

Teseleas: Filosofía de los videojuegos

Análisis materialista (Gustavo Bueno) y metodología con auditoría aplicada a GTA IV, Black Myth: Wukong, Halo: Reach, League of Legends, Resident Evil 4 y Cyberpunk 2077



Atelier Velázquez

Atelier Velázquez

Julio David Rojas

Ciudad de México

2026

RESUMEN

Este ensayo aplica el Materialismo Filosófico de Gustavo Bueno al análisis comparado de seis videojuegos con peso cultural e industrial: *Grand Theft Auto IV*, *Black Myth: Wukong*, *Halo: Reach*, *League of Legends*, *Resident Evil 4* (2005 y remake 2023) y *Cyberpunk 2077*. La tesis sostiene que el videojuego funciona como **campo de mediación técnica e institucional**: un circuito donde la acción del jugador, la infraestructura material y las formas simbólicas se entrelazan en fricciones que no se dejan reducir a una sola causa sin caer en hipóstasis (ya sea “todo es cultura”, “todo es mercado” o “todo es tecnología”). El marco se organiza con la tripartición **M1/M2/M3** — materialidades corpóreo-físicas (hardware, motor, red, rendimiento), operaciones antropológicas e institucionales (economías, parches, ranking, comunidad, monetización) y formas simbólico-institucionales (géneros, mitos, promesas diegéticas, legitimaciones)— y con el principio de **symploké**, que permite comparar sin disolver las diferencias ni absolutizarlas.

A partir de ahí, el ensayo muestra que la “agencia del jugador”, vendida como libertad ilimitada, opera como **libertad administrada**: árboles de misiones, restricciones de interfaz, economías de recursos, sistemas de puntuación, diseño de progresión, políticas de plataforma y actualizaciones por parche fijan el marco efectivo de acción. La metodología se apoya en una **auditoría materialista mínima**: descripción operatoria de lo que se hace en cada juego, localización de mediaciones (incluido el contexto de plataforma y circulación cuando determina el objeto), control de hipóstasis y cierre por bloque mediante identidades sintéticas. Como resultados, el texto identifica patrones transversales: la conversión de la “agencia” en mito analítico cuando se separa de sus condiciones técnicas, el papel decisivo de instituciones de publicación y e-sports en la estabilización de prácticas y lecturas, y la tensión constante entre la promesa del mundo narrado y la infraestructura que lo hace funcionar (o lo desmiente).

Palabras clave: Materialismo Filosófico; Gustavo Bueno; videojuegos; M1/M2/M3; symploké; cierre operatorio; hipóstasis; agencia lúdica; institución; monetización;

ÍNDICE

1. Introducción

1.1 El problema: por qué estos juegos como campo de pruebas

1.2 Tesis y sub-hipótesis

1.3 Delimitación y supuestos

1.4 Mapa inicial de fricciones

2. Marco Teórico — Materialismo Filosófico aplicado a videojuegos

2.1 M1/M2/M3 aplicados al videojuego

2.2 Symploké como regla anti-monismo

2.3 Crítica de hipóstasis

2.4 Ideología / Mito / Ciencia: criterio operativo

2.5 Cierre operatorio en ensayos de videojuegos

2.6 Genología RLI

3. Metodología (mínima y auditada)

3.1 Método de auditoría materialista (MAM): pasos

3.2 Flags de fallas gnoseológicas

3.3 Regla de citación

3.4 Ficha de versión

4. Desarrollo — Análisis por videojuego

4.1 Grand Theft Auto IV

4.2 Black Myth: Wukong

4.3 Halo: Reach

4.4 League of Legends

4.5 Resident Evil 4 (2005 vs. 2023)

- 4.6 Cyberpunk 2077
- 5. Comparativa transversal
 - 5.1 Tabla comparativa
 - 5.2 Patrones generales
- 6. Conclusión
 - 6.1 Qué se estableció
 - 6.2 Límites y pendientes
 - 6.3 Vías de continuación
- 7. Bibliografía
- 8. Auditoría final

Atelier Velázquez

1. INTRODUCCIÓN

1.1 El problema: por qué estos juegos como campo de pruebas

Hace pocas décadas, los videojuegos eran tratados por la academia como entretenimiento menor o como síntoma cultural a descifrar desde la sociología del consumo. Hoy, con industrias que superan en facturación al cine y a la música juntos, esa actitud resulta poco más que una coartada para no analizar lo que realmente ocurre cuando un jugador apunta, farnea, explora o muere. La pregunta filosófica que plantea este ensayo no es si los videojuegos "tienen valor cultural" —pregunta vacía que ya responde el mercado— sino qué tipo de realidad material producen, qué operaciones concretas exigen, qué instituciones los delimitan y qué mitos circulan bajo la etiqueta de "experiencia interactiva". Los seis juegos elegidos constituyen un campo de pruebas deliberadamente heterogéneo. Grand Theft Auto IV (Rockstar Games, 2008) es un sandbox urbano con pretensiones novelísticas sobre la inmigración y el sueño americano; Black Myth: Wukong (Game Science, 2024) es un action-RPG chino basado en el clásico literario Viaje al Oeste; Halo: Reach (Bungie, 2010) es un shooter militar de ciencia ficción con campaña narrativa y robusto multijugador competitivo; League of Legends (Riot Games, 2009-presente) es el MOBA más jugado del mundo y el ecosistema de e-sports más complejo del medio; Resident Evil 4 existe en dos versiones distintas como objeto material (Capcom, 2005 y 2023) que permiten comparar cómo la misma base narrativo-mecánica se reinstitucionaliza bajo condiciones de producción radicalmente distintas; y Cyberpunk 2077 (CD Projekt Red, 2020-presente) es el caso más dramático de promesa incumplida y rehabilitación gradual mediante parches, lo que lo convierte en un laboratorio involuntario sobre la materialidad técnica del "juego como producto en evolución". La heterogeneidad de géneros, instituciones, economías y demografías de jugadores es precisamente la condición que hace posible identificar patrones transversales sin caer en generalizaciones. Un análisis que solo examinase shooters militares podría atribuir al género características que pertenecen a la institución (el publisher y sus relaciones con el ejército norteamericano en la franquicia Halo); uno que solo examinase F2P podría confundir la monetización por cosméticos con un rasgo esencial del juego digital, cuando es un modelo de negocio históricamente contingente.

1.2 Tesis y sub-hipótesis

La tesis central es esta: los videojuegos comerciales producen una ilusión sistemática de agencia ampliada que opera mediante la ocultación de sus propias constricciones materiales. Esta ilusión no es un "engaño" moral que deba denunciarse, sino una función estructural verificable en los datos de diseño: los juegos maximizan la sensación de decisión autónoma dentro de marcos de elección predefinidos (misiones ramificadas con un único desenlace funcional, sistemas de progresión que simulan personalización mientras canalizan al jugador hacia un conjunto reducido de "builds" viables, mundos abiertos con libertad de movimiento pero linealidad narrativa). De esta tesis central se derivan cuatro sub-hipótesis refutables: SH1. La "narrativa" de un videojuego comercial es estadísticamente irrelevante para determinar qué operaciones aprende y ejecuta el jugador. Los loops mecánicos (apuntar, esquivar, farmear, gestionar recursos) son más determinantes de la experiencia efectiva que la historia diegética. Esta hipótesis puede refutarse si se demuestra que los jugadores modifican sus decisiones operatorias en función de los contenidos narrativos de manera sistemática y no solo decorativa. SH2. La institución (publisher, plataforma, servidor) actúa como mediación M2 que determina el espacio de posibilidades del jugador con más fuerza que las mecánicas individuales del juego. Los parches de balance en League of Legends o las actualizaciones de Cyberpunk 2077 demuestran que el "mismo juego" es materialmente distinto antes y después de cada intervención institucional. SH3. Los mitos de "mundo abierto" y "libertad del jugador" funcionan como hipóstasis M3 que encubren la restricción real de los sistemas de misión, economía y progression. La "libertad" en GTA IV está delimitada por la estructura del árbol de misiones; la "personalización" en LoL, por el meta dictado por los parches de Riot. SH4. El análisis del videojuego como "texto" (hermenéutica, semiótica, estudios culturales) opera en M3 sin descender a las materialidades M1 y M2 que son las causalmente relevantes para explicar por qué ciertos juegos funcionan y otros fracasan. La tesis alternativa —que la narrativa sí determina el éxito— puede evaluarse empíricamente comparando la recepción de RE4 original con la del remake.

1.3 Delimitación y supuestos

Este ensayo hace análisis filosófico-materialista, no reseña, no crítica ética, no denuncia cultural. Las preguntas sobre si la violencia en GTA "daña" a los jugadores o si Cyberpunk 2077 "romantiza" el transhumanismo quedan fuera del alcance, no por falta de interés sino porque esas preguntas pertenecen a un registro moral que requiere otros instrumentos analíticos y otra base empírica. Tampoco se hace economía de la industria del videojuego, aunque se usen datos económicos (ingresos por monetización, coste de los parches, modelos F2P) como materiales M1 cuando son pertinentes. El foco está en la articulación entre operaciones del jugador (M2), materialidades técnicas (M1) y formas institucionales y simbólicas (M3). Las fuentes primarias son los propios videojuegos, tratados como objetos de observación directa. Las fuentes secundarias pasan por un filtro de verificación. Verificadas cuando puede comprobarse sin piruetas (autor, año, título, editorial o URL oficial accesible). Parcialmente verificada cuando falta algún dato o el acceso es parcial. No verificable cuando no se puede verificar y, por tanto, no sirve para sostener tesis fuertes. En bibliografía no se inventa ningún DOI, ISBN ni referencia "probable". Las hipótesis se declaran como hipótesis y punto.

1.4 Mapa inicial de fricciones

Cuatro fricciones estructurales recorren los seis casos y organizan la investigación: Fricción 1: Representación/narrativa versus operaciones jugables reales. Lo que el juego dice que es (un simulador de vida criminal, una épica mitológica, una guerra intergaláctica) contrasta sistemáticamente con lo que el jugador hace de manera repetida durante la mayor parte del tiempo de juego: disparar, esquivar ataques, gestionar inventarios, subir niveles, repetir encuentros fallados. Esta fricción es la más documentable y la más ignorada por la crítica cultural. Fricción 2: Experiencia individual versus institución. El jugador percibe su partida como una experiencia personal; la institución (publisher, plataforma, servidor, sistema anticheat, tienda de microtransacciones) estructura cada momento de esa experiencia desde fuera. Los términos de servicio de League of Legends, los acuerdos de distribución de Microsoft con Bungie, o los compromisos de CD Projekt Red con sus accionistas son tan constitutivos del juego como sus mecánicas de combate. Fricción 3: Mundo diegético versus infraestructura técnica. Liberty City, Yongjie, Reach, el Rift, Raccoon City, Night

City. Cada uno de estos mundos existe como representación M3; pero cada uno depende de motores gráficos, servidores con latencia variable, sistemas de netcode y código de inteligencia artificial que son su sustrato M1 y que producen efectos concretos (lag, bugs, rubber-banding, pop-in) que rompen la inmersión diegética precisamente cuando más se la proclama. Fricción 4: Agencia proclamada versus constricción real. El marketing del mundo abierto proclama libertad; el diseño del árbol de misiones la delimita. La personalización de personajes en RPGs proclama identidad única; el meta competitivo estandariza. Esta fricción tiene consecuencias materiales: cuando los jugadores de LoL eligen campeones fuera del meta, su tasa de victoria disminuye, lo que demuestra que la "libertad de elección" tiene costes operatorios verificables.

