

Discursos sociales en Cyberpunk 2077: un estudio de caso de los debates sociopolíticos de la comunidad de videojugadores en YouTube desde las Humanidades Digitales

Dirección

Clara Martínez
Cantón

Gimena del Río
Riande

Francisco Barrón

Social Discourses in Cyberpunk 2077: a Case Study of the Socio-Political Debates of the Gamer Community on YouTube from a Digital Humanities Perspective

Secretaría

Romina De León

Héctor PUENTE BIENVENIDO
hector.puente@ucm.es
Universidad Complutense de Madrid
<https://orcid.org/0000-0002-7441-1908>

Costán SEQUEIROS BRUNA
costansb@gmail.com
Universidad Complutense de Madrid
<https://orcid.org/0000-0002-1969-5805>

Marta FERNÁNDEZ RUIZ
martafernandezruiz@gmail.com
Universidad Politécnica de Cataluña
<https://orcid.org/0000-0002-3004-3242>

RESUMEN

Las comunidades online de videojugadores se han convertido en espacios de debate sociopolítico, campos de lucha y disputa discursiva donde se dirime la hegemonía de los marcos dominantes. Convertidos en espacios centrales de subversión, ordenamiento y discusión, nos aproximamos al estudio de caso de Cyberpunk 2077, un videojuego de rol de mundo abierto que ha sido muy prolífico en la emergencia de debates y activismo en comunidades online como YouTube. A partir de una observación participante y técnicas de web scraping y metadatos, realizamos un estudio del discurso y de contenido, que profundiza en las problemáticas de consumo de dispositivos sociotécnicos donde se reconfiguran las identidades, discursos e imaginarios colectivos.

PALABRAS CLAVE

Codificación, análisis de contenido, metadatos, comentario, métodos.

ABSTRACT

Online video gaming communities have become spaces for sociopolitical debates and fields for conflict over discourse, where the dominant frame hegemony takes part. Transformed into central spaces for subversion, organization and discussion, we approach the case study of Cyberpunk 2077, an open world role-playing video game that has been very prolific in the emergence of debates and activism in online communities like YouTube. Starting with ethnographical-based direct observations, we develop a qualitative study of the discourses and contents, focusing on the problematics related to the use of sociotechnical devices where identities, discourse and collective imaginaries are reconfigured.

KEYWORDS

Encoding, Content Analysis, Metadata, Commenting, Methods.

1. GOOD MORNING NIGHT CITY!

En diciembre de 2020, CDProjekt Red lanzó la obra videolúdica *Cyberpunk 2077* (CDProjekt Red, 2020). El videojuego es la más reciente adaptación del juego de rol de mesa del mismo nombre, creado por Pongsmith (1988), que a su vez se basó en los discursos e imaginarios del género creado seminalmente por Gibson (1996). Desde esta primera novela, y con el desarrollo posterior del género, el cyberpunk ha estado preocupado por temas como el transhumanismo, el auge del neoliberalismo extremo, la desaparición del Estado, las inteligencias artificiales, las identidades de género, etc. Por ello, estas cuestiones son parte importante del universo del juego de rol y, desde allí, han sido trasladadas al núcleo del discurso del dispositivo videolúdico.

Que estas fueran cuestiones centrales para los pioneros en los años 80, no las hacen menos relevantes en el presente. El género fue creado, igual que otras distopías, como una advertencia acerca del mundo al que podríamos dirigirnos. Un mundo que veía surgir, con el auge del neoliberalismo de Reagan, la Guerra Fría, las corporaciones japonesas, etc.

La comunidad de jugadores de *Cyberpunk 2077* es consciente de esto, como muestra el video de MadQueen (2019) que explica la política del juego con paralelismos con la realidad, o en comentarios que reconocen esto mismo: "It's kinda scary how similar the real world is to *Cyberpunk 2077's* dystopian elements" (hombre)¹. El género se convierte en el retrato de los miedos dominantes en los 80, que el videojuego recoge y actualiza al contexto del presente, añadiendo nuevos discursos: el modo en que los individuos generan sus identidades, el modo en que se organizan, o la influencia de los medios de comunicación.

Cyberpunk 2077 no es el primer juego en tratar estos temas, pero su éxito de ventas le otorga una plataforma con un enorme alcance para difundir su mensaje. Pese a los problemas durante su estreno, ha sido el videojuego con mejor lanzamiento digital de la historia². En su mes de estreno, solo en la plataforma Steam tuvo una media de 332 mil jugadores simultáneos y más de 830 mil. *Cyberpunk 2077* batió el récord de juego singleplayer con más espectadores simultáneos y uno de los 10 con más espectadores en la plataforma Twitch³. Si bien estos números han descendido, permitieron que su discurso llegase a una enorme audiencia.

¹ Al exponer los verbatims, hemos mantenido anonimizados los comentarios por cuestiones deontológicas y éticas relativas a la privacidad de los miembros de la comunidad (todas las citas mostradas se pueden encontrar en los vídeos referenciados en la videografía). De sus perfiles se han extraído los géneros correspondientes (hombre/mujer según la categorización de Google, añadiendo no binario para aquellos comentaristas que explícitamente se visibilizan de ese modo en sus comentarios). Cuando no fue posible acceder a dicha información se indica con un *no proporcionado*.

² Accesible desde: https://es.com/meristation/2021/01/24/noticias/1611477250_130704.html.

³ Accesible desde: <https://twitter.com/CyberpunkGame/status/1337079731007713281>.

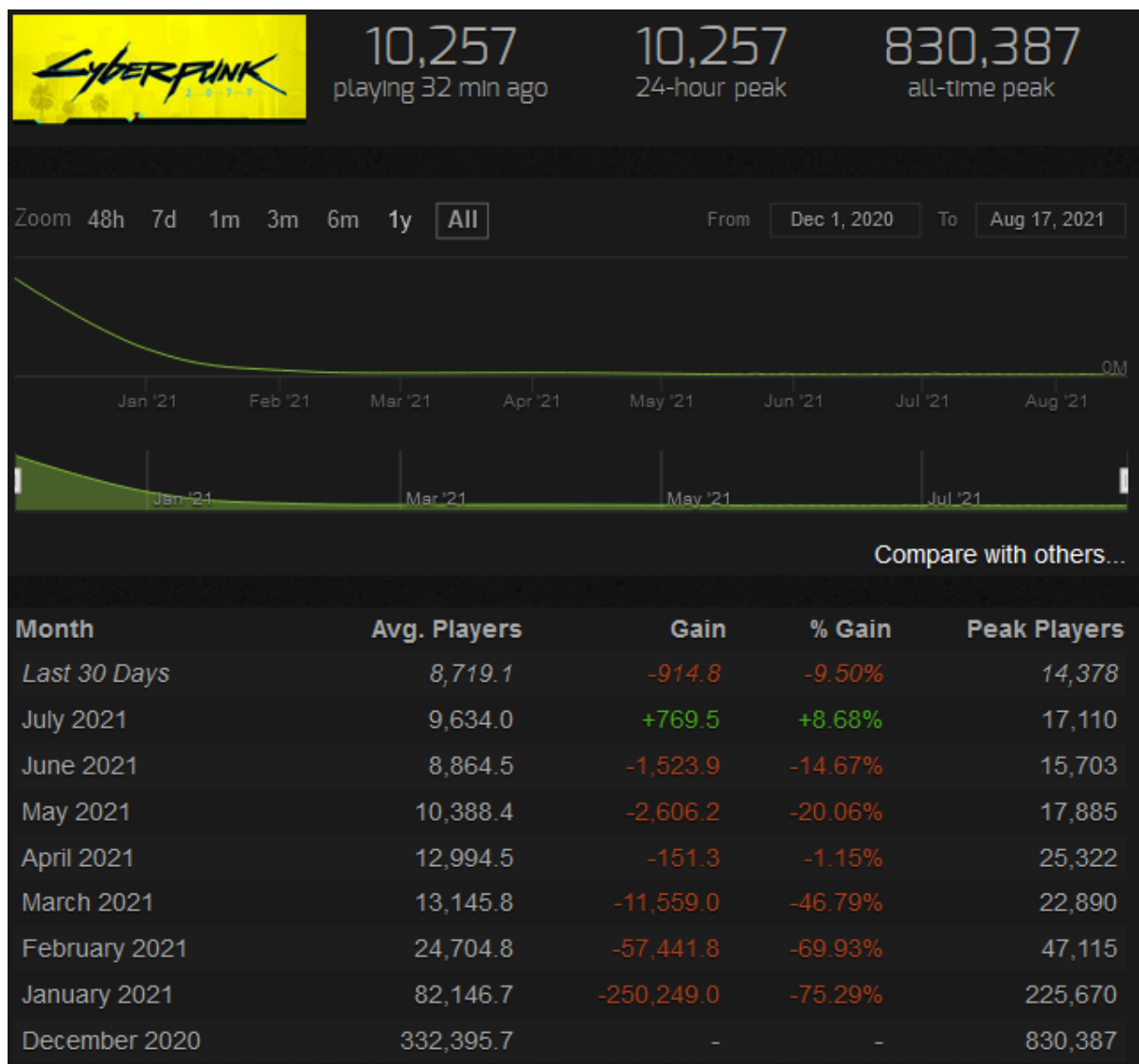


Figura 1. Media y pico de jugadores activos por mes en Steam tomado el 17/08/2021. Fuente: Steamcharts⁴.

