



Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación

Grado en Periodismo

Curso académico: 2019 / 2020

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**La desigualdad simulada: análisis desde una perspectiva de
género de la representación de personajes femeninos en
videojuegos**

Alumna: Lara Escobar Hernández

Tutora: Dra. Lara Carrascosa Puertas

Resumen

Los videojuegos se han convertido en uno de los medios más influyentes de la actualidad. Durante los últimos años han experimentado una expansión no solo económica, sino cultural. Precisamente su faceta como producto cultural lo coloca en una posición que invita, como en otros medios (cine, literatura...), a la reflexión en cuanto a cuestiones de género y representación. El videojuego constituye una industria aún muy masculinizada en la que perdura la creencia de que el público mayoritario es masculino, a pesar de que se estima que la mitad de jugadores son mujeres. Esto ha causado que este medio haya sido calibrado históricamente en torno al género masculino, derivando, por tanto, en una infrarrepresentación de personajes femeninos lastrada por estereotipos que han relegado a estos a un segundo plano o los ha retratado de una forma denigrante. Así pues, esta investigación surge debido a la necesidad de analizar los personajes femeninos que han formado parte de algunos de los videojuegos más relevantes de los últimos años, con el objetivo de constatar si su construcción ha evolucionado o, si por lo contrario, tales estereotipos continúan perpetuándose. En total se ha procedido al estudio de cinco títulos, una muestra limitada en número, pero que ha permitido profundizar en el análisis y determinar la existencia de desigualdades en la representación de personajes de los dos géneros, observables tanto en su actitud como en su peso en la trama. Las mujeres disponen aún de un espacio más limitado que los hombres en los videojuegos, habitualmente en papeles secundarios y ligadas al protagonista.

Palabras clave: videojuegos, género, mujer, representación, desigualdad

Abstract

Video games have become one of the most influential media nowadays. Over the last years, they have experienced not only an economic expansion, but a cultural one. Precisely its facet as a cultural product places it in a position that invites, as in other media (cinema, literature...), to reflection on issues of gender and representation. The video game constitutes a still highly masculinized industry in which the belief that the majority public is male persists, although it is estimated that half of the players are women. This has caused the medium to be historically calibrated around the masculine gender, leading, therefore, to an underrepresentation of female characters weighed down by stereotypes that have relegated them to the background or portrayed them in a degrading way. Thus, this research arises due to the need to analyze the female characters that have been part of some of the most relevant video games in recent years, with the aim of verifying if their construction has evolved or, on the contrary, such stereotypes are still perpetuated. In total, we have proceeded to the study of five titles, a sample limited in number, but which has allowed to deepen the analysis and determine the existence of inequalities in the representation of characters of the two genders, observable both in their attitude and their weight in the plot. Women still have a more limited space than men in video games, usually in secondary roles and linked to the protagonist.

Key words: video games, gender, woman, representation, inequality

Índice

1.	Introducción	4
2.	Justificación	7
3.	Antecedentes y estado de la cuestión	11
3.1.	<i>Game studies</i>	11
3.2.	Género y videojuegos	14
4.	Objetivos e hipótesis	17
5.	Metodología	18
6.	Resultados del análisis	21
6.1.	Resultados del análisis general	21
6.2.	Resultados del análisis de personajes	27
7.	Discusión	35
8.	Conclusiones	40
	Bibliografía	41

1. Introducción

De máquinas recreativas a consolas que caben en un bolsillo. De píxeles toscos a personajes interpretados por actores reales. Del 2D a la realidad virtual. El videojuego es un medio que avanza implacablemente al compás del desarrollo tecnológico. Sus orígenes pueden rastrearse en muchas partes, sin embargo, hay nombres que conviene nombrar siempre en esta historia, como, por ejemplo, el de Ralph Baer, el considerado como “padre de los videojuegos”; el de Allan Alcorn, el ingeniero que creó en 1972 uno de los primeros videojuegos (*Pong*); o los de Nolan Bushnell y Ted Dabney, fundadores de la mítica compañía Atari.

En cuatro décadas, el videojuego ha experimentado un portentoso crecimiento y son centenares las compañías desarrolladoras que existen en el mundo. La industria del videojuego factura miles de millones y supera a otras industrias culturales, como las del cine y la música. Solo en España se calcula que los beneficios obtenidos por este medio en 2018 alcanzaron la cifra de 1.530 millones de euros, según datos de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2018).

