



## EL DESARROLLO DE LA NARRATIVA ONLINE EN VIDEOJUEGOS La agencia del jugador en *Gran Theft Auto V Roleplay*

KIM MARTÍNEZ<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Departamento de Historia, Geografía y Comunicación, Universidad de Burgos, España

---

### PALABRAS CLAVE

Narrativa  
Videojuego  
Agencia  
Mecánicas  
Interacción social

### RESUMEN

*Grand Theft Auto (GTA) V Roleplay es una modalidad de su versión online multijugador que transforma la narrativa, la interacción y las mecánicas originales. Se estudian cinco tipos de servidores, (Drift (Derrapes), Race (Carrera), Players Versus Players (Jugadores contra Jugadores), Players Versus Environment (Jugadores contra Entorno) y Roleplay (Juego de rol), para determinar qué posibilidades ofrece cada uno y qué tipo de agencia obtiene el jugador. Cada categoría genera una experiencia diferente mediante la implementación de eventos narrativos, facciones o interacciones sociales. Así se determina que, aunque el GTA Roleplay se hizo popular gracias a los influencers, se sigue desarrollando debido al compromiso de sus jugadores.*

---

Recibido: 02/ 10 / 2024  
Aceptado: 25/ 10 / 2024

## 1. Introducción

La narrativa es fundamental para el disfrute de los videojuegos y el compromiso de los jugadores (Caroux et al., 2015). En especial, es importante el desarrollo de los personajes y su implicación con la historia principal. Las interacciones que se basan en la personalidad y la individualidad de los protagonistas aumentan la identificación con la narrativa y la presencia en el entorno virtual (Christy & Fox, 2016). Asimismo, se ha visto como en los últimos años el juego en línea incrementa la motivación intrínseca de los jugadores respecto a la narrativa (Merhi, 2016). Uno de los grandes atractivos de los videojuegos actuales es el desarrollo de su historia y jugabilidad mediante las interacciones sociales. El juego en línea se ha convertido en un medio por el que los jugadores se comunican y comparten experiencias, incluso aunque sea de forma anónima (Abbasi et al., 2023).

Otro concepto relevante es la agencia del jugador. Esta idea ha ido definiéndose en distintas investigaciones (Tanenbaum & Tanenbaum, 2009) y abarca diversos aspectos de un videojuego. En principio, la agencia se relaciona con el rango de interacciones disponibles que tiene un jugador en cada momento. Aunque también abarca la decisión de realizar una interacción u otra, lo que revela la intención del jugador y, por lo tanto, el significado cognitivo/afectivo que tiene para él (Bartsch y Hartmann, 2016). Además, se tiene en cuenta si estas acciones producen efectos sobre el desarrollo de la narrativa y la jugabilidad, de modo que cambien cada experiencia personal.

Con esta perspectiva, este estudio se centra en el Grand Theft Auto V (GTA V) de la desarrolladora Rockstar. Este título es el segundo videojuego con más éxito de la historia ya que, a fecha de noviembre de 2023, se han vendido más de 190 millones de copias desde su lanzamiento en 2013 (González, 2023). El GTA V pertenece al género de acción-aventura, con elementos de mundo abierto y de juego de disparos en tercera persona. Este videojuego consta de una campaña principal protagonizada por tres personajes que participan en actividades criminales para enriquecerse y resolver sus problemas personales. Esta narrativa se basa principalmente en la ejecución de actos violentos como una sátira del ideal y de la cultura estadounidenses (Maloney, 2016). Pero más allá de esta historia, GTA V cuenta con una gran cantidad de interacciones que los jugadores online pueden desarrollar en la ficticia ciudad de Los Santos.

El GTA V online se desarrolla en diversos servidores, tanto de la propia desarrolladora, como de los fans. Los jugadores pueden personalizar la apariencia de sus personajes y de sus vehículos, además de comprar propiedades dentro de la ciudad. En este mundo abierto tienen total libertad para explorar el mapa e interactuar con otros jugadores y NPC (*non-player character*). El juego online se centra en una amplia gama de misiones, competitivas y cooperativas, como atracos, robos, combates a muerte y carreras callejeras. También se ofrecen otras actividades secundarias que simulan la vida real como el submarinismo, el pilotaje de aviones, el golf o los juegos de azar. A esto se suma que Rockstar crea eventos temporales con misiones especiales que añaden contenido novedoso para los jugadores online.

No obstante, este trabajo no se centra en la narrativa propia del GTA V online que, por mucha variedad que ofrezca, sigue estando limitada por la visión del desarrollo de Rockstar. El estudio se centra en una modalidad del juego online, desarrollada por los propios jugadores, que se conoce como GTA Roleplay. Cada usuario crea un papel para su personaje y debe interpretarlo en su jugabilidad a la vez que sigue una historia. Cada servidor es un ecosistema independiente con variados tamaños de comunidades y normas distintas que guían la narrativa hacia representaciones más fantasiosas o más parecidas a la vida real (Antón, 2020).