Esto hace que Cyberpunk 2077 sea un producto sociotécnico de relevancia económica, y discursiva, un dispositivo de interés para ser abordado desde los métodos digitales (Rogers, 2013). Extiende sus mensajes y plantea cuestiones que luego son retomadas por la comunidad de jugadores, que no actúan como consumidores pasivos, sino que interpretan y reelaboran los discursos del juego dentro de sus propias narrativas. Esto introduce al videojuego en el proceso de creación de opinión pública, al plantear debates relevantes acerca de la sociedad en la que deseamos vivir y las consecuencias del camino que estamos siguiendo.

2. TEORÍA PARA UN UNIVERSO FUTURO

El discurso social de Cyberpunk 2077 y de sus jugadores es muy amplio y plantea cuestiones tan diversas como el género, la desigualdad económica, o las inteligencias artificiales. Este discurso toca una gama grande de temáticas que pueden ser abordadas desde la cantidad igualmente elevada de autores que las han tratado con gran sistematicidad. Por ello, detallaremos en

⁴ Accesible desde: <https://steamcharts.com/app/1091500#All>.

cada sección algunas aportaciones teóricas relevantes.

Nuestra perspectiva sobre los videojuegos va en línea con lo dicho por otros autores. Así, si bien el juego tiene algo en común con el humor, lo inútil y lo festivo (Caillois, 2006), y crea mundos de ficción a través de los cuales evadimos de los problemas, también permite acercarnos a dimensiones sociopolíticas de la realidad. Más allá del entretenimiento, estos mundos de ficción pueden representar, metaforizar y transformar el mundo real, visibilizando estructuras ocultas, mostrando sistemas ideológicos y concienciando sobre determinados valores: “Games are designed systems, in which social, cultural, political values are embedded and conveyed through design features” (Flanagan & Nissenbaum, 2014, p. 156).

De la obra de Foucault hay diversos elementos que queremos recuperar. El primero es la noción de inscripción de las identidades: las experiencias que cada persona vive se inscriben en su forma de entender el mundo, de percibirlo, e incluso en su corporeidad (Foucault, 2003). También sus apreciaciones sobre el poder son relevantes, porque describen el poder con su dinámica represora pero también en su faceta constructora de identidades y de gestión (Foucault, 2014). Esto resulta interesante porque ambos son discursos muy presentes en el juego. De Bourdieu (2008) tomaremos sus aportaciones metodológicas al trabajo etnográfico, y a nivel teórico, su teoría de campos. Esta nos permite entender que existen diversos campos sociales que interactúan entre sí, creando luchas por la hegemonía social de cada campo y en el interior del mismo (Sequeiros & Puente, 2020). Esto guía las acciones de los actores, que emplean los distintos capitales a su disposición siguiendo una serie de habitus (Bourdieu, 2008) que configuran sus estrategias, percepciones y acciones. El campo de los videojuegos y los videojugadores resulta el más relevante en esta investigación, guiando el modo en que la gente interpreta los mensajes y acciones que pueden llevar a cabo dentro y fuera de *Cyberpunk 2077*.

La interacción es el centro del trabajo de Goffman (1974, 1990), del cual tomamos tanto su teoría de la dramaturgia como sus aportaciones metodológicas desde el interaccionismo simbólico. De su teoría es relevante el modo en que la sociedad se construye a base de las pequeñas interacciones de los individuos que la componen, que se comportan según el marco de interpretación que tienen. Esto es clave para entender tanto la participación del jugador en el mundo, donde actúa en base al rol que se adscribe a sí mismo y toma decisiones en base al mismo, y comprender lo que hay tras la cuarta pared: el discurso de la comunidad en torno al juego mismo en el marco de YouTube.

3. LABORATORIO DE HERRAMIENTAS PARA UNA DISTOPÍA

El trabajo de campo se articula desde un diseño metodológico cualitativo, que aúna técnicas de observación exploratoria (de tipo no participante) y análisis del discurso a partir de los contenidos, comentarios y otros metadatos disponibles en 34 vídeos seleccionados en YouTube sobre el videojuego *Cyberpunk 2077* (disponibles en la videografía). Abordamos distintas problemáticas, desigualdades y hegemonías discursivas cuya aproximación ha de ser entendida como un collage de diversas sensibilidades que componen una visión particular que emerge de un ejercicio creativo,

flexible (Becker et al., 1961), reflexivo (Clifford & Marcus, 1986) e interpretativo (Boellstorff et al., 2012).

Así pues, a partir de un diseño inductivo y artesanal, más intensivo que extensivo, el objetivo es comprender las significaciones otorgadas por los usuarios a las experiencias y prácticas sociales presentes en el juego y en los contenidos relacionados con *Cyberpunk 2077*. Este diseño usa las herramientas cualitativas de corte etnográfico digital, para construir estos discursos.

Respecto a los criterios de selección, a partir de la observación exploratoria realizada, decidimos abordar cuatro dimensiones (género, transhumanismo, economía y política) y analizar los discursos e imaginarios sociales asociados. Aspiramos a lograr fiabilidad y representatividad estructural mediante la saturación de los discursos de los sujetos elegidos (Flick, 2002).

Según Alonso (1998), existen tres niveles básicos de aproximación al análisis del discurso: i. informacional cuantitativo, ii. estructural/textual, iii. social/hermenéutico. En el presente artículo nos hemos decantado por abordar la producción de discursos en YouTube a través de la tercera opción, análisis del discurso socio-hermenéutico.

Este tipo de enfoque se caracteriza por situar la práctica discursiva en un marco (Goffman, 1974; Alonso, 1998) o contexto social concreto, tratando de reconstruir de manera crítica el sentido de los intereses de los actores sociales implicados en los discursos, abordando el texto de manera socialmente situada (en su contexto social de intereses y materialidad, privilegios, relaciones de poder y hegemonías, inercias, conflictos, etc.). De este modo, priorizamos la comprensión y explicación teórica global de los procesos sociales, atendiendo a la dinámica de dichos procesos en tanto movimiento y fenómeno discursivo (enmarcando los discursos en dinámicas, estructuras y representaciones más amplias en los que se encuentran imbricados). Así, el discurso operaría como una representación de la realidad donde lo social es inseparable de lo simbólico y donde las interacciones sociales y los discursos están regulados y normativizados por estructuras, *habitus* (Martin Criado, 1990, 1997; Bourdieu, 2008) y marcos de la cotidianidad social (Goffman, 1974, 1990).

Respecto al trabajo de campo, hemos seguido un procedimiento bietápico. En una primera fase, realizamos una observación no participante de carácter exploratorio para configurar las unidades de muestreo, recogiendo los discursos presentes tanto en los vídeos como en los comentarios. Posteriormente, hemos mapeado las problemáticas encontradas y seleccionado aquellas que más nos interesaban basándonos en dos criterios: la producción total de comentarios por temáticas (existiendo el suficiente número para alcanzar la saturación discursiva) y la presencia de discursos donde operan formas desigualesitarias o de exclusión social. La saturación discursiva o estructural (Ibañez, 1979) consiste en tratar de cubrir el amplio espectro de discursos y percepciones sociales presentes entre la población objeto de estudio. De este modo, se fueron categorizando/codificando los distintos comentarios, combinando los ideales de representatividad y saturación estructural, hasta encontrar que la inclusión de comentarios de YouTube adicionales no reportaban demasiada información nueva o relevante (en relación con la gran inversión de recursos requerida para su elaboración).

En una segunda fase, seleccionadas las temáticas discursivas objeto de análisis, procedimos

a descargar los comentarios (metadatos) de los vídeos que cumplieran las condiciones de adscripción al estudio mediante técnicas de web scraping (empleando la API de YouTube y el paquete Tuber en el lenguaje/entorno de programación R). El web scraping es una técnica utilizada para extraer información o contenidos de un sitio web mediante el uso de programas que simulan la navegación de un usuario humano; se extrajeron así los comentarios y metadatos asociados, producidos en YouTube. En total, obtuvimos más de 5.525 comentarios que fueron filtrados de manera semi-automática, eliminando aquellos que solamente aportaran ruido o estuvieran alejados de las temáticas de discusión (spam/publicidad, comentarios sin sentido, palabras inconexas, etc.) a través de un script de limpieza y depuración de bases de datos, integrado en un proceso ETL (Bustamante, 2013) de extracción, transformación y carga de información.