No obstante, más allá de sus logros económicos, el videojuego destaca por ser un medio con una forma única para transmitir historias y experiencias. Una unicidad que le es brindada por un rasgo particular: la interactividad (Keogh, 2014). La capacidad de ponernos en la piel de un personaje, de vivir su historia como propia y de ser dueños de sus acciones es algo que otros medios como el cine no pueden ofrecer. Con el videojuego se pasa de espectador pasivo a agente activo en la trama que se nos presenta. Es precisamente este el potencial que muchos han sabido exprimir y que ha catapultado al videojuego como uno de los medios con mayor impacto en la actualidad; un impacto innegable: más de 2000 millones de personas en todo el mundo juegan videojuegos (Statista, 2019), las ventas han aumentado (AEVI, 2018) y cada año miles de aficionados asisten a ferias dedicadas al videojuego, como el E3, cuya edición pasada registró la cifra de 66.000 visitantes (Europa Press, 2019). Además, los medios de comunicación especializados en videojuegos han proliferado en los últimos años y la prensa generalista presta cada vez más atención al videojuego, brindándole su propia sección o espacio. Incluso la industria del cine se rinde ante su popularidad y son múltiples las adaptaciones de videojuegos a la gran pantalla (con ejemplos recientes como *Sonic* o *Detective Pikachu*).

Partiendo de todo ello, surge una cuestión crucial: ¿es el videojuego cultura o una mera forma de entretenimiento? No fue hasta 2009 que en España se reconoció al videojuego como una industria cultural (Escandell, 2009), pero permanecía cierto recelo a la hora de aceptar su pertenencia a la misma categoría en la que se engloba el cine o la música (Squire, 2002). Poco a poco el debate sobre esta cuestión ha avanzado, de tal forma que la conclusión general reconoce al videojuego como cultura. Muriel y Crawford (2018) afirman que el videojuego es uno de los productos culturales más relevantes en la actualidad y su estudio permite alcanzar a comprender el panorama cultural de nuestra sociedad. Sepúlveda (2020) añade además que no se trata solo de un “producto cultural”, sino de “una plataforma constituyente de cultura”.

Teniendo en cuenta, por tanto, el componente cultural del videojuego, cabe reflexionar sobre su reflejo de la sociedad y su correlación con esta. Al igual que otros medios sociales y culturales como el cine o la publicidad, el videojuego tiene una relación muy cercana con la sociedad, reflejándola en sus mundos de ficción o incluso moldeándola. “Los videojuegos no solo reflejan grandes cuestiones sociales, sino que también moldean esas cuestiones y conducen su transformación” (Muriel y Crawford, 2018, p. 5).

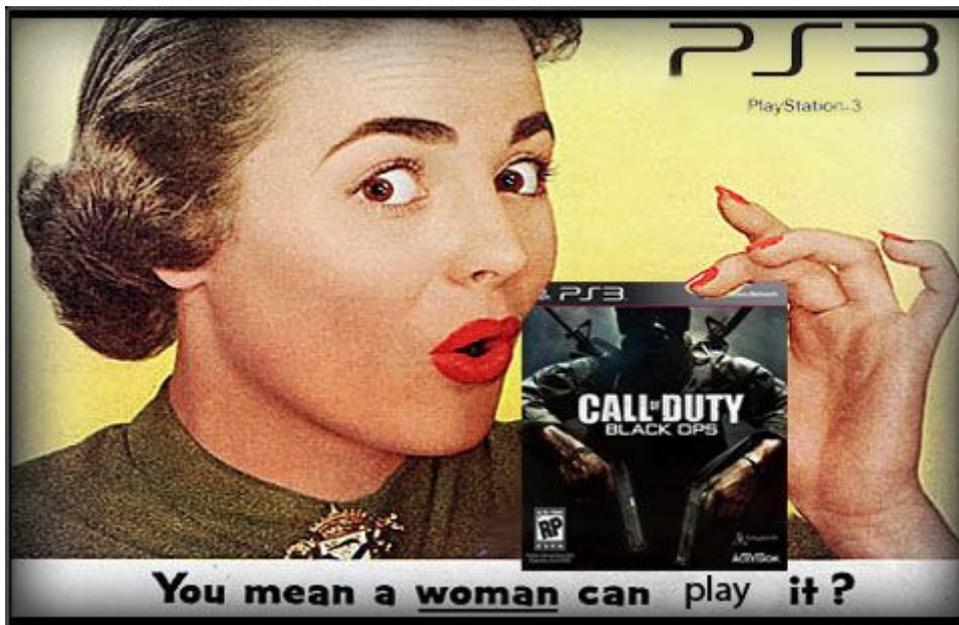


Imagen 1. “¿Quieres decir que una mujer puede jugarlo?”. Reedición del anuncio de 1953 de Alcoa Aluminium. Fuente: PAXsims

Parte de ese potencial que el videojuego posee para modificar la sociedad va ligado con una cuestión esencial y en boga: la representación de género. La industria del videojuego es una industria claramente masculinizada: globalmente, solo el 21% de desarrolladores son mujeres (Statista, 2017), y aunque estas representan casi la mitad de jugadores (Newzoo, 2019), no cuentan en muchos casos con el mismo trato que sus compañeros masculinos. Acoso, comentarios ofensivos, amenazas, *mansplaining*¹...son situaciones a las que muchas jugadoras se han debido enfrentar, sobre todo en el terreno de los videojuegos *online*. Aunque poco a poco se intenta cambiar esto, el videojuego está ligado al género masculino.