Esta modalidad de juego ya existía desde el GTA III (2001) y se continuó en el GTA IV (2008). La comunidad de Roleplay era bastante pequeña, las posibilidades de la jugabilidad más limitadas e incluso se empezó a rolear a través de comandos de texto (Garro, 2020). Sin embargo, en los últimos años el GTA Roleplay ha aumentado exponencialmente su visibilidad y la cantidad de jugadores involucrados. En parte es debido a nuevos productos audiovisuales (Kavanagh, 2024) como la temporada 4 de *Stranger Things* (2022) y la película *Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves* (2023). Así se han popularizado los juegos de rol tradicionales y los conceptos como *game master* y aventuras personalizadas (Goria, 2017).

No obstante, la gran popularidad de GTA V roleplay se ha conseguido gracias a que *streamers* y creadores de contenido de todo el mundo comenzaron a jugarlo y retransmitirlo en 2018 (Pastoriza, 2024). En España destacaron 2 servidores: Marbella Vice, fundado por Ibai Llanos y Jacky, e Infames RP, creado por AuronPlay, Perxita y Reborn. El hecho de que estos *streamers* con millones de seguidores

empezarán a interpretar y compartir sus historias supuso un auge del GTA V Roleplay que dio lugar a la creación de multitud de servidores nuevos. Estos se diversificaron en distintas variantes y los antiguos jugadores de Roleplay y los nuevos tuvieron que adaptarse a esta oleada de curiosidad (Garro, 2020).

## 2. Objetivos

El objetivo principal de este estudio es el análisis de la nueva narrativa que se crea en el GTA Roleplay y su comparación con la narrativa original que la desarrolladora Rockstar planteó para el juego online. Se observará si el GTA V Roleplay continua la misma trama, con una jugabilidad centrada en la violencia (Verdú, 2023), o si sale de esos patrones. Se tendrá en cuenta especialmente el efecto de la agencia del jugador y de la socialización online en la interpretación de los papeles del Rolepay. Los jugadores pueden elegir actuar según sus deseos innatos y ejercer la violencia ya que se trata de un mundo virtual (Atkinson y Rodgers, 2015) o pueden cumplir con las reglas que cada servidor imponga.

De esta forma, se podrá discernir si la agencia del jugador y los comportamientos prosociales cambian, ya no solo la narrativa del GTA V, sino también su jugabilidad. Este videojuego se clasifica dentro del género acción-aventura, de disparos y mundo abierto. No obstante, si el Roleplay cambia su funcionalidad y la forma de interactuar, podría pasar a definirse como un MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game). Este tipo de juegos se centran en que los jugadores crean un avatar que evoluciona e interactúa con otros avatares dentro de un mundo virtual mientras ocurren distintos eventos narrativos (Billieux et al., 2013).

## 3. Metodología

El análisis de los servidores de GTA V Roleplay se realizará en FiveM, el «cliente mod» gratuito más popular para jugar en servidores fuera de la red de Rockstar (González, 2021). Se examinarán los servidores que funcionan actualmente en España y que se encuentran gracias al sitio web TrackyServer. Con el objeto de estudio acotado, se procederá a clasificarlos según el tipo de experiencia que ofrezcan a los jugadores online. Se espera determinar cuál es el tipo de servidor más popular y su capacidad para transformar la narrativa y la jugabilidad de GTA V.

Para analizar los servidores es necesario definir la metodología referente al diseño de videojuegos que va a utilizarse en este trabajo. El estudio de la agencia y la socialización online se relaciona con la narrativa desarrollada por los jugadores, las posibilidades de interacción con el entorno virtual y la estructura de las mecánicas de juego (Stamenković et al., 2017). Estos elementos del juego online aparecerán en los distintos servidores con variadas frecuencias, patrones y profundidad, a la vez que se interrelacionarán entre ellos. Todo dependerá de las normas individuales de cada uno, del papel de los jugadores y de su flujo de juego en el ecosistema virtual (Stamenković & Wildfeuer, 2021).

Dentro de cada servidor se analizará si el juego es intrínsecamente prosocial y potencia las interacciones entre jugadores (Grey, 2009). También es interesante observar si cada persona cuenta con libertad individual para desarrollar su propia historia o debe obedecer a unas leyes y autocontrolarse (Denham & Spokes, 2018). En conjunto, se podrá definir si cada modalidad de juego sigue la jugabilidad violenta del GTA V o si los jugadores se transforman en «seres morales» (Sicart, 2011). Esto significaría que se basan en su propia agencia para buscar experiencias diferentes que no están limitadas por el diseño original del videojuego (Atkinson & Rodgers, 2015).

Igualmente, cada servidor puede fijar las posibilidades de interacción en el entorno virtual, lo que modificará sustancialmente la agencia del jugador (Flanagan y Nissenbaum, 2016). Pueden tener fijados unos objetivos muy estrictos que conviertan el espacio virtual para evitar cualquier distracción de las mecánicas básicas (Germov & Poole, 2020). Por otro lado, las modificaciones del mundo abierto que se realicen pueden añadirle interpretaciones más profundas que el diseño original del mapa de juego. Así se transformará la visión de este mundo, afectando a las emociones del jugador y a su comprensión de la narrativa (Stamenković & Wildfeuer, 2021).