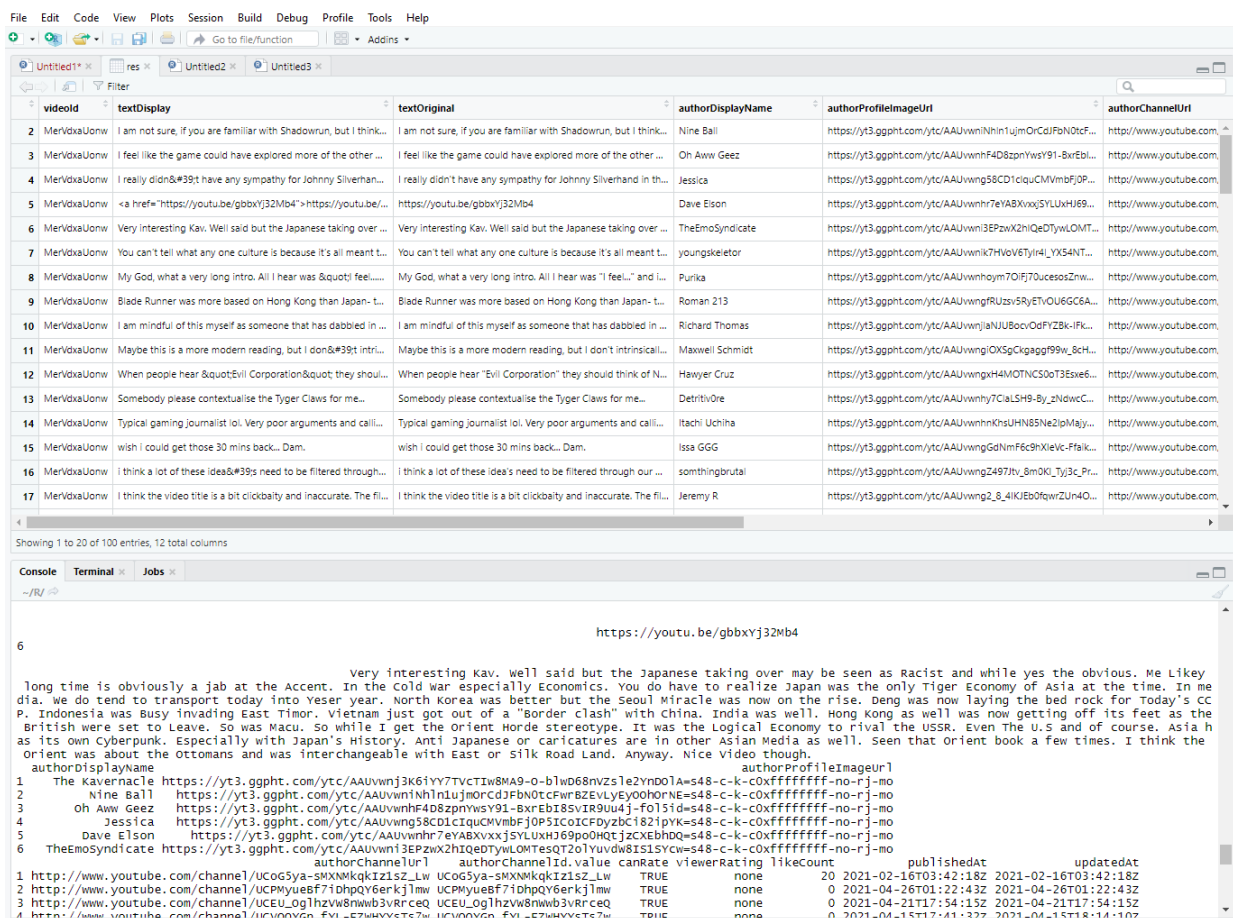


Figura 2. Datos de comentarios extraídos. Fuente: elaboración propia.

Una vez preparada la base de datos discursiva, los 3.077 comentarios restantes fueron volcados y tratados con el software de análisis cualitativo ATLAS.ti, a fin de categorizarlos a través de un sistema basado en el método comparativo constante (Hammersley, 1989) con codificación híbrida entre generación automática de códigos (recurrencia de términos asociados, palabras clave y co-ocurrencias como método de Humanidades Digitales) y refinado manual (a partir de los hallazgos realizados durante la fase de observación y la lectura sistemática de los materiales recogidos). El resultado de este proceso fue la generación de 32 códigos de categorización que permitirían la debida codificación, vinculación y análisis de los diversos comentarios recogidos.

The screenshot displays the ATLAS.ti interface. On the left, the 'Explorador del proyecto' (Project Explorer) shows a tree structure with 'Cyberpunk' and 'Códigos (43)' (Codes (43)). The codes list includes terms like 'activism', 'anarchy/revolution', 'avatar', 'binary', 'body', 'capitalism/capitalismo', 'cis', 'community', 'corporation', 'cyberpsicosis', 'dystopia', 'ecologism', 'equality', 'exclusion/justice', 'family', 'fascism', 'feminism', 'fluid', 'freedom', 'gamer', 'gender', 'genitals', 'harassment', 'identity', 'immortality/god', 'implant/enhacem', and 'incel'. The central pane shows a list of comments (3044-3075) with the text of comment 3073 selected. The right-hand pane, 'Explorar & Analizar' (Explore & Analyze), shows a list of active codes such as 'corporation', 'fascism', 'transsexualidad', 'violence', 'capitalism/capitalismo', 'racism', 'body', 'anarchy/revolution', 'violence', 'family', 'men', 'transsexualidad', 'capitalism/capitalismo', 'corporation', 'men', 'racism', and 'machine'.

Figura 3. Comentarios codificados en ATLAS.ti (3.075 comentarios, 43 códigos existentes). Fuente: elaboración propia.



Figura 4. Listado de los 32 códigos más frecuentes empleados para codificar los comentarios de YouTube ordenados de mayor a menor frecuencia (enraizamiento). Fuente: elaboración propia.

Dada la naturaleza diversa e imbricada de los comentarios, fue recurrente la necesidad de categorizar simultáneamente con varios códigos un mismo fragmento, dando lugar a la presencia

de co-ocurrencias. Como último paso del trabajo de campo, realizamos exploraciones de co-ocurrencias a fin de indagar las relaciones entre las diferentes categorías de análisis y cómo estas se relacionan discursivamente entre ellas. En el ejemplo que se expone a continuación, mostramos las co-ocurrencias del código *body/cuerpo* y cómo cuando aparece dicha categoría discursiva, frecuentemente, va asociada a otros códigos.

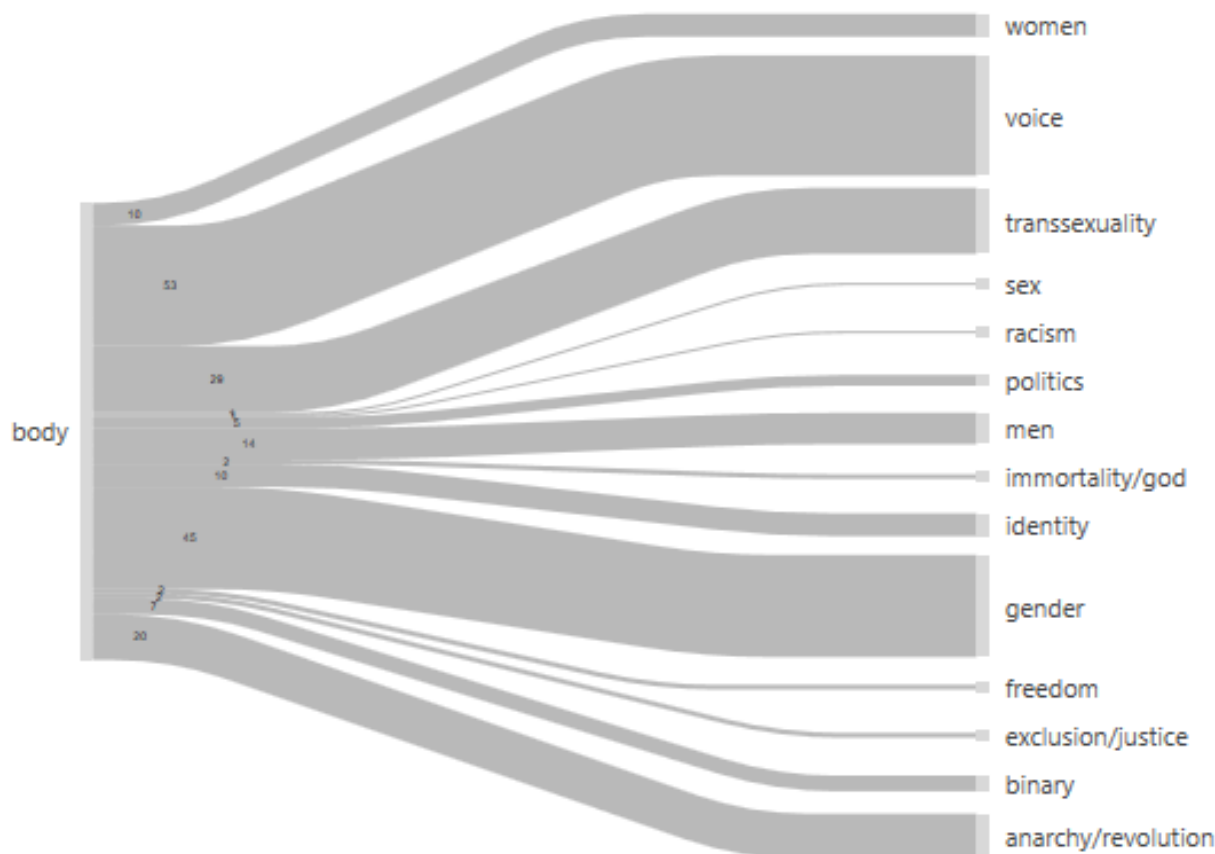


Figura 5. Gráfico de co-ocurrencias para el código *body/cuerpo*. Visualmente se observa la proporción de aparición de cada código cuando aparece conjuntamente con el código *body/cuerpo*. Fuente: elaboración propia.