Del mismo modo, la representación de personajes femeninos en videojuegos ha estado lastrada por ciertos aspectos. El protagonista tradicional y genérico ha sido encarnado generalmente por un personaje masculino y presumiblemente heterosexual. Los personajes femeninos, o bien han formado parte del elenco como víctimas o damiselas en apuros que deben ser rescatadas por el protagonista, o como representaciones arquetípicas o hipersexualizadas. También es frecuente que existan dentro de los márgenes de un rol

¹ Término que alude al acto, por parte de un hombre, de explicar a una mujer algo innecesariamente y con una actitud condescendiente o altiva (Oxford English Dictionary, s.f.)

secundario supeditado al protagonista (Goldberg, Lee y Pulos, 2015). Las mujeres que han logrado alcanzar el estatus de protagonista muchas veces se han topado precisamente con la lacra de la hipersexualización (Lara Croft en la saga *Tomb Raider*), algo que sus congéneres masculinos no han tenido que experimentar.



Imagen 2. La hipersexualización de la protagonista: *Nier Automata* (2017, Square Enix). En el videojuego los jugadores pueden desbloquear un logro llamado “¿Qué estás haciendo?” por mirar 10 veces la ropa interior de la protagonista, 2B (derecha). Fuente: TribuGamer

En los últimos años, no obstante, parece que han habido ciertos intentos de cambiar esta tradición y enmendar errores. Lara Croft, a la que citábamos antes, ha visto modificada notablemente su apariencia y, en términos generales, la hipersexualización de personajes femeninos se ha reducido aparentemente, aunque este fenómeno perdura (tal y como puede observarse en la imagen 2). Por otro lado, el porcentaje de mujeres que protagonizan videojuegos no resulta alentador: en 2019 se analizaron los títulos presentados en el E3, la considerada como la convención más importante de la industria, y se constató que solo el 5% de estos contaban con una protagonista (Sarkeesian y Petit, 2019). Los datos encajan con el caso de *Battlefield V*. El anuncio de una protagonista femenina para este juego desató una campaña de rechazo por parte del público. Los mensajes contrarios a esta decisión se concentraron en el hashtag #NotMyBattlefield.

Aún así y a pesar de ese rechazo parcial de la comunidad de jugadores, la diversidad continúa tratando de abrirse camino poco a poco en el videojuego. La representación de personajes femeninos parece evolucionar, aunque no a pasos agigantados. Solo queda por preguntar: ¿vamos por el buen camino?

2. Justificación del tema

La desigualdad entre hombres y mujeres ha estado siempre presente en la historia. Es aún hoy en día una realidad palpable en varios ámbitos. En Occidente, a pesar de que en muchos países existe una igualdad formal, amparada por la Constitución y con políticas que intentan paliar la desigualdad, lo cierto es que se trata de un espejismo, una sensación de igualdad “superficial” que no garantiza la justicia social (Suárez, 2017). En España, la brecha salarial es del 29,3% (Gestha, 2019) y 14 mujeres han sido asesinadas por sus parejas o exparejas en lo que va de año; 1047 en total desde que se empezó a contabilizar en 2003 (EpData, 2020). En cuanto a política, globalmente sólo 17 mujeres presiden algún Estado en el mundo y el 18% de ministros y el 24% de parlamentarios son mujeres (Foro Económico Mundial, 2018).

En el contexto de la desigualdad juegan un importante papel los medios de comunicación. Principalmente se discute su rol como formadores de la sociedad -teoría del molde²- (Pollay, 1986) o como reflejo de esta -teoría del espejo³- (Holbrook, 1987). Su faceta como formadores de la opinión pública y la cultura es lo que les permite “normalizar patrones de comportamiento” y “legitimar órdenes sociales” a través de la difusión de imágenes y estereotipos (López, 2015).