Para clasificar estos aspectos de la narrativa y las interacciones en GTA V Roleplay según la agencia del jugador, se utilizará el marco desarrollado por Cole & Gillies (2019):

- Agencia mecánica real (AMA): es el efecto directo de las acciones y decisiones del jugador sobre el sistema de juego y sus mecánicas (pero no sobre la narrativa).

- Agencia ficticia real (AFA): es el efecto sobre el desarrollo de la narración, ya sea en la trama principal o en la historia de los personajes, a través de las interacciones del jugador.
- Mecánica interpretativa (IMA): es el efecto que se produce en el jugador tras animarle a contemplar sus acciones en el juego y darles un valor moral, un juicio o un significado.
- Ficción interpretativa (IFA): es el efecto en el jugador para animarle a construir su propia versión e interpretación de la ficción, la historia y/o los personajes para lograr una experiencia emocional más profunda.

Sin embargo, esta clasificación no incluye la estructura de las mecánicas. Este aspecto se ha estudiado durante décadas y se han formulado taxonomías desde las publicaciones de Bartle (1996) o Weber y Shaw (2009). Para este trabajo, se adoptará la clasificación más evolucionada que desarrolló Yee (2016) basándose en miles de encuestados:

- Acción: el juego se basa en la excitación del momento, la acción constante y la sorpresa, además se puede buscar la máxima destrucción posible del entorno virtual.
- Social: el juego se centra en dos aspectos o los combina, el competitivo que busca liderar las clasificaciones frente a otros jugadores, y el comunitario basado en la interacción y la creación de equipos.
- Dominio: el juego se centra en la máxima dificultad para conseguir los retos mediante la práctica o el uso de estrategias en una jugabilidad complicada a largo plazo.
- Logros: el juego centrado en completar todas las misiones y conseguir el máximo de coleccionables mientras desarrolla un personaje poderoso.
- Inmersión: el juego como medio para desarrollar una narrativa interesante y vivir la fantasía del personaje en un mundo nuevo.
- Creatividad: el juego se basa en la exploración y experimentación del entorno virtual, así como en las posibilidades de personalización dentro del diseño.

#### 4. Análisis

Los servidores españoles que se encuentran en la web de TrackyServer son un total de 65. Estos están clasificados por el propio servicio y sus usuarios en cinco tipos: Drift (Derrape), Race (carrera), PVP (Jugador contra Jugador), PVE (Jugador contra Entorno) y RP (Roleplay). Sin embargo, la clasificación de un servidor no se limita a un único tipo, sino que pueden combinarse los cinco en función de la jugabilidad que los usuarios hayan decidido desarrollar. La Tabla 1 refleja esta categorización, indicando en cada celda cuántos de estos 65 servidores combinan dos tipos. La diagonal se reserva para aquellos servidores que sólo se centran en una de estas categorías.

**Tabla 1.** Combinación de categorías de servidores

Categoría	Drift	Race	PVP	PVE	RP
Drift	0	11	7	2	13
Race	11	0	9	5	14
PVP	7	9	1	5	13
PVE	2	5	5	0	6
RP	13	14	13	6	43

Fuente: elaboración propia, 2024.

Los servidores dedicados al Drift se centran en las habilidades de los jugadores para realizar maniobras de derrape controladas, mantener una conducción precisa en curvas de alta velocidad y sincronizar movimientos con otros conductores. Dominar estas habilidades requiere mucha práctica jugando a GTA V y un buen entendimiento de las físicas de los coches. La jugabilidad de estos servidores no se centra solo en competiciones o desafíos específicos de Drift. Además de estos eventos, los jugadores pueden disfrutar de practicar el Drift libre en el mundo abierto y compartir consejos y trucos con la comunidad. También es importante la personalización de los vehículos para mejorar el

rendimiento del Drift o la creación de nuevos circuitos para plantear nuevos desafíos y experiencias en el servidor.

Los servidores de Race son esencialmente parecidos a los de Drift, pero las habilidades que requieren los jugadores están más centradas en la competición de carreras y la realización de acrobacias. El manejo de la conducción requiere controlar las físicas del vehículo, las habilidades especiales como el turbo, el conocimiento de las pistas y la capacidad de adaptarse y reaccionar a los competidores y las condiciones ambientales. Por lo demás, la jugabilidad se centra en competir con distintos vehículos en carreras, en eventos de acrobacias, en crear nuevas pistas y en mejorar y personalizar los vehículos para los distintos desafíos del servidor.

Respecto a estos servidores de Drift y Race, solo hay 2 (3%) que no incluyen la etiqueta Roleplay y que, además, combinan estas categorías con el PVE. De modo que, se puede determinar que casi la totalidad de servidores que ofrecen una jugabilidad centrada en los vehículos también desarrollan el rol de personajes. El total de servidores para las dos categorías es casi el mismo, 14 (22%) para Race y 13 (20%) para Drift. Asimismo, en 11 (17%) de ellos se juegan ambas modalidades a la vez. Otra tendencia destacable es que en los servidores de Race se combina más la jugabilidad PVP y PVE respecto a las comunidades de Drift.