4. CONVERSANDO SOBRE NIGHT CITY Y SUS LEYENDAS

La riqueza discursiva de *Cyberpunk 2077* y los debates que se han planteado en su comunidad es demasiado amplia para abordarla en un único artículo. Por ello, centramos nuestro análisis en cuatro dimensiones concretas, agrupadas en dos grandes discursos: el discurso centrado en lo *cyber* (englobando las cuestiones de género y transhumanismo) y en lo *punk* (abordando las cuestiones políticas y económicas).

Para abordar nuestro análisis del discurso, hay que destacar el personaje central del juego: la ciudad misma. Es en torno a ella donde se construyen las identidades, vidas y experiencias de los personajes del juego y, al mismo tiempo, la que articula las discusiones de la comunidad. *Night City* es, en buena medida, la quintaesencia de la megalópolis *cyberpunk*: violenta, desigual, injusta, corrupta y egoísta. Un lugar tóxico que destruye el optimismo y transforma la libertad en un bien de consumo, un sueño vendido por los medios de comunicación. Un lugar de una férrea dominación de las grandes corporaciones que desarticulan las redes de solidaridad ciudadana. El resul-

tado es una distopía a la que se ha caído lentamente: “it was just a slow walk to obliteration. (...) There will never be a point where it all goes wrong, it will all just be the same but worst (...) just a dull, predictable downward spiral” (hombre).

Una espiral en la que los ciudadanos no son conscientes que han caído, como ocurre en todas las grandes distopías. Es fruto de una inercia social (Becker, 2009), que va condicionando el desarrollo de acciones futuras de tal modo que se genera ese empuje lento y progresivo hacia la decadencia. Para narrar esto, el juego nos introduce de lleno en su mundo de ficción durante un largo periodo de tiempo. Sus mensajes van siendo expuestos en los distintos aspectos del juego, desde la publicidad embebida en los escenarios, a las conversaciones de los personajes en las distintas tramas: “At no point is Cyberpunk trying to make you think one thing though, instead it is showing a flat cause-and-effect cycle and letting you make your own judgements” (hombre).

Así, el jugador obtiene del juego tanto como deposita en él, sin obligar a nadie a aceptar su mensaje o ser adoctrinado en sus ideas, simplemente exponiéndolas con la misma cotidianeidad con la que las vive la gente de su mundo; una normalidad que a nuestras sociedades presentes todavía les resulta alarmante y chocante.

Aquí, vamos a reconstruir estos discursos y perspectivas, no desde el punto de vista de cómo los creadores del juego lo han diseñado, sino del modo en que la comunidad de jugadores lo ha percibido, performado, interpretado y resignificado (Puente & Tosca, 2015). A través de numerosos ejemplos empíricos de citas y análisis provenientes de la comunidad, se refleja el modo en el que se imbrican las reflexiones y discursos más amplios en torno al juego. Para analizar dichos discursos, se han organizado los contenidos, comentarios y metadatos en ATLAS.ti⁵, extrayendo las categorías más relevantes a partir de las inquietudes de la comunidad de jugadores.

4.1. Cyber

En general, los discursos sobre Cyberpunk 2077, destacan el espacio de juego creado como un lugar en el que se han realizado esfuerzos para ofrecer una experiencia de juego diversa, inclusiva y adaptable (no sólo en la representación, sino también en lo relativo a las acciones que pueden llevar a cabo los jugadores). Valorando positivamente las opciones de customización, la riqueza y diversidad de personajes (LGTB+, racializados, etc.) o las opciones románticas (posibilidad de romances no cisheteronormativos). Un discurso recurrente sería la reivindicación de este tipo de estrategias y diseños en el ámbito videolúdico, así como la necesidad de hacerlos extensibles a otros dispositivos (que no reflejan la realidad diversa o tratando de hacerlos más inclusivos). Si bien se han logrado importantes avances en esto, es posible observar discursos de jugadores que reproducen formas de desigualdad y exclusión, especialmente a través de fenómenos que privilegian a ciertos colectivos: varones, blancos y/o cisheterosexuales.

⁵ ATLAS.ti es un entorno de trabajo de tipo propietario desarrollado para el análisis cualitativo de grandes corpus de datos de texto, audio, imágenes o video. Contiene herramientas sofisticadas que le ayudan a organizar y administrar los sets de datos de forma creativa y sistemática. Accesible desde: <https://atlasti.com/>.

Si bien existe profusa literatura que muestra interés por entender el videojuego como espacio de homosocialidad (Golding, 2014; Kafai et al., 2008; Puente & Lasén, 2015), los hallazgos empíricos nos han permitido observar algunas variaciones que añaden complejidad y diversidad discursiva, debida a la diversificación progresiva de perfiles de videojugadores. Así, conviven simultáneamente dos discursos contrapuestos que entienden de manera muy diferente el espacio de juego. Por un lado, los discursos inclusivos y prodiversidad; por otro, los discursos excluyentes que abogan por el mantenimiento, preponderancia o hegemonía de los espacios de juego como lugares de interacción y homosocialidad masculina.

De este modo, siguen muy presentes los discursos que defienden la esfera de lo videolúdico como un espacio social exclusivo para hombres. Desde este tipo de posición discursiva se entiende que el videojuego ha sido tradicionalmente un espacio de socialización e interacción entre varones (Golding, 2014; Kafai et al., 2008), reservado exclusivamente para ellos. Muchos de los hombres no quieren que accedan mujeres para no romper ese espacio masculino de privacidad. De este modo, la progresiva inclusión e introducción de usuarias en estos escenarios ha sido respondida con significativas resistencias y percibida por algunos jugadores como una invasión del espacio tradicional de juego: “Real fans really don’t give a shit about this gender crap” (hombre), “Women belong in kitchen” (hombre), “El feminismo ha arruinado los juegos” (no proporcionado).

Aunque menos dominante, también encontramos otras formas de defensa de la homosocialidad. Muchos jugadores aceptan la presencia de mujeres, pero siguen reproduciendo un imaginario y práctica que restringe estos espacios a los hombres y mujeres cis (excluyendo cualquier forma de género no binario). De hecho, la propia desarrolladora del videojuego –CD Projekt– ha recibido muchas críticas entre los comentarios por habilitar herramientas de construcción e incluir personajes transexuales y no binarios:

Good, there are only two genders, maybe three if you want to get technical. There are male and female and then there are the retards who think there are more than two genders (hombre).

While I am against the whole idea of not being either a male or female, I at the same time don’t see why people are attacking cdpr so harshly (no proporcionado).

God ordained only two genders they are fixed and unchangeable, they have fixed roles in society, and you’re damned to hell if you think otherwise and try to break the mold. Those are the excuses people have constantly been making for why they want to shit on homosexual, transgender, and womens rights. They’re weak little snowflakes (hombre).

Observamos en los discursos la presencia de numerosas formas de violencia orientada contra el colectivo disconforme con el género, vejaciones que van desde la negación de su propia existencia, hasta formas más explícitas de acoso como insultos o, incluso, amenazas. Es importante señalar que, más allá del transexual, el colectivo disconforme con el género abarca todo aquello que no es cis, y es representativo del grado en que la identidad de género y ciertos roles difieren de las normas que se esperan para un género determinado. No todas las personas transgénero están disconformes con el género, y no todas las personas disconformes con el género se identifican como transgénero:

Man, I’m getting tired of this stuff. There is 2 different genders period! And, I’m tired of political crap in my games. It’s a game! Just make your game normal. It’s one thing if you put a trans gender option along with the normal god given genders. that’s fine. but, this forcing

people with a different factual view point to not just agree, but consider a conflicting view dominant is the problem. In other words; there are 2 different genders. Especially when it's not even a belief; it's an objective truth (no proporcionado).

