas' (82,5%)” (Apple, 2003, p.51). En opinión de Apple, este es un argumento claro de la evolución del trato de la figura de la mujer en los videojuegos aún y que considera que todavía queda mucho por mejorar.

Esta idea de la evolución del trato de la figura de la mujer, eliminando cada vez más la cosificación hacia ésta, representa también un factor clave para la investigación; pues de la misma forma que Apple analiza la cosificación de la mujer en los videojuegos, este proyecto busca demostrar si existen casos en que dicha cosificación se dirige al can. Hecho que se da en el mundo real, en casos como la idea del animal como una propiedad del humano, como se

describe más adelante en el marco teórico.

Centrado en un aspecto más metodológico del análisis de los videojuegos, Víctor Navarro trabaja en la tesis *Libertad dirigida: Análisis Formal del Videojuego como sistema, su estructura y su avataridad* (2013) el análisis formal de videojuegos. En esta tesis, Navarro realiza una investigación y un análisis metodológico en videojuegos, basado en dos aspectos: la representación del jugador a través del avatar y la flexibilidad estructural del sistema como las posibilidades y el orden del proceso jugable. El objetivo del autor es el siguiente:

“Desarrollar un modelo teórico y de análisis metodológico de estos dos aspectos desde una óptica formal y como parte de un sistema. Con él, pretendo impulsar el desarrollo de una visión intermedia entre procesalidad (la autoría del videojuego es del diseñador que define el proceso) e instrumentalidad (la autoría pertenece al jugador que articula el proceso).” (Navarro, 2013, p.14)

Para ello desarrolla un sistema de plantillas a partir del cual se realiza la extracción de datos de los diferentes casos en que se centra la investigación. Estas plantillas representan un método formal a través del cual Navarro es capaz de analizar la representación del jugador en el juego y la flexibilidad estructural, de la misma forma que este proyecto pretende desarrollar una herramienta a través de la cual poder analizar la figura del perro en los videojuegos.

Es el caso de la plantilla para la descripción de la relación entre el sujeto y otros objetos y personajes, en la que Navarro entre otros aspectos, analiza el comportamiento, la posición y la iniciativa. De dichos atributos Navarro destaca:

“[...] Las posibilidades de comportamiento, posición e iniciativa son, en principio, excluyentes: un sujeto con comportamiento automático no es una inteligencia artificial, una posición hostil es incompatible con una aliada... Sin embargo, algunos de ellos (especialmente la posición) pueden cambiar en determinados juegos como respuesta a modificaciones en los estados de juego, sobre todo causadas por el jugador. Esto es: las acciones del jugador pueden cambiar, en muchos juegos, la posición o alineación de otros sujetos artificiales.” (Navarro, 2013, p.294)

Es por estos cambios que es necesario analizar dicho comportamiento y posición del personaje que represente al can y el personaje principal, pues la aparición de dicha transformación puede llevar a cambios en los resultados del análisis.

SUJETO	OBJETO	AGENTE	JUGADOR		
			ARTIFICIAL	COMPORTAMIENTO	AUTOMÁTICO
					I.A. (INTELIGENCIA ARTIFICIAL)
				POSICIÓN	HOSTIL
			NEUTRAL		
			ALIADO		
			INICIATIVA	PASIVO	
				REACTIVO	
				ACTIVO	
			PERSONAJE	ATRIBUTOS	
	HABILIDADES				
	CARACTERIZACIÓN				
	REPRESENTACIÓN AUDIOVISUAL				
APARICIÓN EN ESPACIOS NARRATIVOS					

Tabla 2.1 Objeto, Sujeto y Personaje. Navarro (2013)

De esta manera Navarro demuestra que aún y poder desarrollar una herramienta adecuada para el análisis, en algunos casos son necesarios matices para poder valorar de forma correcta aquello que se clasifica de una forma u otra. Es por eso que esta investigación no solo basará su análisis en una herramienta como la de Navarro, a través de la cual ordenar datos concretos, sobretodo en el caso de variables cuantitativas, sino que también se desarrollará una parte descriptiva en la que se podrán destacar los matices y justificaciones necesarias para cada juego, como se desarrolla en el apartado de metodología.

3. Marco teórico

Partiendo de los antecedentes previamente consultados, esta investigación plantea el estudio de la figura del perro doméstico³ y su relación con el ser humano, pues no existiría la condición de animal domesticado sin la influencia de las personas en éstos. Por tanto, humano y animal se entrelazan en un vínculo mutuo en el que cada uno representa un elemento clave para el otro. Una relación en calidad de iguales en la que ambos dan y ambos reciben, tal y como describía Lorenz (1950).

Hasta aquí se ha mostrado cómo las relaciones de convivencia de los perros con los seres humanos ayudan a reforzar la imagen positiva que se tiene de este animal y que se había descrito en los antecedentes (Bergler, 1989). Entre estos argumentos se encuentran: el factor social del perro, desde la idea de que tener un perro ayuda a conocer y relacionarse con otras personas hasta la idea de supresión de la soledad gracias a la compañía del can; el factor saludable del perro, en cuanto al ejercicio y la obligación de salir del hogar; el factor protector y la idea éste como soporte a la educación y el cuidado de los hijos; y por último, el factor emocional de la relación entre el ser humano y el perro como un soporte moral, motivacional e incluso de educación a uno mismo (Lorenz, 1950).

A pesar de ello, aún existe hoy en día la imagen negativa de los perros, llegando incluso a haber ciertas tensiones entre aquellos que los defienden y aquellos que no entienden al animal de la misma forma. En primer lugar, la idea de propiedad del perro, entendida como una relación de jerarquía entre amo y sumiso está totalmente aceptada y extendida socialmente. Sin embargo esta relación va mucho más allá de una simple idea. En España, los artículos sobre disposición preliminar comprendidos entre el 333 y el 335 del Código Civil (1889) tratan esta idea. El artículo 333 dicta que: “Todas las cosas que son o pueden ser objetos de apropiación se consideran como bienes muebles o inmuebles”. Por otra parte, el artículo 334 lista aquellos bienes considerados inmuebles, entre los que incluye tierras, edificios, árboles, plantas, estatuas, máquinas, viveros, entre otros. En definitiva, aquellos bienes adheridos al suelo o a otro bien inmueble. En ningún caso se listan los animales. Por último, el artículo 335 señala que todos aquellos bienes que no aparecen en la lista anterior son declarados bienes

3 A partir aquí, en este trabajo se utilizará la palabra perro para referirse a la figura de los perros domésticos.

muebles, por lo tanto, se declara a los animales como bienes muebles de su propietario.

No obstante, en 2015 se consolidó el movimiento popular #AnimalesNoSonCosas del Observatorio de Justicia y Defensa Animal, con el objetivo de impulsar la reforma del Código Civil para que los animales reciban el estatuto jurídico que corresponde. En el caso de la Unión Europea, se reconoce a los animales como seres sintientes dotados de sensibilidad. Entre las diferentes reformas que propone este movimiento, son especialmente relevantes los siguientes cambios en el artículo 333 mencionado anteriormente:

“El ‘propietario o poseedor’ (*énfasis mío*) de un animal puede ejercer sus derechos sobre él respetando su cualidad de ser dotado de sensibilidad, asegurando su bienestar conforme a sus necesidades biológicas y etológicas. Los animales están bajo la protección de las leyes especiales. Ningún derecho sobre un animal ampara su maltrato. Tampoco incluye el de abandonarlo o sacrificarlo, salvo, en este último supuesto, en los casos establecidos en las normas legales o reglamentarias” (Boletín Oficial de las Cortes Generales, 27 de marzo de 2018).

Esta propuesta incluye una justificación en la que entre otras cosas se destaca: “[...] se trata de evitar términos como uso, disfrute o disposición del animal que directamente y de forma innecesaria inciden en su cosificación.” (Boletín Oficial de las Cortes Generales, 27 de marzo de 2018). De esta manera, no sólo se pretende dar ese estatuto jurídico, sino también evitar la cosificación de los animales.

La defensa de la sensibilidad del animal y la importancia de su bienestar muestran cómo los animales y su relación con el ser humano, representan un elemento clave en la vida social, pues supera el marco de conductas individuales e influye en nuestra manera de organizarnos como seres sociales que somos, de la misma forma que el perro destaca como animal social. Por esta razón, al defender la sensibilidad y la importancia del perro, esta investigación pretende identificar, problematizar y demostrar que se dan procesos de discriminación, como el caso de la ya mencionada cosificación legislativa, cuando se representa la figura del perro y su relación con los seres humanos en los videojuegos.

Si bien en los antecedentes se ha explicado que los videojuegos son un medio generador de todo tipo de influencias y estereotipos, hasta el momento no se han podido encontrar

referencias o estudios de éstos que se centren en la figura del perro u otros animales. Por este motivo, antes de continuar, será necesario explicar cómo los videojuegos son también un medio con la capacidad de influir en las relaciones que se establecen entre los perros domésticos y los seres humanos.

En el libro *Homo Ludens* (2012[1954]), su autor Johan Huizinga propuso el concepto de “círculo mágico” y que Pohl (2008) relaciona con los videojuegos de la siguiente manera:

“A través de los videojuegos los jugadores trascienden las fronteras de la realidad, entrando en un nuevo mundo de ficción donde las reglas de la vida real no son efectivas y donde los jugadores pueden actuar como otras personas, sin temer las consecuencias de la realidad” (p.92).

Esta idea de intrascendencia del juego se considera incorrecta en este trabajo pues, tal y como se estudia desde la psicología social, “cada interacción, considerada en su contexto y en toda su variedad y extensión, equivale a una situación de influencia específica” (Rizo, 2006, p.55). Y en el caso de los juegos, siempre se establece una interacción directa entre el usuario y éstos.

Alrededor de las ideas de Huizinga (2012 [1954]), se ha desarrollado una discusión sobre el papel del juego en la actividad humana, y la diferencia entre “jugar” y “juego”, donde se considera jugar al “principio indivisible, común a la diversión, turbulencia, improvisación libre y alegría despreocupada” (Caillois, 1961, p.13) y al que más tarde se le añadiría la idea de que este principio se basaba en una serie de reglas que no definían un ganador o perdedor (Frasca, 2003, p.230). “Juego” por su parte se entiende como un principio parecido al de “jugar” pero en el que sí se definen dos posibles finales, el de victoria o el de derrota (Frasca, 2003, p.230). Esta discusión se ha desarrollado sobre todo a partir de la aparición de la literatura digital y los videojuegos, donde ambos conceptos se encuentran en un tensión constante (Jensen, 2013, p.69). En este sentido, Jensen expone la opinión de Will Wright, diseñador de los *Sims* (2000) en una entrevista de 2004:

“El resultado de esa tensión entre ambas ideas era a lo que él llamaba espacio de posibilidad, un lugar entre el orden y el caos, entre el juego con reglas y el desinhibido. Por lo que los videojuegos debían entenderse no como una forma de escape de la

realidad, sino como un compromiso con los valores socioculturales que se tratan y son tratados en el mero hecho de jugar.” (p.69)

Esta misma idea del videojuego como transmisor de valores socioculturales, y en relación al concepto del videojuego como medio de influencia se desarrolla en el libro *Understanding Videogames: The Essential Introduction* (Egenfeldt-Nielsen, et al. 2013) donde se critica el concepto de “círculo mágico” de Huizinga. En esta obra, los autores dialogan sobre las diversas propiedades del videojuego, de las que se destacan para este trabajo aquellas que tienen que ver con las influencias que ejercen fuera del mismo medio y que afectan a los usuarios:

“*Los juegos son un medio de comunicación* [énfasis de los autores]. Los juegos pueden comunicar ideas y valores. Por ejemplo, un juego de estrategia puede enseñarnos cómo funcionan algunos sistemas complejos como ciudades o naciones en estado de guerra. O la publicidad en un juego puede marcar un cierto producto en nuestra mente. *Los juegos afectan a nuestro comportamiento* (énfasis de los autores). Los juegos pueden hacernos realizar acciones que de otra forma no hubiésemos hecho.” (Egenfeldt-Nielsen, 2013, p.25)

Por otra parte, los autores añaden que hay un aspecto temperamental en relación al comportamiento del usuario, y que puede generar un conflicto para el jugador en el caso de que esa acción no sea deseada o se presente como antinatural frente al marco social-cultural del usuario. En este punto se podría entender que todo aquello que ocurre en un videojuego es responsabilidad del usuario y además estaría justificado por su interacción directa a través del medio. No obstante, se defiende que esto no siempre ocurre de este modo. Por ejemplo Óliver Pérez (2010) destaca que los videojuegos a diferencia de otros elementos de narrativa tradicional desarrollan un discurso separado entre el Sujeto y el Objetivo, y entre el Sujeto y el Entorno. En la primera, es el juego o el que lo diseña quienes plantean el discurso. En cambio, en el segundo caso es el mismo jugador quien define sus propios discursos a través de la relación con el mundo (Pérez, 2010). Esta separación de discursos crea un nuevo nivel de concreción a los argumentos de Egenfeldt-Nielsen, Smith y Tosca (2013): si la acción se realiza para cumplir un objetivo planteado por el juego, es éste el que la justifica. En el caso contrario, si es el jugador el que lleva a cabo la acción por su propio fin, el juego sólo es el

medio a través del que se realiza, pero no lo justifica.

Por ejemplo: si para avanzar en un juego el usuario se ve obligado a matar sin ningún tipo de justificación, el juego es en realidad el medio que está fomentando esta acción. Si, al contrario, dicha acción no es obligatoria, se presentan alternativas o, sencillamente, no se menciona aún la posibilidad de realizarla aunque el jugador la lleve a cabo, será éste segundo el que la justificará. Esta diferenciación representa uno de los puntos clave a tener en cuenta al analizar la figura del perro y su relación con el ser humano en este trabajo, pues en el caso de que sea el jugador quien justifique la discriminación hacia el animal y no el propio juego, no se podrá culpar al videojuego de dicha discriminación.

La discriminación en los videojuegos y su influencia de ésta en los usuarios, ha sido un objeto de estudio en ámbitos como el de la desigualdad y discriminación hacia las mujeres. A los estudios feministas como el de Apple (2003) o el de García y Bueno (2016) presentados en los antecedentes, se suman otros como el de Dietz (1998) y Ramírez (2002) en los que se busca identificar el papel que representa la figura de la mujer en los videojuegos, con el objetivo de mostrar su utilización como objetos sexuales, víctimas o miembros infravalorados de la sociedad. Además se llega a la conclusión de que la forma en que se presenta y se difunde el género femenino en los videojuegos es una de las principales razones que ha obstaculizado a las mujeres su acceso a la comunidad de jugadores (Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P., 2013, p.165).

A esta defensa del papel de la mujer en los videojuegos se le sumó a mediados de la década de los noventa el movimiento GGM (Girls' Games Movements), en el que miembros de la industria y activistas feministas lucharon por un mercado más amplio y por asegurarse que las mujeres obtuvieran el mismo acceso al sector de los videojuegos que los hombres (Cote, 2015). La organización de dicho movimiento se produjo para contrarrestar el dominio del público masculino como único sector. Además, esta circunstancia debe contextualizarse a principios de los 80, dónde se produjo una crisis de la industria del videojuego, en la que tanto empresas como productores tuvieron que redefinir sus productos y mercados a una nueva audiencia, pasando del concepto de videojuego para la familia, al videojuego para el niño, masculinizando el sector y difundiendo la imagen de los videojuegos como un entretenimiento para los chicos. (Donovan, 2010)

A partir del GGM se crearon una serie de estudios de desarrollo de videojuegos dirigidos totalmente a captar al público femenino. Sin embargo a principios del siglo XXI, muchos de estos estudios cerraron por diversos factores: en primer lugar, aproximadamente el 85% de los puestos de trabajo en la industria estaban ocupados por hombres (Huntemann, 2010; Reisenger, 2008). Debido a esto no sorprende que gran parte de elementos en los juegos se basaran en las preferencias masculinas. En segundo lugar, no se llegó a un acuerdo sobre cómo había que introducir o mostrar al género femenino en los videojuegos, pues en muchos casos presentar temáticas femeninas podía perpetuar aún más los estereotipos de la mujer (Laurel, 1998). Estos cierres volvieron a poner en el foco del sector al mercado masculino, declarando el fracaso del GGM que no llegó a conseguir esa amplitud por la que luchaba.

Desde entonces los estudios feministas llevan denunciando y demostrando que las mujeres han sido un colectivo discriminado y a las que se les otorgaba un rol pasivo o secundario en el sector del videojuego. Como es el caso de la representación de la figura de la mujer como objeto sexual, una de las principales imágenes a las que se ha visto expuesta. Esta cosificación no sólo representa el uso de la mujer como si fuera un elemento que no piensa y que puede usarse de cualquier modo, sino que llega a darle un factor de propiedad al cuerpo de éstas, llevando a algunos hombres a considerarlas como posesiones (Frederickson, Roberts, 1997). Como ya se había descrito anteriormente, esta idea de propiedad también se plasma de forma directa en el caso del perro: si la mujer se representa como una propiedad del hombre, el perro se representa como una propiedad del ser humano.

Habiendo investigado la forma en que se ha tratado al perro en la sociedad humana, la tensión entre su imagen positiva y negativa y, la forma en que los videojuegos han transmitido ideas y valores a los usuarios a lo largo de su corta historia, se hace necesario definir qué se entiende por positivo o negativo en la representación del perro en los videojuegos para su posterior análisis. La dualidad que se analizará en este trabajo no parte de un punto de vista moral o ético, sino del concepto del que parte Apple (2003) en su estudio sobre la imagen de la mujer en los videojuegos. En éste, Apple diferencia positivo o negativo según su papel narrativo y según cómo se presentaría dicho personaje fuera del discurso del videojuego, en la vida real, entendiendo en este último caso como negativas todas aquellas imágenes amenazantes, crueles o que promueven el miedo. Además, como ya se había descrito en el apartado de antecedentes, Apple añade a la imagen negativa de las figuras femeninas, aquellos casos en

los que se la representa sexualizada o como un objeto.

En el caso de este trabajo, la idea de positivo o negativo mantendrá una idea cercana a la de Apple, pero serán necesarios una serie de matices para acercar dicha idea al objeto de análisis. En este sentido, lo que se hará primero es definir qué se entiende en este trabajo por perro doméstico, al ser el de los videojuegos un sector muy amplio y heterogéneo. Entonces, este estudio tomará como objeto de análisis en el videojuego todas aquellas figuras que representen al perro doméstico, por su imagen estética y por su forma de relación con el ser humano serán entendidas como perro. Quedan excluidas en esta definición aquellas figuras que representen al perro en un estado salvaje, es decir sin haber pasado por el proceso de domesticación pues al no haber tratado con el ser humano y no haber establecido algún tipo de relación mutua, no cumplen con el factor social del animal y por lo tanto no pueden formar parte de la investigación. Sin embargo, sí quedan incluidos aquellos perros que, aún y aparecer en un inicio como salvajes, pasen por un proceso de domesticación o creen una relación con un personaje humano, pues entonces existirá dicha relación y podrá ser analizada. Este es el caso de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015), en el que el protagonista Solid Snake se encuentra con un cachorro salvaje que con el tiempo y el progreso del juego, acaba convirtiéndose en su fiel aliado D-Dog. También quedan excluidas representaciones antropomórficas del perro, pues atribuyen al perro cualidades humanas que lo alejan de su ser real, por lo que no se entienden como tales. Además, las figuras antropomórficas no pueden mantener una relación con el ser humano desde el valor del perro, pues llegan a considerarse más humanas que animales; es el caso de figuras como PaRappa the Rapper, un perro rapero en un mundo en el que casi todos los personajes son representados de forma antropomorfa o Max de *MDK* (1997) (figura 3.1). Por último, las figuras que aún y representar estéticamente al animal no lo hagan narrativamente, es decir que no tomen el papel de un perro ya sea cambiando su naturaleza, alejándolo del ser humano o utilizando su estética como una simple representación, como Amaterasu de *Okami* (2006) (figura 3.2)⁴.