Los servidores que se centran en el PVP pueden fomentar el juego individual o el cooperativo y competitivo. Los eventos principales de estos servidores son los combates mediante armas, vehículos y habilidades, las actividades delictivas como robos a bancos o asaltos a vehículos blindados o el control de recursos en áreas clave del mapa. Estos desafíos los pueden afrontar jugadores individuales en un uno contra uno o todos contra todos, o se pueden formar clanes para competir de forma cooperativa. Esta situación llevará a la formación de alianzas temporales o permanentes, así como a la traición para conseguir objetivos a costa de otros jugadores.

Los servidores PVE están dirigidos hacia el juego cooperativo para resolver misiones y tareas que ofrece el GTA V online. En estos desafíos se pueden involucrar a NPCs para realizar misiones de escolta o de rescate de rehenes. Para cumplir estos objetivos comunes se formarán grupos o clanes de jugadores que, a su vez, también organizan eventos sociales o proyectos de gran escala dentro del juego. En estos servidores son imprescindibles las interacciones con el mundo abierto, ya sea por las actividades recreativas con su comunidad, o por los desafíos ambientales y eventos aleatorios que les hacen trabajar juntos.

Además de estas características, tanto en PVE como PVP, sigue estando presente la personalización de personajes jugables y vehículos. Estas interacciones siguen siendo necesarias para mejorar el rendimiento de los jugadores y enfrentar las misiones. También son importantes para compartir una identidad personalizada que aumente la cohesión del grupo.

Analizando el número total, hay más servidores PVP (15, 23%) que PVE (9, 14%). Además, de estos servidores PVP y PVE, solo hay 4 de los 65 (6%) que no sean Roleplay: uno es exclusivamente PVP, otro mezcla PVP y PVE y los 2 mencionados anteriormente que combinan Drift, Race y PVE. Estos servidores se categorizan con distintas combinaciones entre los 5 tipos (Roleplay, Drift y Race PVP y PVE), pero solo hay 5 (8%) que combinen PVP y PVE de alguna forma.

Por último, los servidores de Roleplay dan la oportunidad de interpretar un personaje y desarrollar su historia basándose en su personalidad y objetivos. Estos personajes pueden corresponderse con una amplia variedad de roles como civiles, criminales, policías, empresarios o médicos. Los jugadores tienen que cumplir objetivos, tanto personales como generales, que dependerán del servidor y de los eventos de la comunidad. Dentro de la interrelación entre personajes para desarrollar esta narrativa, se realizará una supervisión por los moderadores que hacen de *game master*. Así se aseguran la evolución de los roles respecto a las normas del servidor.

Con respecto a estas normas y a la narrativa que se desarrolla, pueden distinguirse tres tipos de servidores:

- Servidor de vida real: los jugadores se sumergen en una simulación de la vida cotidiana, con roles y actividades del mundo real. La jugabilidad se centra en la interacción con otros personajes (jugadores y NPCs) en eventos comunitarios, actividades recreativas, empleos y gestión de negocios.



- Servidor temático: la narrativa individual y comunitaria se centra en una actividad específica del mundo abierto. Éste puede ser el propio rol original del juego, formar una mafia o, por ejemplo, interpretar el papel de las fuerzas del orden o a los servicios de emergencia.
- Servidor de rol personalizado: los jugadores se ciñen a un sistema de juego diseñado para la comunidad en su conjunto. Los game masters crean misiones y eventos personalizados para poner a prueba las habilidades de los jugadores y desarrollar su narrativa. Para crear estas interacciones, se utilizan determinados sistemas de economía y progresión, además de mods que pueden transformar por completo el mundo abierto.

La mayoría de los servidores analizados son exclusivamente de la categoría Roleplay (43, 66%) y se dividen en servidores de rol personalizados (29, 47%), de vida real (8, 12%) y temáticos (6, 9%). De los otros 22 (34%) servidores que se combinan con otras categorías, los 13 (20%) servidores PVP, que coinciden con PVE, son temáticos. El resto de los que combinan Drift y Race con Roleplay se dividen en servidores de rol temáticos (6, 9%) y de vida real (3, 5%).

## 5. Resultados

A continuación, se analizan las bases del GTA V según la metodología expuesta respecto a la narrativa desarrollada por los personajes, las posibilidades de interacción y la estructura de las mecánicas. Seguidamente, esta misma metodología se aplica a las categorías resultantes del análisis. También se compararán con el videojuego original para discernir como la comunidad online es capaz de cambiarlas. Sin embargo, en el análisis de estas categorías no se repetirá lo encontrado en las bases del GTA V online, si no que se focalizará en las particularidades de cada uno. Esto se decide así porque cualquier servidor de GTA V tiene estas funcionalidades, a no ser que los moderadores las hayan restringido.