Trans? Who gives a rat ass (no proporcionado).

It doesn't fit with the universe, even if there not human 😊 if u have a female body then u r a female (hombre).

Al mismo tiempo, también existen numerosas voces que señalan, críticamente, la proliferación de este tipo de discursos excluyentes y de odio (numerosos comentarios destacan cómo la virulencia de los ataques hacia la comunidad trans se está agravando en las redes):

The fact people think that cyberpunk of all things, a genre full of themes like transhumanism, body modification and the use of chemicals and biochem modifications to change your appearance, is being ruined by trans people is laughable. If anything trans people and the constant questioning and overhaul of societal norms in the pursuit of happiness and becoming a more true self, are intrinsic elements of cyberpunk. Because in a genre full of cyborgs, synthetic bodies, androgynous individuals, and genemods, why should something as archaic and outdated as a binary gender be hardcoded into the game? (no proporcionado).

They didn't remove gender, you know you still can make a pure male or pure female? They just don't scream at you saying the gender you are playing. Now you can be a biological male or female or mix both.... It's inclusive, more comfortable for some people, and fits the universe of the Cyberpunk genre, so I think there is no problem (mujer).

Los comentarios son para llorar. Cada vez estamos peor. no sé por qué os molesta tanto que haya personajes trans??? (no proporcionado).

Paralelamente a la defensa del juego como un espacio de homosocialidad masculina, encontramos discursos que pueden ser entendidos como la reivindicación de una identidad gamer clásica que es necesario preservar ante su progresivo desdibujo o descomposición. Los jugadores que más se identifican con las nociones clásicas de identidad gamer tienden a preservar todavía una visión parcializada que percibe a los videojuegos de rol como una práctica eminentemente masculina.

En mayor o menor medida consideran que las jugadoras o los perfiles que no encajan con las formas de masculinidad clásica, son menos capaces, hábiles o diestras dentro de este tipo de espacios. Según Golding (2014) la progresiva inclusión y diversificación de perfiles de jugadores (racializados, LGTB, no binarios, etc.) ha erosionado la identidad tradicional de los gamers (que ocupaba una posición hegemónica) generando reacciones de resistencia: “como se echa de menos ese tiempo en que podías jugar sin cruzarte con giliprogres, aliades no binaries y demás ofendidos” (no proporcionado), “Women don't have penises. period” (no proporcionado). En palabras de Golding:

What we are seeing is the end of gamers, and the viciousness that accompanies the death of an identity. Due to fundamental shifts in the video game audience, and a move towards progressive attitudes within more traditional areas of video game culture, the gamer identity has been broken (2014, p. 1).

Esto evidencia la existencia de comportamientos sexistas enclavados en la cultura patriarcal más amplia. Dicha cultura, imbricada con los espacios de juego y performatividad, rearticula las lógicas de interacción (más allá del gameplay y las mecánicas de juego), transformando las experiencias y realidades lúdicas. Nuestra apuesta es más coreográfica, en línea con Goffman (1977) y Foster (1998), consistente en entender las relaciones como un baile donde las posiciones de unos condicionan las posiciones de otros, y donde salirse de los movimientos esperados genera sanciones

y presiones. Por ejemplo, cuando los colectivos minoritarios se oponen a los mecanismos de dominación existentes, la reacción de los jugadores suele ser hostil: rechazo, ira o enfado hasta conductas más violentas como insultos o actitudes de acoso (especialmente dirigido a las mujeres). De este modo, cuando las jugadoras cuestionan los estereotipos de género, los mecanismos más sutiles e implícitos de dominación se manifiestan y se hacen mucho más patentes y visibles.

Un ejemplo lo encontramos en las discusiones en torno a las opciones de customización de la voz de los avatares. Si bien es posible configurar y personalizar el cuerpo o elegir entre personajes cis o transexuales a nivel fenotípico (incluyendo también diversidad étnico-racial), la voz de los personajes solo incluye dos opciones binarias (voz masculina o femenina). CD Projekt Red⁶ argumenta que, por motivos de localización⁷, la inversión necesaria para ofrecer más tipos de voces resultaba altamente costosa e inviable (así como la inclusión de pronombres neutros en los idiomas que cuentan con género gramatical). Este hecho, no exento de polémica, ha derivado en una gran producción discursiva que trasciende el debate original y revela complejos y sutiles sistemas de dominación hegemónica, disciplinamientos o marcos normativizadores y de sanción social (Puente & Sequeiros, 2019):

I wanted to make a very non-binary character, so I wanted V to be a mixed of things. I missed the part where voice determined gender. I knew They wasn't an option, and was ok with that. But I didn't expect people to refer my feminine body V as a He for picking a masculine voice. So for the first time, I felt what it's like to be misgendered all the time. I got used to it. But then I realized I was locked out of all the female romances (no binario).

Cis Dude: [Is born with a feminine voice, but otherwise identifies as a male.]. Cyberpunk Log-ic: woman (no proporcionado).

Maybe it would be a better option to have different pitches of masculine/feminine voices. So you could choose to have a night pitched sweeter voice as woman or a lower, more sultry voice (hombre).

Actually there is really simple solution for this. no gender, no sex option exist, let player able to customize all body part including chest size like making it muscular chest/fatty pumped chest/both or non. and voice too. not like female voice or male voice, just voice 1, voice 2 and voice 3 (hombre).

This is so weird at least give us option to choose gender and make a 3rd option mix gender for SJW⁸ snowflakes. Player's gender should have impact on dialogue flirt and story (no proporcionado).

La teoría feminista y los estudios de género revelan interesantes ideas sobre los procesos de subjetivación y construcción de la identidad cuando estamos modificando el cuerpo; una de las obras más célebres de Donna Haraway, el Manifiesto para Cyborgs (2016), trata la cuestión del cuerpo como lugar construido desde el que performar, renegociar, reconstruir la realidad (a veces disidentemente) y, en última instancia, encontrarse y producir disputa social. Las múltiples posibilidades de desarrollo del cuerpo y la cognición humana que ofrece Cyberpunk 2077 a través de implantes (modificación corporal, resistencia extrema, súper inteligencia, nuevos sentidos, etc.) también plantean una serie de discursos interesantes relacionados con la ruptura o quiebre de las limitaciones clásicas de la corporeidad orgánica-binaria y los roles y/o prácticas adscritas a cada género:

⁶ Información accesible desde: <https://www.thegamer.com/cdpr-confirms-cyberpunk-2077-no-voice-customization/>.

⁷ La localización de videojuegos consiste en adaptar en idioma y contenido un videojuego a las propiedades y particularidades de un mercado local/nacional.

⁸ Acrónimo de Social Justice Warrior.

The fact that people are so dumb, it's kind of comical. I feel like the no gender aspect is very futuristic, like in the future it doesn't actually matter anymore like it does in this day and age. It is supposed to be a game that takes place in the future after all so using gendered words or even thinking about gender expression would probably not even be a problem that far into the future (mujer).

I'm pretty sure they just removed gender because of the fact that part of the game involves you being a cyborg. It's because of the fact that you become less and less human and more and more machine which makes genders kind of irrelevant since that doesn't really apply to a machine. This whole controversy is just one that people are creating for the sake of controversy (hombre)

One of the cornerstones of cyberpunk is the issue of extensive cybernetic modifications being so prevalent that a person is more defined by his/her implants or prosthetics than he is by his/her gender. Molly Millions from the *Sprawl* trilogy sees herself more as a weapon than a woman. This is not a new thing and really has nothing to do with the LGBTQ-Nonbinary community, although I do think it's important to have as much gender or sexuality variance as possible with RPG protagonists so that everyone can build an avatar that best resembles their actual selves. I see nothing wrong with a game that tries to be inclusive of the racial and sexual variance of its player base. We're finally getting games that do not cater to heterosexual incels who assume they are the target demographic for these types of games (no proporcionado).

Implantes y dispositivos se funden en el cuerpo generando una hibridación orgánico-cibernética conocida como cyborg. Popularizadas por la literatura cyberpunk, estas nuevas corporeidades suponen un desafío a los marcos y convenciones tradicionales de lo que consideramos como género o, incluso, "ser humano" (Sequeiros & Puente, 2019), provocando renegociaciones y resistencias o disidencias discursivas. La superación de las barreras y limitaciones que posee el cuerpo biológico llega a su máximo exponente con la posibilidad de prolongar la vida mediante el reemplazo y almacenamiento de información en dispositivos que serían inmortales. Este tipo de reflexiones y cuestiones existentes en *Cyberpunk 2077* generan toda suerte de debates: "Body modification to the point of gender being a moot issue is a core tenet of cyberpunk" (mujer) y "Cyberpunk no va de si tienes cuerpo de hombre, mujer o mixto, porque básicamente supera lo que entendemos por cuerpo al combinarse con tecnología y superar todo eso" (hombre).