La importancia de esto se comprende gracias a los símbolos. La interacción humana se sostiene sustancialmente en ellos y en su mundo. Aprendemos y actuamos en base a lo que se deriva del mundo de los símbolos (Gerbner y Gross, 1976). Gerbner y Gross (1976) explican: “Los procesos institucionales que producen estos mensajes se han profesionalizado, industrializado, centralizado y especializado. Su principal espacio ha cambiado de la artesanía a la producción en masa, y de la religión tradicional y la educación formal a los medios de comunicación masiva”.

La difusión en este tipo de mensajes, por tanto, ha evolucionado a lo largo de la historia y actualmente nos encontramos en un contexto en el que los medios de comunicación dominan su propagación. Así, como sostiene la teoría del cultivo, medios masivos como la televisión, pueden distorsionar la percepción y creencias del público y provocar que se alineen con lo que observan en ellos (Gerbner, 1998).

Los medios penetran en la sociedad, como comentábamos antes, difundiendo estereotipos. La relevancia de estos reside en su íntima conexión con la representación (Amossy y Heidingsfeld, 1984). Los estereotipos se definen como un “conjunto de conceptos pertenecientes a una categoría social” (Vinacke, 1957). Para algunos autores (Amossy y Heidingsfeld, 1984) representan “una figura hiperbólica” que puede llegar a “distorsionar la norma general”.

² Aunque Pollay desarrolla esta teoría en base a la publicidad, puede aplicarse a los medios de comunicación en general. Defiende que la publicidad (o los medios) tiene la capacidad de moldear los valores de su audiencia a través de los mensajes que difunde.

³ La teoría de Holbrook surge como un argumento opuesto a lo que Pollay expone. Holbrook argumenta que la publicidad es un reflejo de los valores que prevalecen en la sociedad.

En este sentido Eisend (2010) señala:

Los estereotipos no son necesariamente un juicio negativo, ya que estos guían hacia expectativas que pueden ofrecer una orientación útil en el día a día. Sin embargo, los estereotipos pueden llevar hacia concepciones supersimplificadas y evaluaciones de conocimiento mal aplicadas, y así hacia evaluaciones erróneas de sujetos de una categoría social. (p. 419)

No resulta extraño, pues, el interés de los análisis feministas en torno a los medios, que han mostrado desde hace décadas un “deseo por entender cómo las imágenes y construcciones culturales están conectadas con patrones de desigualdad, dominación y opresión” (Gill, 2007).

Entre los años 60 y 70, el mundo occidental experimentó una proliferación de movimientos sociales. Entre ellos, uno de los que más destacó fue el movimiento feminista, que reapareció bajo la denominada “Segunda Ola del feminismo”. Gill (2007) indica que las mujeres implicadas en este movimiento se enfrentaron por primera vez a un desafío que los movimientos anteriores no habían tenido que sopesar: “un mundo dominado por los medios”.

El feminismo posó la mirada sobre los medios y sobre la imagen de la mujer que se desprendía de estos. Pronto fue palpable que la representación era escasa y limitada a ciertos patrones y estereotipos degradantes. En concordancia con ello, Gerbner y Gross (1976) acuñaron el término “aniquilación simbólica”, concluyendo en su teoría que “la representación en el mundo ficticio significa la existencia social; la ausencia significa la aniquilación simbólica”. Las mujeres corrían el peligro de ser “aniquiladas simbólicamente” por los medios.

Uno de los primeros análisis sobre esta cuestión se publicó en 1972, en *The New York Times Magazine*. Conducido por NOW (National Organization for Women), contó con la participación de mujeres voluntarias que se dedicaron a analizar 1200 anuncios de televisión en un periodo de dieciocho meses. Los resultados revelaron que más de un tercio de los anuncios mostraban a las mujeres como agentes domésticos dependientes del hombre y casi la mitad las retrataba como amas de casa. Otras etiquetas que se aplicaron a las mujeres en varios anuncios fueron las de “objeto decorativo” o “poco inteligente”. Como se observaría con el tiempo, esto no se limitaba a la publicidad. De hecho, se extendería a otros medios: cine, series de televisión, cómics...



Imagen 3. La representación de la mujer en el cómic: *Women in refrigerators* (mujeres en la nevera). Término acuñado por Gail Simone en referencia al recurso narrativo habitual en cómics que consiste en maltratar, violar o asesinar a mujeres para hacer avanzar la trama del protagonista masculino. El término se inspiró en esta viñeta de *Green Lantern #54* (DC Comics), donde el superhéroe encuentra a su novia, cortada en pedazos, dentro de una nevera. Fuente: Comic Basics

En un estudio realizado en 2016 sobre una muestra de más de 2000 películas, los resultados apuntaron que la mayor parte del diálogo de dichas películas era perteneciente a actores. Solo en el 22% de los títulos analizados las actrices disponían de la mayor cantidad de diálogo (Anderson y Daniels, 2016).

