

**TÍTULO DEL LIBRO:**

Imágenes Distópicas: Representaciones culturales

**TÍTULO DEL CAPÍTULO:**

*Detroit: Become Human*, reinventando los arquetipos distópicos a través de la jugabilidad

**AUTORES:**

Sergio Albaladejo Ortega

Miguel Ángel Martínez Díaz

**EDITORIAL:**

Los Libros de la Catarata

**NÚMERO DE PÁGINAS DEL CAPÍTULO:**

245-262

**ISBN:**

978-84-1352-588-4

**CITACIÓN:**

Albaladejo Ortega, S. y Martínez Díaz, M. A. (2022). *Detroit: Become Human*, reinventando los arquetipos distópicos a través de la jugabilidad). En Urraco Solanilla, M., Mesa Villar, J. M. y Filhol, B. (eds.), *Imágenes Distópicas: Representaciones culturales* (pp. 245-262). Los Libros de la Catarata.

## **RESUMEN:**

El capítulo "*Detroit: Become Human*, reinventando los arquetipos distópicos a través de la jugabilidad", de Sergio Albaladejo Ortega y Miguel Ángel Martínez Díaz, analiza cómo este videojuego redefine las narrativas distópicas tradicionales al incorporar un alto grado de interactividad. Inspirado por el universo de *Blade Runner*, *Detroit: Become Human* presenta un futuro donde los androides, aunque idénticos a los humanos, son oprimidos y buscan su emancipación. La obra se sitúa en el subgénero de la distopía crítica, donde las decisiones del jugador influyen significativamente en el desarrollo narrativo. El análisis se centra en seis aspectos clave: punto de vista, *respawning*, rejugabilidad, implicación emocional, mundo ficcional y control. Cada uno permite explorar cómo el jugador se convierte en agente moral dentro del relato, tomando decisiones con consecuencias éticas y emocionales. A través de personajes jugables múltiples (Connor, Markus y Kara), el juego obliga al usuario a equilibrar perspectivas y asumir posibles sacrificios. La *agency* y la *dramatic agency* son fundamentales en la experiencia, generando una profunda implicación del jugador con la narrativa y los dilemas morales que esta plantea. El entorno distópico de Detroit, altamente detallado, refuerza la reflexión sobre el control social, la discriminación tecnológica y la pérdida de privacidad. En conclusión, *Detroit: Become Human* ejemplifica cómo el medio videolúdico puede actualizar y enriquecer los arquetipos distópicos, propiciando experiencias inmersivas que no solo entretienen, sino que invitan a una introspección ética y filosófica sobre la condición humana.

## **PALABRAS CLAVE:**

distopía; videojuego; jugabilidad; agency; cine

## **ABSTRACT:**

The book chapter "*Detroit: Become Human: Reinventing Dystopian Archetypes through Gameplay*", by Sergio Albaladejo Ortega and Miguel Ángel Martínez Díaz, explores how this video game redefines classic dystopian narratives through a high level of interactivity. Inspired by the world of *Blade Runner*, *Detroit: Become Human* envisions a future in which androids, though human-like in appearance and behavior, are oppressed and strive for freedom. The game fits within the subgenre of critical dystopia, allowing player decisions to directly affect the story's outcome. The analysis focuses on six elements: point of view, respawning, replayability, emotional involvement, fictional world, and control. These aspects illustrate how the player becomes a moral agent within the narrative, making ethically charged decisions with meaningful consequences. By controlling multiple characters

(Connor, Markus, and Kara), players must balance conflicting goals, often facing trade-offs. The concepts of agency and dramatic agency are central, fostering strong emotional investment as players witness the impact of their choices. The detailed dystopian setting of Detroit supports reflections on social control, technological discrimination, and the erosion of privacy. In conclusion, *Detroit: Become Human* demonstrates how video games can renew and enrich dystopian archetypes, offering immersive experiences that go beyond entertainment. It encourages ethical and philosophical reflection on human identity and our relationship with technology, positioning the player not only as a participant in the story but as a co-author of its meaning.

**KEYWORDS:**

dystopia; video game; gameplay; agency; film

**NOTA:**

- Libro disponible para su adquisición en la página de la editorial:  
[https://www.catarata.org/libro/imagenes-distopicas\\_143672/](https://www.catarata.org/libro/imagenes-distopicas_143672/)



CAPÍTULO 14. UNA SENDA DE SABERES PROHIBIDOS:  
EL HORROR DISTÓPICO EN LA OBRA DE H. P. LOVECRAFT 217  
Mario Ramos Vera

CAPÍTULO 15. VIGILANCIA Y HOMOGENEIZACIÓN VISUAL:  
PILARES DE LA CONSTRUCCIÓN DEL BIOPODER EN *LA NARANJA MECÁNICA* (1962),  
DE ANTHONY BURGESS 231  
Laura Blázquez Cruz

CAPÍTULO 16. *DETROIT: BECOME HUMAN*, REINVENTANDO LOS ARQUETIPOS  
DISTÓPICOS A TRAVÉS DE LA JUGABILIDAD 245  
Sergio Albaladejo Ortega y Miguel Ángel Martínez Díaz

CAPÍTULO 17. DISTOPÍAS POÉTICAS Y RETAZOS DE OTROS MUNDOS: UNA  
APROXIMACIÓN A LA OBRA DE SIMON STÅLENHAG DESDE LA HERMENÉUTICA  
ANALÓGICA Y LA RETROPROGRESIÓN 263  
Francisco José Francisco Carrera

NOTAS BIOGRÁFICAS 277