Más allá, la presencia y desarrollo de inteligencias artificiales que llegan a tomar conciencia de sí mismas, nos llevaría a repensar y cuestionar las definiciones tradicionales más asentadas sobre cuerpo, género o identidad (excediéndolas por mucho).

De este modo, aproximaciones como las de Haraway (1996) o Foucault (2014), ya habrían puesto de manifiesto la relevancia y el impacto que tienen los cuerpos o los procesos de inscripción corpórea en la construcción de las identidades, marcos e imaginarios discursivos digitalmente mediados (Latour, 1994).

Cyberpunk 2077, nos acerca a un entorno transhumano donde lo virtual y lo real se entrelazan, donde las mejoras de la mente se traducirán también en las opciones de digitalizarnos, de modo que seamos inmunes a la muerte o incluso podamos generar copias, redes o versiones fragmentadas de nosotros mismos. Se generan así identidades de una complejidad superior a la existente actualmente, que superan las posiciones y discursos binarios de sexo, género o incluso estado vital (vivo/muerto). Identidades contenidas en dispositivos de almacenamiento que pueden ser descargadas simultáneamente en cuerpos que no encajarían con los sistemas de decodificación binaria tradicional, donde el género desaparecería por completo:

I honestly don't think that the people upset by this have read any cyberpunk novels. One of the core tenets of cyberpunk has to deal with either the fluidity of gender or the complete absence of it either by extensive body modification (in the case of Molly Millions, the razorgirl; who sees herself as more weapon than woman), transformative technology (ie. the stacks; from *Altered Carbon* that allows consciousness to be transplanted into bodies/sleeves of any gender), or by transcendence (ie. the characters from various novels that leave their bodies in favor of a virtual existence inside cyberspace) (hombre).

4.2. Punk

La línea temporal en la que *Cyberpunk 2077* difiere de la real empieza en 1989 cuando las cuatro agencias de inteligencia más importantes de los Estados Unidos forman el Group of Four y dan un golpe de estado en secreto en los Estados Unidos. Seguido de las crisis económicas fruto de las guerras que inician y un atentado terrorista en Nueva York llevan a que el Estado norteamericano fracase y colapse sobre sí mismo. El hueco de poder resultante es ocupado por grandes corporaciones, que aprovechan esta situación para desarrollar un entorno económicamente neoliberal. El epítome de esta primacía corporativa es Arasaka, el villano del juego, que representa la depredación y violencia que el mundo corporativo ejerce dentro y fuera del mismo (el comienzo corporativo muestra las luchas internas de Arasaka, el hecho de que hayan iniciado cuatro guerras corporativas ilustra la violencia externa).

Con la desaparición del Estado, el mercado queda liberado de cualquier regulación, tanto ética como legal, de modo que se coloca en el centro del orden social. A través del marketing, la tradicional adhesión nacional es sustituida por la adhesión a marcas, a empresas, a iconos, con los cuales el modo de relacionarse es a través del acto del consumo. En este mercado libre: "everything is available for purchase, from drug commercials, gun vending machines, cybernetic body parts, prostitution and organ trafficking, there are no moral limits for the open market" (hombre). Esto se debe a que aquellos servicios que el mercado legal no provee, lo hace el submundo criminal, que se guía por la misma lógica capitalista que las grandes corporaciones.

Así, el campo económico ha terminado de controlar el resto de campos sociales, siguiendo el marco teórico de Bourdieu (2008). En la lucha por la preponderancia social, las corporaciones usan sus capitales (desde el dinero al portaviones que Arasaka posee) a la hora de enfrentarse entre sí para conseguir la hegemonía en el mercado y, con ello, en la sociedad: así, a menudo se llama emperador a Saburo Arasaka.

Pero esta lucha por el poder queda oculta a ojos de la ciudadanía por el peso de la narrativa social y la publicidad. Usando el biopoder (Foucault, 2003) a su disposición, las corporaciones generan unas identidades en los ciudadanos, alimentadas por ideas neoliberales: el esfuerzo lleva al éxito, en *Night City* uno se puede convertir en leyenda, es una ciudad donde los sueños se hacen realidad.

Si bien económicamente, *Night City* sería una ciudad algo más pequeña que Hong Kong, en términos simbólicos ocupa el lugar arquetípico de ser la quintaesencia del mundo cyberpunk. Una ciudad ultracompetitiva donde todo vale a la hora de escalar posiciones, conseguir estatus, entrar en las grandes ligas y convertirse en leyenda.

Esta competitividad por el dominio social se basa precisamente en la ausencia del Estado y su capacidad para actuar como regulador de los comportamientos y proporcionar cierto grado de seguridad social. Ante su desaparición, lo que surge es una ciudad donde la desigualdad entre ricos y pobres es extrema, pero la gente sigue creyendo que el sueño americano es posible: “CDProjekt Red confronts the player with the horrors that might be caused by a growing gap between rich and poor, by referring to real issues like organ trafficking” (hombre).

El sueño americano está muerto porque, pese a lo que dice el discurso hegemónico, la gente no tiene oportunidades reales para romper sus posiciones estructurales, siendo los pobres enfrentados entre sí (peleas de bandas) y contra el sistema (caracterizado por una policía corrupta, al servicio de las corporaciones). Esto se muestra en todos los aspectos del juego, desde las conversaciones entre personajes, al modo en que ven el mundo, o en las diferencias entre barrios (el centro lleno de rascacielos, frente a Pacífica en estado de ruina). Esta desigualdad, resultado del neoliberalismo, es una de las advertencias centrales del cyberpunk y se percibe al observar la evolución de los indicadores de desigualdad material en el mundo real, y el impacto que en ello tienen las sucesivas crisis y su contribución a la expansión del neoliberalismo (Klein, 2007).

El auge del neoliberalismo ha hecho que el mundo económico se desregule, pero no hace desaparecer la estructura social. Enmascarada bajo el mito de llegar a ser leyenda, en Cyberpunk 2077 la estructura es férrea y quienes nacen sin nada no tienen ni voz:

I felt noteworthy to add how often the phrase ‘No Future’ is seen within the game world and throughout the story. (...) Graffiti is used in numerous ways providing voice to the populace of night city when often drowned by the corporate infrastructure surrounding it” (hombre).

Esta estructura social es individualista, basada en la competición y la amoralidad disfrazadas como meritocracia. La gente ha regresado al estado de ser un lobo para los demás, como afirmaba Hobbes (1651) y el dinero otorga la posición hegemónica: “Effects of late capitalism are the destruction of the social fiber (...) almost every social interaction with characters in the game has a consistently violent or transactional undertone, if not both” (hombre).

Este individualismo ha dejado desprotegida a parte de la sociedad, limitando la solidaridad y los vínculos humanos duraderos. Basadas en interacciones (Goffman, 1990) contractuales o conflictivas, las personas son abandonadas a sus propios medios para sobrevivir en Night City. La alternativa es unirse a algunos colectivos, principalmente bandas, para obtener apoyo social. Surge así un nuevo orden en los barrios urbanos, controlados por bandas criminales unidas por una fuerte conexión identitaria (de adscripción racial, como los Tyger Claws, basada en experiencias pasadas, como las Moxes, o en su ideología, como los Animals). Es la única salida que le queda a la población de Night City, pero a su vez resultan medios de explotación de los pobres a manos de otros pobres, manteniendo con ello el funcionamiento despiadado de la ciudad, donde la policía forma parte de esta espiral (los jugadores destacan la misión Woman of La Mancha, que se centra en las consecuencias de ser una policía honesta en una ciudad corrupta).

La proliferación de la violencia y la escala de la capacidad destructiva (armas inteligentes, brazos con cuchillas, etc.) modifican la forma de pensar y actuar de la gente: “The mentality of

these people uniquely corresponds to the wider world, one where human life means nothing and everyone is out for themselves. Just like America” (hombre).

La mejor forma de mantener esta seguridad es tener una reputación y ascender en el plano social. Esto lleva a interacciones cotidianas que siguen rituales y liturgias (Goffman, 1990) hostiles, para intimidar a los adversarios y evitar la confrontación real. Por ejemplo, las ocasiones en las que los personajes acuden al recurso del *no sabes quién soy yo* como amenaza (apelando así a la reputación).

La amenaza se basa en proyectar una imagen de violencia, por medio del control de nuestro aspecto, como se ve en la apariencia de los miembros de los Maelstrom. Esto encaja con el slogan clásico del cyberpunk *style over substance*, donde importa más el aspecto que la realidad, y por eso la publicidad juega un papel central. Todo esto hace que la ciudad misma se convierta en el árbitro final de la posición social de cada uno, basándose en su riqueza, reputación o capacidad destructiva.