### 5.1. Los fundamentos de la jugabilidad en el GTA V online original.

La narrativa de GTA V online no sigue una historia lineal, sino que los jugadores deben completar una serie de misiones en las que son criminales que quieren aumentar su reputación. Cada cierto tiempo se introducen eventos y actualizaciones que expanden esta narrativa y afectan al mundo abierto. Este tipo de desarrollo no proporciona AFA porque los jugadores no afectan a la jugabilidad, ni IMA porque no se le da un valor moral a la historia ni IFA porque no pueden construir su propia narrativa. La inmersión del jugador se limita a este mundo criminal que plantea Rockstar.

Las interacciones del GTA V online se producen con los NPCs que participan en las misiones o en eventos aleatorios como peleas callejeras y robos, así como en el desarrollo de actividades comerciales y recreativas. La interacción online con jugadores se puede realizar por chat de voz o texto, lo que es imprescindible para la coordinación en los eventos y misiones de grupo. También se producen interacciones entre jugadores en los combates y otras actividades competitivas. Por lo tanto, se fomenta el juego social cooperativo y competitivo. No obstante, aunque hay varias posibilidades en cuanto a la interacción en el entorno y la personalización del personaje o vehículo, no son realmente relevantes en la narrativa o la jugabilidad.

Las mecánicas del GTA V online se centran principalmente en la conducción de vehículos y en el combate con una gran variedad de armas. Sí que hay otras actividades recreativas, pero apenas tienen relevancia en comparación a la actividad criminal ni son igual de atractivas. Por ello, la jugabilidad está determinada y no ofrece AMA al jugador. El objetivo final de la progresión en las misiones es el enriquecimiento del personaje controlado por el jugador. Por lo tanto, el juego está centrado en la acción del momento y el logro de convertirse en un jefe de la mafia.

### 5.2. Creatividad y control en las modalidades de juego Drift y Race.

Los servidores Drift y Race se estudian juntos debido a sus similitudes al centrar la jugabilidad en el manejo de vehículos. Estas modalidades prácticamente eliminan la narrativa del GTA V online, de ahí que no se produzca AFA. Tampoco se producen IMA o IFA porque no hay ninguna valoración moral o interpretación de la jugabilidad. Por otro lado, la inmersión se centra únicamente en este mundo de la conducción.

Las interacciones se realizan con los jugadores y son principalmente competitivas. En ambas categorías se relacionan para ganar carreras u obtener la máxima puntuación del manejo de sus

vehículos. No obstante, en los servidores Drift sí que se produce una cooperación cuando los jugadores interactúan para enseñarse trucos. Por lo tanto, estos servidores pertenecen al tipo de juego social. Asimismo, la interacción con el entorno se vuelve relevante cuando construyen sus propias pistas para conducir, transformando el mundo abierto. Aquí entra la creatividad de cada jugador para personalizar sus espacios y sus vehículos de acuerdo con sus preferencias.

Las mecánicas predominantes en los servidores Drift y Race son todas aquellas relativas a la conducción y a la personalización de pistas y vehículos. Este enfoque produce AMA al cambiar la jugabilidad del GTA V online original. Y al focalizarse en carreras y acrobacias el tipo de juego se puede definir como: 1) acción por la excitación del momento, 2) dominio por la necesidad de práctica ante la dificultad y la alta competición, y 3) logro al conseguir mejores calificaciones que el resto de jugadores.

### ***5.3. Aumento de la agencia en los servidores PVP y PVE.***

En principio, la narrativa de servidores PVP y PVE se podría considerar prácticamente la misma que en el GTA V online ya que se centra en las actividades criminales. La inmersión se produce en el mismo mundo dominado por la mafia y no se produce IFA porque no hay ninguna interpretación distinta de esta ficción. Sin embargo, la organización de los jugadores para realizar estas misiones cambia el enfoque de la historia y proporciona AFA a los participantes. De la misma forma, el desarrollo de alianzas y traiciones hace que los jugadores tengan que plantearse el valor de sus acciones y que sientan IMA.

En estos servidores se potencia principalmente el tipo de juego social. En el PVE este juego social será únicamente cooperativo porque los jugadores solo se enfrentan a NPCs y al entorno virtual. En esta categoría la interacción con el entorno y la creatividad no son importantes. Por otro lado, en el PVP se desarrollará juego cooperativo dentro del clan y competitivo frente a otros clanes. Aquí las interacciones con el entorno cobrarán mayor relevancia al conquistar áreas dentro del mundo abierto y tener que defenderlas de los enemigos. Igualmente, aunque no sea tan importante, se buscará la personalización de una identidad grupal.

En los servidores PVP y PVE predominan las mecánicas de combate con armas en el enfrentamiento en eventos del juego o contra otros clanes. Únicamente en la categoría PVP se produce AMA porque las decisiones de los jugadores en la competición con otros clanes cambian la jugabilidad de un modo que el GTA V online no puede predecir. Aunque respecto a los tipos de juego, sí son los mismos que en el videojuego original: la acción y el logro.