Todo este recorrido nos trae al presente, donde la representación de mujeres en el videojuego se ve también lastrada por los estereotipos y el reducido porcentaje de personajes femeninos. De los títulos presentados en la edición del año pasado de E3, solo el 5% está protagonizado por una mujer; en el gráfico presentado a continuación también se puede apreciar que el porcentaje ha sido bastante marginal en años anteriores (Sarkeesian y Petit, 2019).

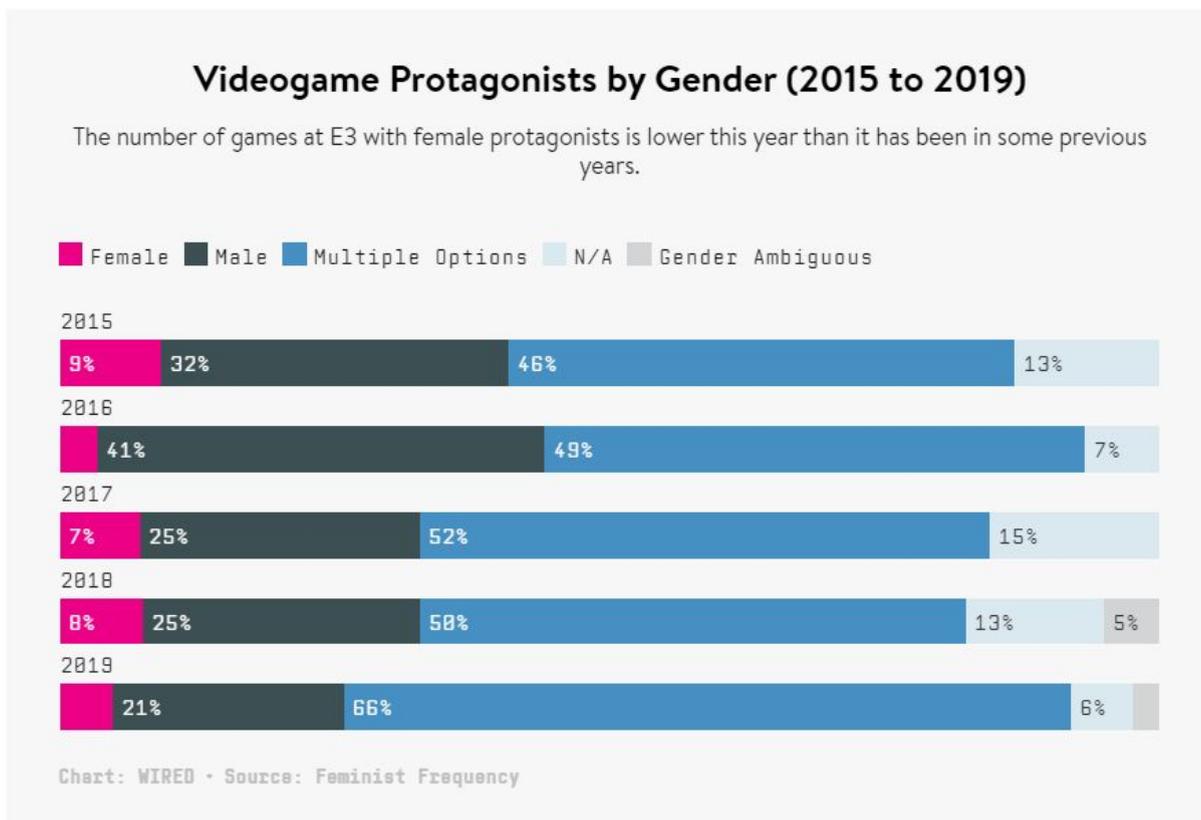


Figura 1. Protagonistas de videojuegos por género (2015 a 2019). Porcentajes distribuidos por género de los protagonistas de videojuegos presentados en E3 en los años indicados. Fuente: Feminist Frequency (Sarkeesian y Petit, 2019).

Como señalábamos en el apartado anterior, las representaciones de la mujer en el videojuego han oscilado entre la víctima indefensa, el objeto sexual y el rol secundario. Esto, en términos generales, causa efectos perjudiciales en el público, que puede interiorizar los valores transmitidos por este medio que “[...] presenta a la mujer deseada como la que responde al modelo ideal de feminidad contemporánea y al hombre deseado como el que ostenta el poder a través de la violencia”, contribuyendo a una “socialización hacia la violencia” (Flecha, Puigvert y Redondo, 2005).