Pero la pertenencia a esos colectivos está vetada al jugador, que permanece como un mercenario independiente. A lo largo de las misiones, tenemos ocasiones para ver la ciudad a través de los ojos de esos grupos y como cada uno tiene un marco referencial (Lakoff, 2007) distinto de los conflictos e intereses que esa ciudad ofrece: desde la lucha por el control de sus cuerpos/medios de producción de las Moxes a los discursos sobre el control de la red e inteligencias artificiales que importan a los Voodoo Boys.

La excepción son los nómadas, un colectivo unido por lazos afectivos sinceros, que se ven como una familia. Pese a sus problemas internos, mantienen los lazos sociales que Night City ha abandonado y, por ello, son exiliados. De hecho, el final del juego considerado como el buen final por la comunidad es en el que V abandona la ciudad y se une a los nómadas, restituyendo así los lazos humanos sólidos al ser aceptado como uno de los miembros de la familia. El coste a pagar por ello es vivir como outcasts, pues en este universo la única manera de recuperar la humanidad es abandonar Night City.

Cyberpunk 2077 es un universo contra el que uno no puede rebelarse con éxito. Pese a que el centro de la ideología *punk* es la rebeldía y la lucha contra el sistema, a menudo incluso de modo violento, en Cyberpunk 2077 esa rebeldía es estéril. Los cambios sociales que vemos en el juego no son aquellos orientados a los derechos humanos o a una mayor democratización, sino cambios en el interior de las élites para luchar por las posiciones de hegemonía (Bourdieu, 2008). Y, mediante el control de los recursos, estas élites garantizan la sumisión de una población general que lucha por imitarlas (Veblen, 2004). No en vano, el conflicto central de fondo es la lucha entre los dos hermanos por el control de Arasaka, después de que Saburo sea asesinado.

En este sentido, el punk del juego está reflejado en Johnny Silverhand. Con su discurso revolucionario, de derribar a las corporaciones y cambiar el mundo, Johnny lucha por devolver el poder a la gente y despertar al pueblo. Las connotaciones exactas son debatidas por la comunidad, entre quienes defienden que tiene una posición anarquista o anarco-capitalista, y quienes creen que lo único que quiere es limitar la explotación y los abusos corporativos dentro de una lógica

capitalista. Aunque, partiendo la mayoría de los jugadores de un marco occidental (Lakoff, 2007), domina la visión menos revolucionaria de las palabras de Johnny: “He doesn’t have a problem with corporations per se. The point of his revolution is to get power back to the people. It just so happens that all of that power is in the hands of the megacorps” (hombre).

Pero, sea cual sea la interpretación que cada jugador tenga, una de las lógicas centrales del discurso de Johnny es su venganza personal contra Arasaka por la digitalización/muerte de Alt. Esto ha hecho que el discurso social, controlado por los medios de comunicación, haya transformado su imagen de un rockero rebelde opuesto a las corporaciones a la de un terrorista, mostrando así el poder de las corporaciones mediáticas para controlar la narrativa social (Lakoff, 2007). Y es cierto que, a ojos de Johnny, la única forma de oposición y cambio del sistema es el camino violento, entrelazando sus ideas políticas con la narrativa personal de la venganza. Esta descripción violenta de la revolución es transformada por los medios de comunicación en un modo de desarticularla: “If anything goes, nothing changes in a city where you’re seen as a terrorist for advocating for workers unions or higher taxes on the rich” (hombre).

Esto desactiva la capacidad de ejecutar un cambio en el sistema, como Johnny busca, ilustrado con que, pese a haberla destruido hace 50 años, la torre Arasaka domina la ciudad.

Si bien un cambio revolucionario es estéril, también lo son las alternativas. Usar los cauces políticos legítimos se vuelve inviable, como vemos en la historia de los Peralez, donde el candidato a la alcaldía está bajo un complejo proceso de lavado de cerebro por parte de una corporación, una de las tramas favoritas de la comunidad. Esta narrativa impide el surgimiento de una política independiente de las corporaciones, cerrando así esta vía para el cambio.

Igualmente inviable es el recurso a la sociedad civil, incapaz de actuar como intermediaria entre el Estado, el mercado y la ciudadanía, al estar dos de los tres vértices sometidos al imperio del mercado (Sequeiros & Puente, 2020). El biopoder ha hecho que los movimientos sociales, las ONGs y otros grupos de presión orientados al cambio social hayan desaparecido, como ejemplifica el colapso ecológico del planeta que confirma el fracaso político del ecologismo.

Como resultado el cambio social en *Cyberpunk 2077* es imposible. El punk del título, la rebeldía contra el sistema opresor, ha sido cooptado por el sistema que ha transformado esas acciones, estética e ideología en un nicho de mercado lleno de rebeldes que nada cambian en realidad, donde solo importa parecer rebelde y no serlo, es decir, *style over substance*: “Once dissent has been commodified, as in it can be bought and sold, then the people who are using that form of dissent become paradoxically trapped in the system they’re trying to destroy” (hombre).

Al transformar la narrativa social según sus intereses, las corporaciones transforman la violencia no en un recurso de cambio social, sino en un acto destructivo estéril, que perpetúa la explotación: sea las corporaciones yendo a la guerra entre sí, o en los actos de brutalidad de las bandas callejeras. El mejor ejemplo es Kerry Eurodyne, que pasa de músico rebelde a estrella pop para una discográfica, y acaba uniéndose a una banda de K-Pop que carece de mensaje (sus canciones no tienen letra).

En el núcleo del discurso del género y del juego hay una lógica profundamente pesimista.

Por mucho que se intente, el mundo no puede cambiar a mejor: la tecnología no es emancipadora, las nuevas armas no permiten derribar la opresión, la explotación de los que no tienen a manos de los que sí tienen se perpetúa, etc. En el origen de esta visión cínica del futuro se encuentra el punto de partida del cyberpunk, pues autores como Gibson (1991) veían el peso cada vez mayor que los medios de comunicación tenían a finales de la Guerra Fría a la hora de controlar la narrativa social. Un biopoder (Foucault, 2014) que las corporaciones usaban para transformar a los ciudadanos en consumidores: “We are already living in a cyberpunk dystopia” (hombre) demuestra que los jugadores son plenamente conscientes de que las advertencias originales del género se están aproximando a la realidad cotidiana en la que vivimos. Y:

It was quite fun to watch all those complaints from the gamers (...) that no matter what they did in the game, it didn't affect the ending. In the world when you are told that the “sky is the limit” and you can do or be whatever and whoever you want, this type of narration is like a bucket of cold water and can be disturbing (mujer).

La imposibilidad de cambio nos consigna a la postura de Fukuyama (2006): que hemos alcanzado el final de la historia y de la ideología. Si bien la realidad se encuentra ideologizada, contradiciendo a Fukuyama, en *Cyberpunk 2077* la ideología ha sido convertida en negocio y, con ello, desarticulada como herramienta de emancipación y cambio social. Por mucho que la ideología diga que todo es posible, ese sueño de convertirse en leyenda, la realidad de ese mundo es que nada es posible, al menos nada significativo: “Cyberpunk isn't about saving humanity, it's about saving yourself” dice Pondsmitth. Lo cual, como la comunidad ha señalado, desactiva parcialmente el mensaje crítico con el sistema: “Criticar al capitalismo pero no mostrar alternativas solo sirve para crear este sentimiento de derrota y nihilismo, donde en realidad no puedes cambiar nada. Pero eso no es cierto, existen alternativas” (hombre).

En un entorno donde el biopoder (Foucault, 2014) se ha desarrollado tanto y el control social no se basa en el miedo sino en la gestión de los deseos y necesidades de la población (la sexualización en publicidad, por ejemplo), lleva al surgimiento de un habitus (Bourdieu, 2008) y unas interacciones sociales (Goffman, 1990) basadas en la aceptación del orden establecido. Cualquier acto es transformado en producto de consumo, como ilustra la historia del presidiario que quiere ser crucificado para dar su mensaje, mientras a la corporación solo le importan las ventas que tendrá cuando retransmita el evento.

Es un mundo donde la gente, que ha comprado la ideología imperante de convertirse en leyendas, cree que tiene el control de sus vidas; sin embargo, en realidad están constreñidos por una estructura social que, a través de la construcción de sus identidades (Foucault, 2014), se ha vuelto invisible a sus ojos. Como resultado, *Night City* es conocida como la ciudad de los sueños, porque sueños es todo lo que se puede obtener de ella:

I do think a deliberate subversion was planned, to set up the merc power fantasy and then pull it away from you and reveal it all as a lie, the impossible dream of night city. However given the reaction its clear most people wanted that dream” (no proporcionado).