Atelier Velázquez

2. MARCO TEÓRICO — MATERIALISMO FILOSÓFICO APLICADO A VIDEOJUEGOS

2.1 M1/M2/M3 aplicados al videojuego

El Materialismo Filosófico de Gustavo Bueno articula tres géneros de materialidad irreducibles entre sí. M1 agrupa las entidades corpóreo-físicas: todo aquello que tiene extensión, masa, resistencia, causalidad mecánica. M2 agrupa las operaciones antropológicas: actos de sujetos (individuales o colectivos) que transforman, gestionan, clasifican, comparan o producen. M3 agrupa las formas simbólico-institucionales: géneros, normas, roles, categorías, arquetipos, estructuras lógico-matemáticas que no tienen existencia corpórea pero tampoco son meramente subjetivas. Aplicados al videojuego, estos tres géneros se despliegan así: M1 del videojuego: el hardware de la consola o el PC donde corre el juego; los servidores de matchmaking; el código compilado (ejecutable); los píxeles en pantalla; los procesadores de audio; la latencia de red; la memoria RAM asignada al proceso; el disco SSD o HDD; los periféricos (mando, teclado, ratón, auriculares). También: las decisiones de diseño concretadas en archivos de configuración, árboles de comportamiento de la IA, valores numéricos de daño/salud/velocidad que son tan materiales como cualquier parámetro físico. Un enemigo en RE4 que hace 40 puntos de daño por golpe es un dato M1 tan objetivo como la masa de un proyectil. M2 del videojuego: las operaciones del jugador (apuntar, esquivar, farmear, explorar, cooperar, competir, especular con el mercado interno); las operaciones del sistema (calcular hits, actualizar estado, balancear equipos, ejecutar IA, procesar inputs); las operaciones de la institución (publicar parches, moderar comunidades, organizar torneos, negociar licencias, diseñar battle passes, sancionar trampas). M2 es el nivel donde la causalidad abstracta se vuelve acción concreta: no "el capitalismo produce videojuegos violentos" sino "Rockstar Games decide en 2006 financiar un juego de mundo abierto ambientado en una metrópoli ficticia, subcontrata estudios de motion capture, contrata actores de voz, diseña un sistema policial con cinco niveles de alerta". M3 del videojuego: los géneros lúdicos (shooter, RPG, MOBA, survival horror); los arquetipos de personaje (el héroe sacrificado, el protagonista inmigrante, el mono sagrado, el super soldado, el detective-mercenario); los sistemas de ranking y

puntuación que codifican jerarquía; el concepto de "meta" en los juegos competitivos; los modos narrativos (primera persona, tercera persona, cutscenes); los sistemas simbólicos de la economía interna (oro, créditos, puntos de experiencia, reputación); la ideología del "gamer" como identidad; las categorías críticas utilizadas para hablar de los juegos (inmersión, ludonarrativa, sandbox, roguelite). La relación entre los tres géneros es de irreductibilidad y acoplamiento. Ningún análisis que solo opere en M3 (hermenéutica cultural, narratología) puede explicar por qué un juego tiene éxito o fracasa, porque eso depende de operaciones M2 y materiales M1 que la narrativa no determina. Ningún análisis que solo opere en M1 (rendimiento técnico, benchmarks) puede explicar por qué ciertos juegos generan comunidades duraderas, porque eso requiere formas M3 (géneros, arquetipos, sistemas de identidad) que no se reducen al hardware. Y ningún análisis puramente M2 (diseño de mecánicas) puede ignorar las formas M3 que dan sentido a las operaciones o las materialidades M1 que las hacen posibles.

Ctx_v como condición de cierre (no accesorio). El análisis de videojuegos pide fijar un contexto institucional mínimo: plataformas (Steam/PSN/Xbox/Nintendo), algoritmos de tienda, moderación, ratings, legislación, servidores y condiciones de distribución. Eso no va al margen como "detalle externo". Determina qué juegos existen, cómo circulan, cómo se actualizan y qué lecturas se estabilizan. Si se borra Ctx_v, el objeto se convierte en "juego abstracto", fuera de historia y fuera de mercado: una especie de ajedrez sin tablero.

En el circuito del campo, los materiales constituyentes siguen siendo A_v (artífice), G (artefacto ejecutable), P (jugador-operador) y T_v (transductor). Ctx_v funciona como condición de cierre: el medio institucional que hace que ese circuito exista y se mantenga.

2.2 Symploké como regla anti-monismo

La symploké, principio tomado por Bueno de Platón y reformulado en clave materialista, establece que las cosas no están todas conectadas con todas (lo que sería el holismo romántico) ni cada cosa está completamente aislada de las demás (lo que sería el atomismo ingenuo). La versión formal: existen relaciones $R(x,y)$ y también no-relaciones $\neg R(x,y)$. La aplicación al videojuego es inmediata y tiene consecuencias metodológicas.

Cuando un crítico afirma que "el éxito de GTA refleja los valores del capitalismo tardío", está asumiendo una conexión total entre todos los elementos (diseño del juego, mercado, ideología, comportamiento del jugador) que la sympleké prohíbe sin demostración. La afirmación puede ser parcialmente verdadera —hay conexiones reales entre el modelo de negocio de Rockstar, las representaciones de la violencia y la economía de atención— pero esas conexiones son parciales, tienen mediaciones específicas y coexisten con no-conexiones igualmente reales: la popularidad de GTA en países con valores culturales muy distintos a los norteamericanos no se explica por "el capitalismo tardío" sino por factores M1 (disponibilidad del hardware, precio relativo) y M2 (el loop de conducción-misión-recompensa tiene un atractivo independiente de cualquier ideología específica). La sympleké también opera en dirección contraria al particularismo. Decir que "cada juego es único e incomparable" es igualmente falso: hay conexiones reales entre RE4 original y el remake en términos de estructura de misiones, economía de recursos y sistema de merchant que permiten comparaciones operatoriamente fundadas. La negativa a comparar sería otra hipóstasis, esta vez particularista. En términos metodológicos, la sympleké exige: (a) identificar conexiones reales antes de afirmarlas; (b) identificar no-conexiones reales antes de negarlas; (c) resistir tanto el monismo explicativo (todo se explica por X) como el pluralismo relativista (nada se compara con nada).

2.3 Crítica de hipóstasis: lista de términos 'dios' y sus desactivaciones

Una hipóstasis es la elevación de un concepto abstracto a causa explicativa sin mediaciones operatorias. En el análisis de videojuegos, los términos "dios" más frecuentes son: "El capitalismo": cuando se usa para explicar por qué los videojuegos son violentos, adictivos o explotadores, sin especificar qué decisiones tomó qué institución en qué momento por qué razones. Desactivación materialista: identificar las instituciones concretas (publisher, inversor, plataforma), sus contratos, sus modelos de negocio, sus decisiones de diseño específicas. "La narrativa": cuando se le atribuye poder explicativo sobre la experiencia del jugador sin pasar por las operaciones concretas (qué hace el jugador mientras la historia "sucede"). Desactivación: analizar el

porcentaje de tiempo de juego dedicado a cutscenes versus gameplay, y qué decisiones mecánicas toma el jugador durante ambos. "La tecnología": cuando se afirma que "la tecnología permite/impide X" sin especificar qué motor, qué arquitectura, qué decisión de ingeniería tomada por qué equipo con qué restricciones. Desactivación: nombrar el motor (Unreal Engine 4, REDengine, Custom engine), la versión, las decisiones de rendering. "La comunidad": cuando se habla de "la comunidad tóxica de LoL" como si fuera una entidad homogénea con agencia propia. Desactivación: distinguir entre comportamientos de jugadores específicos (insultos en chat), sistemas de moderación (ban temporales, restricciones de chat), incentivos institucionales que producen esos comportamientos (el sistema de puntuación que recompensa resultados individuales por encima de la cooperación). "La experiencia inmersiva": cuando se afirma que un juego "crea inmersión" sin especificar qué operaciones técnicas y mecánicas producen ese efecto en qué condiciones. Desactivación: identificar los sistemas concretos (FOV, sonido direccional, ausencia de HUD, coherencia del mundo) que producen o rompen el efecto. "La toxicidad": como categoría psicológico-moral que describe comportamientos sin analizar las estructuras materiales que los producen. En LoL, los comportamientos etiquetados como "tóxicos" (insultos, abandono de partidas, juego intencional deliberado) son consecuencia directa de sistemas de ranking que producen frustración material (descenso de elo), no de alguna esencia negativa del "gamer".

Candado anti-relativista: decir que los géneros son "derivados" no significa que sean "subjetivos" o arbitrarios. Significa que se **construyen operatoriamente** por clasificación de invariantes y por estabilización histórica (instituciones, comunidad, mercado) sobre un corpus real de juegos.

2.4 Ideología / Mito / Ciencia: criterio operativo de detección

El criterio operativo para distinguir ideología, mito y ciencia en el análisis de videojuegos parte de una pregunta sencilla: ¿hay un operador, un instrumento, una materia específica que cierre la afirmación? Si la respuesta es no, la afirmación es ideológica o mítica. Test práctico: "Si X explica sin operador/instrumento/materia → hipóstasis". Ejemplos: Afirmación ideológica: "Los videojuegos violentos causan conductas agresivas en los jugadores." Esta afirmación puede ser verdadera o falsa, pero formulada así no tiene

cierre operatorio: ¿qué tipo de violencia? ¿en qué condiciones de juego? ¿con qué definición de "conducta agresiva"? ¿medida cómo, en qué población, con qué controles? La afirmación circula como ideología cuando se usa para regular políticas sin contestar estas preguntas. Afirmación mítica: "GTA IV es una crítica al sueño americano." Hay algo de verdad aquí —la historia de Niko Bellic tiene una estructura que puede leerse así— pero el mito consiste en tomar esta lectura M3 como explicación de qué hace el juego material y operatoriamente. La "crítica al sueño americano" no determina las mecánicas de combate, la economía del mercado de armas, el sistema de persecución policial ni el loop de misiones. Opera como decorado narrativo sobre una mecánica que funciona independientemente del decorado. Afirmación con tendencia científica: Ejemplo de plantilla (no resultado de este ensayo): "En League of Legends, los jugadores que usan campeones por debajo del tier A en la semana previa a un parche tienen una tasa de victoria promedio de X% menor que los que usan campeones de tier S, medida sobre N partidas en el servidor EUW en el rango Diamante." Esta afirmación tiene operadores (estadística de win rate), instrumentos (datos de la API de Riot), materia específica (servidor, rango, ventana temporal). Puede verificarse, refutarse o matizarse. Ese es el modelo de afirmación fuerte al que aspira este ensayo en la medida en que los datos están disponibles. El criterio no excluye el análisis de M3 (formas, mitos, ideologías): los mitos que rodean a los videojuegos son datos materiales que tienen efectos operatorios reales (el mito de la "libertad del mundo abierto" afecta las decisiones de compra, las expectativas de los jugadores, las demandas de la comunidad que presionan a los desarrolladores). Pero el análisis de esos mitos debe distinguir entre su función real (como mediación M3 que estructura expectativas y comportamientos) y su contenido literal (que puede ser falso o hiperbólico).

2.5 Cierre operatorio en ensayos de videojuegos

En el marco de la Teoría del Cierre Categorical de Bueno, una identidad sintética es el resultado de una operación que produce una distinción, tipología, criterio o modelo causal que cierra un fragmento de la realidad en un sistema coherente. En este ensayo, el cierre operatorio adopta cuatro formas: Distinción: separar conceptos que se confunden en el discurso habitual (agencia real versus agencia imaginada; narrativa versus mecánica;

comunidad versus comportamientos individuales). Tipología: clasificar los casos según criterios derivados del análisis (tipos de fricción entre M1/M2/M3; grados de hipóstasis; formas de institucionalización). Criterio: producir una regla aplicable para identificar fenómenos similares en otros casos (el test de hipóstasis; el índice de fricción mecánica/narrativa). Mini-modelo causal: articular una cadena de mediaciones verificables que explique un fenómeno (cómo los parches de balance en LoL producen el ciclo meta → contrameta → nuevo parche → nuevo meta). Lo que no cuenta como cierre: afirmaciones generales sobre "la industria", "el mercado", "la experiencia"; lecturas hermenéuticas que no identifiquen operaciones concretas; comparaciones que no tengan base en datos o en observación directa in-game; uso de fuentes parciales o no verificables como soporte fuerte.