El feminismo demanda, pues, retratos de la mujer positivos. La representación en ficción y los medios ha probado ser un factor esencial en las construcciones sociales. Diversos estudios demuestran que la representación en la ficción y la identificación con personajes ficticios tiene efectos positivos sobre las personas: genera sentimientos de aceptación y comprensión (Stenquist, 2015), además de contribuir al desarrollo de la personalidad en el caso de los niños (McDonald & Kim, 2001). Incluso puede dar lugar a consecuencias más proactivas, como el denominado “Efecto Scully”. El “Efecto Scully” hace referencia a un fenómeno inspirado por el personaje de Dana Scully, de la serie de televisión *Expediente X*, quien se convirtió en el modelo a seguir de muchas niñas y las alentó a adentrarse en la ciencia, un mundo predominantemente masculino donde solo el 28% de los investigadores son mujeres (UNESCO, 2019). Concretamente, Scully podría haber sido la “culpable” del 63% de las mujeres que en la actualidad se dedican a alguna disciplina STEM (Science, Technology, Engineering and Maths), según un estudio de 2018 conducido por el Geena

Davis Institute on Gender in Media. El lema de esta institución, “If she can see it, she can be it” (“Si ella puede verlo, ella puede serlo”), resumen eficazmente la importancia de la representación.

Gill (2007) señala: “En lugar de pedir un salón de espejos en los medios, las peticiones de realismo podrían ser mejor formuladas como intentos por crear una mayor diversidad en las representaciones de mujeres” (p. 23). Teniendo en cuenta que el estándar establecido es el de una mujer joven, blanca, convencionalmente atractiva y heterosexual, lo que realmente convendría es aumentar el abanico de representaciones de las mujeres en ficción. En otras palabras, el deseo por unas representaciones más positivas en la ficción va ligado estrechamente a la diversidad. La diversidad, como comentábamos antes, puede producir efectos positivos en la sociedad y en cómo se percibe el mundo.

3. Antecedentes y estado de la cuestión

3. 1. *Game studies*

Resulta conveniente trazar un repaso de los antecedentes de la cuestión que abarca este trabajo desde dos perspectivas: una más general, relativa al estudio de los videojuegos desde la academia (lo conocido como *game studies*); y otra en específico, sobre el estudio de la representación de género en este medio.

Los denominados *game studies* conforman un campo de estudio en constante evolución y que engloba en su seno múltiples formas y enfoques a través de los que estudiar un objeto de estudio común, esto es, “el fenómeno del juego (es decir, no solo del videojuego)” (De La Maza, 2013).

Uno de los primeros antecedentes relativos a esta disciplina aparece de la mano de Johan Huizinga en 1938, con su célebre obra *Homo Ludens*. Constituye el primer acercamiento antropológico al fenómeno del juego y, en él, Huizinga defiende este como el motor de desarrollo de toda cultura. Roger Caillois es otro autor que teorizó sobre el juego. En su libro *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo* (1958) realizó una clasificación del juego, reivindicando además su valor cultural.

Con el avance de la tecnología y la aparición de los videojuegos se empieza a fraguar poco a poco su análisis y entrada a la academia. La década de los 90 supone un punto de inflexión para este medio, dado que su estudio avanza más allá del prisma de la ingeniería. De La Maza (2013) relata cómo el avance de la tecnología, internet y lo multimedia atrajo la atención de los académicos hacia un nuevo concepto: la hipertextualidad. El hipertexto alude a una “escritura no secuencial - texto que se ramifica y ofrece la posibilidad de elegir al lector” (Nelson, 1988). Para Landow (1992), la hipertextualidad extiende su noción con lo hipermedia a través de información visual, sonido, animación, etc. La narrativa hipertextual

pasó a ser analizada en nuevos medios y, de ese modo, “[...] el juego y el videojuego se convirtieron en un producto más del mito multimedia” (De La Maza, 2013).

No obstante, con el tiempo se concebiría un nuevo concepto que lograba separar los caminos de la hipertextualidad y el videojuego: el cibertexto. Aarseth (1997) defiende que el videojuego trasciende el hipertexto, puesto que su fin consiste en dotar al jugador de una “capacidad configurativa (...) que le permite generar nuevos textos partiendo de un sistema subyacente”, gracias a su interactividad.

A principios de los años 2000 se erige un debate entre dos corrientes teóricas: la ludología y la narratología. Este debate fue el motor que haría surgir lo que actualmente se conoce como *game studies*. Aunque difícil de definir de forma exacta, en términos generales los *game studies* constituyen “un campo multidisciplinar de estudio y aprendizaje, con juegos y fenómenos relacionados como su objeto de estudio” (Mayra, 2008). Al igual que matiza Mayra (2008), a este campo se le presenta ante sí el desafío de “crear su propia identidad, a la vez que mantiene un diálogo activo con otras disciplinas” relacionadas.