5. ADIÓS, NIGHT CITY

La diferencia en el análisis de discursos mediante métodos digitalizados (o importados) frente a métodos digitales nativos es significativa (Rogers, 2013). No se debe simplemente a una cuestión de procesamiento de flujos de datos masivos o el potencial análisis a tiempo real, sino que mientras que en el primer caso generalmente recopilamos y analizamos el contenido de los comentarios y sus implicaciones sociales, mediante métodos digitales también accedemos a las estructuras y relaciones subyacentes entre los usuarios/as (haciéndolas visibles y mapeándolas), la viralización y extensión de sus producciones discursivas, y las posibilidad de trazar mediante grafos las redes sociales que se establecen entre ellos (favoreciendo el análisis macro de desigualdades, hegemonías y relaciones de poder, interacciones, etc.). No solo eso, sino que un método de tipo nativo digital también nos habla de la materialidad, estructura y diseño del dispositivo (mediante software de scraping o web crawler podemos rastrear su arquitectura, como el diseño favorece o limita determinadas agencias, como la algoritmia detrás de la herramienta también reproduce imaginarios, ideologías, desigualdades y privilegios).

Nuestra aproximación metodológica al campo ha sido de tipo híbrida o mixta, combinando técnicas clásicas de investigación con métodos propios de las humanidades digitales. Mediante técnicas de web scraping (empleando la API de YouTube y el paquete Tuber en el lenguaje/entorno de programación R) procedimos de manera automatizada a la limpieza y depuración de la base de datos, integrando dicha implementación en un proceso ETL de extracción, transformación y carga de información (Bustamante, 2013) que permitió el abordaje, recopilación y análisis de ingentes cantidades de material y metadatos de estudio.

Desde el punto de vista de los discursos sobre Cyberpunk, éste no es un género sobre el empoderamiento y las posibilidades que nos brindan los avances sociales y tecnológicos para construir un mundo mejor. Como otras distopías del siglo XX, es un movimiento y una ideología pesimista, donde el individuo es aplastado bajo el peso de las grandes corporaciones, el dinero y los sueños falsos. Donde cualquier intento de rebelión o cambio se ve anulado por la capacidad de la prensa para reconstruir la narrativa y la incapacidad de los individuos para organizarse y generar un cambio social significativo. Un mundo donde la gente es demasiado pequeña para cambiar nada. Un mundo donde la tecnología no empodera, sino que enriquece a los que más tienen y aumenta la desigualdad y la violencia inherente al sistema. Una violencia desatada por todos los actores, generando una sociedad ultraviolenta donde bandas, sindicatos del crimen y corporaciones tienen a su disposición armas de enorme potencial destructivo y suelen preferir soluciones violentas a otros cauces de resolución de conflictos.

La clave para comprender Cyberpunk 2077 y los debates en torno al juego es que este no ofrece respuestas: hace las preguntas. Al encarnar a V, el jugador se ve expuesto a estas cuestiones, a las ideas filosóficas sobre la vida y la muerte, las consecuencias del capitalismo o la mercantilización del cuerpo, y encarna en sí mismo esos aprendizajes, siendo obligado a llegar a sus propias conclusiones (Foucault, 2003): "I feel the point is to not answer any of these questions, partly

from a game play stand point but also philosophical. These questions aren't something easily answered and can often be defined differently by each person" (no proporcionado).

El juego hace suyo el mensaje de que el cyberpunk no trata sobre salvar el mundo, sino sobre salvarse a uno mismo. Y para eso hace falta responder a las preguntas, pensar y reflexionar, decidir y tomar el control de nuestras vidas, más allá de las estructuras sociales y los mensajes de la prensa. Eso hace que cada jugador, a través de su recorrido, llegue a su propia historia, generando una implicación emocional que provoca que los aprendizajes y reflexiones obtenidos se queden firmemente improntados (Foucault, 2003) en la identidad del jugador.

Al final, la única posibilidad emancipadora que existe ante el cyberpunk es aceptar que es una advertencia y prevenir que se convierta en realidad. No dejar que lleguemos al final de la historia (Fukuyama, 2006) a base de no permitir que las injusticias, las guerras, las desigualdades, la desaparición del tejido social se normalicen y se conviertan en cotidianas. El cyber del título del juego nos aproxima a la capacidad transformadora de la tecnología en la realidad, y el punk nos recuerda que para que esa transformación sea positiva es necesario que se use como un medio de empoderamiento ciudadano: "The message is clear: Don't let the trends you see now become subtleties, don't let them become normalized and don't let them become a casual part of life" (hombre).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, L. E. (1998). *La mirada cualitativa en Sociología*. Fundamentos.
- Becker, H. S. (2009). El poder de la inercia. *Apuntes de investigación*, 15, 99-111.
- Becker, H., Geer, B., Huges, E., & Strauss, A. (1961). *Boys in White: Student Culture in Medical School*. University of Chicago Press.
- Bickman, L., & Rog, J. (1997). *Handbook of Applied Social Research Methods*. Sage.
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., Taylor, T. L., & Marcus, G. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds. A Handbook of Method*. Princeton University Press.
- Bourdieu, P. (2008). *El sentido práctico*. Siglo XXI.
- Bustamante, A., Galvis, E., & Gómez, L. (2013). Técnicas de modelado de procesos de ETL: una revisión de alternativas y su aplicación en un proyecto de desarrollo de una solución de BI. *Scientia et Technica*, 18(1), 185-191. <https://doi.org/10.22517/23447214.8727>
- CDProjekt Red (2020). *Cyberpunk 2077* [Videojuego]. CDProjekt.
- Caillois, R. (2006). The Definition of Play: the Classification of Games. En K. Salen & E. Zimmerman (Eds.), *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology* (pp. 122-155). MIT Press.
- Clifford, J., & Marcus, G. (1986). *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*. University of California Press.
- Flanagan, M., & Nissebaum, H. (2014). *Values at Play in Digital Games*. MIT Press.
- Flick, U. (2002). *An Introduction to Qualitative Research*. Sage.
- Foster, S. L. (1998). Choreographies of Gender. *Signs*, 24(1), 1-33.
- Foucault, M. (2003). *Historia de la sexualidad: la voluntad de saber*. Siglo XXI.

- Foucault, M. (2014). *Vigilar y castigar*. Siglo XXI.
- Fukuyama, F. (2006). *The End of History and the Last Man*. Free Press.
- Gibson, W. (1991). *Neuromante*. Minotauro.
- Goffman, E. (1974). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Harper and Row.
- Goffman, E. (1990). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday.
- Golding, D. (2014). *The End of Gamers*. <http://dangolding.tumblr.com/post/95985875943/the-end-of-gamers>
- Hammersley, M. (1989). *The Dilemma of Qualitative Method*. Routledge.
- Haraway, D. (2016). *Manifiesto para Cyborgs*. Puente Aéreo.
- Hobbes, T. (1651). *Leviathan*. <https://www.gutenberg.org/files/3207/3207-h/3207-h.htm>
- Ibañez, J. (1979). *Más allá de la sociología: El grupo de discusión: Teoría y crítica*. Siglo Veintiuno de España Editores.
- Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. (2008). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. MIT Press.
- Klein, N. (2007). *La doctrina de shock: el auge del capitalismo del desastre*. Paidós.
- Lakoff, G. (2007). *No pienses en un elefante*. Editorial Complutense.
- Latour, B. (1994). De la mediación técnica: filosofía, sociología, genealogía. *Oeste. Revista de arquitectura y urbanismo*, 16, 130-160.
- Madqueen Show. (2019, 14 de septiembre). *La Política en Cyberpunk* [Video] YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=urQdzf0dN5Q&ab_channel=MadqueenShow
- Martín Criado, E. (1990). Del sentido como producción: elementos para un análisis sociológico del discurso. En M. Latiesa (Ed.), *El pluralismo metodológico en la investigación social* (pp. 53 - 82). Universidad de Granada Ediciones.
- Martín Criado, E. (1997). El grupo de discusión como situación social, *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 79, 81-112.
- Pondsmith, M. (1988). *Cyberpunk 2013* [Juego de mesa]. R. Talsorian Games.
- Puente, H., & Sequeiros, C. (2019). Mirada sociológica al software lúdico: la dramaturgia de Erving Goffman en los videojuegos. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 166, 135-152.
- Puente, H., & Tosca, S. (10-12 de julio 2013). *Metodologías de investigación online: la productividad fan en YouTube* [Ponencia]. XI Congreso Español de Sociología, Madrid, España.
- Rogers, R. (2013). *Digital Methods*. MIT Press.
- Sequeiros, C., & Puente, H. (2019). Cambio social, tecnología y ciencia-ficción. *Sociología y Tecnología*, 9(2), 115-138.
- Sequeiros, C., & Puente, H. (2020). Debatendo la naturaleza de la sociedad civil: una aproximación desde la teoría de campos de Bourdieu. *Política y Sociedad*, 57(2), 479-498.
- Valles, M. S. (1997). *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Síntesis.
- Veblen, T. (2004). *Teoría de la Clase Ociosa*. Alianza Editorial.