### ***5.4. Agencia de los jugadores en servidores de juegos de rol***

La narrativa es el aspecto que más cambia en los servidores Roleplay respecto al GTA V online. Además, hay que tener en cuenta los 3 tipos que hay dentro de esta categoría. Respecto a las normas de juego, hay servidores que tienen unas reglas tan estrictas como en la vida real, donde los jugadores no pueden utilizar las mecánicas de combate y conducción a las que se orienta el juego. Los servidores tematizados y de rol personalizado también pueden decidir individualmente que no se permitirá la actividad criminal y que, por lo contrario, tendrán que respetar la ley o ejercer como policías. No obstante, también cualquiera de estos 3 tipos de servidores puede permitir la libertad para continuar con la actividad criminal y que la historia del servidor y de los personajes siga este camino.

De igual forma, cualquiera de estos servidores Roleplay aumentará en gran medida la inmersión dentro de esta narrativa y del mundo abierto, sea más real o fantástica. Igualmente se generará una gran agencia en el jugador: 1) AFA al sentir que las decisiones personales afectan al transcurso de la historia, 2) IMA al dar un sentido moral a las acciones del jugador dentro de su servidor y 3) IFA al construir una interpretación propia para cada jugador dentro de la narrativa.

Los servidores Roleplay se basan en el juego social y, de nuevo, el tipo de servidor y las normas de su comunidad determinarán si resulta más cooperativo, competitivo o ambos. Sí que está claro que esta categoría requiere de la mayor interacción social ya que los jugadores tienen que interpretar por completo a su personaje. Igualmente, los game masters decidirán hasta qué punto es importante la interacción con el entorno y si es necesario cambiarlo para recrear una ambientación. No obstante, la creatividad es necesaria a nivel individual para interpretar las características de cada personaje dentro de su entorno.

Por último, las mecánicas de la categoría Roleplay dependerán de cada tipo de servidor y de la narrativa elegida, pudiendo centrarse o no en el combate, la conducción o las actividades secundarias.

Sin embargo, esto hace que el jugador individual no sienta AMA, ya que la jugabilidad viene determinada por el servidor. El juego en el Roleplay está más centrado en el dominio al conseguir los objetivos del personaje a largo plazo y el logro de desarrollar su personaje en el servidor. Si existe juego de acción dependerá de la temática y las mecánicas de esa comunidad.

La tabla 2 muestra los resultados del análisis de GTA V online y cada categoría de servidor.

**Tabla 2.** Recopilación de las características de cada tipo de servidor

Categoría	Narrativa	Interacción	Mecánicas
<b>GTA online</b>	- No hay AFA, IMA o IFA - Inmersión en el mundo criminal original	- Social: cooperativo y competitivo - La interacción con el entorno y la creatividad no son relevantes.	- Conducción y combate - No hay AMA - Acción y logros, pero no dominio
<b>Drift</b>	- Se ignora la narrativa - No hay AFA, IMA o IFA - Inmersión en la conducción	- Social: cooperativo y competitivo - Interacción con el entorno en la creación de pistas. Creatividad con sus pistas y vehículos	- Conducción y personalización - Hay AMA - Acción, dominio y logros
<b>Race</b>	- Se ignora la narrativa - No AFA, IMA o IFA - Inmersión en la conducción	- Social: competitivo - Interacción con el entorno en la creación de pistas. - Creatividad con sus pistas y vehículos	- Conducción y personalización - Hay AMA - Acción, dominio y logros
<b>PVP</b>	- Hay AFA e IMA, pero no hay IFA - Inmersión en el mundo criminal original	- Social: cooperativo y competitivo - Interacción con el entorno en el control de áreas - Creatividad con la personalización de clanes	- Combate - Hay AMA - Acción y logros, pero no dominio
<b>PVE</b>	- Hay AFA e IMA, pero no hay IFA - Inmersión en el mundo criminal original	- Social: cooperativo - La interacción con el entorno y la creatividad no son relevantes.	- Combate - Hay AMA - Acción y logros, pero no dominio
<b>Roleplay</b>	- Hay AFA, IMA e IFA - Inmersión en el mundo propio de cada servidor	- Social: cooperativo y/o competitivo - Interacción variable con el entorno - Creatividad en la representación de personajes	- Variedad de mecánicas - No hay AMA - Dominio y logros - Posible acción

Fuente: elaboración propia, 2024.

## 6. Conclusiones

GTA V online representa una sátira y una crítica del sueño americano (Wills, 2021). Se desarrolla a través de la inmersión en las misiones sobre actividades criminales y las mecánicas de combate y conducción temeraria. Mediante su progresión, se adquiere destreza individual con la que se puede jugar cooperativa o competitivamente. Así el jugador se introduce en esta vorágine de violencia y acción para disfrutar con los retos y la acción que le propone Rockstar. Además de esta experiencia satírica, el jugador también se puede centrar en la acumulación de dinero para progresar en el entorno online. No obstante, estas posibilidades apenas le otorgan agencia al jugador para tomar decisiones que cambien su juego.

Partiendo de estas bases, este trabajo se centra en el estudio de los servidores de GTA V online. El análisis de los 65 servidores españoles encontrados en TrackyServer muestra que hay 5 categorías: Drift, Race, PVP, PVE y RP. El 66% del número total son servidores exclusivamente de Roleplay y solo hay uno que es exclusivamente PVP. El restante 32% es una combinación de 2 a 5 tipos. Se puede destacar que hay más servidores PVP (15, 23%) que PVE (9, 14%). Por último, los servidores de conducción tienen casi el mismo porcentaje: 22% para Race y 20% para Drift.