En el caso de que la figura representada cumpla los dos requisitos iniciales pero altere las características biológicas del animal, como por ejemplo cuerpos robóticos, como Rush de

4. Aún y tener estéticamente la imagen de un perro/lobo simboliza una diosa sintoísta en una batalla contra los demonios por recuperar la belleza de sus tierras.

Mega Man 3 (1990), o se le añadan propiedades acordes a la narrativa, como la propiedad del habla o la telepatía, por ejemplo en el caso de Barbas de *Skyrim* (2011), el perro de un Dios que a través de su capacidad de habla pide al jugador que lo lleve con su amo y lo ayude a resolver una discusión entre ambos. Si esta propiedad se muestra justificada en el discurso, es decir, que mantengan una relación con un ser humano de la misma forma que lo haría un perro natural, la representación quedará incluida en el objeto de análisis. Recuperando el caso de Rush por ejemplo, que aún y tener un cuerpo robótico, la relación que mantiene con el protagonista Mega Man, un robot con aspecto de niño, se asemeja a la que tendría un perro natural con un humano. Por último, si la figura del perro aparece en el juego y toma partido en éste por su narrativa pero no su imagen, también será incluido. Este último por ejemplo, aparece en el juego *Firewatch* (2016), en el que para desarrollar la trama narrativa aparece la figura del perro pero en ningún momento se percibe su imagen visual.



Fig. 3.1 Max de la saga MDK. Fuente: aminoapps.com



Fig. 3.2 Amaterasu de *Okami*. Fuente: <http://lapis.wikia.com/wiki/File:Amaterasu.png>

A partir de esta definición del objeto de análisis se entenderán por positivas o negativas y siguiendo la idea de Apple (2003), las representaciones de la figura del perro de la siguiente manera:

Por su papel narrativo en el discurso del videojuego. Si como dice Apple (2003) el perro aparece como un enemigo, villano o representa una figura antagónica en el discurso propuesto por el juego, esta representación será considerada negativa.

Por su desarrollo agresivo o amenazante en el videojuego. Si la imagen que presenta el videojuego denota terror, miedo o al perro como un ser agresivo por naturaleza, dicha representación será considerada negativa.

Por su uso mecánico en el videojuego. Si la función del perro en su representación en el medio es básicamente mecánica, convirtiendo al animal en un objeto funcional más del juego, ésta será considerada negativa.

Por su relación con el ser humano en el videojuego. Como se ha comentado anteriormente, en este trabajo se entiende al perro doméstico como un animal con un vínculo con las personas. Si la representación del perro no cumple con una relación en la que ambos sean iguales, es decir, que ambos participen de ésta, sobre todo desde el punto de vista humano, y donde el humano aporta algo al animal, la imagen de éste será considerada negativa. Es el caso por ejemplo de la representación del perro como un producto de propiedad sumiso al amo, que como se ha presentado anteriormente es una idea que se busca eliminar de la sociedad.

Por último y en relación a esta última, si la relación que mantienen ambos es efecto de un desprecio por el animal, una discriminación hacia éste, violencia o la negación de alguno de los argumentos por los que se considera positiva la relación con el animal en la vida real, esta representación también será considerada negativa.

En el caso que no se cumpla ninguno de los elementos anteriores, la imagen será considerada positiva. Sin embargo, cabe destacar que en todos estos casos se pasará un filtro de justificación, sean positivos o negativos, en el que se analizará el uso de esa representación en el videojuego. Por ejemplo, si el perro representado ejerce la violencia como defensa propia, ésta no será considerada negativa. También se incluirá en esta justificación si es necesaria, la idea de Pérez (2010) de separar los casos en los que el videojuego sea el medio de justificación de la acción o lo sea el usuario. En el caso de que ésta esté dada por el jugador, no se entenderá al juego como culpable de dicha discriminación, siempre y cuando no forme parte de la lógica principal del juego. Si el juego permite al usuario realizar dichas acciones para conseguir sus objetivos, aún y no promoverlas o castigarlas, o dichas acciones dan pie a la progresión o a algún tipo de desarrollo en el juego, éste también será considerado culpable.

Además, otro caso que se puede presentar es aquel en el que el personaje que controle el jugador sea la propia representación de la figura del perro. En tal caso será necesario añadir un análisis de avataridad al propio de la representación del animal. En este trabajo se entiende avataridad por el concepto desarrollado por Víctor Navarro:

“La avataridad es la medida en que el o los sujetos controlables 'encarnan' al jugador dentro del videojuego, tanto en su reglamento como en su ficción. Este concepto incluye una serie de indicadores que describen cómo se construye la agencia funcional y la ficcional, de acuerdo a múltiples decisiones de diseño. La agencia funcional es la capacidad del jugador de actuar dentro del sistema del videojuego; la ficcional consiste en el punto de vista narrativo, dónde en la narrativa está el jugador o a qué informaciones tiene acceso. Un sujeto que proporcione agencia ficcional comparte objetivos, intereses y normas con el jugador” (Navarro, 2003, p.287).

Entre esos indicadores que destaca Navarro para desarrollar la forma en que se construye esta avataridad se destacan los siguientes para este trabajo: la comunicación con el jugador, entendida como la forma en que se proporciona información al jugador; los rasgos faciales y corporales, que aunque se alejen de la idea de Navarro de identificación con el usuario, sí que afectarán a la forma en que el jugador actuará a través de su avatar como perro. También los factores de autonomía del sujeto, la capacidad del sujeto de actuar por su propia cuenta; el diálogo, tratando si el sujeto tiene esa capacidad o no y si el jugador es partícipe en estos. Y los dos más importantes por su intervención directa en la relación humano-animal: la mortalidad y la interacción con otros objetos y sujetos, siendo este último factor un punto clave, pues será el que definirá las relaciones entre personas y animales, u otros.

4. Objetivos

4.1 Principal

- Determinar cómo se difunde en los videojuegos la imagen de los perros domésticos en su relación con los seres humanos.

4.2 Secundarios

- Valorar si la relación que se difunde del perro con los seres humanos se fundamenta en aspectos de respeto y/o discriminación hacia estos animales.
- Valorar el uso del perro en los videojuegos como un apoyo para el jugador, de la misma forma que el perro aparece como apoyo al paciente en terapias o tratamientos médicos.
- Elaborar una base sobre el ideal de la relación humano-animal a partir de investigaciones previas, para encontrar cuando se respeta al animal y cuando se le discrimina en el videojuego.
- Desarrollar una herramienta de análisis formal sobre la figura del perro en los videojuegos.

4.3 Pregunta de la investigación

- ¿Se pueden analizar los videojuegos como medios que influyen sobre la imagen o percepción que tienen los usuarios acerca de los perros?

5. Metodología

Para afrontar los objetivos de este proyecto es necesaria una elección de juegos en los que se centrará el análisis. Antes de describir la selección final de juegos, debe puntualizarse que se analizarán juegos publicados hasta el 2018. Entre las plataformas elegidas para la selección se incluye Pc y diversas consolas: Playstation 2 y 3 y Nintendo 3ds. El resto de consolas que no estén disponibles en simuladores no se tendrán en cuenta en este análisis. Por último, no se analizarán tampoco juegos de la plataforma móvil, por una cuestión de tiempo y recursos, aunque podría ser un posible tema de investigación o análisis para futuras investigaciones.

Partiendo de esta criba de plataformas, la elección de juegos se basará en tres factores: juegos de simulación de la sociedad real, juegos que presentan al perro como avatar y juegos en los que el perro toma un papel narrativo en el discurso. Cabe destacar que puede haber juegos que cumplan uno, varios o todos los factores. Dentro de estas categorías quedan excluidos juegos basados en películas protagonizadas por el animal, como podría ser el caso de *Disney Bolt* (2008), dado que tanto el discurso como el papel del personaje se centra en el enfoque dado en el film y no se desarrolla en el juego.

En primer lugar, entre los juegos de simulación elegidos se encuentran: *Los Sims 4* (2014) y en concreto su pack de contenido adicional *Los Sims 4: Perros y gatos* (2017), y el juego *Nintendogs + Cats* (2011). Estos dos juegos representan simulaciones de la sociedad real, por ello son elegidos para este análisis, pues su representación puede ser la que más se acerque a los argumentos expuestos en el marco teórico.

En segundo lugar juegos en los que se presenta al perro como avatar. En esta categoría se encuentra principalmente el juego *Dog's Life* (2003). En este juego el jugador controla a un perro al rescate de una perrita raptada por el personal de una perrera. A través de este juego se podrá comprobar cómo se presenta el concepto de avataridad que analiza Navarro (2003) en la figura del perro. También se incluye el juego *Dead to Rights: Retribution* (2010) en el se puede controlar a un perro en algunos niveles.

Por último, juegos en los que la figura del perro toma un papel narrativo en el discurso. Estos juegos son los más numerosos de la muestra de la investigación, pues no centran su diseño en el animal sino que éste sólo forma parte de él. Entre los juegos elegidos se encuentran: *Duck Hunt* (1984), *Mad Max* (2015), *Valiant Hearts: The Great War* (2014), *Rule of Rose* (2006) y *Haunting Ground* (2005).

Para el análisis de todos estos juegos se desarrollara una herramienta formal inspirada en la metodología y principios que propone Navarro (2013) en su tesis, acompañada además de un análisis descriptivo e individual a cada juego en el que se desarrollarán el tanto los diferentes aspectos de la herramienta como la temática del juego, o como se desarrolla el perro en éste.

En primer lugar, se introduce el juego de una forma técnica, y se presenta el año de publicación, la plataforma, la empresa desarrolladora, el nombre original del juego, las clasificaciones ESRB y PEGI, para conocer el enfoque del juego hacia el jugador y, a ser posible, los datos relacionados con las ventas o el número de jugadores que tiene o ha tenido. Dicha introducción se plasma en el primer párrafo del análisis descriptivo y permite localizar de una forma sencilla el juego analizado en los anexos.

A continuación, se inicia el análisis propiamente dicho de la figura del perro. Primero se describen los datos básicos del perro, como es el nombre y el tiempo que tarda en aparecer desde el inicio del juego. Estos datos permiten, en el análisis descriptivo, hacer referencia al perro con su nombre y describir como es la aparición del animal, si éste no aparece desde el primer momento. Acto seguido, se analiza la imagen estética del can, señalando la aproximación estética a una raza real, el tamaño (si es acorde o no a la raza mencionada) y si en algún caso se muestra una alteración de la biología del animal.

Después de dicha parte estética, se examina la forma en que se presenta el animal, es decir, de qué forma aparece: si pasa por un proceso de domesticación en el juego o esta es previa a la trama y si existe una relación previa con el personaje que lo acompaña o ésta se crea durante el juego. Esto permite presentar al perro según la trama y como se desarrolla la relación humano-animal, en el análisis descriptivo.

Seguidamente, y si el perro aparece como avatar del jugador se analiza el caso de una forma similar a la que usa Navarro (2003), destacando el método de control (primario si el control es total, o secundario si el perro es controlable desde otro personaje), el nivel de comunicación con el jugador, la autonomía del sujeto, la forma en que interacciona con objetos y sujetos, el sistema de navegación y el nivel de percepción sensorial que se da del personaje. A través de dichos datos, en el análisis descriptivo se puede describir como se trata al animal en la jerarquía, como se le representa cuando es protagonista y en que se basan sus acciones.

También se analiza el comportamiento, la funcionalidad y la relación directa con el ser humano. El análisis de la funcionalidad, tanto narrativa como mecánica permite definir el papel del animal en el juego, indicando la segunda que el can puede llegar a ser tratado como objeto, remitiéndose a la cosificación descrita en los antecedentes y el marco teórico de la investigación. En cuanto la relación directa, se describen el posicionamiento del animal respecto al personaje del jugador (positivo si es aliado, negativo si es enemigo y neutro si no participa en ninguno de los dos) y la iniciativa (activo si actúa por sí mismo, pasivo si depende totalmente de las acciones del jugador o reactivo si se desarrollan ambas). Dichos datos permiten definir de una forma más cuidada el comportamiento general del perro a través de las acciones que realiza o que se le ordenan, en el análisis descriptivo.

Acto seguido se analiza la violencia, tanto por parte del animal como hacia él, y la forma en que se justifica si es el caso. En el análisis descriptivo se describe como se presenta dicha violencia y que papel toma en el juego, para poder valorar si es suficientemente destacable como para considerar su presencia la causa de la calificación negativa de la representación de la figura del perro en el juego.

Tras la violencia se procede a analizar la presencia de la muerte, tratando si el can puede morir, qué ocurre en caso contrario si este pierde sus puntos de vida, si la muerte es permanente ergo el perro deja el juego pero la narración sigue o si el hecho de que el perro muera supone el final del juego. A través de estos aspectos, en el análisis descriptivo se desarrolla la importancia de la muerte del animal en el juego y la gestión de esto, incluyendo también la forma en que se da y que la causa.

Por último se incluye un apartado en el que se indica si el juego muestra algún tipo de contenido adicional a la narración principal y que tenga relación con el perro, como logros o modos de juego alternativos. Este apartado también se incluye en el análisis descriptivo, sin embargo, en éste, se comenta y/o analiza contenido relacionado con el perro del juego que no se incluye en el videojuego propiamente jugado y analizado.

Con toda esta información recopilada, el desarrollo de la herramienta analítica que se utilizará, queda de la siguiente manera:

Nombre
Fecha de publicación
Plataforma
Empresa Desarrolladora
Nombre Original / Nombre Alternativo
Ventas / Jugadores
ESRB / PEGI
Ficha Básica del perro
Nombre del perro
Tiempo previo a su aparición
Imagen estética
Aproximación estética a una raza real
Tamaño
Alteración Biológica

Aparición del animal

Previamente Domesticado
Muestra un proceso de domesticación durante el juego
Relación previa con el personaje que lo acompaña
La relación se crea durante el juego

Avataridad

Método de control
Comunicación con el jugador
Autonomía del sujeto
Diálogo
Interacción con los objetos
Navegación
Percepción sensorial del personaje

Comportamiento, funcionalidad y relación con el ser humano
--

Comportamiento (Automático / Inteligencia Artificial)
Funcionalidad en el juego
Funcionalidad narrativa
Posicionamiento (Positivo / Neutral / Negativo)
Iniciativa (Pasivo / Reactivo / Activo)

Violencia
Violencia por parte del animal
Se da algún tipo de justificación
Violencia hacia el animal
Se da algún tipo de justificación
Muerte
Puede morir el animal durante el gameplay
En caso de que no muera, que ocurre si se queda sin vida
Muerte permanente
La muerte supone el final del juego
Contenido Adicional relacionado con el animal
Logros
Modos alternativos a la narración principal

Alejado de la herramienta, el análisis también incluye diferentes secciones que no permite analizar la tabla. Estas son, una breve sinopsis de la historia que se presenta en el juego, en qué consiste y sobre qué trata; una breve aclaración de los objetivos del juego, sus personajes o del jugador en éste, para comprender el enfoque del juego; y si es necesario, una breve descripción de la progresión, para comprender de qué forma se desarrolla el juego y cómo consigue el jugador avanzar en éste. Dicha sección se presenta necesaria dado que es posible que en algunos casos la forma en la que se desarrolla el juego se muestra de forma subliminal y, en el caso de que esté directamente relacionada con el can, es necesario conocer su funcionamiento para un análisis más exhaustivo.

Al final del análisis descriptivo y tras desarrollar las secciones anteriores y las descritas por la herramienta, se compara la forma en que aparece el perro en el juego con los diferentes aspectos por los que la investigación considera si su representación es positiva o negativa, y que se describen en la parte final del marco teórico, y se remarca cómo concibe la investigación a dicha representación.

Finalmente con los resultados obtenidos de la herramienta propuesta, y las ideas extraídas en el análisis descriptivo, se determinarán una serie de conclusiones que servirán para responder a la hipótesis y los objetivos planteados en este trabajo.

Por último es necesario puntuar que durante el desarrollo de los análisis es posible que se lleven a cabo spoilers del contenido, la trama e incluso el final de los juegos analizados.

6. Análisis y resultados

6.1 Análisis descriptivo

Duck Hunt (1984)

Duck Hunt es un juego arcade publicado en 1984 para la consola Nintendo Entertainment System y desarrollado por la propia Nintendo. Tal y como aparece en la ficha técnica del Anexo 1.1, fue categorizado con una E por el ESRB, lo que implica que es un juego recomendado para todos los públicos aún y que añade el matiz de que presenta un leve nivel de violencia fantástica.

Sinopsis

El juego simula una partida de caza, donde el jugador representa al cazador que, acompañado por un perro, se dedica a abatir a los diferentes patos que huyen de la escena cuando el can salta tras ellos.

Objetivo

Duck Hunt consiste en ir eliminando a los diferentes patos que aparecen en pantalla. Por cada pato que derriba el jugador consigue puntos que al final de la partida quedarán registrados en la tabla de puntuaciones, por lo que el fin del usuario es conseguir el mayor número de puntos posible.

Progresión

En cuanto a la progresión, el juego se basa en un sistema de rondas en las que, si el usuario es capaz de acertar al mínimo de patos para avanzar de nivel, empieza una nueva ronda en la que el movimiento de los patos es más rápido por lo que aumenta la dificultad y también la cantidad de puntos obtenidos. En el caso de no llegar a acertar la cantidad necesaria de patos, el usuario pierde y ha de volver a empezar.

El perro

En *Duck Hunt* se presenta al perro como un compañero del jugador, como al perro que acompaña al cazador, y este es el vínculo principal que se establece entre ellos. Al can no se le introduce de ninguna forma pues aparece desde el momento que se inicia el juego, sin ningún tipo de presentación más que su aparición saltando tras la maleza de la que saldrán más tarde los patos. Tampoco se le da ningún nombre, por lo que en este trabajo se referirá a él como al perro de Duck Hunt.

En cuanto al aspecto físico, éste mantiene un cierto símil con varias razas destinadas en su mayoría a la caza, como el bloodhound. Tomando esta raza como referencia, el perro de Duck Hunt presenta un tamaño acorde al de ésta.

El papel del can en *Duck Hunt* es puramente narrativo, pues su función se basa en recompensar al jugador cuando logra cazar a los patos y castigarlo cuando no lo hace. En el primer caso, cuando el usuario consigue abatir al pato, el perro aparece con él en la mano y una sonrisa, acompañado además de una melodía reconfortante, dando entender al jugador de que lo ha hecho bien. En el caso contrario, si el jugador no logra dar caza al pato y éste se aleja, el perro aparecerá entre la maleza encogido de hombros y riéndose del jugador por su falta de puntería. Por esto se ha clasificado el posicionamiento del perro de *Duck Hunt* como neutral (Anexo 1.1), pues aunque el animal no supone una amenaza o un peligro en el camino del jugador, tampoco se le presenta como un apoyo para éste, pues el acto de reírse del usuario por sus errores supone un estímulo negativo que se contrapone al estímulo positivo cuando el jugador acierta.

En cuanto a la presencia de violencia relacionada con el perro en *Duck Hunt*, no se presenta en ninguna de las dos direcciones ni por parte del perro ni por parte del juego o el jugador.

Por lo tanto, recuperando los aspectos por los que esta investigación entiende como positiva o negativa la representación del perro (Marco teórico, pp. 22-23), en *Duck Hunt* se encuentra:

- Que el perro no se presenta como un villano o enemigo en el discurso propuesto por el juego, entendiendo que este aparece como compañero ya sea como refuerzo o como castigo.
- Que no se presenta un desarrollo agresivo o amenazante que denote terror o miedo.