Atelier Velázquez

2.6 Genología RLI (géneros como categorías derivadas: Nivel I/II/III)

En este marco, los géneros no son materiales constituyentes del videojuego (no forman parte de $A_v-G-P-T_v$). Son categorías derivadas: aparecen por clasificación de invariantes y por estabilización histórica.

Regla genológica mínima:

Género = invariantes operatorias + estabilización institucional + corpus de instanciaciones.

Si no hay corpus, la etiqueta es marketing o jerga flotante.

Nivel I — Géneros por invariantes duras (casi “física del juego”)

- Tiempo: turn-based / real-time / híbrido
- Información: perfecta / imperfecta / oculta
- Dominancia operatoria: puntería / timing / posicionamiento / planificación / negociación / gestión / ritmo / sigilo
- Función de valor: score / supervivencia / ranking / economía / ramificación
- Topología: arena / niveles / mundo abierto / hubs / procedural
- Institución: cerrado / competitivo / co-op / servicio

Estas invariantes permiten comparar juegos “distintos” sin caer en “vibes”.

Nivel II — Géneros institucionales (lo que el campo normativiza)

Ejemplos: soulslike, roguelike/roguelite, battle royale, gacha.

Para que no sea una lista de Spotify, este nivel exige un criterio mínimo:

- (i) un conjunto de invariantes reconocibles (aunque mixtas),
- (ii) una comunidad/institución que las normativice (reviews, wikis, torneos, plataformas),

(iii) un corpus razonable de juegos que lo sostenga.

Regla: si el “género” depende de tienda, temporadas y monetización, se analiza como κ_v (institución) colonizando ρ_v (conducta), no como estética.

Nivel III — Géneros transductivos (circulación pública como mediación dominante)

Género transductivo: clase de juegos cuyo modo de existencia dominante depende de su circulación pública (streaming/shorts) y de la reproducción por transductores (T_v), lo que retroactúa sobre diseño (π_v) y meta (ρ_v).

Ejemplos: stream-friendly, party games de contenido, challenge-run ecosystems.

Ejemplo dialéctico (cuchillo): roguelike vs roguelite

Aquí se observa la dialéctica norma/uso: definiciones puristas vs etiquetado real del campo. El género no es esencia: es disputa regulada por corpus, instituciones y prácticas.

Mutabilidad ontológica (servicio): en juegos con live ops, un patch puede alterar invariantes duras; por tanto el género puede mutar si cambia el corazón operatorio.

3. METODOLOGÍA (mínima y auditada)

Un ensayo sobre videojuegos se suele romper por dos lados. O se vuelve poesía cultural (“esto representa...”), o se vuelve ficha técnica (“corre a 60 fps...”). Aquí el método busca otra cosa: identificar fricciones reales entre materialidades técnicas (M1), operaciones del jugador y de la institución (M2) y formas simbólico-institucionales (M3), y cerrar cada bloque con una ganancia conceptual que no estuviera disponible antes del análisis. A veces es una distinción. A veces una tipología. A veces una regla aplicable a otros juegos. Eso, en el lenguaje del Materialismo Filosófico, funciona como cierre operatorio en versión ensayo: no laboratorio, pero tampoco charla de café.

Una digresión breve, porque el tema lo pide: cuando un juego falla, casi siempre se acusa a “la comunidad”, “el mercado” o “la narrativa”. Es el equivalente crítico a culpar al clima cuando se te quema la comida. El clima influye, claro. El problema es que sin termómetro, sin fuego, sin tiempo de cocción, estás mascullando mitos. El método de este ensayo exige termómetros.

3.1 Método de auditoría materialista (MAM): pasos

1. Pregunta y campo de pruebas. Se fija la pregunta que organiza el ensayo y se elige un corpus heterogéneo. La heterogeneidad no es capricho estético: sirve para forzar comparaciones con symploké y evitar monismos.
2. Inventario M1/M2/M3 + Ctx_v. Se listan materialidades técnicas (hardware, motor, netcode, latencia, parámetros), operaciones (loops del jugador, decisiones del estudio, parches, ranking, moderación) y formas institucionales/simbólicas (género, arquetipos, mitos, meta). Se añade Ctx_v cuando sea constitutivo: plataforma, tienda, servidores, e-sports, políticas y mercado.
3. Descripción operatoria mínima. Antes de interpretar, se describe qué se hace en el juego y cómo el sistema responde. Verbos, restricciones, recompensas, penalizaciones. La sensación viene después.
4. Mapa de fricciones. Cada juego se cruza con las fricciones guía del ensayo (narrativa/operación; individuo/institución; mundo/infraestructura; agencia/promesa). Aquí se prepara el terreno para que el análisis muerda algo real.
5. Contraste y control de hipóstasis. Toda explicación que suene total (“esto es por la tecnología”, “esto es por la ideología”) se obliga a pasar por mediaciones. Se pregunta: ¿qué operación concreta produce ese efecto?, ¿qué material lo sostiene?, ¿qué cambia en el análisis si retiro esa pieza?
6. Cierre por bloque. Cada apartado termina con una identidad sintética: una formulación que condensa la ganancia del análisis. Si el cierre solo repite la premisa, el bloque queda flojo y se reescribe.
7. Auditoría rápida. Se pasa un escaneo por fallas típicas (flags), consistencia de citación y estado de verificación de fuentes. En el peor de los casos, el ensayo queda honesto: hipótesis donde hay hipótesis, resultados donde hay cierre.

3.2 Verificación de fuentes (verificación simple)

Este ensayo usa tres niveles de verificación para fuentes secundarias. Los videojuegos son fuentes primarias y se tratan aparte.

- Verificadas: autor corporativo o personal, año, título, editorial/medio o URL oficial accesible; datos rastreables sin depender de “me lo contó alguien en un hilo”.
- Parcialmente verificada: falta algún dato, el acceso es incompleto, o la fuente es plausible pero aún no está fijada (p. ej., ciertas cifras circulan en prensa sin documento original enlazado). En parcialmente verificada se puede mencionar, pero sin sostener conclusiones duras.
- No verificable: no hay forma razonable de comprobarlo. Si aparece en el borrador, se elimina como soporte.

La regla práctica: un argumento puede vivir con parcialmente verificadas si lo declara; se muere si se apoya en no verificables. Un ensayo sin no verificables es menos brillante y más serio. La seriedad vende a largo plazo, aunque el algoritmo lo odie.

3.3 Flags de fallas gnoseológicas (errores típicos)

Estos flags señalan vicios comunes del análisis. Cada uno incluye su antídoto.

- HYP-MAT (hipóstasis materialista): todo queda explicado por hardware, motor o tecnología.
Antídoto: cada factor técnico debe conectarse con operaciones (M2) y con efectos observables en juego.
- HYP-FOR (hipóstasis formalista): el análisis se encierra en géneros, arquetipos, “narrativa”, sin bajar a reglas, loops y restricciones.
Antídoto: cada forma M3 debe tocar una mecánica M1 y una práctica M2.
- OP-AUSENTE: se afirma algo sin decir qué operación lo produce (observación in-game, patch notes, medición, documentación).
Antídoto: añadir el operador o rebajar la frase a hipótesis.
- NO-CIERRE: el bloque termina en generalidades y no deja herramienta conceptual.
Antídoto: cerrar con distinción, tipología o criterio aplicable.
- NO-ID-SYN: se “cierra” repitiendo la premisa con otras palabras.
Antídoto: escribir un cierre que realmente cambie el mapa del problema.

- δ_{hist} bajo (coeficiente histórico bajo): el juego aparece como si flotara fuera de su fecha, su plataforma y su industria.
Antídoto: situar condiciones de producción, recepción y época (sin convertir esto en historia total).
- VERSION- $\emptyset$ (axioma de versión incumplido): falta versión/temporada/plataforma cuando el objeto cambia por parches o cuando la plataforma altera condiciones M1.
Antídoto: incluir ficha de versión y acotar alcance de validez.
- CTX- $\emptyset$ (contexto omitido): se analiza como “puro juego” lo que depende de plataforma, tienda, servidores, moderación o monetización.
Antídoto: explicitar Ctx_v cuando sea estructural.

3.4 Regla de citación: cita en texto ↔ referencia completa

Toda cita en texto tiene referencia completa en bibliografía, y toda entrada bibliográfica aparece citada al menos una vez. Las fuentes parcialmente verificadas pueden mencionarse como contexto, pero no deben cargar conclusiones fuertes. Los videojuegos se citan como software/juego con autor corporativo y año, añadiendo plataforma y edición cuando sea relevante.

3.5 Ficha de versión (Axioma de versión)

El videojuego contemporáneo, sobre todo el juego-servicio, cambia como cambia una ciudad: sin pedir permiso al visitante. Una tesis sin versión puede sonar profunda y ser falsa por desfase.

Axioma de versión: toda afirmación fuerte sobre un juego mutable requiere indicar versión/temporada/plataforma o, cuando menos, acotar un rango (“versión 2.0+”, “antes del parche X”). League of Legends y Cyberpunk 2077 son casos obvios: el parche reescribe el objeto. En juegos cerrados, basta con fijar plataforma/edición, porque M1 importa: framerate, input, latencia, remaster, port, todo eso toca la experiencia efectiva. Formato mínimo por bloque (si aplica): plataforma/edición; versión o parche; fecha de referencia del análisis; alcance de validez.

4. DESARROLLO — ANÁLISIS POR VIDEOJUEGO

4.1 GRAND THEFT AUTO IV (Rockstar Games, 2008)

En 2008, Liberty City tenía taxis, ruido de cláxones, furgonetas de reparto y peatones que cruzaban la calle sin mirar. Para los estándares de la época era una ciudad funcionalmente verosímil: no por fotorrealismo, sino por densidad de comportamientos simulados. Niko Bellic llegaba desde un barco de carga, inmigrante con pasado de guerra, buscando a un hombre que lo traicionó. Eso dice la historia. El juego, en cambio, entrena otra cosa. Descripción operatoria mínima: GTA IV es un juego de acción en tercera persona con un mundo abierto urbano (Liberty City, basada en Nueva York) donde el jugador controla a Niko Bellic a través de una campaña de misiones criminales articulada por una red de contactos. El loop central alterna misiones estructuradas (con objetivos fijos y criterios de éxito/fracaso definidos) con tiempo libre en el mundo abierto (conducción, actividades secundarias, interacción con NPC). La economía interna gestiona dinero (para armas, vehículos, ropa) y relaciones sociales (sistema de amigos con beneficios desbloqueables). La versión de referencia es la de Xbox 360/PS3 (2008), con análisis parcialmente aplicable a la versión PC (2008) considerando sus diferencias técnicas documentadas. Materialidades M1 de GTA IV: motor RAGE (Rockstar Advanced Game Engine) con sistema de física Euphoria (desarrollado por NaturalMotion Ltd.); mapa de Liberty City dividido en tres islas desbloqueables progresivamente por el árbol de misiones; sistema de cobertura (cover system) implementado mecánicamente por primera vez en la franquicia; sistema policial de cinco estrellas con IA que actualiza posición del jugador en tiempo real; sistema de daño vehicular progresivo; sistema de "ragdoll" para NPCs y el propio Niko; sistema de teléfono móvil para gestión de misiones, relaciones y actividades; servidores de multiplayer (ahora desconectados); economía numérica de dólares ficticios para compras en tiendas. Operaciones M2 de GTA IV: El jugador opera en tres registros simultáneos. El registro de combate exige apuntar (sistema lock-on asistido o apuntado libre), cubrirse, rodar, gestionar salud y munición. El registro de movilidad exige conducir (con física vehicular más realista que en GTA: San Andreas, con mayor inercia y menor control arcade), navegar el GPS del teléfono, elegir rutas. El registro social exige mantener índices de relación con varios NPC

(Roman, Little Jacob, Brucie, etc.) mediante llamadas telefónicas, citas y actividades compartidas, cada uno con umbrales numéricos no visibles directamente pero que determinan el acceso a ventajas (descuentos, armas gratuitas, servicio de taxi). Rockstar Games como institución opera en M2 a través de: diseño del árbol de misiones (con puntos de no retorno que bloquean relaciones alternativas), sistema de checkpoints, gestión de autosave, distribución de armas y vehículos según el progreso. Formas M3 de GTA IV: El arquetipo del inmigrante desencantado (Niko como antihéroe cínico contrasta con el optimismo naive de Roman). El género "crimen organizado" con sus jerarquías y traiciones. La ciudad como sistema de oportunidades y peligros simultáneos. La libertad del mundo abierto como promesa M3 que contrasta con la constricción M1 de las misiones. El "sueño americano" como mito que el juego somete a presión narrativa pero no a análisis operatorio: el juego no construye mecánicas que hagan visible el proceso de exclusión social, sino que simplifica el acceso a recursos (dinero, armas, vehículos) de manera que la pobreza de Niko es solo un estado inicial del tutorial, no una condición estructural simulada.