Estos servidores dan espacio a jugadores distintos que pueden elegir entre las 5 categorías según sus aficiones y sus objetivos personales. El GTA Roleplay da la libertad para que no tengan que seguir el diseño original del videojuego. El resultado del análisis desarrollado sobre la narrativa, las posibilidades de interacción y la estructura de las mecánicas da lugar a diferentes clasificaciones sobre lo que ofrece



cada categoría de Roleplay. Los servidores Drift y Race prescinden de la narrativa y de su agencia en la historia al centrarse en la inmersión y las mecánicas de la conducción. Pero, por otro lado, se potencia la creatividad en las pistas y vehículos, además de la necesidad de dominar este tipo de mecánicas para socializar con los otros jugadores.

Los servidores PVP y PVE continúan la misma narrativa criminal, pero aumentan la relevancia del juego social. La interacción con otros jugadores aumenta la inmersión y la agencia en el desarrollo del juego (Sharma et al., 2022). Además, realizar las misiones cooperativas aumenta el sentimiento de logro (Sharma & Sharma, 2021). En esta misma línea, los servidores Roleplay, que son los que más se centran en la socialización, también potencian la inmersión y la agencia en las distintas narrativas de cada comunidad. En estos el juego no tiene por qué relacionarse con la violencia del GTA, si no que dependerá de las reglas del servidor (Poremba, 2006). Esta categoría destaca por la creatividad aplicada a la interpretación de los personajes, aunque también es cierto que el Roleplay requiere de un compromiso por parte de los jugadores. Los moderadores del servidor establecen unos objetivos y una planificación a los que deben adaptarse y eso elimina la agencia en las mecánicas. No obstante, incluso con estas restricciones, la experiencia es más divertida e inmersiva (Schneider & Betrus, 2016), acercándose más al género MMORPG.

En conclusión, este trabajo pone en relevancia el Roleplay en los servidores de GTA V online. Se demuestra cómo los jugadores son capaces de cambiar la narrativa, el tipo de interacción y las mecánicas mediante su agencia en el videojuego. El éxito de esta modalidad de juego se obtiene no solo por el auge que crean los *influencers* en las tendencias (Camacho, 2022), si no por la motivación y la perseverancia en estos servidores. Hay jugadores que se implican diariamente en este videojuego, ya no solo por la progresión del juego online original, sino por la construcción de la comunidad y el valor emocional que obtienen de ello.

## Referencias

- Abbasi, A. Z., Alqahtani, N., Tsiotsou, R. H., Rehman, U., & Ting, D. H. (2023). Esports as playful consumption experiences: Examining the antecedents and consequences of game engagement. *Telematics And Informatics*, 77, 101937. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2023.101937>
- Antón, M. (2020, 13 junio). ¿En qué consiste el famoso role play de GTA V? MARCA. <https://www.marca.com/videojuegos/otros-juegos/2020/06/13/5ee47caf46163fa8a48b462e.html>
- Atkinson, R., & Rodgers, T. A. (2015). Pleasure Zones and Murder Boxes: Online Pornography and Violent Video Games as Cultural Zones of Exception. *The British Journal Of Criminology*, 56(6), 1291-1307. <https://doi.org/10.1093/bjc/azv113>
- Bartle, R. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDS*. <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Bartsch, A., & Hartmann, T. (2016). The Role of Cognitive and Affective Challenge in Entertainment Experience. *Communication Research*, 44(1), 29-53. <https://doi.org/10.1177/0093650214565921>
- Billieux, J., Van Der Linden, M., Achab, S., Khazaal, Y., Paraskevopoulos, L., Zullino, D., & Thorens, G. (2013). Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. *Computers In Human Behavior*, 29(1), 103-109. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.07.021>
- Camacho, M. M. (2022). Videojuegos, un territorio narrativo para las marcas. *Visual Review*, 9(Monográfico), 1-10. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3618>
- Caroux, L., Isbister, K., Bigot, L. L., & Vibert, N. (2015). Player-video game interaction: A systematic review of current concepts. *Computers In Human Behavior*, 48, 366-381. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.066>
- Christy, K. R., & Fox, J. (2016). Transportability and Presence as Predictors of Avatar Identification Within Narrative Video Games. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 19(4), 283-287. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0474>
- Cole, T., & Gillies, M. (2019). Thinking and Doing: Challenge, Agency, and the Eudaimonic Experience in Video Games. *Games And Culture*, 16(2), 187-207. <https://doi.org/10.1177/1555412019881536>
- Denham, J., & Spokes, M. (2018). Thinking Outside the 'Murder Box': Virtual Violence and Pro-social Action in Video Games. *The British Journal Of Criminology*, 59(3), 737-755. <https://doi.org/10.1093/bjc/azy067>
- FiveM. (s. f.). The GTA V Multiplayer Modification You Have Dreamt Of. <https://fivem.net/>
- FiveM servers in Spain - TOP FiveM Servers. (s. f.). TrackyServers. <https://www.trackyservers.com/fivem-server/country/ES>
- Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2016). *Values at Play in Digital Games*. MIT Press.
- Garro, J. (2020, 12 junio). El fascinante mundo de los servidores Roleplay de GTA V: cuando jugar implica «interpretar» a tu personaje. Xataka. <https://www.xataka.com/videojuegos/fascinante-mundo-servidores-Roleplay-gta-v-cuando-para-jugar-implica-interpretar-a-tu-personaje>
- Germov, J., & Poole, M. (2020). Public sociology. En *Routledge eBooks*. <https://doi.org/10.4324/9781003116974>
- González, D. (2021, 4 marzo). *GTA Online Roleplay: Qué es y cómo empezar a jugar (paso a paso fácil)*. Vandal. <https://vandal.lespanol.com/guias/guia-gta-online-trucos-consejos-y-secretos/gta-Roleplay>
- González, D. (2023, 14 noviembre). Los juegos más vendidos de la historia hasta la fecha (2023). *Vandal*. <https://vandal.lespanol.com/noticia/1350759936/los-juegos-mas-vendidos-de-la-historia-hasta-la-fecha-2023/>
- Goria, S. (2017). Diversion of Role-playing Games. *Methods And Tools For Creative Competitive Intelligence*, 159-174. <https://doi.org/10.1002/9781119427469.ch10>
- Grey, S. (2009). Dissonance and Dystopia: Fallout 3 and Philosophy Amidst the Ashes. En *Anonymous Online Proceedings for the Philosophy of Computer Games Conference*. Oslo.
- Kavanagh, F. (2024). The Gothic Past of Stranger Things. *European Romantic Review*, 35(1), 129-143. <https://doi.org/10.1080/10509585.2024.2307146>
- Maloney, M. (2016). Ambivalent Violence in Contemporary Game Design. *Games And Culture*, 14(1), 26-45. <https://doi.org/10.1177/1555412016647848>