- Que la presencia del animal no es puramente mecánica, sino que se centra en un papel más bien narrativo.
- Que la relación con el ser humano presente en el juego no cumple la propiedad de igualdad. Puesto que aún y aparecer como un personaje neutro, dicha cualidad se viola en el momento en que el perro se ríe del jugador cuando pierde, creando un refuerzo negativo y denotando superioridad y desprecio del perro hacía el humano.

Así pues, la representación en *Duck Hunt* se considera para esta investigación como negativa por no fundamentar la relación entre el perro y el ser humano en el respeto.

Contenido adicional

Sin embargo esto no es todo con *Duck Hunt*. El mismo año 1984, Nintendo sacó al mercado una serie de juegos arcade para salones recreativos entre los que se incluía *Vs. Duck Hunt* (1984). En esta versión cuando el jugador conseguía completar un nivel haciendo los suficientes puntos, se desbloqueaba una ronda extra en la que aparecían una gran cantidad de patos contra los que el usuario podía disparar una serie de balas concretas. A su vez, entre los patos aparecía el perro, al que también se le podía disparar. Si se acertaba contra él, se le chamuscaba la cabeza y caía en seco contra la maleza. Al final de dicha ronda en el recuento de puntos, aparecía el can con la cabeza quemada, una pierna enyesada y muletas, recordando al jugador que a quien había que disparar era a los patos y no a él.

La frustración que la risa del perro de *Duck Hunt* ha generado en los usuarios a lo largo de su historia, ha llevado a que aparezcan versiones alternativas al juego, desarrolladas por los mismos jugadores que fomentan la violencia contra el animal como una forma de venganza. Este es el caso de la versión flash desarrollada por Pshykoh y publicada en diversos portales de juegos de navegador. Esta versión incluye el modo D – Dogs, en la que el jugador, con una ametralladora pesada puede disparar de forma infinita al perro, que sobrevuela con su cola la pantalla. Cada vez que uno de los perros muere, aparece una mancha de sangre, y al abatir a diversos de ellos aparece en el fondo un mensaje en el que se pueden leer frases como: “99 dead dogs on the wall” (99 perros muertos en la pared), “Bloody” (sangriento), “Violence” (violencia) o “Destruction” (destrucción).



Fig. 6.1 El perro de *Duck Hunt* quejándose al jugador en *Vs. Duck Hunt*. Fuente: <https://www.giantbomb.com/vs-duck-hunt/3030-38094/>



Fig. 6.2 El modo D – Dogs en la versión flash de *Duck Hunt*. Fuente: Propia.

Valiant Hearts: The Great War (2014)

Valiant Hearts es una aventura gráfica con aspecto de cómic en 2D publicada en 2014 por el estudio Ubisoft Montpellier. Fue categorizada como T por la ESRB con los matices de aparición de sangre, violencia, alcohol y tabaco. Por otra parte el sistema PEGI lo clasificó para mayores de 12 años, con presencia de violencia y elementos de terror, como se muestra en el Anexo 1.2.

Sinopsis

El juego narra las aventuras y encrucijadas de 4 personajes durante la 1ª Guerra Mundial; Karl un soldado alemán que reside en Francia con su familia y Emile su suegro, un granjero francés llamado a la guerra son los primeros en aparecer. Freddie, un soldado americano entre las filas francesas en busca de venganza y Anna, una enfermera belga en busca de su padre. A todos ellos se les une Walt, un doberman del servicio médico alemán que formará parte de las aventuras de todos.

Objetivo

En *Valiant Hearts* el objetivo del jugador será diferente en cada capítulo. Según el momento en que se encuentre en la narrativa y el personaje que controle el objetivo variará desde huir de unos soldados enemigos, rescatar a los ciudadanos de una ciudad en ruinas o incluso infiltrarse en las trincheras enemigas.

El perro – Walt

Walt aparece en la tercera parte del primer capítulo, cuando Emile es capturado por un grupo de soldados alemanes. En el campamento germano es obligado a trabajar como cocinero para los soldados. Allí conoce a Walt, un doberman del servicio médico al que le sirve agua, pues nadie más lo hace. Tras esto se encuentra con Karl, su yerno, que está destinado allí. Sin embargo su encuentro no dura mucho pues el campamento es atacado por el ejército inglés y Emile queda atrapado entre las ruinas. Cuando cesa el bombardeo, Emile es rescatado de los escombros por Walt, en ese momento se crea el primer vínculo entre el perro y uno de los protagonistas. Acto seguido ambos huyen del campamento buscando a Karl, que ha escapado en un dirigible. En su huida Walt queda atrapado en un alambre contra el que está a punto de precipitarse un tractor, Emile intenta ayudarlo a salir pero es en vano. En ese preciso momento Freddie, el soldado americano, que se encuentra en

el campo de batalla muy cerca de allí, se percata de lo que está ocurriendo. Con la ayuda de un cañón antiaéreo Freddie destruye el tractor precipitado, salvando a Emile y a Walt, al que rescata del alambre acto seguido gracias a sus tenazas. Rescate por rescate, no solo se afianza la relación de Walt con los dos personajes, sino que a su vez el perro da pie a que ambos personajes fortalezcan su relación.

A partir de este momento Walt pasa a ser uno más de los personajes principales, acompañando al resto y pasando de apoyar a unos u otros según la situación. Por ejemplo, en capítulos posteriores cuando Anna descubre que su padre se encuentra en el mismo dirigible que Karl, Walt pasa a acompañarla a ella, pues Emile y Freddie separan sus caminos. Por último, Walt también aparece en la historia de Karl, pues cuando Anna se encuentra con el alemán, el can pasa a seguirlo a él en la búsqueda de su mujer y su hijo. Dichos cambios entre personajes son automáticos en el juego y en su mayoría suceden por el afán de ayudar del animal.

En cuanto al aspecto físico de Walt, siguiendo la idea de que es un perro del ejército alemán, representa a un doberman. Aunque de primeras el tamaño de Walt parece pequeño para la raza, es necesario basarse en el estilo artístico del juego centrado en personajes paticitos y con grandes hombros en el caso de los personajes masculinos.



Fig. 6.3 Walt. Fuente: <https://valianthearts.gamepedia.com/Walt>

En *Valiant Hearts: The Great War* el papel del perro es tanto narrativo como mecánico. Por la parte narrativa, como se ha comentado en párrafos anteriores Walt aparece no sólo como un apoyo, un compañero de aventuras, sino que se acaba estableciendo como el hilo conductor del discurso, navegando entre las diferentes historias que el juego presenta al usuario y formando parte de todas y

cada una de ellas, siempre de una forma agradable y encantadora.

En el aspecto mecánico, Walt interactúa de dos formas con el jugador y el juego:

En primer lugar el jugador puede dar órdenes a Walt, desde pedirle que recoja un objeto, pedirle que se suba a una plataforma o incluso que tire de una palanca a la que el jugador no puede acceder. En cualquier caso, Walt siempre cumplirá con el objetivo que el usuario le dé. En órdenes como la de recoger un objeto, cuando el jugador se lo quite a Walt, no faltará una recompensa, pues el personaje lo acariciará y le dará las gracias por hacerlo.

Antes de pasar a la segunda forma de interacción, es importante mencionar que en algunos casos, para que Walt pueda cumplir la orden que le da el jugador, tendrá que adentrarse en terreno enemigo o acercarse a soldados del bando contrario. Sin embargo Walt podrá hacerlo sin problema, pues con un diseño muy apropiado en relación a esta investigación, el perro siempre será visto como amigable por todos los humanos del juego. Ya sean aliados, enemigos o personajes neutrales, ninguno tomará a Walt como una amenaza.

En segundo lugar, sin dar órdenes al can, éste seguirá al jugador por todo el nivel, y en el caso de que se encuentre con algún punto en el que pueda excavar para conseguir algún objeto clave, éste se pondrá a ladrar y a mostrarse excitado, señalando al usuario que allí hay algo importante. Esto también ocurrirá cuando aparezca algún elemento interactivo en la escena al que el jugador no pueda acceder. Por ejemplo con unos pájaros en un árbol, con los que solo se podrá interactuar lanzándoles algún objeto que el jugador no encontrará hasta más adelante. De esta manera Walt da pie a que el usuario se dé cuenta de que los pájaros están allí y no los pase por alto cuando consiga la forma de interactuar con ellos. Por último, cuando el jugador se encuentre frente a algún elemento peligroso, como bombas o gas mostaza, Walt ladrará con rabia, avisando a éste de que no debe acercarse.

Otra interacción entre Walt y el jugador que no se presenta como mecánica, pues no tiene ninguna función en el juego, es la de acariciarlo. En cualquier momento, el jugador puede acercarse a él y ambos se pondrán a jugar. Aunque de primeras esta acción no tenga ningún tipo de funcionalidad, la plataforma Uplay, distribuidora de los juegos de Ubisoft entre los que se encuentra *Valiant Hearts*, premia al usuario cuando lo hace por primera vez otorgándole el logro “Buen perro” (Figura 6.4). De esta forma, el juego premia al jugador por acariciar a Walt conscientemente, fomentando aún más el

cariño hacia el animal.

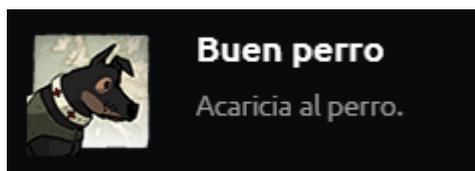


Fig. 6.4 El logro “Buen perro” en Uplay. Fuente: Propia.

En cuanto a la violencia, teniendo en cuenta que el juego se sitúa en al 1ª Guerra Mundial, un ambiente de extrema violencia, en ningún momento se dirige violencia hacia Walt. Por su parte, el perro tampoco muestra signos de ésta, pues en todo momento, tal y como se ha puntuado anteriormente, el perro podría representar la bondad y la esperanza entre la guerra.

Por otro lado, la muerte de Walt sí que es posible durante el juego, concretamente en el punto inicial que se ha comentado en la presentación del can. Cuando el perro se encuentra atrapado en el alambre, si el jugador no llega a salvarlo a tiempo, el juego se acaba y, sin llegar a ver como Walt y Emile son arrollados por el tractor, carga la partida justo antes de que ocurra, dando otra oportunidad al jugador para que pare el vehículo. En otros casos, como el de las bombas, si el jugador hace explotar alguna, los personajes morirán, pero Walt permanecerá con vida. Lo mismo ocurre con los misiles, pues si el jugador es impactado por uno morirá, pero el perro no. Algo parecido sucede con el gas mostaza, Walt no se adentrará en él, pero si el jugador lo hace su personaje morirá. Sin embargo, habrá momentos en el juego en los que será necesario que Walt atraviese dicho gas, para ello se encontrará una máscara de protección que se le podrá poner al perro, para que pueda cruzar el gas sin morir. Esto sucede cuando Karl acude a salvar a su mujer e hijo acompañado por Walt. Cuando ambos se enfrentan al gas, Karl toma la decisión de ponerle la máscara a Walt, pues gracias a eso, el perro será capaz de encontrar otra máscara para el soldado. En este mismo nivel, cuando Karl encuentra a su mujer e hijo afectados por el gas, decide utilizar su máscara para salvarles y cuando consigue sacar a su mujer de su casa, cae inconsciente. Walt por su parte salva al pequeño, y en el momento que ve frente a él a toda la familia en el suelo, afectados por el gas, corre a toda velocidad cruzando el campo de batalla a avisar a Anna, la enfermera. Por lo tanto, una vez más Walt es la esperanza, la salvación y un compañero vital para los demás personajes.

Con todo esto y recuperando los aspectos por los que esta investigación entiende como positiva o negativa la representación del perro, en *Valiant Hearts: The Great War* se encuentra:

- Que el perro no se presenta como un villano o enemigo en el discurso propuesto por el juego, entendiendo que éste aparece como compañero de los diferentes personajes que lo protagonizan.
- Que no se presenta un desarrollo agresivo o amenazante que denote terror o miedo, sino que el propio perro es fuente de esperanza y bondad en un ambiente hostil.
- Que la presencia del animal no es puramente mecánica, sino que se encuentra en un equilibrio entre narrativa y mecánica, manteniendo un ambas un papel importante para el juego.
- Que la relación que mantienen humano y can en el juego cumple la propiedad de igualdad y se fomenta en su totalidad en el respeto hacia el animal. Además, el perro supone en *Valiant Hearts* un apoyo total para el jugador, permitiéndole alejarse de la cruda situación en la que se encuentra gracias a la opción de las caricias y, guiándolo en fragmentos en los que se pueda sentir perdido.

Así pues, la representación de la figura del perro y su relación con el ser humano en *Valiant Hearts: The Great War*, se considera para esta investigación como positiva, pues no sólo fomenta el respeto y la igualdad entre ambos, sino que también se muestra al animal como un ser bondadoso que puede aportar mucho al ser humano, tal y como se ha desarrollado previamente en los antecedentes (Sobre la relación entre el perro y el humano, pp.3-10). Walt es una viva representación de alguno de los argumentos que el mismo Bergler (1989) o Lorenz (1950) usaban para defender los efectos positivos para el ser humano de su relación con el perro. Es el caso por ejemplo del factor emocional por el que el can supone un soporte moral y motivacional para el humano, o el factor social por el que el perro ejerce de vínculo entre los mismos humanos, como se ha comentado anteriormente en el momento en el que Walt ejerce de hilo conductor para la relación entre Emile y Freddie.

Contenido adicional

Algo que no expone *Valiant Hearts: The Great War* es el origen de Walt, su historia previa al discurso del juego. Sin embargo, en la versión móvil del juego, se publicó la historieta *Valiant Hearts: Dogs of War* que narraba el origen de Walt y por qué se encontraba en aquel campamento. En ésta, se explica que el perro tenía una hermana y que vivían juntos con un criador de dobermans. Allí rescataron a uno soldado que estaba a punto de ahogarse en el río, y conocieron a Hans, el doctor que ayudó a reanimar al chico. Por su acto de servicio ambos perros fueron llamados para ser perros de guerra, Walt como perro del servicio médico y su hermana como mensajera. Por

desgracia, su hermana murió en la guerra y Walt, que había sido asignado a Hans y se encontraba en el mismo lugar que ella, la ve perecer.

Tras esta escena, se puede leer parte del Epitafio a un perro (1808) de Lord Byron, en el que se describe al perro como un ser que posee todas las virtudes del hombre pero ninguno de sus vicios, un ser de bondad, coraje, fuerza y belleza. Finalmente, mientras Walt y Hans marchan de la escena, aparece un último mensaje:

“Durante la 1ª Guerra Mundial, más de 30.000 perros murieron al servicio de soldados para los cuales, un ‘perro de guerra’ pudo ser su última y única fuente de confort...”

Una vez más, *Valiant Hearts* intenta concienciar de como el perro puede ser un apoyo clave para el ser humano, reafirmando su posición positiva en cuanto a la relación entre ambos en esta investigación.

Nintendogs + Cats (2011)

Nintendogs + Cats es la última entrega del simulador de mascotas de Nintendo, publicada la primera entrega el año 2005. Fue publicado en 2011 y, tal y como se presenta en el Anexo 1.3, fue categorizado como para todos los públicos por la ESRB y para mayores de 3 años por el sistema PEGI.

Sinopsis

El juego consiste en adoptar un cachorro virtual y cuidar de él, educarlo, jugar e incluso llevarlo a pasear, llegando hasta a poder adoptar tres cachorros.

Objetivo

Nintendogs + Cats no tiene un objetivo prefijado como tal, sino que es el mismo jugador el que decide que quiere hacer y cuando quiere hacerlo. Como simulador, el juego sólo da las herramientas supuestamente necesarias para que el jugador pueda cuidar al cachorro.

Entre las diferentes posibilidades que el juego da al usuario se encuentra: pasear al perro, alimentarlo, bañarlo, jugar con él, comprarle accesorios, comprarle juguetes, ir al parque, enseñarle órdenes, presentarlo a concursos, etc...

Progresión

Sin embargo, aún y no tener un objetivo como tal, el juego sí que presenta un sistema de progresión: los puntos de mascota y los puntos de entrenador. Los puntos de mascota son individuales a cada cachorro y se consiguen a través del buen trato del animal; desde llevarlo a pasear, acariciarlo, jugar con él, etc. Pero también se pueden perder si el jugador no trata bien al animal, como se describe posteriormente en este mismo análisis. En cuanto a los puntos de entrenador, son la suma de los puntos de mascota de los diferentes cachorros que el jugador tenga adoptados. Cuando el jugador vaya acumulando estos puntos, irá desbloqueando nuevos lugares a los que ir con los cachorros, nuevos objetos para comprar o incluso nuevas razas.

El perro

Como *Nintendogs + Cats* es un simulador en el que cada usuario puede desarrollar su juego, cada perro puede considerarse diferente. Este análisis se centra en el gameplay realizado y se tendrán en cuenta los aspectos generales del juego y no de la individualidad del animal. En este caso, el gameplay se realizó en la versión French Bulldog y se eligió un cachorro de pastor alemán a la que se llamó Tula. Dicha elección es fruto de experiencias personales del proyectista.

Dado que en *Nintendogs + Cats* no hay presencia de seres humanos como tal, sin contar el personal de las tiendas u otros peatones que aparecen con sus perros, el papel principal de humano en referencia a la relación humano-animal recae en el jugador. Por ello, el análisis del juego, además de en los rasgos generales como la muerte o la función del can, se centra en el sistema de progresión comentado anteriormente, pues es la representación de la relación entre humano y perro en el juego.

En cuanto a la función del perro se ha considerado que es puramente mecánica. En primer lugar porque como se ha comentado anteriormente el peso más grande de la narración lo crea el mismo jugador. Y en segundo lugar porque el papel del perro no es más que el de sucumbir a lo que el jugador necesita, narrativamente sólo se da a entender que el perro pertenece al jugador, por lo tanto que es una propiedad.

Por la parte de violencia y muerte, en *Nintendogs + Cats* el perro no puede morir de ninguna manera; ni por falta de comida, deshidratación, enfermedad o cualquier otro mal. La violencia tampoco es presente en el juego, los perros no atacarán a nadie ni mostrarán agresividad hacia el jugador y, por el lado humano al jugador tampoco se le permite agredir a los cachorros.

Sin embargo, recuperando el sistema de progresión del juego son necesarias una serie de aclaraciones sobre este y sobre el juego para poder desarrollar si la figura del perro en *Nintendogs + Cats* es positiva o negativa. En primer lugar, el sistema de progresión por puntos como método de avance da pie a que el perro pueda ser visto como un objeto. Esto sucede en el caso de que el jugador se tome como objetivo desbloquear todos los elementos adicionales disponibles con puntos, pues en ese momento el perro no es más que el medio con el que consigue su objetivo. Sucedería lo mismo si cambiáramos el concepto del juego por ejemplo: si en vez de un perro fuera un zapato y, para conseguir desbloquear nuevos objetos y avanzar en el juego, se consiguieran puntos cepillando, puliéndolo y sacándole brillo, el resultado del juego sería el mismo.

Este hecho de la puntuación también lleva a otro problema muy grave en el juego. Si el jugador ha conseguido muchos puntos con sus cachorros y ha desbloqueado nuevas razas, recordando que sólo se pueden tener 3 cachorros al mismo tiempo, si quiere uno de una raza nueva deberá deshacerse de uno de los que ya tiene, ya sea almacenándolos en la residencia (en la que sólo se pueden tener 3 más) o donando al animal, lo que lo hará desaparecer para siempre. De esta forma, una vez más se cosifica al perro como un elemento intercambiable e incluso desechable.

