

# ¿Utopía en *Minecraft*? Una comparación entre los modelos utópicos de Tomás Moro en las sociedades de NPC en el videojuego *Minecraft*

*Norma Márquez Puentes*

A lo largo de la historia varios autores han descrito sus sociedades perfectas dentro de sus obras. La sociedad plasmada por Tomás Moro es tan idílica, que el título que le dio a su país perfecto se convirtió en el término universal para este tipo de sociedades de ensueño. Desde entonces, muchos ámbitos de la cultura humana se han inspirado en este concepto. Libros, televisión, películas, ¿videojuegos?

Un posible ejemplo de cómo se ha reflejado este concepto en videojuegos podría ser *Minecraft*, creado en 2009 por Markus Persson (Notch), Jens Bergensten (Jeb) y Nathan Adams (Dinnerbone), que fue lanzado al mercado en su versión alpha, mientras que la beta definitiva se publicó en 2011, y desde entonces recibe varias actualizaciones anuales. El formato del juego es de mundo abierto, es decir, no tiene una historia definida, sino que es el jugador quien elige cómo jugar. Cuando se inicia una nueva partida el juego dice *crear mundo*. Estos mundos tienen una superficie casi infinita, construida a partir de cubos 3D de distintas texturas en una rejilla cuadrículada. Excepto por algunos elementos fantásticos, es un juego bastante mimético, en el que hay tres ramas principales: construcción, minería y combate.

Si un jugador crea un mundo quiere decir que, en el juego, desempeñará un rol similar a un dios, y con la configuración adecuada, tendrá habilidades tales como cambiar el clima, el ciclo de día y noche, así como la generación de amenazas. A diferencia de muchos juegos en el mercado, el propósito de *Minecraft* es crear, en lugar de destruir, de dar rienda suelta a la imaginación para moldear un mundo que puede llegar a ser tan perfecto como el jugador, en muchos sentidos dios del mundo, tenga la habilidad de moldear.

No es de sorprenderse que un mundo idílico, como el de este juego de aspecto inocente, pudiera tener sociedades utópicas. En terminologías de videojuegos, un NPC (*Non Playable Character*) es un personaje cuyo rol no se puede asumir, una entidad que el jugador no puede reemplazar ni tomar su papel dentro del mundo, pero no lo suficientemente irrelevante como para que se confunda con el entorno, sino que se puede interactuar con él.

Los aldeanos de *Minecraft* son NPC, una entidad con personalidad humanoide de forma cúbica (todo en *Minecraft* toma esa forma) que vive en comunidades civilizadas. Estas sociedades de aldeanos se acercan al modelo utópico planteado por Tomás Moro. En adelante se usará el término *aldeano* para referirse solo a los NPC del videojuego.

Para empezar, Tomás Moro nos dice que, respecto a la ropa, los de Utopía usan sencillos vestidos del color natural de la lana, que no se distingue entre hombres y mujeres, que se cubren con cuero para trabajos, y que con la ropa que tienen se defienden bien del frío y el calor. Los aldeanos visten casi universalmente una túnica café, sobre la que se ponen ropa especializada según el trabajo que desempeñen, y si esto cambia, es únicamente para adaptarse mejor al clima, pues los aldeanos que viven en las montañas visten suéteres, y los que viven en el desierto usan ropa más ligera. No solo no hay diferencia entre hombres y mujeres, sino que en todo el videojuego no existen machos ni hembras, sino que todos son ambas cosas y ninguna a la vez, idénticos entre sí.

Los ciudadanos de Utopía no tienen un control de población para que ninguna ciudad se encuentre en aprietos por recursos. Una cosa parecida sucede en cada aldea *minecraftiana*. Para que un par de aldeanos decidan procrear se necesita cumplir tres condiciones: 1) Que uno de los padres tenga trabajo 2) Que en la aldea haya una cama disponible 3) Que los padres tengan el inventario lleno de comida para poder alimentarlos. Los ciudadanos de Utopía intercambian sus hijos fácilmente, heredan el oficio de sus padres y son entrenados para ello, según lo necesite la comunidad, pero en *Minecraft* los niños pertenecen a toda la aldea, y cuando crecen toman el puesto de trabajo que esté disponible.

Los personajes de Moro comercian lo que les sobra con otros países, y es la única manera en la que usan el sistema monetario, ya que dentro de sus fronteras reparten los recursos en medida que faltan, sin intercambiar dinero. Lo mismo hacen los *minecraftianos*, que comparten sus recursos a manera de trueque con sus vecinos, mientras que el intercambio con el jugador es una relación comercial, en la que el jugador ofrece un producto que les pueda faltar a cambio de esmeraldas, y compra con las mismas esmeraldas productos manufacturados por ellos que, de otra forma, sería muy difícil de conseguir. Usan los metales para manufacturar herramientas o armas, que no usan, solo comercian.

Tanto en Utopía como en el juego, cualquiera que tenga aptitudes para aprender puede convertirse en un estudioso. Los aldeanos no saben usar armas. Cuando sufren ataques armados, ellos se esconden en sus viviendas hasta que el jugador, a cambio de favores comerciales, derrota a todos los saqueadores como si fuera un mercenario. Es una forma muy similar a la que los ciudadanos de Utopía resuelven sus conflictos bélicos, ya que ellos no participan de la guerra a menos que sea su última opción.

Como estos ejemplos se puede comparar durante muchas más páginas, pero sería inútil, ya que conseguirían el mismo propósito que los anteriores: demostrar que estos NPC, efectivamente, viven en una sociedad utópica.

Tanto los aldeanos como los de Utopía viven en una organización tan perfecta y organizada como sus creadores pudieron imaginar, pero ninguno de ellos existe en nuestro mundo tangible ¿sería posible que su estilo de vida fuera así si estuvieran dotados de existencia, o libre albedrío? Lo que sí es verdad, y bastante curioso, es que este concepto, pensado ya desde el siglo XVI, haya permeado hasta uno de los videojuegos más populares de la década.

## Fuentes

IMDb. *Minecraft*. 2009. <<https://www.imdb.com/title/tt2011970/>> (acceso: 6 de Septiembre de 2021). Moro, Tomás, *Utopía*, traducido por Joaquim Mallafrè Gavaldà, Backlist, Barcelona, 2011.