Así pues, la ludología encuentra a uno de sus principales defensores en Espen Aarseth. El autor se mostró crítico con la “carrera” académica que desde varios campos (como el de la literatura o el cine) se había emprendido para alcanzar la nueva área de estudio de los videojuegos. Estos habían pasado de ser un “medio non grato” a un reconocido campo con gran potencial (Aarseth, 2004). “La ludología defiende una visión formalista de los videojuegos que entiende a estos como una serie de reglas que permiten y limitan a los jugadores a actuar y relacionarse con los juegos de formas específicas” (Belmonte, 2015). Para esta corriente, la narrativa queda supeditada a lo que el resto del videojuego conforma, a sus particularidades como medio (principalmente la interactividad), de ahí que se rechace su estudio desde el punto de vista narrativo o, como comenta Aarseth, a través del “paradigma dominante de las historias y la narración” (2004). El autor señala que el empeño por analizar los videojuegos como “narrativas interactivas” está movido por varios intereses: económicos (“los juegos necesitan narrativas para convertirse en mejores productos”), elitistas y escatológicos (“los juegos son una forma de cultura baja; intentemos escapar de los orígenes humildes y alcanzar cualidades literarias”) (Aarseth, 2004). Del mismo modo, otro abanderado de la ludología es Jesper Juul, quien en su tesis, titulada *A clash between game and narrative*, concluye que no es que sea imposible o erróneo combinar videojuego y narrativa. El conflicto realmente subyace en que esta combinación “da lugar a un gran número de conflictos”, debido a lo inherentemente diferentes que resultan estos dos elementos (Juul, 1999). A grandes rasgos, la ludología enriqueció el estudio de los videojuegos en el sentido de que “destacó que los juegos [...] eran en cierto sentido únicos, y que necesitaban su propias teorías y metodologías de investigación” (Mayra, 2008).

Por su parte, la narratología coloca el foco de su investigación sobre la capacidad del videojuego para relatar historias. Los autores de esta rama, provenientes en su mayoría de las áreas de humanidades, defienden los videojuegos como un nuevo medio con un potencial narrativo notable (Murray, 1997). Frasca (2004) sostiene que, a pesar del punto de vista de los ludólogos, los videojuegos sí tienen la posibilidad de madurar y evolucionar más allá de su condición como simple entretenimiento, llegando a funcionar como “herramientas”

para lidiar con cuestiones sociales o políticas, alentar el pensamiento crítico o incluso como una forma alternativa de entender la realidad. Mateas (2004), por su parte, enumera tres términos cruciales para comprender la narratología: la inmersión (el jugador acepta su presencia en otro lugar), la sensación de empoderamiento (la que siente el jugador cuando observa consecuencias producidas por sus acciones y que se deriva del equilibrio entre las restricciones formales y materiales), y la transformación (la habilidad de ser otro).

La narratología derivaría en múltiples ramas relacionadas con cuestiones de diversa índole: sociología, representación, género, historia... A propósito de esta última área de estudio, Simons (2007) ampara la narrativa y la describe “como un medio para explorar el futuro” o especular sobre “qué hubiera pasado bajo unas condiciones ligeramente diferentes”. Es el caso de, por ejemplo, *Wolfenstein: The New Order* (2014), que contempla un escenario ficticio en el que los nazis han salido victoriosos de la II Guerra Mundial y han comenzado la conquista de Estados Unidos.

Con el tiempo, los *game studies* avanzarían, dando lugar a teorías de notable importancia y dejando atrás el conflicto entre ludología y narratología. Este debate amainó con el tiempo, pero en los *game studies* parecen perdurar ciertos resquicios, como el deseo de “reivindicar una pureza excepcionalista del videojuego” a través de su particular interactividad (Keogh, 2014). Para Keogh (2014) resulta “comprensible dada la marginalización cultural histórica de los videojuegos”, pero también “significativamente problemática”; esa pureza defendida por algunos académicos otorga importancia a algunos elementos del videojuego, relegando a otros a un segundo plano, cuando realmente “todos los elementos están entremezclados con el jugador para [...] producir fenómenos”.