En segundo lugar, es necesario destacar el sistema de pérdida de puntos. Si la puntuación del cachorro es muy baja, el cachorro se resistirá a obedecer al jugador, mostrándose un tanto reticente a las órdenes e incluso ignorándolo. Si la puntuación es aún más baja el perro podrá llegar a escaparse. En algunos casos el can volverá e incluso con algún regalo, en otros el perro no volverá. Dichos puntos se pueden perder dejando el juego durante mucho tiempo, algo que simplemente provocará que cuando volvamos el animal esté sediento, hambriento y sucio, en el caso de que no se haya escapado. También se pierden puntos molestando al perro, levantándole las patas traseras o estirándole de la cola; e incluso asustándolo a través del sistema de reproducción de música. Durante el juego el jugador puede desbloquear una serie de vinilos los cuales puede reproducir para interactuar con los cachorros. Entre estos, se encuentran uno para dormirlos y otro consistente en un sonido repentino muy fuerte. Si se reproducen los dos de forma seguida el perro se dormirá y acto seguido se llevará un gran susto, provocando un descenso en los puntos, pues asustar al perro es un signo de crueldad en *Nintendogs + Cats*, como podría serlo en la realidad. Sin embargo otros signos de crueldad, como pasarle la esponja de jabón a la hora del baño por la cara, no son castigados, aunque el perro sí que muestre signos de molestia.

Con todo esto y a través de los diferentes aspectos por los que esta investigación entiende como positiva o negativa la representación del perro, en *Nintendogs + Cats* se encuentra:

- Que el perro no se presenta como un villano o enemigo en el discurso propuesto, aunque tampoco se presenta como un aliado o un compañero, sino como una posesión. Por esto se ha clasificado su posicionamiento como neutro en el Anexo 1.3.
- Que no se presenta un desarrollo agresivo o amenazante que denote terror o miedo, sino que el propio cachorro se muestra en su mayoría afable y cariñoso, aunque el jugador deje el juego abandonado durante mucho tiempo.

- Que la presencia del animal es puramente mecánica aún y mostrarse como el principal fuerte del juego, pues el sistema de progresión convierte al perro en una mera fuente de puntos.
- Que la relación que mantienen humano y can en el juego se basa en el propio jugador, pues es quien decide cómo actuar, tratar y educar al cachorro. Por lo tanto basada en plena desigualdad, pues todo el peso recae en el humano y el perro no tiene ningún tipo de poder en la relación.

De esta manera, siguiendo el objetivo de esta investigación, la representación de la figura del perro y su relación con el ser humano en *Nintendogs + Cats* se considera negativa, pues cosifica al perro y centra su ser en la propiedad, reafirmando ideas consideradas negativas en la investigación.

Contenido adicional

Antes de finalizar el análisis se quieren destacar dos textos relacionados con el juego y la saga:

En primer lugar, la guía oficial de *Nintendogs + Cats* de Nintendo dice lo siguiente en su sección “Explicación del juego”:

“Tampoco les pasará nada si no los cuidas o alimentas correctamente, aunque si no lo haces bien, podrán escaparse por una temporada y no tendrás más remedio que esperar a que vuelvan.”

Si la propia guía del juego remarca al jugador que no ocurre nada si no lo cuida correctamente, no hace más que añadir razones para considerar negativa la representación del juego.

Mad Max (2015)

Mad Max es un juego de acción basado en el universo de las películas con el mismo nombre y que se sitúa como secuela de la publicada en 2015, *Mad Max Fury Road*. Fue desarrollado por Avalanche Studios y publicado en 2015, 4 años después sólo en la plataforma Steam ha logrado entre 1 y 2 millones de ventas (Steam Spy), como aparece en el Anexo 1.4. En cuanto a la clasificación, está señalado como un juego M por la ESRB y para mayores de 18 años, con presencia de violencia y lenguaje soez por el sistema PEGI.

Sinopsis

El juego se sitúa en un mundo post-apocalíptico regido por la gasolina y la velocidad. Max, es capturado por un grupo de bandidos tras asaltar un escuadrón y quitarles la gasolina. Sin embargo, consigue huir después de herir gravemente a Scrotus, el líder bandido, pero no es capaz de recuperar su coche. *Mad Max* sigue la historia del personaje en su viaje para recuperar el coche y vengarse de Scrotus.

Objetivo

Mad Max es un juego con un mundo abierto en el que el jugador debe ir completando misiones para avanzar, desde destruir torres de control, eliminar campamentos de bandidos o ayudar a los habitantes del páramo.

El perro - Dinki Di

En *Mad Max* se representa al perro en la figura de Dinki Di, un perro al servicio de Scrotus que acabará siendo un fiel compañero del protagonista. El can aparece en la cinemática inicial, que introduce al jugador en la situación. En ésta, cuando Max se encuentra retenido en el camión de Scrotus, el villano manda a su perro a atacar al protagonista, sin embargo Max es capaz de zafarse del ataque, por lo que Scrotus, con un terrible golpe, lo lanza fuera del camión. Acto seguido Max también es arrojado al páramo, donde queda inconsciente, perdido entre las dunas. Al despertar, Max se encuentra con el perro que, herido, se ha mantenido a su lado. Juntos se aventuran en busca de agua y comida, hasta que Dinki Di encuentra un pequeño pozo hacia el que guía a Max. Sin

embargo, tras marchar del pozo Dinki Di cae en una trampa, y se encuentra a punto de ser comido por Chumbucket, un mecánico paria que habita en las llanuras. Max que acude rápido a los ladridos del perro es capaz de salvarlo, pues Chumbucket lo identifica como “el Piloto” y se ofrece a ser su mecánico. Max acepta el trato pero le pide que ayude a Dinki Di que está bastante malherido tras el golpe de Scrotus y su caída del camión. Chumbucket trata las heridas del can pero aún así le pide a Max que los lleve a su santuario para que el perro pueda recuperarse. El piloto coge al perro y lo carga en el coche de Chumbucket, con el que llegan a su santuario.

Tras este punto, Dinki Di deja de tener importancia en la trama, cada vez que el jugador acude al santuario allí se encuentra el animal; llegando al extremo en que tras un ataque de los bandidos al santuario, Max y Chumbucket huyen del lugar, dejando allí a Dinki. No es hasta más tarde, pasadas entre 2 y 3 horas de juego, si el jugador no realiza misiones secundarias hasta el punto en que desbloquea la misión correspondiente, que Dinki Di vuelve a aparecer en el trascurso del juego. Cuando Max se ha establecido en una nueva base, Chumbucket le recuerda que deberían ir a ver el estado del santuario, para recuperar su coche y al perro. Si el jugador realiza la misión, pues es opcional, se encontrará a Dinki Di y al coche en perfecto estado, y deberá conducirlos hasta la nueva base.



Figura 6.5 Dinki Di en el coche de Chumbucket. Fuente: Propia

A partir de aquí Dinki Di se encuentra siempre en las diferentes bases por las que pasa Max durante el juego, dispuesto a acompañarle en su aventura. Para poder llevarse a Dinki Di con él, el jugador tendrá que elegir como vehículo el coche de Chumbucket, que rescató junto al can en el santuario.

Si Max marcha con Dinki, el perro ladrará cada vez que encuentre munición o chatarra por el suelo, pero nunca bajando del coche. También señalará al jugador la posición de los campos de minas y las minas en ellos.

Por esto último, en la clasificación realizada en el Anexo 1.4, se señala la función del perro en *Mad Max* como narrativa y mecánica. La primera por su papel como detonante y guía en el inicio del juego, y la segunda por su uso como radar con las minas. No obstante, teniendo en cuenta que su importancia en el discurso es efímera en el inicio, el perro, que en un inicio salva la vida del protagonista, se ve convertido en un mero radar para bombas, una mecánica más del juego, que a su vez no sólo puede decidir el jugador no darle uso, sino que puede incluso decidir no ir a buscarlo, abandonándolo a su suerte en el santuario. Por lo tanto, convirtiendo al can en un objeto más del juego.

En cuanto a la violencia, se muestra principalmente en la cinemática inicial descrita anteriormente y aparece dirigida en ambas direcciones, del animal hacía el ser humano y viceversa. Por la parte animal, el ataque de Dinki Di contra Max puede ser justificado por su educación previa, pues se puede deducir que Scrotus lo educó en la violencia para ser su perro de guerra, y muy posiblemente utilizando métodos agresivos contra él. En el lado contrario, Max se defiende en un inicio del ataque de Dinki Di por lo que dicha acción podría estar justificada. En cuanto al ataque de Scrotus hacia el can, se justifica en el discurso, pues supone el inicio de la relación entre Max y Dinki Di.

Por último, tratando el tema de la muerte, Dinki Di puede morir aunque dicha muerte no se llega a presenciar, pues aunque el vehículo en el que va montado puede ser destruido, nunca se verá al can morir. Si se destruye el coche, aparece una explosión y se nubla la pantalla, obligando a cargar al jugador.

Con todo esto, y siguiendo los aspectos por los que esta investigación entiende como positiva o negativa la representación del perro, en *Mad Max* se encuentra:

- Que el perro presenta una evolución, pasando de ser un enemigo a un aliado en el desarrollo del discurso del juego.
- Que aún y presentar un desarrollo agresivo, este se muestra justificado por su educación previa a manos del villano. Además, en el momento en que el perro pasa a ser un aliado, su comportamiento amenazante se desvanece, pues no le es necesario.

- Que la presencia del animal aún y no ser puramente mecánica por su papel en la narración introductoria al juego, acaba convirtiéndolo en una funcionalidad más del juego, en un objeto para beneficio del jugador.
- Que la relación que mantienen humano y perro en el juego se basa en el respeto y la igualdad en un inicio, pero acaba degenerando en adelante con el abandono del can o su transformación en mecánica.

Es por esto que siguiendo el objetivo y los aspectos a valorar en esta investigación, la representación de la figura del perro y su relación con el ser humano en *Mad Max*, se considera negativa.

Contenido adicional

Algo que se quiere remarcar también antes de finalizar el análisis de *Mad Max* es el uso de la figura de Dinki Di en un cuerpo humano para representar al guía “espiritual” de Max en una cinemática cercana al final del juego, en la que tras encontrarse muy cerca de la muerte, el protagonista desfallece y tiene una visión que le recuerda quién es y por quién lucha.

Rule of Rose (2006)

Rule of Rose es un juego de terror para Playstation 2, publicado en 2006 por la desarrolladora Punchline. El ESRB lo categorizó como un juego para público maduro, y el sistema de clasificación PEGI, por su parte, destaca en el juego la presencia de miedo, sexo y violencia, y lo designa para mayores de 16 años.

Sinopsis

Jennifer es una joven huérfana que, tras un misterioso encuentro con un niño en un viaje en autobús se ve atrapada en un orfanato regido por una jerarquía de niños crueles y perversos, llamada el Club de la Aristocracia. En su huida del orfanato Jennifer descubrirá las intrincadas relaciones entre los niños así como recuerdos de su pasado.

Objetivo y progresión

En *Rule of Rose*, el objetivo principal es escapar del orfanato y de los niños que lo controlan. Para ello, Jennifer debe cumplir las órdenes de los niños y encontrar diversos objetos para ellos. Cada vez que se entrega el objeto indicado se pasa al siguiente capítulo del juego hasta el desenlace de la trama, en el que se desvela que los niños y todo lo ocurrido en el juego representan el pasado de Jennifer y sus días en el orfanato.

El perro – Brown

La figura del perro en *Rule of Rose* se ve representada por Brown, una mezcla de Golden Retriever y Labrador que acompaña a la protagonista durante casi todo el juego.

Al inicio de la aventura, Jennifer encuentra en una caseta junto al orfanato un collar de perro con el nombre “Brown”, pero sin ningún indicio de la presencia del animal. Durante el segundo capítulo, la protagonista encuentra un perro atado y suspendido en el aire al que rescata con la ayuda de unas tijeras. En ese momento decide ponerle el collar y llamarlo Brown. A partir de aquí en adelante, el perro acompaña a Jennifer.

Sin embargo, todo esto cambia en el capítulo llamado “El Funeral”. En el inicio de este episodio, la

protagonista se encuentra atada en una silla, y tras llamar a Brown en busca de ayuda, el perro consigue desatarla. Tras esto, Jennifer deambula por el orfanato pero ninguno de los niños reacciona lo más mínimo ante ella hasta que se encuentra con el papel que dicta la orden de los niños: encontrarla a ella y entregársela al Club, junto con un dibujo de ella ahorcada. Jennifer, desesperada empieza a correr por el orfanato hasta que en el pequeño patio interior encuentra a Wendy, la única niña que ha mostrado cierta amabilidad hacia ella. Mientras Brown juega con la niña Jennifer encuentra un cuento en el que se explica que debe ser sacrificada, pero que si no lo desea deberá entregar a su mejor amigo. Tras la lectura, Wendy y Brown desaparecen. Jennifer acude al Club y descubre que el objetivo ha cambiado, ahora es al “asqueroso Brown” al que buscan y como en el caso anterior, aparece un dibujo del can enterrado vivo. Al entrar al Club, Jennifer tiene un flashback de su pasado en el que los niños revelan que Wendy es su líder y que a todo pesar de la protagonista ha matado a Brown, pues era el único obstáculo en su relación, la de la niña y Jennifer. La protagonista, repleta de rabia carga contra Wendy y los demás niños. Al acabar la escena, Jennifer despierta en un nuevo capítulo, y Brown ya no está.



Figura 6.6 La bolsa en la que se encuentra el cadáver de Brown. Fuente: <https://ruleofrose.fandom.com/wiki/Brown>

Pero esto no es todo, en el último capítulo, Wendy se presenta en el orfanato con Stray Dog, un hombre educado como un perro que persigue Jennifer con el fin de matarla. En un momento en el que está a punto de ser atrapada, Brown vuelve a aparecer a su rescate. Tras derrotar a Stray Dog, Jennifer huye del orfanato con Brown.⁵

Finalmente, en un flashback del pasado se descubre que, efectivamente todo es un recuerdo. En la última parte del flashback previa a los créditos, aparece una breve escena en la que la pequeña Jennifer pone el collar con el nombre Brown a un cachorro encerrado en una caseta, prometiéndole

⁵ En la sección de Contenido adicional se amplía la información sobre dicho personaje.

que siempre lo protegerá.

En cuanto al aspecto mecánico, durante el juego aparecen dos estados, exploración y combate. En el primero, Brown ayuda a Jennifer en la búsqueda de objetos. El jugador puede usar diferentes comandos como “Quieto” para que el perro no se mueva, “Seguir” si éste permanece quieto y quiere que vuelva a su lado y “Buscar”, que funciona seleccionando un objeto del inventario dando un supuesto rastro al can para que busque. Esta mecánica de búsqueda es necesaria en diferentes capítulos del juego para lograr encontrar los objetos que pide el Club, por lo que Brown se establece como un pilar necesario en el desarrollo mecánico del juego. Por otro lado, en los combates Brown cargará contra los enemigos para evitar que estos ataquen a Jennifer.

De esta forma, la función del perro en *Rule of Rose* se clasifica como narrativa y mecánica, pues Brown no es sólo uno de los principales detonantes del juego sino que también tiene un papel en la acción de éste.

En lo que a violencia se refiere, el perro la utiliza pero estaría justificada, por su defensa a Jennifer y en favor de la relación humano-animal. Respecto a la violencia contra el animal también se presenta en el juego, siempre por parte de los villanos. Esto ocurre por ejemplo en uno de los combates contra un jefe, en el que Brown ataca en defensa de Jennifer y el enemigo patea al perro. También en los combates básicos Brown es atacado por los enemigos. Sin embargo, el hecho de que esta violencia hacia el animal siempre se dé por parte de los villanos puede llevar a justificarla, pues en *Rule of Rose*, los villanos son crueles y perversos, y dicha violencia aún remarca más este hecho.

Atendiendo al aspecto de la muerte en el juego, Brown no puede llegar a morir en ningún caso, si recibe mucho daño queda en shock y deja de realizar acciones hasta que acaba el combate o el jugador le da de comer, recargando su vida.

Por otra parte, durante el gameplay seguido para realizar este trabajo, se ha detectado una estrategia de juego alternativa: dejar que Brown entretenga a los enemigos mientras el jugador escapa con Jennifer, pues si se cambia de zona mientras se está en combate, éste se acaba. No obstante, dicha estrategia no acabaría de encajar con los parámetros propuestos en esta investigación por el siguiente motivo: si bien abandonar al perro a su suerte en el combate y huir puede representar una “violación” de la relación de iguales entre humano y animal, también se puede presentar la situación en que huir mientras Brown lucha le podría salvar la vida a Jennifer. Por lo tanto, se ha decidido no

tener en cuenta esta posibilidad dada su ambigüedad.

Con todo esto, y siguiendo los aspectos por los que esta investigación entiende como positiva o negativa la representación del perro, en *Rule of Rose* se encuentra:

- Que el perro no se presenta como un villano o enemigo en el discurso propuesto por el juego, entendiendo que éste aparece como compañero de la protagonista que lo desarrolla.
- Que aún y presentarse un desarrollo mínimamente agresivo por parte del perro y hacia él, este se justifica en el discurso; considerando que la que se presenta por el animal es en defensa del ser humano, y que la que se vierte hacia él es justificada por el posicionamiento de los atacantes.
- Que la presencia del animal no es puramente mecánica, sino que se encuentra en un equilibrio entre narrativa y mecánica, manteniendo en ambas un papel importante para el desarrollo del juego.
- Que la relación que mantienen humano y can en el juego cumple la igualdad y se fomenta el respeto hacia el animal. Además, la narrativa de *Rule of Rose* trata la amistad entre humano y animal situándola al mismo nivel que la amistad entre humanos.

Es por esto que siguiendo el objetivo y los aspectos a valorar en esta investigación, la representación de la figura del perro y su relación con el ser humano en *Rule of Rose*, se considera positiva.

Contenido adicional

En el caso de *Rule of Rose*, se quiere destacar como contenido adicional la historia de Stray Dog que se presenta en el juego. Cabe recordar que “stray dog” es la traducción inglesa de perro callejero.

Recuperando lo dicho antes sobre este personaje, Stray Dog es en el juego un hombre al que Wendy, una de las niñas del Club educa como a un “perro”, aunque en este caso es mejor el uso de la palabra animal, para que obedezca a todas sus órdenes. Sin embargo la figura de Stray Dog se presenta en un inicio como un cuento. En este cuento una niña acude a los demás niños corriendo y gritando: ¡Que llega el perro callejero! Los niños corren a esconderse asustados. Esto sucede en varias ocasiones, hasta que finalmente el perro callejero aparece de verdad y nadie hace caso a los gritos de la niña, permitiéndole comerse a todos. Dicha escena se presenta en un dibujo en el que los

niños aparecen sin miembros del cuerpo y repletos de sangre. Aunque este hecho no se ha tomado en cuenta para el análisis, pues se ha centrado en Brown y en la relación humano-animal, el uso del concepto del perro aun y ser un animal callejero, alejado del ser humano, no es correcto y lleva a una mala imagen del animal.

Dog's Life (2003)

Dog's Life es un juego de aventuras para Playstation 2, publicado en 2003 y desarrollado por Frontier Developments. El sistema PEGI lo clasifica como un juego para mayores de 3 años, por su carácter más bien infantil; sin embargo el ESRB lo designa como un juego para adolescentes, pues presenta momentos de humor crudo según su clasificación.

Sinopsis

Jake, un joven perro de raza American Foxhound se encuentra a punto de ser secuestrado por unos cazadores de perros junto a su amiga Daisy, sin embargo consigue escapar. Tras ver cómo se la llevan, Jake se embarca en un viaje para rescatarla y descubrir que no sólo se han llevado a Daisy sino que muchos más perros han sido secuestrados, todo por culpa de la señorita Peaches, la dueña de la principal productora de comida para gato.