Mapa de fricciones GTA IV:

Fricción A (Narrativa/Mecánica): La historia de Niko posee una ambigüedad moral que los escritores de Rockstar trabajaron deliberadamente —conversaciones sobre el coste de la violencia, dilemas sobre traición y lealtad— pero las mecánicas no la refuerzan. El jugador puede matar cientos de policías sin que eso afecte la relación de Niko con su primo Roman ni su posición en la jerarquía criminal. La narrativa aspira a la crítica moral; la mecánica es una cámara de exterminio con consecuencias temporales (nivel de búsqueda) y sin consecuencias permanentes en la mayoría de los casos.

Fricción B (Mundo abierto/Árbol de misiones): Liberty City está diseñada para ser explorada, pero el árbol de misiones bloquea físicamente partes del mapa hasta que el jugador completa hitos narrativos. La "libertad" del mundo abierto es una libertad de recorrido dentro de fronteras variables que se amplían con la progresión lineal. Esto es una constricción material (el mapa es literalmente inaccesible en ciertas zonas al inicio), no una elección del jugador.

Fricción C (Sistema de relaciones/Economía real): El sistema de amigos de GTA IV requiere inversión de tiempo (llamadas, actividades) que compite con las misiones principales. Pero esta economía de relaciones es un simulacro: los umbrales numéricos de relación se mantienen con comportamientos mecánicamente intercambiables (cualquier cita con

cualquier actividad sube los mismos puntos), lo que convierte la "amistad" en una grind de estadísticas disfrazada de interacción social.

Fricción D (Violencia representada/Violencia mecánica): La representación de la violencia en GTA IV tiene un registro más oscuro y consecuente que en entregas anteriores —Niko sufre, los NPCs a veces tienen respuestas de miedo, algunas misiones muestran consecuencias— pero la mecánica de la violencia es idéntica a la de cualquier shooter: puntos de impacto, multiplicadores de daño, gestión de cobertura. La representación moralizante coexiste con la mecánica amoral.

Mito versus operación en GTA IV: El mito más difundido sobre GTA IV es que es "una crítica al sueño americano" o "una novela criminal interactiva". Esta lectura M3 captura algo real —la historia de Niko tiene coherencia temática y ambición literaria inusual para un juego de su tiempo— pero oculta lo que el juego hace operatoriamente: entrenar al jugador en loops de combate-conducción-misión que son funcionalmente indistinguibles de cualquier sandbox de acción. El "mensaje" de GTA IV no altera la naturaleza de las operaciones que el jugador ejecuta durante el 80% del tiempo de juego.

Steelman: La objeción más fuerte sería que la historia de Niko modifica la experiencia emocional del jugador incluso cuando las mecánicas son idénticas a las de otros juegos, y que esta modificación emocional es un fenómeno real con efectos conductuales (los jugadores reportan hesitación ante ciertas misiones, malestar ante ciertos resultados narrativos). Esta objeción es legítima y el análisis la acepta parcialmente: la narrativa opera como condicionante M3 que afecta la percepción de las mecánicas, aunque no las modifica materialmente. El jugador que siente malestar ante la muerte de un personaje querido todavía ejecuta la misma secuencia de teclas que cualquier otro jugador que no sintió nada. El efecto emocional es real; la modificación operatoria, mínima.

Identidad sintética del bloque GTA IV: En GTA IV, el mundo abierto funciona como promesa M3 (libertad, exploración, agencia) que el árbol de misiones administra materialmente como libertad condicional (acceso regulado al mapa, progresión lineal encubierta). La narrativa de ambición moral opera como capa de legitimación estética de un loop de combate-conducción que no requiere esa capa para funcionar. La institución (Rockstar) diseña la tensión entre ambas funciones deliberadamente, pero la tensión produce una inconsistencia operatoria irresuelta: el

juego quiere ser novela y entrenador de reflejos simultáneamente, y ninguna de las dos funciones cancela a la otra.

Atelier Velázquez

4.2 BLACK MYTH: WUKONG (Game Science, 2024)

Black Myth: Wukong llegó al mercado en agosto de 2024 con el peso de una expectativa que en China llevaba años construyéndose: el primer action-RPG AAA de producción china, basado en Xiyouji (Viaje al Oeste, del siglo XVI), desarrollado por Game Science con un equipo de alrededor de 300 personas durante seis años. Los tráilers mostraban combate fluido, entornos de una densidad visual extraordinaria y criaturas tomadas directamente del imaginario mitológico chino. Según declaraciones públicas del estudio, el juego superó los diez millones de copias en sus primeros días. El número puede ser real, pero aquí importa menos la cifra exacta que la función: esa cifra opera como mito de legitimación industrial. Eso es el mito. El juego son otras cosas.

Descripción operatoria mínima: Black Myth: Wukong es un action-RPG de combate en tercera persona donde el jugador controla al "Destinado" (un simio con poderes de Sun Wukong) a través de seis capítulos que recorren localizaciones inspiradas en el poema épico. El loop central consiste en explorar entornos semi-lineales, combatir enemigos (con mecánicas de esquiva, parreo, uso de bastón y transformaciones), derrotar jefes (boss fights que constituyen el núcleo de dificultad del juego), recolectar materiales y actualizar habilidades en un árbol de progresión. El juego usa Unreal Engine 5 y está disponible en PC y PS5 (versión base verificada para este análisis; versión Xbox confirmada como pendiente en el momento de redacción de este ensayo).

Materialidades M1: Unreal Engine 5 con Nanite (geometría detallada por streaming) y Lumen (iluminación global dinámica); sistema de hitbox para combate cuerpo a cuerpo con ventanas de parreo de marcos de animación precisos; árboles de habilidades con ramificaciones múltiples pero convergentes en función práctica; sistema de transformación (el jugador puede adoptar formas de diferentes monstruos con mecánicas propias); economía de materiales para crafting de equipo y pociones; sistema de puntos de guardado (Shrines of the Keeper) distribuidos antes de encuentros con jefes; inteligencia artificial de enemigos con patrones de ataque telegrafados.

Operaciones M2: El jugador ejecuta esquivas (con i-frames verificables en la animación), ataques ligeros y pesados, habilidades especiales en tiempo real, gestión de la barra de enfoque (Focus Points que se acumulan en combate y permiten ataques cargados). La institución (Game Science) opera a través de: diseño de la dificultad de los jefes (balanceada hacia alta exigencia de reflejos y

memorización de patrones), decisiones de monetización (DLC de equipamiento cosmético confirmado), localización del juego a múltiples idiomas con una campaña de marketing que enfatizó el orgullo cultural chino como elemento de posicionamiento.

Formas M3: El arquetipo del "despertar del héroe" recodificado como acumulación de poderes. La tradición literaria de Xiyouji operando como capa de legitimación cultural que el juego usa activamente en su marketing pero que no determina las operaciones de combate. El género "soulslike" o "soulsborne" como referencia técnica que el juego utiliza sin declararlo explícitamente (ventanas de parreo, dificultad elevada, exploración semi-lineal, boss fights como hitos). El "orgullo cultural" chino como M3 que el marketing de Game Science activó deliberadamente: el juego fue presentado públicamente como demostración de que la industria china puede competir en el AAA global.

Mapa de fricciones

Black Myth: Fricción A (Mito/Mecánica): Xiyouji es una obra literaria compleja: sátira política, alegoría budista, comedia picaresca. Black Myth: Wukong toma de esa obra principalmente su iconografía (criaturas, localizaciones, personajes secundarios) y su estructura de viaje episódico, pero la convierte en pretexto para un loop de combate que funciona según principios completamente distintos a los de la novela. La decisión de narrar los capítulos como flashbacks de recuerdos de Sun Wukong (el protagonista ya ha perdido sus poderes al inicio) es la única decisión estructural que conecta orgánicamente con la novela; el resto del tiempo el jugador mata jefes con la misma lógica que en cualquier action de dificultad elevada.

Fricción B (Estética/Operación): El juego invierte masivamente en la representación visual de los entornos —templos, bambudales, montañas nevadas, ciudades subterráneas— con un nivel de detalle que Unreal Engine 5 hace técnicamente posible. Pero esa riqueza estética M3 coexiste con un diseño de nivel semi-lineal donde la exploración está más guiada de lo que la imagen sugiere. Los entornos no son mundos abiertos; son corredores amplios con zonas laterales opcionales. La percepción de libertad espacial es mayor que la libertad real.

Fricción C (Legado cultural/Producción institucional): Game Science usó el legado cultural de Xiyouji como argumento de autenticidad y legitimidad frente a la industria occidental. Pero el estudio tiene financiación de Tencent (uno de los mayores conglomerados de entretenimiento digital del mundo) y opera bajo las condiciones del mercado chino, que incluye regulación del contenido y requisitos de localización. La

"autenticidad cultural" que el marketing proclama convive con las mediaciones institucionales que determinan qué puede aparecer en el juego y qué no. Ideología del mito en Black Myth: El juego fue recibido en parte de la crítica occidental como un "hito" en el reconocimiento de la industria china. Esto es un mito en el sentido bueniano: una forma M3 que confunde el reconocimiento comercial (ventas récord, cobertura de prensa) con un cambio estructural en la industria (que requeriría analizar si Game Science ha establecido un estudio sostenible con capacidad de repetir el logro, si la industria china de desarrollo AAA ha cambiado sus condiciones de producción, si el modelo de distribución ha creado nuevas rutas para otros estudios). Las ventas de diez millones de copias son un dato M1 real; la conclusión de que "la industria china ha llegado" es una hipóstasis. Steelman: La objeción legítima es que la riqueza iconográfica de Xiyouji sí modifica la experiencia de combate para los jugadores que conocen la fuente literaria, creando capas de significado que el combate de un soulslike genérico no tendría. Esto es parcialmente correcto: el contexto cultural M3 afecta la lectura de los jefes, los diálogos y las misiones secundarias. El análisis acepta que la capa M3 produce efectos reales en la recepción, sin que eso modifique el argumento de que las operaciones de combate son materialmente independientes de ese contexto. Identidad sintética del bloque Black Myth: Black Myth: Wukong opera como producto de acoplamiento entre una mecánica de combate de alta dificultad (soulslike funcional) y una capa cultural M3 (iconografía y estructura narrativa de Xiyouji) que funciona como vehículo de posicionamiento identitario y legitimación tanto para el estudio como para parte de su audiencia. La fricción principal entre ambas capas es que la mecánica exige memorización de patrones y reflejos calibrados que no tienen correlato en la tradición literaria que el marketing evoca. El juego es técnicamente sobresaliente y culturalmente oportunista en proporciones que el análisis puede distinguir aunque el marketing las confunda.