- Merhi, M. I. (2016). Towards a framework for online game adoption. *Computers In Human Behavior*, 60, 253-263. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.072>
- Pastoriza, M. (2024, 9 febrero). Los mejores servidores de GTA RP y cómo unirse a ellos. *Dexerto*. <https://www.dexerto.es/gta/los-mejores-servidores-de-gta-rp-y-como-unirse-a-ellos-1439221/>
- Poremba, C. (2006). Against Embodied Agency: Subversion and emergence in GTA3. En *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*. McFarland & Co.
- Schneider, E., & Betrus, A. K. (2016). User delinquency and instructional conditions: Undesirable behaviour in open virtual worlds. *Journal Of Gaming & Virtual Worlds*, 8(3), 265-278. [https://doi.org/10.1386/jgvw.8.3.265\\_1](https://doi.org/10.1386/jgvw.8.3.265_1)
- Sharma, S., & Sharma, S. (2021). For it is in giving that we receive: Investigating gamers' gifting behaviour in online games. *International Journal Of Information Management*, 60, 102363. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2021.102363>
- Sharma, S., Styliadis, D., & Woosnam, K. M. (2022). From virtual to actual destinations: do interactions with others, emotional solidarity, and destination image in online games influence willingness to travel? *Current Issues In Tourism*, 26(9), 1427-1445. <https://doi.org/10.1080/13683500.2022.2056001>
- Sicart, M. (2011). *The Ethics of Computer Games*. Mit Press.
- Stamenković, D., Jačević, M., & Wildfeuer, J. (2017). The persuasive aims of Metal Gear Solid: A discourse theoretical approach to the study of argumentation in video games. *Discourse, Context And Media*, 15, 11-23. <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2016.12.002>
- Stamenković, D., & Wildfeuer, J. (2021). An Empirical Multimodal Approach to Open-World Video Games. En *De Gruyter eBooks* (pp. 259-280). <https://doi.org/10.1515/9783110725001-011>
- Tanenbaum, K., & Tanenbaum, T. J. (2009). Commitment to Meaning: A Reframing of Agency in Games. En *Digital Arts and Culture*. <https://escholarship.org/content/qt6f49r74n/qt6f49r74n.pdf?t=pyebbq>
- Verdú, R. M. (2023). Universitarios, violencia de género, brecha digital y videojuegos. *Visual Review*, 10(Monográfico), 1-13. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v10.4637>
- Weber, R., & Shaw, P. J. (2009). Player Types and Quality Perceptions. *International Journal Of Gaming And Computer-mediated Simulations*, 1(1), 66-89. <https://doi.org/10.4018/jgcms.2009010105>
- Wills, J. E. (2021). "Ain't the American Dream Grand": Satirical Play in Rockstar's Grand Theft Auto V. *European Journal Of American Studies*, 16(3). <https://doi.org/10.4000/ejas.17274>
- Yee, N. (2016, 15 octubre). *The Gamer Motivation Profile*. CHI PLAY '16. <https://doi.org/10.1145/2967934.2967937>