Progresión

Para poder rescatar a Daisy y a los demás compañeros caninos, Jake deberá conseguir huesos que le permitirán avanzar en la historia interactuando con otros animales y con los seres humanos.

El perro

Tal y como el propio nombre indica, *Dog's Life* basa su entera narrativa y su desarrollo mecánico en el mundo canino. No sólo Jake, como protagonista, representa la figura del perro en el juego sino que la propia trama y los demás personajes que lo acompañan en su aventura también, representan al animal.

En primer lugar, y a diferencia de otros juegos analizados, el control del can es principal pues es el protagonista del juego y aquel al que el jugador controla. Por ello, en esta parte se analiza el concepto de avataridad, tal y como se ha mencionado anteriormente, a través del concepto de Navarro (2013).

La comunicación con el jugador es directa pues, en *Dog's Life*, Jake tiene la capacidad de hablar. Sin embargo los humanos del juego no lo oyen y parece que los demás perros tampoco, pues nunca

les habla directamente y estos tampoco hablan. Es por esto que el juego transmite la impresión que la voz de Jake es una representación de sus pensamientos, para dar a conocer al jugador qué es lo que ocurre, cómo se siente e incluso para amenizar la aventura con sus comentarios humorísticos.. En cuanto a la autonomía de Jake, ésta es muy leve pues el jugador tiene el control del perro en casi todo momento, sin embargo tras realizar alguna acción, ganar un minijuego o conseguir un hueso, el can realiza algunas piruetas que el jugador no pueda controlar. En relación también a la autonomía pero en lo que a los diálogos se refiere, Jake es totalmente independiente, y el jugador no puede decidir en ningún momento qué es lo que el protagonista dice.

La interacción con objetos y sujetos es alta, pues Jake puede interactuar con gran cantidad de personajes entre humanos y perros, y con multitud de objetos para conseguir sus objetivos. Además dichas interacciones en su mayoría llevan a una reacción de los personajes e incluso a comentarios del propio Jake.

Con respecto a la navegación, ésta se produce de dos formas distintas: en primer lugar el jugador puede controlar a Jake en 3ª persona. En la segunda forma el control se vuelve en primera persona, desde los ojos del can. En este modo el juego se presenta en blanco y negro y los olores se vuelven visibles y de color. De esta forma se intenta una posible percepción de los perros a través del videojuego. Este hecho de simular la percepción sensorial del animal es el motivo por el que se ha considerado alta dicha propiedad en la herramienta.



Figura 6.7 El modo en primera persona con la visualización de olores. Fuente: <https://www.gamesymbol.com/game.php?title=dogs-life&genre=adventure&platform=ps2>

En cuanto a la violencia, ésta no aparece en ningún momento por parte del perro como tal. No obstante, sí que se puede realizar alguna acción contra los humanos como arrojarles heces o ladrarles, aunque en ningún momento es necesario como tal ni se realiza con un fin violento. Por otro lado, respecto a la violencia hacia el animal no se presenta directamente. Sin embargo, la actitud de cazadores de perros es bastante agresiva.

Si se analiza la presencia de la muerte en el juego, ni Jake, ni ninguno de los perros que aparecen en el juego pueden llegar a morir en ningún momento. Por ejemplo, los coches siempre frenan, no se pueden ahogar y nadie puede matarlos. A pesar de ello, es necesario destacar el final del juego que transforma la trama de esta aventura cómica de tono infantil, en algo más oscuro: En éste, Jake consigue llegar al cuartel de los cazadores de perros que resulta ser la fábrica de comida de gatos de la señora Peaches. En esta descubre que lo que pretende la villana es convertir a los perros capturados en comida para gatos, entre ellos Daisy. Para ello, la fábrica está repleta de máquinas de corte, aplastadoras, e incluso trituradoras. En el momento en que Jake rescata a la perrita, aparece la señora Peaches con una escopeta y amenaza a los canes con dispararles. Rápidamente el perro con una gran flatulencia consigue aturdir a la malvada empresaria que acaba cayendo en la cadena de producción y es convertida en comida para gatos en una cinemática un tanto perturbadora.

Tomando dicha escena de la misma forma que se ha hecho en el análisis previo de *Rule of Rose*, se considera que la violencia presentada indirectamente es justificada por el hecho de ser realizada por el bando malvado del discurso. En cuanto a la supuesta muerte de la señora Peaches, no se culpa a los perros de ésta puesto que el motivo de la caída es la defensa propia de los canes.

Finalmente, tras la escena presentada en párrafos anteriores, Jake desvela en un *flash forward* que tras lo ocurrido todo el mundo ha conseguido encontrar la paz y que, incluso los cazadores de perros, se han hecho amigos de los canes y ahora dedican su vida a ellos.

Con todo esto, y siguiendo los aspectos por los que esta investigación entiende como positiva o negativa la representación del perro, en *Dog's Life* se detecta:

- Que el perro no se presenta como un villano o enemigo en el discurso propuesto por el juego, entendiendo que éste aparece como el protagonista que se encarga de su desarrollo.
- Que la violencia focalizada en el animal no aparece directamente en el juego, y que la que se muestra de forma indirecta está justificada por el discurso, pues desarrolla la trama principal y ayuda al jugador a posicionarse del lado del can.

- Que la presencia del animal no es puramente mecánica, sino que se encuentra en un equilibrio entre narrativa y mecánica, manteniendo en ambas un papel importante para el desarrollo del juego. Además, se incluyen aspectos mecánicos que permiten conocer más al animal de una forma aproximada.
- Que la relación que mantienen humano y can en el juego cumple la igualdad y se fomenta el respeto hacia el animal. Además, se fomenta la bondad del perro a través de las diferentes interacciones entre el animal y los seres humanos, siempre con una finalidad de ayuda entre ambas especies.

Es por esto que siguiendo el objetivo y los aspectos a valorar en esta investigación, la representación de la figura del perro y su relación con el ser humano en *Dog's Life*, se considera positiva.

Contenido adicional

Es importante destacar que en *Dog's Life* el manual de juego incluido en la caja junto al disco para Playstation 2. En dicho manual el propio Jake, de una forma gráfica, amable y con toques de humor, presenta al lector los diferentes aspectos del juego, así como una breve contextualización de lo que ocurrirá cuando juegue y una breve guía de los primeros minutos de juego para orientar al jugador. Dicho manual también incluye una carta de la señorita Peaches en la que ésta le dice al lector que no soporta ver cómo la gente regala perros en cumpleaños u ocasiones especiales, por la siguiente razón: “¿Y saben por qué? Porque los perros son animales sucios, huelen mal, son estúpidos y no sirven para nada. Por eso.”

Con esta carta se presenta el posicionamiento de la señorita Peaches y el principal motivo por el que, con el desarrollo de la trama, se descubrirá por qué quiere convertir a los perros en comida para gatos.

Haunting Ground (2005)

Haunting Ground es un juego de terror desarrollado por el Estudio de Producción 1 de Capcom, publicado en 2005. El ESRB lo clasifica como un juego para un público maduro por la presencia de sangre, violencia y temas provocativos. El sistema PEGI por su parte le otorga una clasificación de +16.

Sinopsis

Tras un accidente de coche, Fiona, una joven humana, se despierta prisionera en una mazmorra. Tras lograr escapar descubre que se encuentra en un castillo en el que todo el mundo busca aprovecharse de ella de alguna forma, pues en su interior se encuentra el Azoth, la esencia de la vida. Fiona deberá escapar del castillo antes que alguien consiga acabar con ella.

Objetivo y Progresión

El objetivo principal de *Haunting Ground* es escapar del castillo, y para ello es necesario explorar el castillo con el fin de encontrar la llave de la puerta principal. Durante la exploración el jugador se verá sometido a la persecución de diversos personajes contra los que deberá batirse, ya sea huyendo de ellos o derrotándolos, luchando contra ellos. A través de la interacción con dichos enemigos, la lectura de diversos libros y la reproducción de grabaciones que se encuentran en el castillo, se revela la trama del juego.

El perro – Hewie

Hewie, un joven pastor suizo o pastor alemán blanco, acompaña a Fiona en su huida del castillo, y es la representación de la figura del perro en *Haunting Ground*.

En la escena inicial del juego, tras escapar de la jaula en la que estaba retenida, Fiona escucha unos gruñidos y un ser parecido a un perro salta por encima de ella para escapar de la mazmorra. Tras el salto, la joven encuentra en el suelo un collar con el nombre “Hewie”.

Algo más adelante en el juego y tras su encuentro con los primeros inquilinos del castillo, Fiona despierta en una habitación tras un desmayo. Es de noche y la joven escucha unos gemidos a través

de la ventana. Al asomarse ve a un perro atado a un árbol que se parece al que vio en las mazmorras. Fiona sale en su ayuda y tras soltar al can, éste se marcha. Cuando vuelve a su habitación se encuentra con Debilitas, el gigante que la tenía retenida en la mazmorra, y cuando éste intenta abalanzarse sobre ella, aparece Hewie lanzándose contra él para rescatar a Fiona y logrando que éste acabe huyendo. A partir de ese momento ambos se mantienen juntos en el castillo y empiezan sus aventuras para escapar del gigante.

Durante el resto del juego ambos compartirán diversos momentos críticos en los que Hewie será clave para la supervivencia de Fiona. Por ejemplo, en el combate contra Daniella, la doncella del castillo, Fiona sufre un ataque de pánico frente a la mujer. Por suerte, sin pensárselo dos veces, Hewie se abalanza contra ella, consiguiendo reducirla y evitando que mate a la joven. Otro ejemplo se encuentra en las interacciones con Riccardo, el tío de Fiona. En primer lugar, tras huir al bosque Riccardo amenaza a la joven con una pistola, pero de nuevo aparece Hewie que con un salto a través de los arbustos intercepta la bala. Tras esto Riccardo consigue encerrar a Fiona en una de las prisiones del castillo para seguir investigando con ella. Por suerte, aparece Hewie una vez más con la llave de la puerta y la rescata.

Finalmente, tras derrotar a todos los habitantes del castillo Fiona y Hewie consiguen escapar juntos.

Pero la función de Hewie en *Haunting Ground* no es sólo narrativa sino también mecánica. Durante el juego, el can será necesario para poder interactuar con ciertos objetos, resolver puzzles e incluso resultará imprescindible para los combates con los habitantes del castillo. Para ello, de una forma similar a la detectada en *Rule of Rose*, se pueden dar órdenes a Hewie en dos estados distintos: normal o batalla.

El modo normal se presenta en cualquier momento fuera del combate y las órdenes consisten en: “Quieto”, para que el can se quede parado en el sitio, “Venir” para que el perro pase a seguir a Fiona, “Buscar” para que el animal busque por el escenario elementos interactuables o coleccionables, y por último, “Alabar” y “Regañar”. Estas dos últimas órdenes permiten al jugador motivar a Hewie cuando hace algo bien, o castigarle cuando no lo hace. Ambas acciones se incluyen dentro de un sistema de actitud en el juego, pues según la forma en que el jugador trate al perro, éste reaccionará mejor o peor a sus órdenes, ya sea resistiéndose a cumplirlas si no se le trata bien, o siendo totalmente obediente en el caso contrario. De esta forma el juego da una nueva vuelta a la relación entre humano-animal añadiendo el factor comportamiento, y acercando de una forma

directa la domesticación del animal y la creación de la relación entre el perro y la protagonista.

En el modo batalla en cambio, las órdenes disponibles son: “Atacar” para mandar al can contra el enemigo, “Esperar” para que el perro no se meta en el combate y “Mordedura” para que Hewie se abalance sobre el enemigo. Si Hewie se encuentra en el estado “Mordedura” se incluyen dos nuevas acciones, “Morder Más” para que Hewie incapacite al enemigo o “Parar” para que deje de hacerlo.

Otro aspecto a destacar en *Haunting Ground* es la pantalla de puntuación que aparece tras la cinemática final del juego y previa a los créditos. En esta se destacan diversos datos del juego, como el tiempo en el que se ha completado, las veces en que Fiona ha entrado en pánico (algo que no es muy relevante) o el porcentaje de objetos recogidos. Sin embargo, sí que aparecen 3 factores importantes en relación al animal: en primer lugar el nivel del perro, que se valora de forma alfabética como el sistema de puntuación americano⁶; en segundo lugar las heridas críticas de Hewie relacionado con la muerte del animal. Por último, algo que ha llamado mucho la atención en esta investigación es el final, pues según esta pantalla existen diferentes finales.

Gracias al vídeo de la plataforma Youtube publicado por el usuario WatchMeBeibeh el 12 de Enero de 2014, *Haunting Ground / Demento – All Endings (Instructions Included)*, se han podido descubrir los diferentes finales y su relación con Hewie. En total existen 4 finales, los 3 primeros son muy similares al que se ha conseguido en el gameplay para esta investigación, y en los que Fiona y Hewie consiguen escapar del castillo. Las variantes entre estos finales consisten en el momento en que se escapa del castillo o, en uno de los casos, si alguno de los habitantes del castillo consigue escapar con los protagonistas. Sin embargo el cuarto y último final es totalmente diferente al resto. En éste, Fiona queda atrapada en el castillo bajo el mando de Riccardo y es obligada a utilizar el Azoth de su interior para dar a luz a las reencarnaciones del mismo, un final muy retorcido en el que aparece Fiona desquiciada y embarazada, condenada a permanecer para siempre en el castillo. Este final, tal como se explica en el video, se consigue tratando mal a Hewie durante el progreso del juego, a través del sistema de castigo y recompensa mencionado anteriormente. Entonces, si Hewie es castigado constantemente sin ningún tipo de razón la relación entre ambos personajes se volverá negativa, y en el momento en que Riccardo encierra a Fiona en la prisión del castillo Hewie no acudirá a rescatarla.

Este nuevo final es una expresión total de la importancia del can en *Haunting Ground* pues de una

⁶ En este sistema de puntuación dónde A+ representa la nota más alta y F represente el suspenso.

forma totalmente directa se indica que el maltrato del animal lleva al jugador a un final cruel para el personaje, remarcando el valor de tratar bien al perro y de desarrollar una buena relación entre ambos. Finalmente esta relación se indica en la pantalla de puntuación en la variable del nivel del perro, siendo A una relación idónea y D o ninguna, una relación nefasta.

Recuperando nuevamente los aspectos básicos del análisis, la violencia en el juego se presenta tanto por parte del animal como hacia él. En primer lugar, Hewie ejerce la violencia contra otros habitantes del castillo con el propósito de defender a Fiona. En cuanto a la violencia enfocada hacia el can, se ha dividido en dos: por un lado la violencia ejercida por los habitantes del castillo contra éste, que en su mayoría se realiza como defensa propia de los mismos enemigos, aunque su actitud ya es hostil de per sí en el juego. Sin embargo, estos no atacan al animal si éste no se abalanza sobre ellos, pues su objetivo es Fiona. En segundo lugar, la violencia ejercida por Fiona hacia Hewie, pues en cualquier momento el jugador puede patear a Hewie, algo que hará que Hewie reaccione con sonidos de dolor, tumbándose en el suelo, y reduciendo su relación, afectando esto a los finales del juego que se han comentado anteriormente. Aunque no se justifica dicha violencia hacia el can, siguiendo la idea de Pérez (2010) en este caso quien justifica la acción es el jugador y no el juego, pues aún y no castigar al usuario directamente, lo harán al final, convirtiendo el discurso del juego en un final totalmente contrario al objetivo del juego.

En cuanto a la muerte, podrá estar presente o no, en función del nivel de dificultad que se elija. En el caso de jugar en el nivel Normal, Hewie quedará inconsciente en el combate si es golpeado en muchas ocasiones, y volverá a ponerse en pie tras acabar el combate. No obstante, si la dificultad escogida es Difícil, Hewie morirá en combate. Si esto ocurre, el juego acabará y el juego cargará a un punto de guardado anterior.

Por último, y antes de proceder con la clasificación de la representación, se destaca otro aspecto más del juego, los comentarios. En el juego, existe una sección dentro de los menús llamada Comentarios, en la que se almacenan comentarios de Fiona a medida que progresa en el juego como una medida de recordatorio para el jugador. Sin embargo, si el gameplay se realiza en el nivel Difícil, los comentarios serán de Hewie. En ellos, Hewie describe su experiencia con Fiona y lo que les ocurre a ambos durante el juego, también sujetos a la relación que se crea entre ambos a través de la recompensa y el castigo. Entre estos comentarios se encuentran frases como: “Me salvaste... Ahora es mi turno de ayudarte. No olvidaré esto.” O “Arf! Fiona y yo... somos almas gemelas”. De esta forma se añade más dificultad al juego, pues los comentarios de Hewie muestran pocos datos

sobre lo sucedido en el juego, mientras que los de Fiona en dificultad normal pueden recordar al jugador lo sucedido anteriormente.

Con todo esto, y siguiendo los aspectos por los que esta investigación entiende como positiva o negativa la representación del perro, en *Haunting Ground* se encuentra:

- Que el perro no se presenta como un villano o enemigo en el discurso propuesto por el juego, entendiendo que éste aparece como un aliado crucial para la protagonista y su papel en éste define el desarrollo final del propio juego.
- Que la violencia focalizada en el animal y por parte de él es presente en el juego pero se justifica a través de la defensa propia en ambos casos. También aparece un caso de violencia injustificada pero no por el juego sino por el propio jugador, pues el juego sí que la penaliza y no es necesaria para el avance o la resolución de los objetivos, como define Pérez (2010) en la separación entre acciones del juego y del jugador.
- Que la presencia del animal no es puramente mecánica, sino que se encuentra en un equilibrio entre narrativa y mecánica, manteniendo en ambas un papel crucial para el desarrollo del juego.
- Que la relación que mantienen humano y can en el juego cumple la igualdad y se fomenta el respeto hacia el animal. Además, se fomenta la paciencia, la educación y el trato del animal desamparado con la finalidad de construir una relación próspera y de beneficio mutuo.

Es por esto que, siguiendo el objetivo y los aspectos a valorar en esta investigación, la representación de la figura del perro y su relación con el ser humano en *Haunting Ground*, se considera positiva.

Contenido adicional

En el caso de *Haunting Ground* se incluyen 2 aspectos en el contenido adicional, el primero un modo alternativo de juego y el segundo una entrevista al desarrollador del juego en la que habla de Hewie.

Tras completar el juego una vez, se desbloquea una habitación secreta a partir de la cual se puede acceder al modo *Dog's Best Friend*, una serie de minijuegos basados en el tiempo y en los que el jugador pasa a controlar a Hewie, al rescate de Fiona en los combates contra los diferentes jefes del juego. En este modo y controlando al canino, el jugador puede utilizar sus ladridos para guiar a la joven por el castillo y atacar a los enemigos antes de que alcancen a Fiona.

También se destaca una entrevista realizada a Tatsuya Minami, desarrollador del juego, en 2005 para Gamespot, a la que se ha podido tener acceso gracias al video de Youtube del usuario Austin532 titulado *Retro GAMESPOT – Haunting Ground Developer Interview With Tatsuya Minami (2005)*. En dicha entrevista Minami destaca dos datos importantes: en primer lugar comenta que querían introducir a Hewie como un apoyo para la protagonista, dando la oportunidad al jugador de defenderse del miedo sin perder la fragilidad de Fiona. En segundo lugar explica que buscaban que la relación entre ambos personajes tuviera que desarrollarse durante el juego, diferenciándolo de otros juegos de la industria y haciéndolo único, pues pocos sino ningún juego, había tratado la domesticación del animal de una forma tan directa y con unas consecuencias tan destacables en la trama.

Dead to Rights: Retribution (2010)

Dead to Rights: Retribution es un juego de acción publicado en 2010 por la desarrolladora Volatile Games y publicada por Bandai Namco Entertainment. El sistema PEGI clasifica el juego como para mayor de 18 años. Por su parte, el ESRB lo marca como un juego para un público maduro, mayor de 17 años, además lo presenta como un juego sangriento, con violencia intensa, lenguaje fuerte y soez, presencia de drogas y uso de temas sugerentes.