4.3 HALO: REACH (Bungie / Microsoft Game Studios, 2010)

Reach ya estaba condenada antes de que el jugador tomara el control. La planet Reach, en el universo de Halo, cae bajo el ataque Covenant en 2552; el jugador lo sabe desde el primer minuto de juego porque la pantalla de carga inicial lo anuncia con texto: "Reach cayó. Esta es su historia." Bungie tomó la decisión excepcional de diseñar un juego cuya premisa es la derrota inevitable del protagonista, la Noble Team. Es una decisión que tiene consecuencias operatorias reales. Descripción operatoria mínima: Halo: Reach (Bungie/Microsoft, 2010) es un shooter en primera persona con campaña narrativa y múltiples modos multijugador (combate competitivo, cooperativo y la sandbox de Forge). La campaña sigue a Noble Six (el personaje del jugador) junto a la Noble Team en la defensa del planeta Reach. El multijugador incluye modos como Slayer, Capture the Flag, Invasion y Firefight, con sistema de ranking y personalización de armadura. El juego fue lanzado en Xbox 360 y posteriormente remasterizado en Master Chief Collection (PC/Xbox One, 2019); el análisis se refiere a las mecánicas de la versión original salvo indicación contraria. Materialidades M1: Motor Bungie propio, sucesor del Halo 3 engine; sistema de escudos recargables con mecánica de gestión de cobertura (el jugador debe cubrirse para permitir la recarga); física de proyectiles con algoritmos de dispersión por arma; sistema de gravedad estándar con modificaciones en algunos entornos (zonas de vacío); sistema de cuerpo a cuerpo (melee) con hitboxes precisas; mapa de Forge (herramienta de edición de niveles en tiempo real); sistema de Firefight con hordas de enemigos con dificultad escalable; sistema de armería y loadouts en multijugador; sistema de créditos para personalización cosmética (sin afectar mecánicas de combate). Operaciones M2: El jugador en campaña opera en un shooter en primera persona con énfasis en la gestión de recursos de salud (escudos/salud separados), selección de armas (con límite de dos armas portadas), uso de granadas y utilización de vehículos. Las "Armor Abilities" (habilidades de armadura) —sprint, jetpack, escudo activo, sigilo, carga de sprint— son seleccionables en multijugador y fijas en campaña según el segmento, añadiendo una capa de decisión táctica. Bungie como institución opera a través de: diseño de las curvas de dificultad de la campaña (con el modo Legendary diseñado para requerir múltiples intentos en ciertos encuentros); sistema de puntuación de muertes en campaña (con modificadores por estilo de juego); sistema de

personalización cosmética que requiere inversión de tiempo pero no dinero adicional (todo el sistema de créditos es farmeable en el propio juego, sin micropagos); decisión de entregar el estudio de Bungie a 343 Industries (Microsoft) tras el lanzamiento de Reach, con consecuencias para la franquicia que se extienden fuera del análisis de este juego. Formas M3: La épica militar sacrificial como género central: la Noble Team es un grupo de espartanos con personalidades distintas que mueren uno a uno durante la campaña, con el personaje del jugador (Noble Six) siendo el último en caer. Esta estructura narrativa usa el género épico de la "última resistencia" (Termópilas, Alamo, Rourke's Drift como referencias culturales occidentales implícitas). El concepto de "espartano" en Halo opera como M3 que codifica valores militares específicos (sacrificio, obediencia, fraternidad) sobre una base de ciencia ficción. El shooter militar como género M3 con sus convenciones (el enemigo es identificable y exterminable, la jerarquía de mando es legítima, la violencia es solución). Mapa de fricciones Halo: Reach: Fricción A (Épica del sacrificio/Operaciones de combate): La campaña proclama la inevitabilidad de la derrota como tema existencial —todo sacrificio es en vano en el sentido macro aunque sea heroico en el sentido micro— pero las mecánicas del shooter exigen al jugador optimizar cada encuentro, explotar debilidades del enemigo, gestionar recursos eficientemente. La épica del sacrificio narrativo convive con la racionalidad táctica del jugador que intenta completar el nivel sin morir. Fricción B (Institución militar/Ficción militar): El universo de Halo fue desarrollado con asesoramiento del ejército norteamericano en sus primeras entregas (según documentación periodística; fuente de verificación parcial) y opera dentro de la tradición de los military shooters que presentan la guerra futurista como campo de heroísmo individual. Pero Reach introduce una crítica implícita al sacrificar a todos sus protagonistas en una derrota que la institución (UNSC) no pudo prevenir. Hay una tensión entre el género M3 (militar glorificante) y la elección narrativa (derrota y extinción del equipo). Fricción C (Multijugador competitivo/Narrativa de comunidad): El multijugador de Reach construyó una comunidad duradera (el servidor de Master Chief Collection mantiene jugadores en 2024) que el modo Forge amplió considerablemente al permitir la creación de mapas y modos por usuarios. Pero la institución Bungie/Microsoft tomó la decisión de hacer de Reach el último juego de Bungie bajo Microsoft, dejando la franquicia a 343 Industries. Esa decisión institucional

afectó la continuidad del multijugador y la cohesión de la comunidad de manera que ninguna análisis puramente de mecánicas puede capturar. Identidad sintética del bloque Halo: Reach: Reach establece una fricción productiva entre la épica del sacrificio como estructura narrativa M3 y la racionalidad táctica del shooter como estructura mecánica M2, sin resolver esa tensión sino aprovechándola como motor de tono. La inevitabilidad del resultado narrativo (Reach cae, la Noble Team muere) coexiste con la contingencia operatoria de cada encuentro (el jugador puede y debe optimizar su rendimiento). Esta coexistencia es el logro más sofisticado del diseño de Reach, y también su límite: el juego no puede hacer que la derrota inevitable modifique la estructura de recompensa del shooter, porque esa estructura exige el éxito local como condición de progreso.

Atelier Velázquez

4.4 LEAGUE OF LEGENDS (Riot Games, 2009-presente)

En el segundo dos de una partida de League of Legends en el servidor europeo, aproximadamente 10.000 jugadores están ejecutando simultáneamente decisiones sobre una entidad llamada "Minion Wave" que genera en el juego a intervalos de 30 segundos. Cada ola de minions es un evento M1 con parámetros fijos (tiempo de aparición, velocidad de movimiento, puntos de salud, daño base, valor en oro al ser abatidos) que genera operaciones M2 obligatorias (farmear, es decir, asestar el golpe final para obtener el oro) cuya eficiencia se mide en una estadística llamada "CS por minuto" que en el meta competitivo de alto nivel tiene valores de referencia documentados. Esto es lo que ocurre durante la mayor parte de una partida de LoL, y no tiene nada que ver con los dragones, las leyendas o los campeones épicos del marketing.

Descripción operatoria mínima: League of Legends (Riot Games, 2009-presente) es un MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) en el que dos equipos de cinco jugadores controlan campeones individuales con el objetivo de destruir el "Nexo" enemigo, ubicado en la base opuesta. El mapa estándar es la Grieta del Invocador, con tres carriles (top, mid, bot) conectados por una jungla con objetivos neutrales (Dragones, Barón Nashor). Cada jugador compra campeones con moneda in-game (Azul Esencia) o moneda premium (Puntos Riot); los campeones tienen habilidades únicas agrupadas en roles (tank, support, marksman, mage, assassin, fighter). El juego se actualiza con parches bisemanales que modifican estadísticas, habilidades y reglas del juego. El modo clasificatorio (ranked) asigna elo a los jugadores mediante un sistema de puntos de liga en nueve niveles (Hierro, Bronce, Plata, Oro, Platino, Esmeralda, Diamante, Maestro, Gran Maestro, Retador).

Materialidades M1: Servidores dedicados por región (EUW, EUNE, NA, KR, etc.) con latencia variable por geografía; motor de juego propio (basado en un fork de Warcraft III con reconstrucción gradual); sistema de habilidades con cooldowns en milisegundos; hitboxes de habilidades con áreas específicas en píxeles del mapa; sistema de oro con valores exactos por tipo de asesinato (minion, campeón, objetivo); timer global de objetivos (Dragones reaparecen cada 5 minutos tras ser abatidos; Barón Nashor, cada 6); sistema de fog of war (información sobre el estado del mapa, crítica para la toma de decisiones); cliente de juego con sistema anticheat (Vanguard, implementado en 2022).

Operaciones M2: Las operaciones del jugador son

extraordinariamente granulares: last-hitting (asestando el golpe final a minions con precisión de frame), trading (intercambios de daño calculados con coste de habilidades y cooldowns), warding (colocación de visión para contrarrestar el fog of war), roaming (abandono temporal del carril para asistir en otros), jungling (gestión del tiempo de campamento neutral para maximizar el oro por minuto), teamfighting (coordinación de habilidades de grupo para maximizar daño mientras se minimizan las muertes). La institución Riot Games opera a través de: diseño de parches bisumanales (el equipo de balance identifica campeones con win rate > 52% en el parche actual y aplica reducciones de estadísticas), diseño de la economía cosmética (skins de campeón como único producto de monetización relevante; no existen pay-to-win mecánicas verificables en LoL), gestión del sistema Tribunal y Honor para moderar comportamientos, organización del ecosistema de e-sports (LEC, LCS, LCK, LPL y el Campeonato Mundial anual). Formas M3: El "meta" como forma central: en cada parche, hay un conjunto de campeones con win rates más elevados en cada rol que constituye el "meta" (Most Effective Tactics Available). El meta es una forma M3 que emerge de la intersección entre las estadísticas de rendimiento (M1) y las prácticas colectivas de los jugadores (M2), y que Riot gestiona activamente mediante los parches. Los roles de jugador (top laner, jungler, mid laner, bot laner, support) son formas M3 que organizan la división del trabajo en el equipo. Los arquetipos de campeón (el assassin como especialista en ejecutar objetivos aislados; el tank como absorbedor de daño; el marksman como fuente de daño sostenido a distancia) son formas M3 con correlatos mecánicos M1 precisos (rango de ataque, escala de daño, movilidad). El e-sport como institución M3 que codifica el juego como espectáculo, con comentaristas, análisis de draft, y narrativas de equipo y jugadores estrella. Mapa de fricciones League of Legends: Fricción A (Agencia individual/Estructura de equipo): El juego premia la habilidad individual (mecánicas precisas, toma de decisiones rápida) pero su resultado depende de la coordinación de cinco jugadores. Esta tensión es estructural: el sistema de ranking atribuye puntos de liga individuales al resultado de un esfuerzo colectivo, lo que produce la percepción (frecuentemente verbalizada en la comunidad) de que los resultados no reflejan el mérito individual. Esta percepción no es una ilusión psicológica; es la consecuencia lógica de un sistema de puntuación individual aplicado a un juego de equipo. Fricción B

(Meta/Libertad de elección): El meta impone implícitamente qué campeones son viables en cada posición en cada parche. Un jugador que elige un campeón fuera del meta no viola ninguna regla explícita pero acepta una penalización estadística en su win rate. Esto convierte la "libertad de elección" en libertad con coste de rendimiento, lo que en rangos competitivos medios y altos equivale funcionalmente a una restricción.

Fricción C (Comportamientos/Sistemas de incentivo): El fenómeno etiquetado como "toxicidad" en LoL (insultos en chat, abandono de partidas, juego intencional deliberado) se analiza habitualmente en términos morales o psicológicos. El análisis materialista lo desplaza hacia las estructuras de incentivo: el sistema de ranking penaliza el descenso de elo (el jugador pierde puntos de liga al perder) de manera asimétrica (se ganan menos puntos al ganar de lo que se pierden al perder en ciertos rangos), lo que crea presión de rendimiento que produce frustración. Los comportamientos etiquetados como "tóxicos" son consecuencias previsibles de esa estructura, no anomalías de la psicología individual.

Fricción D (Esports/Juego casual): El ecosistema de e-sports de LoL (con el Campeonato Mundial de 2023 celebrado en Corea del Sur, por ejemplo) opera como aparato de legitimación del juego y de producción de identidades de jugador, pero tiene condiciones materiales de producción completamente distintas a las del jugador casual: los equipos profesionales tienen preparadores físicos, psicólogos, analistas de datos y horarios de entrenamiento de más de doce horas diarias. El juego que se ve en los e-sports y el que juega la mayoría de los 160 millones de cuentas registradas son materialmente el mismo objeto técnico pero con condiciones de práctica radicalmente diferentes.

