

Los videojuegos ya tendrán protagonistas de varias razas

---

19/06/2016



Desde un habitante espacial indio-americano en "Tacoma", hasta un veterano de guerra de Vietnam mestizo en "Mafia III", los héroes y antihéroes que aparecen en los enormes afiches masivos y pantallas en el Centro de Convenciones de Los Angeles, representan más etnias de las que había en el pasado.

"Esta vez queríamos contar una historia diferente en 'Mafia'", dijo Christoph Hartmann, presidente del desarrollador de "Mafia", 2K Games. "Eso significó distanciarnos de clásicos como 'El Padrino', con muchos personajes italianos. Una vez que decidimos situar el juego en Nueva Orleans en 1968, fue normal que el personaje fuera un veterano de guerra afroamericano".

Durante décadas, cuando los jugadores no han podido escoger el color de piel o etnia de sus propios protagonistas, el medio interactivo se ha enfocado mayormente en contar historias de protagonistas blancos, relegando a los personajes de otras etnias a los de villanos o papeles secundarios. Eso ahora está cambiando.

"Al final, éste es el grupo que nos interesa ver en pantalla", dijo Karla Zimonja, cofundadora del desarrollador de "Tacoma", Fullbright. "Siempre es más interesante poner atención a cosas que no reciben mucha atención en los medios. Ésta es una dirección que realmente no ha sido explorada en videojuegos, así que queríamos explorarlo".

---