Sinopsis

Dead to Rights: Retribution narra la historia de Jack, un policía de la ciudad de Grant City, que tras perseguir a una banda de atracadores y perder a su padre en un tiroteo, se aventura en una guerra por la venganza en las calles de la ciudad. En esta luchará contra el GAC, un grupo de mercenarios con una avanzada tecnología armamentística que pretende adueñarse de la ciudad, empezando por el propio cuerpo de policía.

Progresión

Siendo un juego totalmente lineal, *Dead to Rights: Retribution* basa su jugabilidad en una serie de capítulos, cada uno con su objetivo. Desde eliminar a un jefe a simplemente llegar al final del mapa.

El perro – Shadow

La figura del perro en *Dead to Rights: Retribution* se ve representada en Shadow, un extremadamente grande Husky Siberiano que acompaña a Jack en sus misiones. Desde la propia cinemática inicial, en la que Shadow, cumpliendo las órdenes del protagonista, mata a dos pandilleros de la Tríada para defender a su compañero, se puede observar como es el vínculo entre ambos. En el tercer capítulo, Frank, el padre de Jack, explica que recogió al perro de la calle cuando sólo era un cachorro, atado, sin agua y sin comida y que sin dudar lo decidió enviarlo a entrenar para ser un K-9, un perro policía. Sin embargo, comenta que le denegaron el entrenamiento por ser un animal demasiado fiero y que decidió entrenarlo él y llevárselo a sus misiones al margen de la policía. Tras la muerte de Frank en el mismo capítulo, Shadow pasa a ser el compañero de Jack.

Durante el discurso del juego Shadow aparece en su mayoría como salvador de Jack en algunos

puntos cruciales, como es final del juego en el que el jefe del GAC dispara a Jack con una ametralladora montada. En ese momento mientras éste se cubre Shadow carga contra el jefe para que deje de disparar al protagonista y dándole la oportunidad de contraatacar. El perro también aparece como explorador, adelantándose a los pasos de Jack y despejando el camino de forma sigilosa para que el policía pueda avanzar de forma segura.

Durante el juego, y en cuanto a las mecánicas, Shadow se presenta en dos formas distintas, como compañero cuando el usuario controla a Jack o como personaje principal controlable en algún capítulo. Por ello se divide en dos el análisis de la función mecánica del can en el juego.

En primer lugar, cuando el jugador controla a Jack, Shadow toma el papel de compañero. En esta forma de juego, el jugador puede dar al perro 3 órdenes, “Seguir” para que el perro abandone lo que esté haciendo y vaya detrás del policía, “Recoger” para que el can busque armas y munición de los enemigos y los lleve a Jack, y “Atacar” para que Shadow se abalance sobre los enemigos, impidiéndoles disparar e incluso derribándolos. Por sí sólo, si no se le da ninguna orden, Shadow atacará a los enemigos que ataquen a Jack, buscando defender a su compañero.

En segundo lugar, cuando el jugador controla a Shadow, las mecánicas del juego cambian totalmente. Jugando como el perro, el juego pierde parte del color, de una forma algo más vaga a la que lo hacía en *Dog's Life* (2003). El control del can se basa en dos modos distintos, el sigilo y el “normal”. Cuando no se usa el sigilo, se puede esprintar, arrastrar cadáveres y atacar a enemigos en carrera cuando se está esprintando. En cuanto al sigilo, en este modo el juego vuelve a cambiar sus colores, pues tal y cómo se ha apuntado en la herramienta, en el Anexo 1.8, Shadow tiene un sexto sentido con el que es capaz de ver las siluetas de los enemigos a través de las paredes, así como su corazón y sus latidos. Si el enemigo no se ha percatado de la presencia del perro su silueta y corazón serán azules, si está en alerta amarillos y si ya se han percatado de donde está el animal, en rojo.

En cuanto a la avataridad definida por Navarro (2013), Shadow muestra una leve e indirecta comunicación con el jugador, presente en la propia visión del 6º sentido, la leve interfaz que indica cuando Shadow puede realizar alguna acción y el borde rojo de la pantalla cuando le hieren. La autonomía de Shadow es básicamente nula, pues la acción del can depende en su plenitud del jugador, más allá de las cinemáticas en las que el can es totalmente independiente y con un comportamiento ya fijado. Los diálogos de Shadow son nulos, pues a diferencia del caso de *Dog's*

Life (2003), Shadow no habla ni mantiene diálogos más allá de los momentos en que Jack se dirige a él y que no se producen cuando el jugador controla al perro. En cuanto a la interacción con los objetos y sujetos, es bastante escasa en cuanto a cantidad y dado que se basa en su mayoría en atacar y arrastrar cuerpos, se ha considerado baja. La navegación es directa pues se controla al animal como tal y su movimiento, y su perspectiva es en 3ª persona. Por último, se considera la percepción sensorial alta por el uso del 6º sentido impuesto en el animal, y que aún y suponer una alteración biológica del can, ayuda al jugador a conocer aquello que siente.

En cuanto a la violencia, si algo se presenta en *Dead to Rights: Retribution*, es un nivel de violencia excesiva y extrema, tanto por parte del animal cómo enfocada hacia este. En el primero de los casos, Shadow se abalanza a muerte contra los enemigos, sea cuando el jugador lo controla o no, llegando a desgarrarlos, morderles la yugular, e incluso atacando ferozmente contra las partes genitales de éstos. Se intenta justificar la violencia por parte del animal por su papel como perro policía y como defensa personal, sin embargo, el nivel de dicha violencia es demasiado excesivo e incluso gratuito en casi todos los casos; llegando incluso al nivel de la cinemática inicial en la que con una simple orden “Matar” de Jack, Shadow elimina a los dos pandilleros.

En el segundo caso, en la violencia enfocada hacía el animal se muestra en su totalidad realizada por los enemigos. En su mayoría dicha violencia se justifica como defensa personal, pues los malvados buscan matar a Jack pero disparan a Shadow cuando el perro les ataca.

Siguiendo con el análisis básico, la muerte del can en *Dead to Rights: Retribution*, no toma un papel muy importante en el juego. Cuando se juega como Jack, los enemigos pueden llegar a abatir al can, lo que lo dejará tumbado en el suelo en un estado cercano a la muerte. En ese momento el jugador puede acudir a levantarlo para rescatarlo, o simplemente eliminar a todos los enemigos, pues al tener la zona segura, Shadow se levantará por su propio pie. Si se juega como Shadow, tras varios disparos u ataques, la pantalla se irá enrojeciendo hasta que el animal es abatido. En ese momento termina la partida y se carga en un punto de control anterior.

Por último, otro aspecto a destacar, de la misma forma que se ha hecho en el análisis de *Valiant Hearts: The Great War* (2014), son los logros. En *Dead to Rights: Retribution* para Playstation 3 existen diferentes trofeos por realizar ciertas acciones con Shadow, entre los que se incluyen: “Espaldas Cubiertas” (Completar un capítulo sin que mueran ni Jack ni Shadow), “¡Acaba con él, Shadow!” (Utilizar a ambos personajes para matar a 20 enemigos), “Comida para perros” (Matar a

50 enemigos con Shadow), “El mejor amigo del hombre” (Consigue a Shadow), “No te fíes ni de tu sombra” (Ejecuta una muerte silenciosa con Shadow), “Buen perrito” (Mata a un enemigo entre Shadow y Jack) y “Cascanueces” (Derriba a un enemigo con Shadow atacando a su entrepierna). A través de dichos logros es posible destacar como el juego se centra en matar y en una violencia excesiva incluso en el punto de vista del animal.

Con todo esto, y siguiendo los aspectos por los que esta investigación entiende como positiva o negativa la representación del perro, en *Dead to Rights: Retribution* se encuentra:

- Que el perro no se presenta como un villano o enemigo en el discurso propuesto por el juego, sino que aparece como el principal compañero del protagonista y su aliado más leal.
- Que la violencia focalizada en el animal y por parte de él es presente en el juego, justificándose en ambos casos en la defensa personal. Aún y así, la violencia sobre todo por parte del animal se muestra excesiva y gratuita, llevando incluso a puntos de un cierto sadismo para el jugador. También la facilidad de muerte de Shadow cuando se juega como Jack y el poco impacto que tiene, convierte la muerte del perro en un aspecto negativo a tener en cuenta.
- Que la presencia del animal no es puramente mecánica, aunque su función narrativa es bastante leve excepto en algún momento muy concreto.
- Que la relación que mantienen humano y can en el juego cumple en cierta manera la igualdad y se fomenta el respeto hacia el animal. Sin embargo es destacable la función de levantar a Shadow cuando este muere, pues abandonarlo a su suerte para derrotar a los enemigos y que se levante es nuevamente quitar importancia a la relación entre el animal y el humano a través de la muerte.

Es por esto que siguiendo el objetivo y los aspectos a valorar en esta investigación, la representación de la figura del perro y su relación con el ser humano en *Dead to Rights: Retribution*, se considera negativa.

Contenido adicional

Es importante destacar en el contenido adicional de *Dead to Rights: Retribution*, el manual del juego y uno de los tráilers de su lanzamiento.

En el manual que se incluye junto a la caja para la versión de Playstation 3 todas las imágenes que

no son capturas del juego en las que se muestra a Shadow, éste aparece con una actitud violenta y ofensiva, con la boca muy abierta y enseñando los dientes. De esta forma se da al usuario la idea de que Shadow es peligroso al igual que poderoso, un animal agresivo con un aspecto amenazante.

En cuanto al tráiler, se puede observar en el video *Dead to rights: Retribution- Mans best friend – PS3 – X360* publicado el 6 de Abril del 2010 por el canal BANDAI NAMCO Entertainment Europe, como incluso anunciando el juego se muestra en su mayoría el aspecto agresivo y fiero de Shadow.

A través de dichos elementos se destaca cómo incluso el márketing o los aspectos exteriores al propio juego pueden denotar ciertas sensaciones en el usuario, lector o jugador.

Los Sims 4 Perros y Gatos (2017)

Perros y Gatos es una expansión de *Los Sims 4* publicada el 10 de Noviembre de 2017, desarrollada por The Sims Studio. Dicha expansión es categorizada como Teen por el ESRB y como un juego para mayor de 12 años según el sistema PEGI.

Sinopsis

En esta expansión se incluye al juego *Los Sims 4*, la posibilidad de compartir hogar con perros y gatos, amueblar las casas con mobiliario adecuado para los animales e incluso adoptar animales callejeros.

Progresión

Dado que *Los Sims 4*, es un juego con una jugabilidad muy concreta y con una narrativa dada por el mismo jugador, esta investigación considera que la progresión se centra alrededor del tiempo; pues el progreso básico que desarrolla el jugador mientras juega es la edad de los personajes y su papel en el juego finaliza cuando estos mueren.

Antes de proceder al análisis de la figura del perro es necesario aclarar que, dado que la narrativa se da por el jugador y que las mecánicas dotan de un sinnúmero de posibilidades a éste, esta investigación se centrará en los aspectos básicos del análisis como: la violencia, la muerte, la relación entre humano y animal que se representa en las acciones entre “sim” y can, también en las personalidades que se otorgan al crear perros y en las aspiraciones y los rasgos de los “sims” relacionadas con el animal. En cuanto a las posibles acciones realizables por el usuario fuera del propio meta del juego, no se tendrán en cuenta para esta investigación.⁷

Personalidad de los sims

En el momento de crear un “sim” y elegir su aspiración esta nueva expansión otorga la posibilidad de elegir “Amigo de los animales”, que se describe como el deseo de ser amigo con perros y gatos. Si se elige ésta como principal aspiración, el “sim” deberá relacionarse con los animales para poder

⁷ Entre estas acciones se incluye por ejemplo encerrar a los personajes entre paredes para bloquear todo tipo de interacción.

aumentar su felicidad y su nivel de aspiración, con objetivos como: “Acaricia X animales”, “Juega a la pelota con X perros diferentes”, “Hazte amigo de X animales” o “Enseña X truco a uno de tus perros”. También se incluyen nuevos rasgos como “Amante de los perros”, que permitirá al “sim” aumentar su relación con los perros más rápidamente y hará que dicho personaje sea más propenso a acercarse a otros perros si se le deja navegar libremente.



Figura 6.8 Aspiraciones de los “sims”. Fuente: Propia

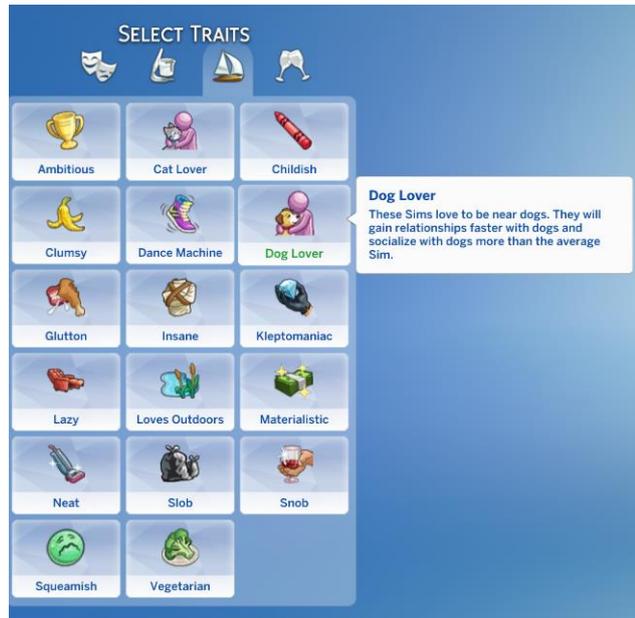


Figura 6.9 Rasgos de los “sims”. Fuente: Propia



Figura 6.10 Rasgos del perro. Fuente: Propia

Rasgos de la creación de un perro

A la hora de crear un perro para la familia se dan a elegir diferentes rasgos de personalidad entre los que se incluyen: activo, aventurero, agresivo, amante del sofá, amigable, glotón, peludo, cazador, independiente, asustadizo, fiel, juguetón, sabueso, inteligente, tozudo, bribón y verbal. Dichos rasgos dictarán el comportamiento del perro durante el juego y como actuarán frente a adversidades, “sims” u otros perros.

Es destacable el rasgo “Agresivo” que describe a los canes que lo lleven como animales más hostiles que pueden llegar a atacar a otros si no se les enseña adecuadamente.

El perro y su relación con los sims

Una vez creada la familia incluyendo al can y con el juego ya fluyendo, se inicia la relación directa entre el animal y los “sims”. Dado que al perro no se le puede controlar como tal, la interacción básica se produce desde el punto de vista del humano.

Entre las ordenes que el jugador puede dar al “sim” para que interactúe con el perro se incluyen: “Jugar”, para que juegue con el can, “Acariciar” si el perro tiene el rasgo de leal, “Dar premio” que cuesta dinero del juego, “Elogiar”, “Presentarse”, “Jugar a la pelota” si se tiene una, “Hablar con el animal”, que hace que el “sim” se dirija al perro de forma infantil o “Hacer una foto para Simstagram”. Sin embargo las acciones más interesantes se sitúan en la ventana “Más acciones”. En ésta se incluyen 5 grupos de acciones diferentes: “Amigable” que incluye casi todas las anteriores además de “Cepillar” o “Animar a aparearse” para aumentar la relación entre diferentes perros. El segundo grupo de acciones es “Entrenar” y en esta se incluyen algunas como “Rodar” o “Sentarse” que a más veces se realicen más aprenderá el can. Junto a esta categoría se sitúa “Órdenes conocidas” en las que se situaran las acciones practicadas en la categoría anterior. Otra categoría es la de “Cuidado de la mascota”, en la que aparecen acciones como “Bañar”, “Cambiar de ropa”, “Pedir que haga sus necesidades”, “Atar a la correa” y “Dar un paseo”. Por último se encuentra la categoría “Vil” que contiene las acciones “Regañar”, “Asustar” o “Chillar”.

Estas últimas acciones aún y ser consideradas viles y parecer en un principio fuente de mal hacia el can, tienen su función dentro del juego, sobre todo para modificar los comportamientos de las mascotas. Es el caso por ejemplo de la orden “Regañar”, si la mascota realiza alguna acción que el usuario desea corregir, puede usar dicha orden para que el animal sepa que no debe hacerlo; tras corregir dicha acción en diversas ocasiones el perro la eliminará de su comportamiento, de una forma similar a lo que ocurre en el mundo real en los procesos de domesticación y aprendizaje.

Otro aspecto interesante que incluye *Los Sims 4 Perros y Gatos* son los miedos y las obsesiones que cada perro desarrollará de forma individual en el juego. Respecto a esto, las ventanas del tutorial destacan:

“Las mascotas que están obsesionadas con ciertos objetos se excitarán cuando dicho objeto sea usado o se encuentre cerca. Por otro lado, los animales que sientan miedo de otros objetos no estarán contentos cuando tu Sim los use. Presta atención a que gusta y disgusta a tu

mascota para crear un hogar confortable para tus amigos peludos.”

De esta manera, y a diferencia de lo que hace por ejemplo la guía de *Nintendogs + Cats* descrita en el apartado de contenido adicional de su análisis, *Los Sims 4 Perros y Gatos* busca desde su propio tutorial difundir el respeto y los buenos hábitos hacia el animal. Esto ocurre también en la lección sobre cómo cuidar de las mascotas en la que se destaca qué, dando de comer dos veces al día al animal, sacándolo a pasear y jugando con él, éste será feliz.

También se quiere destacar el trato a los animales callejeros que se da en el juego, pues si el jugador lo desea y tras establecer una relación con el animal puede decidir adoptarlo y llevárselo a casa. De esta manera se fomenta también el trato positivo a los animales sin hogar que en ocasiones son quienes sufren más su falta de relación con el ser humano.

Siguiendo con los aspectos del análisis la violencia no es muy presente ni por parte del animal ni hacia el animal. Como se ha mostrado, antes por parte del animal y en el caso de que tenga el rasgo agresivo, este puede mostrar actitudes ofensivas en algún momento e incluso se le puede llegar a enseñar la orden de ataque que ara que el perro ladre a otro “sim” e intente lanzarse a sus pies. Sin embargo estos episodios no son muy constantes en el juego y se pueden corregir, y en cuanto a la acción de ataque es difícil enseñársela al compañero canino. En cuanto a la violencia hacia éste el juego no la permite de ninguna manera directa.

Por último, la muerte en *Los Sims 4 Perros y Gatos* es bastante limitada. En el caso de los perros, estos sólo pueden morir por vejez o ahogamiento. Por lo tanto no se presentan los casos de enfermedad aún y sí que existen veterinarios a los que llevar a las mascotas. Cuando un can muere aparece una tumba a la que se puede acudir e incluso se puede reclamar el espíritu de la mascota para convertirlo en un fantasma, llegando incluso a tener la posibilidad de resucitar dicho fantasma y devolverle a la vida. Otro aspecto relacionado con la muerte es lo que sucede cuándo el “sim” de la unidad familiar muere; en ese caso se informa al jugador de que los perros son recogidos por los servicios sociales.

Con todo esto, y siguiendo los aspectos por los que esta investigación entiende como positiva o negativa la representación del perro, pero teniendo en cuenta las posibilidades y el sistema que ofrece *Los Sims 4 Perros y Gatos*, se encuentra:

- Que el perro no se presenta como un villano o enemigo en el discurso propuesto por el juego, pues el propio discurso lo desarrolla el mismo jugador. Aún y así el can se encuentra en la unidad familiar y se presenta como un compañero en el hogar.
- Que la violencia no se presenta o si lo hace es en casos muy concretos y de una forma muy básica por parte del animal y nunca hacia él.
- Que la presencia del animal es puramente mecánica dado que la narrativa la desarrolla en su mayoría el jugador. Sin embargo a diferencia de otros casos analizados, las mecánicas se focalizan en el respeto y la educación del animal.
- Que la relación que mantienen humano y can en el juego, tal y como la describe el mismo se basa en el respeto y la igualdad. A pesar de ello, quién decide cómo se desarrolla la relación acaba siendo el jugador.