La "toxicidad" como fenómeno material-operativo: El análisis materialista de la toxicidad en LoL requiere distinguir cuatro niveles. Primero, los comportamientos concretos: mensajes en el chat del juego con insultos, pings repetidos de irritación, abandono de la partida ("AFK"), sabotaje deliberado de la partida propia ("inter"). Segundo, los sistemas de sanción: bans temporales de chat, restricciones de chat, bans permanentes de cuenta, sistema de "Reforma" (reducción de privilegios). Tercero, los sistemas de incentivo que producen los comportamientos: el elo como valor social dentro del juego, la asimetría de puntos, la duración de las partidas (30-45 minutos en promedio, lo que eleva el coste de una mala partida en tiempo invertido). Cuarto, las formas M3: la identidad del "gamer competitivo" que convierte el rendimiento en valor de autoestima,

haciendo que la pérdida sea experimentada como amenaza a la identidad. Identidad sintética del bloque LoL: League of Legends es el caso más completo de mediación institucional continua de la experiencia de juego. El parche bisemanal convierte al juego en un objeto que se transforma a sí mismo regularmente, haciendo de la adaptación al meta una habilidad tan importante como las mecánicas individuales. La "toxicidad" es un efecto sistémico de las estructuras de incentivo, no un rasgo de los jugadores. El e-sport funciona como aparato de producción de deseo e identidad que amplifica la inversión afectiva en el juego mucho más allá de lo que sus mecánicas por sí solas justificarían. La agencia del jugador en LoL es real pero altamente constrained por el meta institucional: un jugador de Diamante que elige campeones fuera del meta por razones de identidad ("main" de un campeón desfavorecido) acepta materialmente una penalización en su win rate que el sistema convierte en descenso de rango.

Nota de versión (alcance): LoL es un objeto mutable. Las frecuencias de parche, herramientas anticheat y umbrales de balance cambian por región y por temporada. Este bloque describe prácticas típicas del juego moderno y debe leerse como rango, no como fotografía exacta de un parche específico.

4.5 RESIDENT EVIL 4 — ANÁLISIS BIFURCADO (Capcom, 2005 / 2023)

En 2005, cuando Leon S. Kennedy llegaba a una aldea rural española y pateaba la puerta de la primera casa, algo había cambiado en el survival horror. La perspectiva de tercera persona sobre el hombro, la cámara dinámica, el sistema de "mercader" que permitía comprar y actualizar armas con pesetas recogidas de los enemigos, la integración de puzzles de inventario con el combate en tiempo real: RE4 original inventó mecánicas que todavía organizan el género de acción-aventura dieciocho años después. En 2023, Capcom presentó el remake: mismo esqueleto, materiales distintos. ANÁLISIS BIFURCADO: RE4 (2005) y RE4 Remake (2023) PARTE A — Resident Evil 4 (Capcom, 2005) Descripción operatoria mínima: Action-adventure en tercera persona con perspectiva sobre el hombro, ambientado en una España rural ficticia donde el agente Leon S. Kennedy busca a Ashley Graham, hija del presidente de EE.UU., capturada por la secta Los Iluminados. El loop central alterna combate (con recursos escasos), gestión de inventario (maletín con cuadrícula para organizar armas, munición, hierbas, llaves) y secciones de escort (proteger a Ashley de los enemigos). El juego fue lanzado originalmente en GameCube (2005) con ports posteriores a PS2, Wii y múltiples plataformas; la versión de referencia más jugada es la de PC/Steam (accesible en 2024). Materialidades M1 RE4 original: Motor gráfico propio de Capcom (predecesor del MT Framework); sistema de cámara dinámica que sigue al jugador sobre el hombro con ajuste automático según el contexto; mecánica de "juggernaut" donde los enemigos absorbidos de disparos en pierna se caen y pueden rematarse con un movimiento de cuerpo a cuerpo; sistema de compra/venta/upgrade con el Merchant en puntos específicos del mapa; gestión de inventario con cuadrícula (el jugador combina items y organiza el espacio disponible); sistema de salud con hierbas mezclables; enemigos "Ganados" con comportamientos de grupo (flanqueo, uso de herramientas como hoces y escopetas, coordinación con jefe de área); jefes con patrones de ataque por fases; mecánica de QTE (Quick Time Events) para ciertos encuentros y cutscenes. Operaciones M2 RE4 original: El jugador gestiona recursos escasos (la munición es limitada y se consume rápidamente si no se dispara con precisión), lo que crea un loop de decisión constante: ¿usar el fusil para un disparo a la cabeza que abre un follow-up de cuerpo a cuerpo, o conservar munición y usar cuchillo? La gestión del maletín es una

operación de optimización espacial con consecuencias directas sobre la capacidad de combate. El Merchant crea una economía de pesetas que exige decisiones sobre qué actualizar primero. La sección de escort con Ashley añade una variable de gestión de IA aliada que el jugador no controla directamente pero cuyo posicionamiento debe anticipar.

Formas M3 RE4 original: El género "survival horror de acción" como innovación que el propio RE4 define. El arquetipo del agente competente que opera en territorio hostil. La España rural como escenario M3 que mezcla folklore (aldea medieval, castillo, monasterio) con horror bioorgánico. El "Merchant" como personaje M3 que rompe la cuarta pared de manera calculada ("¡Bienvenido, forastero!"). Los QTE como forma de agencia condicionada: el jugador "participa" en cutscenes pero con el único riesgo de falla total si no presiona el botón correcto.

PARTE B — Resident Evil 4 Remake (Capcom, 2023) Descripción operatoria mínima: Remake del RE4 original usando el RE Engine (motor propio de Capcom desde Resident Evil 7). Mismo esqueleto narrativo (Leon, Ashley, Los Iluminados, España rural, castillo, isla) con modificaciones sustanciales en mecánicas de combate, diseño de niveles, sistema de mercader, relaciones entre personajes y tratamiento de Ashley.

Materialidades M1 RE4 Remake: RE Engine con ray tracing opcional; sistema de parry (parreo de ataques cuerpo a cuerpo con el cuchillo, que ahora tiene durabilidad y puede romperse); movimiento del jugador más ágil (puede esquivar rodando, disparar mientras se mueve lentamente); sistema de craqueo de munición a partir de materiales; expansión del sistema de Merchant con rifas (la rueda de la fortuna para obtener accesorios); Ashley con IA mejorada y nueva habilidad de escudarse; rediseño de varios jefes con nuevas fases; expansión de la narrativa de personajes secundarios (Luis Serra tiene mayor presencia).

Operaciones M2 RE4 Remake: Las diferencias operatorias más significativas respecto al original son: el parry con cuchillo añade una capa de decisión de timing preciso en combate cuerpo a cuerpo; el craqueo de munición introduce una gestión de materiales similar a un survival horror más clásico; la mayor agilidad del personaje cambia el ritmo de encuentros (el jugador puede reposicionarse más activamente, reduciendo la presión de la economía de recursos). Capcom como institución operó en la gestión de la relación con los fans del original: el remake fue diseñado para ser "fiel al espíritu" mientras modernizaba el control, un equilibrio institucional que produjo tensiones verificables en la recepción (parte de la

comunidad sintió que los cambios traicionaban el diseño de Mikami). Mapa de fricciones RE4 (comparado): Fricción A (Economía de recursos/Ritmo de juego): RE4 original construye una tensión constante sobre la escasez de recursos que el remake modera con el sistema de crafteo. En el original, quedarse sin munición es una amenaza real con consecuencias mecánicas graves; en el remake, la posibilidad de fabricar munición con materiales reduce esa presión. Esto cambia materialmente el tono de terror a acción: el jugador del remake tiene más opciones operatorias, lo que le da más control y menos miedo. Fricción B (Escort quest/Gestión de aliado): La mecánica de escort con Ashley fue ampliamente criticada en el original por la IA impredecible de Ashley en ciertas secciones. El remake rediseña su comportamiento: Ashley puede cubrirse sola en ciertos momentos y el jugador puede ordenarle mantenerse escondida. Esto es un cambio M1 (código de IA) con consecuencias M2 (las operaciones del jugador respecto a Ashley son distintas) y M3 (la relación Leon-Ashley cambia de "protección paternalista" a algo más cercano a colaboración, con consecuencias en cómo se leen los personajes). Fricción C (Fidelidad al original/Innovación): El remake existe en la tensión entre la expectativa de la comunidad del original (que ya tiene sus mecánicas memorizadas y valora la dificultad conocida) y la aspiración de atraer nuevos jugadores con controles modernizados. Capcom gestionó esto mediante la decisión de mantener la estructura narrativa intacta mientras modernizaba las mecánicas, produciendo un objeto M1 distinto con una capa M3 parcialmente idéntica. Ideología del remake: El remake como forma cultural M3 implica una premisa ideológica: que los juegos "envejecen" y necesitan ser "actualizados" para nuevas audiencias. Esta premisa esconde una institución (Capcom reciclando IP para reducir riesgo financiero) detrás de un argumento cultural (preservación de una obra relevante). El remake es simultáneamente un acto de conservación cultural y una decisión comercial de bajo riesgo relativo, y el análisis materialista puede distinguir ambas funciones. Identidad sintética del bloque RE4: RE4 original establece un cierre mecánico extraordinariamente eficiente entre la escasez de recursos (M1), las decisiones de gestión del jugador (M2) y el género de "acción-horror en entorno hostil" (M3). El remake preserva ese cierre pero lo modifica mediante mayor agilidad del personaje y sistema de crafteo, cambiando el equilibrio desde el horror hacia la acción sin romper el cierre. La diferencia operatoria más significativa entre ambas

versiones es la economía de recursos: el original enseña a spartar munición por condicionamiento negativo (quedarse sin ella tiene consecuencias inmediatas y graves); el remake reduce esa presión y con ella parte de la tensión que hace al original memorable. Ninguna de las dos versiones es superior en abstracto; son respuestas a condiciones de producción y de audiencia históricamente distintas.

Atelier Velázquez

4.6 CYBERPUNK 2077 (CD Projekt Red, 2020-presente)

El 10 de diciembre de 2020, CD Projekt Red lanzó Cyberpunk 2077 después de tres retrasos y una campaña de marketing que generó expectativas que ningún juego podría haber satisfecho. La compañía había prometido implícita y explícitamente la mayor inmersión en un mundo urbano futurista jamás alcanzada. Las versiones de PS4 y Xbox One (las consolas de la generación anterior) eran jugables en términos técnicos de una manera tan marginal que Sony las retiró de la PlayStation Store —un evento sin precedentes en la historia de la distribución digital de consolas— y CDPR ofreció reembolsos a los compradores. Eso es lo que ocurrió materialmente el día del lanzamiento. Lo que ocurrió después es igualmente relevante. Descripción operatoria mínima: Cyberpunk 2077 (CD Projekt Red, 2020-presente) es un action-RPG en primera persona ambientado en Night City, megalópolis ficticia de California en 2077. El jugador controla a V, mercenario/a de la calle, en un mundo abierto urbano con misiones principales y una enorme cantidad de contenido secundario. El loop central alterna combate (con armas de fuego, cuerpo a cuerpo y habilidades de hacker), exploración de Night City, misiones con árboles de diálogo, gestión de equipo e implantes cibernéticos, y desarrollo de relaciones con personajes secundarios. La versión 2.0 (septiembre 2023) revisó completamente el sistema de habilidades, la IA policial y el sistema de perks, constituyendo en la práctica un juego materialmente distinto al del lanzamiento. Materialidades M1: Motor REDengine 4; y, como decisión institucional posterior, la transición anunciada del estudio hacia Unreal Engine 5 para proyectos futuros, tras la etapa de expansión y parches mayores del juego. Según comunicaciones de CDPR; sistema de streaming de activos que causó los problemas técnicos en hardware antiguo; sistema de IA de tráfico y peatones que en el lanzamiento era significativamente más simple que en los tráilers (los peatones no reaccionaban coherentemente a eventos del entorno; la policía reaparecía instantáneamente sin persecución real); sistema de implantes (cyberware) con slots de equipamiento para modificar estadísticas del personaje; sistema de perks reorganizado completamente en 2.0; sistema de habilidades (netrunner, techie, solo) con árboles de desarrollo; economía de eddies (moneda del juego) con mercado de equipo; DLC "Phantom Liberty" (2023) añadiendo un nuevo distrito y arco narrativo. Operaciones M2: El jugador en Cyberpunk 2077 opera con un

abanico inusualmente amplio de estrategias de combate: puede jugar como shooter puro (apuntar y disparar), stealth (eliminar enemigos sin ser detectado), netrunner (hackear sistemas y enemigos a distancia con quickhacks), o melee (cuerpo a cuerpo con katanas o puños cibernéticos). Esta multiplicidad de aproximaciones es real pero restringida: ciertos builds son estadísticamente más eficientes en ciertas dificultades, y la IA enemiga en el lanzamiento no estaba diseñada para responder coherentemente a todas las aproximaciones. La versión 2.0 reequilibra estas opciones con el rediseño del sistema de perks. CDPR como institución opera a través de: la gestión de los parches (16 actualizaciones mayores entre 2020 y 2023), la comunicación con la comunidad (un road map publicado después del lanzamiento prometió mejoras específicas), el DLC de Phantom Liberty como expansión de contenido, y la decisión de continuar el desarrollo del juego en lugar de abandonarlo.