Es por esto que siguiendo el objetivo y los aspectos a valorar en esta investigación, la representación de la figura del perro y su relación con el ser humano en *Los Sims 4 Perros y Gatos*, se considera positiva; pues el juego motiva al respeto por el animal a través de la información que se ofrece al jugador, ya sea por los tutoriales o las lecciones escritas.

Contenido adicional

En el caso de *Los Sims 4 Perros y Gatos*, no se destaca ningún elemento de contenido adicional.

6.2 Resultados de la investigación

Tras realizar los diferentes análisis de los juegos seleccionados en esta investigación y con la información y datos recopilados a través de la herramienta que se ha desarrollado, a continuación se describen los principales resultados. Para presentar dichos resultados, en primer lugar se centrará en la positividad y la negatividad tal y como define el proyecto. A continuación, se revisarán los principales resultados sobre la estética del animal, el proceso de domesticación y el origen de la relación entre el can y el personaje principal. Después se procederá a destacar la avataridad presente en los juegos analizados, el comportamiento, la funcionalidad, el posicionamiento respecto al personaje principal y la iniciativa. Finalmente se centrará en los resultados relacionados con la violencia y la muerte.

En primer lugar, sobre la positividad y la negatividad en la representación de la figura del perro y su relación con el ser humano, se ha comprobado que el 44% de los juegos analizados en esta investigación muestran una representación negativa, mientras que un 55%⁸ la representan de forma positiva.

En los casos negativos, en un 50% de ellos, es decir un 22% del total, se ha destacado el uso del perro con una función puramente mecánica y convirtiendo al animal en un objeto más de éste. Los demás casos se dan por una representación extremadamente violenta del comportamiento del animal y por la violación de la relación humano-animal.

Por otra parte, se destaca que en ninguna de las representaciones analizadas dentro de la muestra se usa y se desarrolla el discurso de la figura del perro como villano o enemigo. La única excepción se ha encontrado en el caso de *Mad Max (2015)*, en el que para desarrollar la trama principal se posiciona al animal en el bando contrario al protagonista, pero sólo en los primeros minutos del juego.

Respecto al aspecto físico y biológico, sólo un 33% de los juegos analizados presentan alteraciones de la propia biología del animal, como el no envejecimiento en *Nintendogs + Cats (2011)* o el 6º sentido de Shadow. En el caso del habla de Jake, de *Dog's Life (2003)* podría no considerarse una modificación del animal, pues representa la comunicación directa con el jugador y nadie más en el

⁸ Como se puede comprobar la suma de porcentajes no llega al 100%, esto es debido a que al haber analizado 9 juegos, los porcentajes son múltiples de 11 con una serie de decimales. Por ello en su mayoría, la suma de porcentajes llega al 99%.

mismo juego lo oye.

Siguiendo con los resultados aportados por la herramienta analítica desarrollada, un 55% de los perros muestran que han pasado por un proceso de domesticación previo al discurso que se desarrolla durante el juego, es decir de forma anterior a los hechos que suceden durante éste. Sin embargo de los juegos restantes, sólo un 50% de ellos muestra dicho proceso durante el desarrollo de la historia. En los dos juegos restantes, en *Rule of Rose (2006)* se desconoce el verdadero pasado del animal y, en el caso de *Los Sims 4 Perros y Gatos (2017)*, dicha información es inventada por el mismo usuario.

En cuanto al origen de la relación entre humano y animal, sólo en un 33% de los juegos analizados, dicha relación tiene un origen previo a la historia que se narra. En el resto, en un 55% de los casos se desarrolla dicha relación durante el gameplay. En los dos casos restantes, *Los Sims 4 Perros y Gatos (2017)* y *Dog's Life (2003)*, no se da a una relación directa con un personaje principal.

También es importante comentar, acerca de la avataridad, que el 22% de los juegos analizados tienen a un perro como personaje principal y/o controlable en algunos momentos en el juego. Del resto, e incluyendo *Dead to Rights: Retribution (2010)* de nuevo, el 66% de los canes pueden ser controlados o recibir órdenes a través del personaje controlable por el jugador. Por tanto, se observa que en la gran mayoría de los juegos, la figura del perro tiende a aparecer controlada a partir de un personaje humano. Por último, sólo un 22% de los perros representados son independientes del personaje humano en su comportamiento, sin embargo en *Mad Max (2015)*, aún y no obedecer a órdenes, al perro no se le muestra libre como tal en ningún momento, sino que siempre depende de la compañía del personaje principal.

Además de lo anterior, también se han obtenido resultados sobre el comportamiento, la funcionalidad y el posicionamiento respecto al ser humano principal. En un 55% de los casos, los perros muestran un comportamiento controlado a través de inteligencia artificial, es decir sus acciones varían según lo que realiza el jugador en un amplio abanico de posibilidades. Por otro lado, en un 33% se comporta de forma automática, con unas acciones fijas y poco variables. Al centrarse en la funcionalidad narrativa, en un 44% de los casos se muestra al perro como un compañero de la figura humana, en una relación de beneficio mutuo, tal y como pretendían demostrar Lorenz (1950), Bergler (1989) y Serpell (1995). Un 22%, por su parte, muestran al perro como un aliado en la resolución de los objetivos del personaje principal. Por último, sobre el

posicionamiento respecto al humano protagonista, en un 22% la figura del se muestra como neutral hacia éste, mientras que en otro 55% se coloca en una posición positiva. Sólo en uno de los casos, *Mad Max (2015)*, se presenta una evolución de negativo a positivo. En este juego se llega a demostrar que la educación y el trato hacia el animal son unas categorías esenciales a la hora de influir en la actitud y el comportamiento del perro, una idea que ya presentaba Lockwood (1995) en sus artículos.

Sobre la iniciativa del can, en el 33% de los casos, los perros se comportan de una forma activa, realizando acciones por su propia cuenta. Por el contrario, en otro 44% de los casos, los perros actúan de forma reactiva, y por acciones del personaje controlado por el jugador o acciones dirigidas contra éste. Sólo en uno de los casos, *Duck Hunt (1984)*, el comportamiento del perro es pasivo, al ser totalmente automático y no mostrar indicios de iniciativa.

Por último, y no por ello menos importante, se encuentra la presencia de la violencia. Sobre ésta, se ha detectado su presencia por parte del animal en un 44% de los juegos analizados. De éstos, en la mitad de los casos (50%), la violencia está justificada como defensa personal o del personaje protagonista. Otras veces, la violencia se presenta como una obligación para el perro a través de órdenes directas de terceros. Sin embargo se destaca el exceso de violencia mostrado por Shadow, el can de *Dead to Rights: Retribution (2010)*, que no sólo llega a expresar un cierto nivel de sadismo sino que además representa a una supuesta unidad K9, que como miembro del cuerpo policial debería velar por la seguridad y evitar los altos niveles de violencia gratuita. Por otra parte, la presencia de violencia dirigida hacia el animal se presenta en un 44% de los juegos analizados. En este caso, todos los juegos justifican dicha violencia con la defensa personal, pues en su mayoría se defienden de los ataques del perro, que a su vez busca defender al personaje principal.

Finalmente, sobre el aspecto de la muerte, en un 44% de los casos analizados ésta aparece, aunque sólo en uno de los juegos no lo hace de forma permanente en la trama. Por otra parte, en un 50% de dichos casos, la muerte del can supone el final del juego. En el resto, la muerte del animal es un suceso más del desarrollo, cómo en *Rule of Rose (2006)* con el sacrificio de Brown.

7. Conclusiones

El punto de partida de esta investigación era llegar a conocer si los videojuegos pueden analizarse como un medio que influye sobre la imagen o percepción que tienen los usuarios acerca de los perros. Con dicha pregunta se inició esta investigación, en una búsqueda por conocer cómo dicho medio difunde la imagen del perro doméstico. Tras el desarrollo del marco teórico en el que se destaca la capacidad de influencia del videojuego en el usuario, y la propuesta metodológica pertinente para el análisis, a través de una herramienta de recopilación de datos y su uso de forma descriptiva, esta investigación ha demostrado que sí que se puede llevar a cabo el análisis que se había planteado. Además, no sólo se determina que es posible analizar el medio, sino también sobre qué aspectos es posible analizar la figura del perro en los videojuegos.

En el caso de la avataridad, un concepto desarrollado por Navarro (2013) y que permite definir la representación del jugador en los sujetos controlables del juego, se ha observado el predominio del perro como un sujeto al que se da órdenes a través de un personaje humano. Esto ha permitido comprobar cómo se va fortaleciendo así el vínculo de necesidad o dependencia del primero (el perro) con respecto al segundo (el humano), creando así una dependencia y sumisión del perro hacia el ser humano. Esto, a su vez refuerza la imagen del perro como un agente pasivo que se encuentra totalmente supeditado al ser humano y a la ayuda que le puede proporcionar.

Por otra parte, también se ha analizado el origen de la relación del perro con los seres humanos. Esta relación se presenta siempre durante el transcurso de los juegos, y en ella se muestra la importancia del factor social del animal tal y como destacaban Bentosela y Mustaca (2007) y su facilidad para adaptarse al ser humano por su liminalidad como definía D'Amico (2016). Además de esto, también se ha tenido en cuenta su funcionalidad en el juego para determinar la representación del perro y su papel en éste. En esta investigación se presentan varios casos de cosificación del perro debido a su uso básico como mecánica, como el caso de *Nintendogs + Cats* (2011), en el que el perro es la fuente de puntuación para la progresión del juego, para la resolución de objetivos e incluso convirtiendo al animal en un elemento intercambiable e incluso desechable, una propiedad o hasta un recurso más al alcance del jugador. De esta forma se representa en el videojuego el concepto del perro como una propiedad que llega a destacarse incluso en el Código Civil, con el uso de la cosificación legislativa (Marco Teórico, pp. 15-16). Se concluye entonces uno de los puntos principales de esta investigación en el que se recupera la cosificación de un

colectivo discriminado, en este caso animal, pero que en otros casos se ha dado en grupos más cercanos como las mujeres. Esto permite confirmar la idea de que si en su momento se representaba a la mujer como una propiedad del hombre, el perro se representa aún como una propiedad del ser humano.

Tal y como se ha observado en el capítulo de análisis y resultados, el aspecto del posicionamiento del perro en el discurso desarrollado por el juego para poder analizar su representación. Tal y como se destaca en los resultados, sólo en dos de los juegos analizados. En el primero, *Mad Max* (2015), se llega a dar una transformación de villano/enemigo a aliado, a través de la cual se crea la relación entre el animal y el ser humano, y con la que se puede observar la importancia de la educación y el trato con el perro. En el segundo caso, el de *Haunting Ground* (2005), fomenta el buen trato hacia el can en la búsqueda de una relación beneficiosa para ambas partes, como destacaba Bergler (1989), pues dicha relación define el destino final de la protagonista. Sin embargo, se destaca que dicha promoción de la actitud positiva debería estar presente en más casos, pues representa la esencia de la relación humano-animal si lo que se desea es acercarse a una posición de igualdad entre ambos.

Tal y como se ha demostrado en esta investigación, los conceptos de violencia y muerte también forman parte de los procesos de representación de las relaciones entre el perro y el ser humano en los videojuegos. Ambos aspectos destacan por ejemplo en el juego *Dead to Rights Retribution* (2010), en el que tanto la violencia como la muerte aparecen de una forma explícita y con bastante intensidad, no solo como un aspecto general del juego sino sobre todo en relación al animal. En primer lugar, la propia estética del animal es la viva representación de la idea de Lockwood (1995) sobre la búsqueda del perro con una gran potencia física, una estética imponente y aspecto bravo y fiero. En segundo lugar, el sadismo que llega a desarrollar la violencia ejercida por el animal representa un choque para el proyectista desde el primer minuto de juego, pues no sólo es el uso excesivo de ésta, sino lo gratuita que llega a ser. En tercer y último lugar, la muerte del animal toma un papel tan insignificante en el desarrollo que el jugador no necesita ni desviar su camino para ayudar al can cuando se encuentra en peligro.

Además de lo anterior, esta investigación permite corroborar el uso del perro en los videojuegos como un agente o medio de apoyo para el jugador. Por ejemplo, en el caso del juego *Valiant Hearts: The Great War* (2014), en el que se usa al perro como una fuente de luz, a través del factor emocional como un compañero en tiempos difíciles como la guerra e incluso como un vínculo entre humanos. También en *Haunting Ground* (2005) se usa al perro como una fuente de seguridad e

incluso como una forma de lucha contra los miedos, acercando la idea de Hart (1995), sobre los beneficios en la reducción del estrés gracias al contacto con el animal, e incluso dando más valor al trabajo que realizan fundaciones como Wild Souls a través de las terapias asistidas con animales.

Finalmente, a través de la herramienta analítica propuesta en la investigación se ha podido adaptar y determinar la representación de positividad y negatividad desarrollado por Apple (2003). Dicho criterio separa la dualidad según el papel del animal en la trama del juego, su funcionalidad en el desarrollo de éste, la presencia de violencia injustificada y la forma en que se desarrolla la relación entre humano y animal. De los nueve juegos que se han analizado, cinco de ellos mostraban representaciones positivas, mientras que las de los cuatro juegos restantes eran negativas. Aunque la presencia de casos positivos es ligeramente superior, la diferencia es poco significativa y, en consecuencia, se concluye que los videojuegos muestran casi de la misma forma imágenes de respeto como de discriminación. Esto no sólo se demuestra que es posible analizar los videojuegos como medios de influencia en la percepción del jugador sobre los perros, sino que se pueden discernir y clasificar analíticamente aquellos casos en que lo hace de forma positiva y negativa.

Por otra parte, y antes de finalizar, es importante mencionar que para que el uso de la herramienta analítica desarrollada aquí sea efectivo, es necesario recorrer todo el juego, desde el inicio hasta el final de la trama, para poder observar en su totalidad la aparición del perro y su desarrollo en la narrativa. Es el caso de ejemplos como *Rule of Rose* (2006), en el que hasta casi el final de la trama no se presenta la muerte del animal, o su papel en el propio desarrollo de la relación entre los personajes. También se presenta en el caso de *Haunting Ground* (2005), en el que el final llega a variar según la forma en que se desarrolla la relación con el compañero canino durante toda la trama.

En cualquier caso, una vez finalizada esta investigación y teniendo en cuenta el posible uso de la herramienta analítica de cara al futuro, se contempla como necesaria la idea de aplicar su uso a un número mayor de juegos, dado que se ha observado que la aparición del perro en el videojuego se encuentra presente en un gran número de casos. Esto ayudaría a delimitar, aún más, el posicionamiento de los videojuegos sobre el respeto y/o la discriminación hacia el animal.

8. Referencias

AEVI. (2018) *Anuario de la industria del videojuego 2017*.

Apple, Carl P. (2003). *A Study of Female Characteristics and Images in Home Video Games*. Masters Theses. 554.

Austin532 (2015). *Retro GAMESPOT – Haunting Ground Developer Interview With Tatsuya Minami*. Youtube.

Barrera, G., Elgier, A., Jakovcevic, A., et al. (2009). Problemas de comportamiento en los perros domésticos (canis familiaris): aportes de la psicología del aprendizaje. *Revista de Psicología*, 18, 123 – 146.

Bentosela, M. & Mustaca, A. (2007). Comunicación entre perros domésticos y hombres: un negocio conveniente. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 39, 375-387.

Bergler, R. (1989). *Man and Dog: The Psychology of a Relationship*. (1a ed.) North America: Howell Book House.

Boletín Oficial de las Cortes Generales, 27/3/2018. *Proposición de Ley de modificación del Código Civil, la Ley Hipotecaria y la Ley de Enjuiciamiento Civil, sobre el régimen jurídico de los animales*. Congreso de los diputados, XII Legislatura, número de expediente 122/000134. Último acceso 8/2/2019: http://www.congreso.es/public_oficiales/L12/CONG/BOCG/B/BOCG-12-B-167-4.PDF

Byron, G. *Epitaph to a Dog*. Último acceso, 19/04/19, <https://www.poets.org/poetsorg/poem/epitaph-dog>

Caillois, R. (1961). *Man, Play and Games*. Traducido por Meyer Barash. New York: Free Press.

Clutton-Brock, J. (1995). Origins of the dog: domestication and early history. En *The Domestic*

Dog: its evolution, behaviour and interactions with people. (1st edition) de James Serpell. 7-20.

Coopinger, R. & Schneider, R. (1995). Evolution of working dogs. En *The Domestic Dog: its evolution, behaviour and interactions with people. (1st edition)* de James Serpell. 22- 47.

Cote, A (2015). *Writing ‘Gamers’’: The Gendered Construction of Gamer Identity in Nintendo Power (1994–1999)*. Extraído de <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412015624742>

Cruz, C. (2009). Mascotas: ¿Amigos Medicinales? *Alternativas en Psicología. Vol. 14, 20*, 48-57.

D'Amico, J. L. (2016). *The Role of Man's Best Friend: Assessing the Cultural Liminality of the Canis Lupus Familiars and Its Influence on Human Societies* . All Graduate Plan B and other Reports. 799.

Donovan, T. (2010). *Replay: The history of video games*. Lewes: Yellow Ant [versión digital].

de Lumley, H. (1969). Une Cabane de chasseuse acheuleenes dans la Grotte du Lazaret a Nice. *Archeologia*, 28, 26-33.

Dietz, T. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles, Vol. 38, Nos. 516*, 425 – 442.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2013). *Understanding video games: The essential introduction*. Reino Unido: Routledge.

Encyclopedia Britannica. (2007). *Domestication*. Ultimo acceso 9/2/2018: <https://www.britannica.com/science/domestication>

Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. En Wolf, M. J. P. y Perron, B. (eds.) *The Video Game Theory Reader*. New York, London: Routledge, pp.221-235.

Frederikson, B.; Roberts, T. (2006 [1997]). Objectification Theory. *Psychology of women quarterly, Vol. 21, Issue 2*, pp.173-206.

García, N. & Bueno, T. (2016). Women's Image on Video Game covers: A comparative analysis of the spanish market (2011-2015). *Teens and Ads, N° especial 1*, pp.120 – 155.

Haraway, D. (2016). *Manifiesto de las especies de compañía: Perros, gentes y otredad significativa*. Argentina: Bocavulvaria ediciones.

Hart, L. (1995). Dogs as human companions: A review of the relationship. En *The Domestic Dog: its evolution, behaviour and interactions with people. (1st edition)* de James Serpell. pp.162 – 178.

Huizinga, J. (2012 [1954]). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Huntemann, N. (2010). *Irreconcilable differences: Gender and labor in the video game workplace*. Flow, UT Austin Department of Radio, Television, and Film. Último acceso, 03/02/19, <http://flowtv.org/2010/01/irreconcilable-differences-gender-and-labor-in-the-videogame-workplace-nina-b-huntemann-suffolk-university/>

IGDB (2019). Último acceso, 21/04/19, www.igdb.com

Jensen, G. (2013). Making Sense of Play in Video Games: *Ludus, Paidia* and Possibility Spaces. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 2013; 7 (1), 69 – 80.

Laurel, B. (1998). *Brenda Laurel on games for girls*. TED. Último acceso, 03/02/19, http://www.ted.com/talks/brenda_laurel_on_making_games_for_girls

Lockwood, R. (1995). The ethology and epidemiology of canine aggression. En *The Domestic Dog: its evolution, behaviour and interactions with people. (1st edition)* de James Serpell. 131 – 138.