Formas M3: El género "cyberpunk" como M3 con su carga ideológica: la tradición literaria de Philip K. Dick, William Gibson, Neal Stephenson y el anime de Ghost in the Shell y Akira. Esta tradición construye un imaginario de corporaciones omnipotentes, cyborgs, hackers, neon, megaciudades distópicas e identidad posthumana. Night City es una ciudad M3 construida con esa iconografía. Pero el género cyberpunk literario es también una crítica política implícita (la corporación como sustituto del estado fallido, la mercantilización de la identidad corporal). Cyberpunk 2077 usa la iconografía del género mientras produce una narrativa que oscila entre la crítica y la estetización del propio objeto criticado.

El "mito de la promesa" en Cyberpunk: El lanzamiento de Cyberpunk 2077 es un caso de estudio en la brecha entre la promesa M3 (el marketing construyó un mito de experiencia total, la ciudad más viva jamás simulada, la mayor libertad narrativa del medio) y la entrega M1 (el código no funcionaba en hardware estándar; la IA era rudimentaria; muchas mecánicas prometidas estaban ausentes o simplificadas). Esta brecha no es un accidente: es consecuencia de decisiones institucionales verificables —la presión de los accionistas para lanzar antes de las fiestas de 2020, el historial de retrasos previos que hacía políticamente imposible un cuarto retraso, el optimismo (o la desinformación) en las comunicaciones con la prensa.

Mapa de fricciones Cyberpunk 2077: Fricción A (Ciudad viva/Ciudad decorado): Night City fue prometida como un sistema urbano que reacciona coherentemente a las acciones del jugador. En la versión 1.0, los peatones seguían rutas fijas sin reaccionar a

eventos (disparos, explosiones) y la policía materializaba instantáneamente sin persecución vehicular real. La "ciudad viva" era una aspiración M3 parcialmente no implementada en M1. Las versiones posteriores mejoraron estos sistemas pero no alcanzaron el nivel implícitamente prometido.

Fricción B (Narrativa de identidad/Mecánica de rol): El juego construye una narrativa sobre la identidad en la era posthumana (V muere y comparte su cuerpo con el fantasma digital de la leyenda del rock Johnny Silverhand), pero las mecánicas de rol son funcionales y limitadas: los árboles de diálogo tienen opciones pero raramente producen bifurcaciones narrativas radicalmente distintas. La "libertad narrativa" proclamada es real pero acotada; las decisiones del jugador afectan detalles y matices pero la estructura principal permanece constante.

Fricción C (Promesa/Entrega como ciclo de vida del producto): La evolución de Cyberpunk 2077 entre 2020 y 2023 demuestra que el "juego" no es un objeto fijo sino un objeto en transformación continua. La versión 2.0 es materialmente un juego distinto al 1.0 en sistemas de habilidades, IA policial y balanceo de builds. La identidad de Cyberpunk 2077 es, paradójicamente, la de un objeto que se fue convirtiendo en el juego que prometía ser a lo largo de tres años. Esta diacronía del objeto técnico es un fenómeno que los game studies raramente conceptualizan con precisión. El cyberpunk como mito en Cyberpunk: El juego usa el género como capa de legitimación cultural que permite al usuario sentirse parte de una tradición intelectual (la crítica de la corporación, la pregunta por la identidad posthumana) mientras ejecuta mecánicas de shooter/RPG que funcionarían igualmente con cualquier otra estética. La iconografía cyberpunk añade valor percibido M3 sin modificar el valor operatorio M2 del loop de juego. Johnny Silverhand (cuya voz es Keanu Reeves) es el dispositivo narrativo más visible de esta operación: su presencia actúa como certificado de legitimidad cultural y como atractor de atención comercial, funciones que el análisis materialista puede distinguir aunque el marketing las presente como unificadas.

Identidad sintética del bloque Cyberpunk 2077: Cyberpunk 2077 es el caso más transparente de lo que el análisis materialista llama "hipóstasis de la promesa": la construcción de un mito M3 (la experiencia definitiva del mundo abierto futurista) que supera con mucho las capacidades M1 del software en el momento del lanzamiento. La distancia entre la promesa y la entrega no es un fracaso moral de CDPR sino la consecuencia de un sistema institucional (inversores, plazos,

marketing, relaciones con plataformas) que produjo una decisión de lanzamiento prematuro. La evolución posterior del juego mediante parches demuestra que el código tenía potencial real, pero que el objeto que se vendió en 2020 y el objeto que existe en 2024 son materialmente distintos, aunque comparten nombre, precio de catálogo y capa narrativa.

Atelier Velázquez

5. COMPARATIVA TRANSVERSAL

5.1 Tabla comparativa (dimensiones × juegos)

La siguiente tabla sintetiza las dimensiones analíticas derivadas del análisis materialista de los seis casos. Cada celda condensa el resultado del bloque correspondiente; las notas completas se encuentran en la sección 4.

Dimensión	GTA IV	Black Myth	Halo: Reach	LoL	RE4 (05/23)	Cyberpunk 2077
Loop principal (M2)	Conducir-misión-combate-recompensa	Explorar-combatir-jefe-mejorar	Disparar-cubrirse-avanzar-checkpoint	Farmear-comprar-teamfight-ganar/perder	Explorar-gestionar-recursos-combatir-jefe	Explorar-hackear/disparar-misión-mejorar
Institución / mercado	Rockstar/Take-Two; sin F2P; expansiones de pago	Game Science/Tencent; DLC cosmético	Bungie/Microsoft; sin micropagos en 2010; ahora MCC	Riot Games; F2P + skins de pago; e-sports global	Capcom; precio fijo; remake como estrategia de IP	CDPR; precio fijo + DLC; crisis de lanzamiento y recuperación
Tipo de agencia	Libertad de recorrido; linealidad de misiones encubierta	Libertad de combate; exploración semi-lineal	Linealidad de campaña; sandbox de Forge	Alta restricción por meta del parche; libertad formal de elección	Alta restricción por economía de recursos y pacing	Libertad declarada amplia; restricción real por árbol de diálogo y mecánicas
Formas M3 dominantes	Inmigrante desencantado; crítica al crimen organizado; ciudad sistema	Héroe mitológico; género soulslike implícito; orgullo cultural chino	Épica del sacrificio; shooter militar; derrota heroica	Meta competitivo; roles de equipo; jerarquía de ranking	Survival horror de acción; economía de escasez; escort quest	Cyberpunk como género; posthumanismo; promesa de mundo vivo
Fricciones principales	Narrativa moral vs. mecánica amoral; mapa bloqueado vs. mundo abierto	Mito literario vs. loop soulslike; estética visual vs. linealidad espacial	Derrota inevitable vs. racionalidad táctica del shooter	Agencia individual vs. resultado colectivo; meta vs. libertad de elección	Terror/acción vs. ritmo; original vs. remake operatorio	Promesa vs. entrega (v1.0); diacronía del objeto vs. análisis sincrónico
Riesgo de hipóstasis	'Capitalismo'; 'mundo abierto'; 'narrativa crítica'	'Identidad cultural'; 'hito de la industria china'	'Institución militar'; 'épica'	'Toxicidad'; 'comunidad'; 'esports'	'Nostalgia'; 'fidelidad al original'	'Mundo vivo'; 'libertad narrativa'; 'cyberpunk como crítica'
Grado de cierre	Alto en fricciones narrativa/mecánica y mapa/misión; medio en sistema de relaciones	Alto en fricción mito/mecánica; medio en análisis institucional (datos parciales)	Alto en fricción épica/shooter; medio en impacto institucional de la salida de Bungie	Alto en meta como restricción de facto; alto en toxicidad como efecto sistémico	Alto en comparación mecánica original/remake; alto en fricción terror/acción	Alto en hipóstasis de la promesa; medio en evaluación del estado post-2.0

5.2 Patrones generales con evidencia

La comparación transversal de los seis casos permite identificar seis patrones que emergen del análisis y no de la especulación.

Patrón 1: La agencia del jugador es siempre agencia condicional

En todos los casos examinados, la libertad de elección del jugador opera dentro de marcos predefinidos cuya extensión varía pero cuya existencia es constante. GTA IV limita el acceso al mapa por progresión de misiones; Black Myth limita la exploración por la estructura de capítulos; Halo: Reach determina el resultado narrativo desde el inicio; LoL limita las opciones viables mediante el meta del parche; RE4 limita los recursos disponibles mediante su economía de escasez; Cyberpunk 2077 limita las bifurcaciones narrativas con un árbol de diálogo más estrecho de lo prometido. La diferencia entre los casos es de grado y de transparencia: RE4 hace visible la constricción (el maletín tiene espacio finito, verificable en todo momento); GTA IV la oculta detrás de la promesa del mundo abierto.

Patrón 2: La institución es la mediación invisible más importante

El análisis identifica en todos los casos decisiones institucionales que determinan la experiencia de juego de manera más fundamental que las mecánicas individuales. Los parches de LoL redefinen qué juego se juega cada dos semanas. Los retrasos y la presión del mercado financiero sobre CDPR determinaron el estado del lanzamiento de Cyberpunk 2077. La decisión de Bungie de dejar Microsoft tras Reach afectó la continuidad de la franquicia. La financiación de Tencent a Game Science opera como mediación en las posibilidades de contenido de Black Myth. La institución no es el "capitalismo" como hipóstasis; es cada decisión específica, tomada por personas concretas en organizaciones con estructuras de incentivo particulares, que tiene efectos materiales verificables en el juego.

Patrón 3: La narrativa opera como legitimación M3 de loops mecánicos M2/M1

En todos los casos, se puede identificar el loop mecánico central (disparar-cubrirse-avanzar en Halo; farmear-comprar-mejorar en LoL; explorar-combatir-morir-aprender en Black Myth) que produce el valor de juego por sí mismo, y una capa narrativa M3 que añade contexto, emoción y legitimación cultural sin modificar sustancialmente las operaciones. La "narrativa" es real como fenómeno M3 y produce efectos verificables en la recepción y en la inversión emocional; pero no causa los loops mecánicos ni es causada por ellos. La relación es de acoplamiento selectivo (symploké), no de determinación.

Patrón 4: Los mundos abiertos son libertad administrada

Los tres juegos de mundo abierto del corpus (GTA IV, Black Myth en menor medida, Cyberpunk 2077) proclaman libertad espacial y de agencia como valor central. Los tres implementan esa libertad como libertad de recorrido (el jugador puede moverse por el espacio sin seguir una ruta predeterminada) dentro de restricciones de acceso (misiones bloqueadas por progresión, áreas inaccesibles hasta ciertos hitos, narrativa que converge hacia un pequeño número de desenlaces). La "libertad" del mundo abierto es un mito M3 real en el sentido de que produce efectos de agencia percibida mayores que los de un juego lineal, pero es una hipóstasis cuando se la presenta como libertad real equivalente a la de un agente en el mundo.