Lorenz, K. (2018[1950]). *Cuando el hombre encontró al perro. (1ª ed)* España: Tusquets Editores.

Morey, D.F. (2005). Burying Key Evidence: The Social Bond Between Dogs and People. *Journal of Archaeological Science*, 33, 158-175.

Navarro, V. (2013). *Libertad dirigida: análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y*

su avataridad. Tesis doctoral. Universitat Rovira I Virgili.

Nintendo. *3ds Sales*. Último acceso, 20/04/19, <https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/3ds.html>

Nintendo. *Nintendogs + Cats. Explicación del juego*. Último acceso, 20/04/19, http://www.guiasnintendo.com/0a_NINTENDO_3DS/nintendogs_cats/nintendogs_cats_sp/explicacion.html

PEGI. *¿Qué significan las etiquetas?* Último acceso, 21/04/19, <https://pegi.info/es/node/59>

Pérez, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis doctoral UPF.

Pichot, T. & Coulter, M. (2007). *Animal Assisted Brief therapy: A Solution-Focused approach*. New York: The Haworth Press, 9-24.

Pohl, K. (2008). Ethical reflection and emotional involvement in computer games, en Stephan Günzel, Michael Liebe y Dieter Mersch (eds.), *Conference proceedings of the philosophy of computer games 2008*. DIGAREC Series 01, Potsadm University Press, 92-107.

Ramírez, U. (2002). El rol de la figura femenina en los videojuegos. En *Eduotec. Revista Eelectrónica de Tecnología Educativa*, Núm. 15.

Reisinger, D. (2008). *Just stop it already: Women do play video games*. CNET News. Último acceso, 03/02/19, <http://www.cnet.com/news/just-stop-it-already-women-do-play-videogames/>

Rizo, M. (2006). La interacción y la comunicación desde los enfoques de la psicología social y la sociología fenomenológica. Breve exploración teórica. *Anàlisi* 33, 45-62.

Serpell (1995). *The Domestic Dog: its evolution, behaviour and interactions with people. (1st edition)* Reino Unido: Press Syndicate of the University of Cambridge.

Steam Spy. *Mad Max*. Último acceso, 21/04/19, <https://steamspy.com/app/234140>

Tenorio, G. (1904). El perro de guerra. *Anales del ejército y de la armada*. Madrid.

WatchMeBeibeh (2014). *Haunting Ground / Demento – All Endings (Instructions Included)*. Youtube.

Figuras

3.1 Max de *Mdk*. Fuente: aminoapps.com

3.2 Amaterasu de *Okami*. Fuente: <http://lapis.wikia.com/wiki/File:Amaterasu.png>

6.1 El perro de *Duck Hunt* quejándose al jugador en *Vs. Duck Hunt*. Fuente: <https://www.giantbomb.com/vs-duck-hunt/3030-38094/>

6.2 El modo D – Dogs en la versión flash de *Pshykoh*. Fuente: Propia.

6.3 Walt. Fuente: <https://valianthearts.gamepedia.com/Walt>

6.4 El logro “Buen perro” en *Uplay*. Fuente: Propia

6.5 Dinki Di en el coche de *Chumbucket*. Fuente: Propia

6.6 La bolsa en la que se encuentra el cadáver de Brown. Fuente: <https://ruleofrose.fandom.com/wiki/Brown>

6.7 El modo en primera persona con la visualización de olores. Fuente: <https://www.gamesymbol.com/game.php?title=dogs-life&genre=adventure&platform=ps2>

6.8 Aspiraciones de los “sims”. Fuente: Propia.

6.9 Rasgos de los “sims”. Fuente: Propia.

6.10 Rasgos del perro. Fuente: Propia.

Ludografía

Avalanche Software (2008) *Disney Bolt* (2008). Disney Interactive

Avalanche Studios (2015). *Mad Max*. Warner Bros Interactive Entertainment.

Bethesda Game Studios (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Software, Steam.

Campo Santo (2016). *Firewatch*. Panic.

Capcom (1990). *Mega Man 3*. Capcom.

Capcom (2005). *Haunting Ground*. Capcom.

Clover Studio (2006). *Okami*. Capcom, Activision.

Frontier Development (2003). *Dog's Life*. Sony Computer Entertainment.

Konami Digital Entertainment (2015). *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Konami Digital Entertainment.

NaNa On-Sha, Sony (1996). *PaRappa the Rapper*. Sony.

Nintendo (1984). *Duck Hunt*. Nintendo.

Nintendo (1984). *Vs. Duck Hunt*. Nintendo.

Nintendo EAD (2011). *Nintendogs + Cats*. Nintendo.

Pshykoh (2008). *Duck Hunt by Pshykoh*. http://www.frooga.com/Games_Folder/shoot/duck-hunt.html

Punchline (2006). *Rule of Rose*. Sony Interactive Entertainment, 505 Games, Atlus.

Shiny Entertainment (1998). *MDK*. Playmates Interactive Entertainment.

The Sims Studio, Maxis Label (2014) *Sims 4*. Electronic Arts.

The Sims Studio, Maxis Label (2017) *Sims 4 Perros y Gatos*. Electronic Arts.

Ubisoft Montpellier (2014). *Valiant Hearts: The Great War*. Steam

Volatile Games (2011). *Dead to Rights: Retribution*. Namco Bandai

Anexos

Índice del anexo

1. Herramienta de análisis.....	101
1.1 Duck Hunt (1984).....	101
1.2 Valiant Hearts: The Great War (2014)	103
1.3 Nintendogs + Cats (2011).....	105
1.4 Mad Max (2015).....	107
1.5 Rule of Rose (2006).....	109
1.6 Dog's Life (2003)	112
1.7 Haunting Ground (2005).....	114
1.8 Dead to Rights: Retribution (2010)	117
1.9 Los Sims 4 Perros y Gatos (2017)	120

1. Herramienta de análisis

1.1 Duck Hunt (1984)

Nombre	Duck Hunt
Fecha de publicación	21/04/1984
Plataforma	Nintendo Entertainment System (NES)
Empresa Desarrolladora	Nintendo
Nombre Original / Nombre Alternativo	Dakku Hanto
ESRB / PEGI	E, Mild Fantasy Violence (ESRB)

Ficha Básica

Nombre del perro	-
Tiempo previo a su aparición	0'

Imagen estética

Aproximación estética a una raza real	Bloodhound
Tamaño	Acorde a la raza mencionada

Aparición del animal

Previamente Domesticado	Si
Muestra un proceso de domesticación durante el juego	No
Relación previa con el personaje que lo acompaña	Si
La relación se crea durante el juego	No

--	--

Comportamiento, funcionalidad y relación con el ser humano

Comportamiento (Automático / Inteligencia Artificial)	Automático
Funcionalidad en el juego	Narrativa
Funcionalidad narrativa	Compañero
Posicionamiento (Positivo / Neutral / Negativo)	Neutral
Iniciativa (Pasivo / Reactivo / Activo)	Pasivo

Violencia

Violencia por parte del animal	No
Violencia hacia el animal	No

Muerte

Puede morir el animal durante el gameplay	No
En caso de que no muera, que ocurre si se queda sin vida	Nada

Contenido Adicional relacionado con el animal

Logros	No
Modos alternativos a la narración principal	No

1.2 Valiant Hearts: The Great War (2014)

Nombre	Valiant Hearts: The Great War
Fecha de publicación	25/06/2014
Plataforma	PC
Empresa Desarrolladora	Ubisoft Montpellier
Nombre Original / Nombre Alternativo	Soldats Inconnus: Mémoires de la Grande Guerre
Ventas / Jugadores	200.000 - 500.000 (Steam)
ESRB / PEGI	Teen, Blood, Violence, Alcohol, Tobacco (ESRB) - 12 , Violence, Fear (PEGI)

Ficha Básica

Nombre del perro	Walt
Tiempo previo a su aparición	15-20' - Capítulo 1. Parte 3

Imagen estética

Aproximación estética a una raza real	Doberman
Tamaño	Acorde a la raza mencionada

Aparición del animal

Previamente Domesticado	Si
Muestra un proceso de domesticación durante el juego	No
Relación previa con el personaje que lo acompaña	No
La relación se crea durante el juego	Si

Avataridad

Método de control	Secundario (Órdenes a través del personaje principal)
-------------------	---

Comportamiento, funcionalidad y relación con el ser humano

Comportamiento (Automático / Inteligencia Artificial)	Automático
Funcionalidad en el juego	Narrativa y Mecánica
Funcionalidad narrativa	Compañero
Posicionamiento (Positivo / Neutral / Negativo)	Positivo
Iniciativa (Pasivo / Reactivo / Activo)	Activo

Violencia

Violencia por parte del animal	No
Violencia hacia el animal	No

Muerte

Puede morir el animal durante el gameplay	Si
Muerte permanente	Si
La muerte supone el final del juego	Si

Contenido Adicional relacionado con el animal

Logros	Si
Modos alternativos a la narración principal	No

1.3 Nintendogs + Cats (2011)

Nombre	Nintendogs + Cats
Fecha de publicación	26/02/2011
Plataforma	Nintendo 3DS
Empresa Desarrolladora	Nintendo EAD
Ventas / Jugadores	3.96 millones de unidades vendidas
ESRB / PEGI	Everyone (ESRB) - 3 (PEGI)

Ficha Básica

Nombre del perro	-
Tiempo previo a su aparición	0'

Imagen estética

Aproximación estética a una raza real	Múltiples
Tamaño	Acorde al cachorro de la raza elegida
Alteración Biológica	No envejece

Aparición del animal

Previamente Domesticado	-
Muestra un proceso de domesticación durante el juego	Si
Relación previa con el personaje que lo acompaña	No
La relación se crea durante el juego	Si

Avataridad

Método de control	Secundario (Órdenes a través de voz)
-------------------	--------------------------------------

Comportamiento, funcionalidad y relación con el ser humano

Comportamiento (Automático / Inteligencia Artificial)	Inteligencia Artificial
Funcionalidad en el juego	Mecánica
Funcionalidad narrativa	-
Posicionamiento (Positivo / Neutral / Negativo)	Neutral
Iniciativa (Pasivo / Reactivo / Activo)	Reactivo

Violencia

Violencia por parte del animal	No
Violencia hacia el animal	No

Muerte

Puede morir el animal durante el gameplay	No
---	----

1.4 Mad Max (2015)

Nombre	Mad Max
Fecha de publicación	01/09/2015
Plataforma	PC
Empresa Desarrolladora	Avalanche Studios
Ventas / Jugadores	1 M - 2 M (Steam)
ESRB / PEGI	Mature (ESRB) - 18, Violence, Bad Language (PEGI)

Ficha Básica

Nombre del perro	Dinki-Di
Tiempo previo a su aparición	0' - 120'

Imagen estética

Aproximación estética a una raza real	Australian Cattle Dog
Tamaño	Acorde a la raza mencionada

Aparición del animal

Previamente Domesticado	Si
Muestra un proceso de domesticación durante el juego	No
Relación previa con el personaje que lo acompaña	No
La relación se crea durante el juego	Si

Comportamiento, funcionalidad y relación con el ser humano

Comportamiento (Automático / Inteligencia Artificial)	Automático
Funcionalidad en el juego	Narrativa y Mecánica
Funcionalidad narrativa	Enemigo - Aliado
Posicionamiento (Positivo / Neutral / Negativo)	Negativo - Positivo
Iniciativa (Pasivo / Reactivo / Activo)	Activo

Violencia

Violencia por parte del animal	Si
Se da algún tipo de justificación	El perro es obligado a atacar, pues está educado en el combate
Violencia hacia el animal	Si
Se da algún tipo de justificación	La violencia dirigida al animal supone el inicio de la relación con el personaje principal

Muerte

Puede morir el animal durante el gameplay	No
---	----

Contenido Adicional relacionado con el animal

Logros	No
Modos alternativos a la narración principal	No

1.5 Rule of Rose (2006)

Nombre	Rule of Rose
Fecha de publicación	19/01/2006
Plataforma	Playstation 2
Empresa Desarrolladora	Punchline
Nombre Original / Nombre Alternativo	Rüru obu Rözu
ESRB / PEGI	Mature (ESRB) - 16, Fear, Violence, Sex (PEGI)

Ficha Básica

Nombre del perro	Brown
Tiempo previo a su aparición	60', Capítulo 2

Imagen estética

Aproximación estética a una raza real	Golden Retriever / Labrador
Tamaño	Acorde a la raza mencionada

Aparición del animal

Previamente Domesticado	?
Muestra un proceso de domesticación durante el juego	No
Relación previa con el personaje que lo acompaña	Si
La relación se crea durante el juego	Si

Avataridad

Método de control	Secundario (Órdenes a través del personaje principal)
-------------------	---

Comportamiento, funcionalidad y relación con el ser humano

Comportamiento (Automático / Inteligencia Artificial)	Inteligencia Artificial
Funcionalidad en el juego	Narrativa y Mecánica
Funcionalidad narrativa	Compañero
Posicionamiento (Positivo / Neutral / Negativo)	Positivo
Iniciativa (Pasivo / Reactivo / Activo)	Reactivo

Violencia

Violencia por parte del animal	Si
Se da algún tipo de justificación	Defensa del personaje principal
Violencia hacia el animal	Si
Se da algún tipo de justificación	Defensa personal

Muerte

Puede morir el animal durante el gameplay	No
En caso de que no muera, que ocurre si se queda sin vida	Queda en shock
Muerte permanente	"Si"
La muerte supone el final del juego	No

Contenido Adicional relacionado con el animal

Logros	No
Modos alternativos a la narración principal	No

1.6 Dog's Life (2003)

Nombre	Dog's Life
Fecha de publicación	31/10/2003
Plataforma	Playstation 2
Empresa Desarrolladora	Frontier Developments
ESRB / PEGI	Teen, Crude Humor (ESRB) - 3+ (PEGI)

Ficha Básica

Nombre del perro	Jake
Tiempo previo a su aparición	0'

Imagen estética

Aproximación estética a una raza real	American Foxhound
Tamaño	Acorde a la raza mencionada
Alteración Biológica	Habla

Aparición del animal

Previamente Domesticado	Si
-------------------------	----

Avataridad

Método de control	Principal
Comunicación con el jugador	Directa
Autonomía del sujeto	Leve

Diálogo	Independientes del jugador
Interacción con los objetos y sujetos	Alta
Navegación	1a y 3a persona - Directa
Percepción sensorial del personaje	Alta

Violencia

Violencia por parte del animal	No
Violencia hacia el animal	No

Muerte

Puede morir el animal durante el gameplay	No
---	----

Contenido Adicional relacionado con el animal

Logros	No
Modos alternativos a la narración principal	No

1.7 *Haunting Ground* (2005)

Nombre	Haunting Ground
Fecha de publicación	21/04/2005
Plataforma	Playstation 2
Empresa Desarrolladora	Capcom Production Studio 1
Nombre Original / Nombre Alternativo	Demento
ESRB / PEGI	Mature, Blood, Suggestive Themes, Violence (ESRB) - 16 (PEGI)

Ficha Básica

Nombre del perro	Hewie
Tiempo previo a su aparición	30'

Imagen estética

Aproximación estética a una raza real	Pastor Suizo / Pastor Alemán
Tamaño	Acorde a la raza mencionada

Aparición del animal

Previamente Domesticado	?
Muestra un proceso de domesticación durante el juego	Si
Relación previa con el personaje que lo acompaña	No
La relación se crea durante el juego	Si

Avataridad

Método de control	Secundario (Órdenes a través del personaje principal)
-------------------	---

Comportamiento, funcionalidad y relación con el ser humano

Comportamiento (Automático / Inteligencia Artificial)	Inteligencia Artificial
Funcionalidad en el juego	Narrativa y Mecánica
Funcionalidad narrativa	Aliado
Posicionamiento (Positivo / Neutral / Negativo)	Positivo
Iniciativa (Pasivo / Reactivo / Activo)	Reactivo

Violencia

Violencia por parte del animal	Si
Se da algún tipo de justificación	Defensa del personaje principal
Violencia hacia el animal	Si
Se da algún tipo de justificación	Defensa personal

Muerte

Puede morir el animal durante el gameplay	Si
En caso de que no muera, que ocurre si se queda sin vida	Queda inconsciente
Muerte permanente	Si
La muerte supone el final del juego	Si

Contenido Adicional relacionado con el animal

Logros	No
Modos alternativos a la narración principal	Si

1.8 *Dead to Rights: Retribution* (2010)

Nombre	Dead to Rights: Retribution
Fecha de publicación	01/04/2010
Plataforma	Playstation 3
Empresa Desarrolladora	Volatile Games
ESRB / PEGI	Mature 17+, Blood, Intense Violence, Strong Language, Suggestive Themes, Use of Drugs (ESRB) - 18 (PEGI)

Ficha Básica

Nombre del perro	Shadow
Tiempo previo a su aparición	0'

Imagen estética

Aproximación estética a una raza real	Husky
Tamaño	Más grande
Alteración Biológica	"6º Sentido"

Aparición del animal

Previamente Domesticado	Si
Muestra un proceso de domesticación durante el juego	No
Relación previa con el personaje que lo acompaña	Si
La relación se crea durante el juego	No

Avataridad

Método de control	Principal y Secundario (Según el capítulo)
Comunicación con el jugador	Leve e Indirecta
Autonomía del sujeto	Ninguna
Diálogo	Ninguno
Interacción con los objetos y sujetos	Baja
Navegación	3a persona - Directa
Percepción sensorial del personaje	Alta

Comportamiento, funcionalidad y relación con el ser humano

Comportamiento (Automático / Inteligencia Artificial)	Inteligencia Artificial
Funcionalidad en el juego	Mecánica / Levemente Narrativa
Funcionalidad narrativa	Compañero
Posicionamiento (Positivo / Neutral / Negativo)	Positivo
Iniciativa (Pasivo / Reactivo / Activo)	Activo

Violencia

Violencia por parte del animal	Si
Se da algún tipo de justificación	Perro K-9, Violencia Excesiva
Violencia hacia el animal	Si
Se da algún tipo de justificación	Defensa Personal en algunos casos

Muerte

Puede morir el animal durante el gameplay	Si
---	----

En caso de que no muera, que ocurre si se queda sin vida	-
Muerte permanente	No
La muerte supone el final del juego	No

Contenido Adicional relacionado con el animal

Logros	Si
Modos alternativos a la narración principal	No

1.9 Los Sims 4 Perros y Gatos (2017)

Nombre	Los Sims 4 Perros y Gatos
Fecha de publicación	10/11/2017
Plataforma	PC
Empresa Desarrolladora	EA Maxis, The Sims Studio
ESRB / PEGI	Teen (ESRB) - 12 (PEGI)

Ficha Básica

Nombre del perro	-
Tiempo previo a su aparición	0'

Imagen estética

Aproximación estética a una raza real	Múltiples
Tamaño	Múltiples, pues se incluyen mezclas de razas

Avataridad

Método de control	Secundario (A través de órdenes a los Sims)
-------------------	---

Comportamiento, funcionalidad y relación con el ser humano

Comportamiento (Automático / Inteligencia Artificial)	Inteligencia Artificial
Funcionalidad en el juego	Mecánica

Funcionalidad narrativa	-
Posicionamiento (Positivo / Neutral / Negativo)	?
Iniciativa (Pasivo / Reactivo / Activo)	Reactivo

Violencia

Violencia por parte del animal	No
Violencia hacia el animal	No

Muerte

Puede morir el animal durante el gameplay	Si
En caso de que no muera, que ocurre si se queda sin vida	-
Muerte permanente	Si
La muerte supone el final del juego	No

Contenido Adicional relacionado con el animal

Logros	No
Modos alternativos a la narración principal	No