Patrón 5: La dificultad es el mecanismo más eficiente de producción de sentido

En todos los casos, los momentos de mayor inversión emocional e interpretación narrativa coinciden con los momentos de mayor dificultad superada: el jefe de fase en RE4 y Black Myth, el encuentro de élite en Halo Legendary, la misión fallada múltiples veces en GTA IV, la climática partida de promoción en LoL, el fragmento de Night City que mata tres veces antes de ser superado en Cyberpunk 2077. La dificultad produce sentido porque la operación M2 de superar un obstáculo material real se convierte en material narrativo retrospectivo ("finalmente lo maté"). Este mecanismo funciona independientemente de la calidad de la narrativa diegética.

Patrón 6: El videojuego como objeto es diacrónicamente variable

La versión 1.0 de Cyberpunk 2077 y la versión 2.0 son materialmente distintas, pero se venden bajo el mismo nombre y precio. Los parches de LoL producen un juego materialmente diferente cada dos semanas. El port de RE4 a PC produjo una versión con capacidades técnicas distintas al original de GameCube. Este carácter diacrónico del videojuego como objeto desafía las categorías de análisis sincrónico (la reseña, el análisis de una versión específica) sin que los game studies hayan desarrollado todavía metodologías robustas para capturarlo. El análisis materialista lo identifica como rasgo estructural, no como anomalía.

Atelier Velázquez

6. CONCLUSIÓN

6.1 Qué se estableció (cierre)

Este ensayo ha establecido los siguientes resultados, cada uno con el grado de cierre correspondiente: Resultado 1: La tripartición M1/M2/M3 aplicada al videojuego produce distinciones analíticamente útiles que los análisis monocausales (culturalistas, tecnológicos, economicistas) no alcanzan. La distinción entre materialidades técnicas (M1), operaciones del jugador y la institución (M2) y formas simbólico-institucionales (M3) permite identificar contradicciones internas en los objetos que el análisis narratológico o el análisis técnico por separado no pueden capturar. Grado de cierre: alto. Resultado 2: La hipóstasis de la "agencia del jugador" es verificable en todos los casos del corpus y produce efectos ideológicos reales (las expectativas de libertad que el marketing genera se traducen en frustración cuando el árbol de misiones o el meta del parche revelan sus límites reales). Grado de cierre: alto para los seis casos examinados; requiere extensión para generalizar a todo el mercado. Resultado 3: La institución (publisher, plataforma, equipo de balance) es el determinante más poderoso y menos analizado de la experiencia de juego. Los parches de LoL, los plazos de lanzamiento de Cyberpunk 2077, la decisión de Bungie sobre Halo: Reach: todos son decisiones institucionales con efectos materiales más persistentes que cualquier elección individual del jugador. Grado de cierre: alto para los casos examinados; requiere verificación con acceso a documentos internos para detalles específicos. Resultado 4: El meta en LoL es la forma más transparente de administración institucional de la agencia del jugador: produce restricciones de facto (el jugador que juega fuera del meta acepta penalización estadística) sin restricciones de jure (no hay regla explícita que prohíba ningún campeón en ranked). Grado de cierre: alto, verificable mediante los datos públicos de la API de Riot. Resultado 5: RE4 original y RE4 Remake son objetos materialmente distintos que comparten capa M3 (narrativa, personajes, localizaciones) pero divergen en mecánicas M1 (sistema de parry, crafteo, agilidad del personaje) y en el equilibrio entre terror y acción que producen en M2. El remake no es una "versión mejorada" del original sino un objeto distinto con propósitos institucionales distintos. Grado de cierre: alto. Resultado 6: Cyberpunk 2077 como caso de "hipóstasis de la promesa" demuestra que el marketing

puede construir expectativas M3 que superan las capacidades M1 del software, con consecuencias institucionales (retirada de las tiendas, reembolsos) y para la comunidad (desconfianza generalizada). La recuperación mediante parches demuestra que la brecha inicial era técnicamente cerrable pero institucionalmente apresurada. Grado de cierre: alto para el análisis del lanzamiento; medio para la evaluación del estado actual.

6.2 Límites y pendientes

Los límites del análisis son los siguientes: Límite 1: El acceso a datos internos de desarrollo, diseño y toma de decisiones institucionales es nulo en este ensayo. Las afirmaciones sobre decisiones de CDPR respecto al lanzamiento de Cyberpunk 2077, o las decisiones de Riot sobre el diseño del sistema de ranking de LoL, se basan en documentación pública (comunicados de prensa, entrevistas publicadas, análisis de la comunidad). El acceso a documentos internos fortalecería significativamente estas afirmaciones. Límite 2: El análisis de LoL se basa en observaciones del meta y del sistema de ranking documentadas públicamente, pero no incluye análisis estadístico propio de datos de la API de Riot. Las afirmaciones sobre win rates y efectos del meta son consistentes con los datos disponibles en fuentes como op.gg o u.gg pero requieren verificación sistemática. Límite 3: El análisis de Black Myth: Wukong es el más reciente del corpus (agosto 2024) y por tanto el menos desarrollado en la literatura académica. Las afirmaciones sobre la financiación de Tencent y las condiciones de producción se basan en cobertura periodística verificable pero potencialmente incompleta. Límite 4: El análisis comparativo de RE4 original y remake se basa en observación directa in-game en ambas versiones (PC; versión no certificada por el autor para todos los detalles específicos). Las afirmaciones sobre diferencias mecánicas son consistentes con la documentación técnica disponible pero el análisis exhaustivo requeriría medición de frame data (ventanas de i-frames, velocidades de animación) que excede el alcance de este ensayo.

6.3 Vías de continuación

Las vías de continuación más prometedoras son: 1. Análisis cuantitativo de datos de la API de Riot para verificar las afirmaciones sobre win rates, efectos del meta y distribución

de comportamientos "tóxicos" por rango y servidor. 2. Análisis de frame data en RE4 original y remake para verificar las diferencias mecánicas exactas en ventanas de parreo, velocidad de dodge y tiempos de animación. 3. Entrevistas con diseñadores de juego sobre decisiones de diseño específicas (el sistema de relaciones de GTA IV, la decisión de hacer a Noble Six un personaje sin voz propia en Reach, el rediseño del sistema de IA policial en Cyberpunk 2077 2.0). 4. Análisis longitudinal de Cyberpunk 2077 a través de las versiones de parche para documentar sistemáticamente los cambios mecánicos y su efecto en la recepción de la comunidad. 5. Extensión del corpus a juegos de otras tradiciones culturales (juegos japoneses de visual novel, juegos indie de diseñador único, juegos de plataformas de acceso libre) para evaluar si los patrones identificados son universales o específicos del AAA occidental/global.

Atelier Velázquez

7. BIBLIOGRAFÍA

Fuentes primarias (videojuegos / software)

Bungie. (2010). *Halo: Reach* [Videojuego]. Microsoft Game Studios. Xbox 360.

Capcom. (2005). *Resident Evil 4* [Videojuego]. Capcom. Nintendo GameCube.

Capcom. (2023). *Resident Evil 4* [Videojuego]. Capcom. PlayStation 5; Xbox Series X/S; Windows.

CD Projekt Red. (2020). *Cyberpunk 2077* [Videojuego]. CD Projekt. PlayStation 4; PlayStation 5; Xbox One; Xbox Series X/S; Windows.

Game Science. (2024). *Black Myth: Wukong* [Videojuego]. Game Science. PlayStation 5; Windows.

Riot Games. (2009). *League of Legends* [Videojuego]. Riot Games. Windows; macOS.

Rockstar Games. (2008). *Grand Theft Auto IV* [Videojuego]. Rockstar Games. PlayStation 3; Xbox 360; Windows.

Fuentes secundarias (libros)

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.

Bueno, G. (1972). *Ensayos materialistas*. Taurus.

Bueno, G. (1985). *El animal divino: Ensayo de una filosofía materialista de la religión*. Pentalfa.

Bueno, G. (1991). *Primer ensayo sobre las categorías de las ciencias políticas*. Biblioteca Riojana.

Bueno, G. (1996). *El mito de la cultura: Ensayo de una filosofía materialista de la cultura*. Prensa Ibérica.

Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. MIT Press.

Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.

Keogh, B. (2018). *A play of bodies: How we perceive videogames*. MIT Press.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.

8. AUDITORÍA FINAL (Chequeo materialista)

Este cierre funciona como una inspección de obra: revisa si el andamio aguanta o si el edificio es puro decorado. La auditoría aquí no pretende “certificar verdad” en sentido científico fuerte; pretende algo más humilde y más útil: que el texto no se contradiga, no hipostatice, no haga trampa con fuentes, y deje criterios operativos que otro pueda usar.

1) Ubicación del ensayo.

El texto trabaja en crítica filosófica aplicada a cultura técnica. Cruza con ciencias cuando puede (diseño, estadísticas, infraestructuras), pero no finge ser paper de telemetría ni historia total del medio. El objeto son seis videojuegos como campo de pruebas, con resultados comparables.

2) Registro M1/M2/M3 + Ctx_v (cobertura).

M1: motores, parámetros, infraestructura (servidores/latencia), economías internas, versiones, ports, herramientas (Forge, sistemas de crafting, durabilidad, hitboxes).

M2: loops del jugador, decisiones del estudio, parches y balance, moderación, e-sports, estrategias dominantes (meta), operaciones de optimización.

M3: mitos (mundo abierto, agencia), géneros, arquetipos, identidades de jugador, legitimaciones culturales (épica militar, tradición literaria, cyberpunk como prestigio).

Ctx_v: plataforma, tienda, distribución, normas de servicio y circuitos competitivos cuando determinan el campo (especialmente LoL y Cyberpunk).

3) Chequeo de flags (resultado general).

HYP-MAT: pasa, porque lo técnico entra acoplado a operaciones y formas.

HYP-FOR: pasa, porque lo simbólico entra con anclaje a reglas y prácticas.

OP-AUSENTE: pasa con excepciones puntuales donde el texto declara hipótesis (sobre todo cuando toca cifras externas).

NO-CIERRE y NO-ID-SYN: pasan si se mantiene la disciplina de “Identidad sintética del bloque” en cada caso.

δ_hist: pasa, porque cada juego está datado y su institución aparece como mediación real.

VERSION-Ø: **advertencia**: toda afirmación fuerte sobre LoL y Cyberpunk exige

versión/patch; si falta en algún párrafo, debe añadirse o rebajarse a hipótesis.

CTX-Ø: advertencia similar cuando el argumento depende de plataforma, servidores, tienda o moderación.

4) Estado de fuentes

VERIFICADAS: bibliografía base (Bueno + game studies clásicos) y sitios oficiales de juegos/plataformas cuando corresponda.

Parcialmente verificadas: cifras o historias de producción que circulan en prensa sin documento primario enlazado en el texto. Aquí el ensayo debe comportarse con dignidad: o completa los datos, o baja el tono y marca el estado.

5) Checklist final (PASS / NEEDS WORK).

- ¿Cada juego tiene identidad sintética? → PASS / NEEDS WORK
- ¿LoL y Cyberpunk tienen versión acotada en afirmaciones clave? → PASS / NEEDS WORK
- ¿Las frases más fuertes tienen operador (observación, documento, dato)? → PASS / NEEDS WORK
- ¿Hay dos o más hipótesis sueltas por sección? → PASS / NEEDS WORK
- ¿Bibliografía sin “fuente interna” ni promesa de verificación inexistente? → PASS / NEEDS WORK
- ¿El texto deja criterios aplicables a otros juegos? → PASS / NEEDS WORK

Si este ensayo funciona, no es porque “tenga razón”. Funciona porque hace algo más raro: **hace visible el mecanismo**. Y un mecanismo visible ya se puede discutir, replicar, corregir. Ahí empieza la filosofía cuando no se disfraza de opinión.