Más allá de esa cuestión es donde hallamos ciertos conceptos que han tenido una gran influencia en el estudio de los videojuegos. Uno de ellos es el de narrativa emergente. La narrativa emergente es aquella que surge de la interacción entre el jugador y elementos del videojuego como personajes o entornos, y, por tanto, no es el resultado de un guion preestablecido (Louchart y Aylett, 2004; Louchart et al., 2008). La narrativa interactiva y los videojuegos son dos campos que forcejean entre lo pre guionizado y el deseo de ofrecer un alto grado de libertad e interacción, por lo que la narrativa emergente es para algunos autores (Aylett, 1999; Delmas, Champagnat y Augeraud, 2007) la solución a este problema.

Jenkins es otro autor clave en el campo, puesto que introdujo otros contenidos teóricos claves en los *game studies*: los de narrativa transmedia y narrativa ambiental o espacial. La batalla entre ludólogos y narratólogos carecía de sentido para Jenkins, quien no se decantaba por la postura ni de unos ni de otros. Compartía argumentos e ideas de las dos partes y, de ese modo, se propuso analizar los videojuegos no como historias, sino como espacios con un potencial narrativo (Jenkins, 2003). La narrativa ambiental “[...] privilegia la exploración espacial por encima del desarrollo de una trama” y puede comunicar información narrativa a través de los escenarios o “proveer de recursos para narrativas emergentes” (Jenkins, 2003, p. 7). Así, el autor presentó alternativas a la narrativa tradicional que la ludología rechazaba tan fervientemente.

3. 2. Género y videojuegos

En 2012, la comunicadora y crítica cultural Anita Sarkeesian, creadora además de la organización Feminist Frequency, anunció el lanzamiento de una serie audiovisual en Youtube en la que analizaría el rol de los personajes femeninos en los videojuegos y cómo estos habían visto reducidos sus papeles en muchas ocasiones a clichés, como el de la damisela en apuros. La campaña de Kickstarter para este proyecto recibió gran apoyo y contó con donaciones que superaron con creces lo esperado por Sarkeesian, por lo que se desprende que “existía una demanda y un gran interés en hablar sobre videojuegos y género” (Fluiters, 2018). La serie empezó a publicarse en 2013 bajo el título de *Tropes vs Women in Video Games (Tropos vs Mujeres en los videojuegos)*. Lo que no esperaba la autora de estos videos era la reacción que provocaron y la consecuente campaña de acoso que se emprendió contra ella. Sarkeesian fue solo una de otras tantas mujeres de la industria del videojuego (Zoe Quinn, Brianna Wu...) que se vieron atrapadas en una espiral de odio y amenazas conocida como Gamergate.

Esto ocurrió en 2013, pero lo cierto es que la investigación en videojuegos desde una perspectiva de género comenzó mucho antes y no pareció toparse con ese tipo de impedimentos. Sus antecedentes pueden detectarse en la década de los 90.

Los estudios apuntan generalmente a la escasa representación femenina y al uso de estereotipos degradantes a la hora de retratar a las mujeres. La prevalencia de personajes masculinos fue percibida desde un principio en uno de los primeros análisis que se llevaron a cabo: Braun y Girox (1989) determinaron que solo el 2% de una muestra de juegos arcade disponían de personajes femeninos. Provenzo (1991), por su parte, se centró en analizar las portadas de diversos videojuegos de Nintendo, lo que certificó de nuevo la falta de equilibrio entre los géneros. El 92% de personajes eran masculinos, el 8% restante femeninos. Más adelante, Dietz (1998) condujo un análisis de contenido de 33 videojuegos. Sus resultados mostraron que el 41% de estos no incluían ningún personaje femenino en su elenco y en el 28% las mujeres eran retratadas como objetos sexuales. Beasley y Standley (2002) constataron en otro estudio el reducido número de personajes femeninos, los cuales representaron tan solo un 13,7% de la muestra. Las cifras no parecen diferir demasiado de las expuestas en el apartado anterior, más actuales: menos del 10% de los videojuegos presentados en las cinco últimas ediciones de E3 cuentan con una protagonista (Sarkeesian y Petit, 2019).

La falta de heroínas en los videojuegos es un tema central en el artículo de Sherman (1997), quien enfocó su análisis en torno a la concepción arquetípica del héroe, la estructura tradicional de su relato y cómo esto deriva en el rol pasivo de la princesa. *Super Mario Bros.* (1985) es uno de los videojuegos analizados y es donde claramente se observa una diferencia de género entre el héroe (Mario) y la princesa (Peach). Ahora bien, en el siguiente título de la saga de Nintendo: *Super Mario Bros. 2* (1988), algo cambió. En este juego los jugadores tienen la posibilidad de jugar con el personaje de la princesa. Mientras que los chicos veían esta opción como algo extraño (“ella es a la que hay que salvar”), las chicas “la ven como una heroína”. Sherman (1997) expone que “las chicas aprovechan la

oportunidad de cambiar el género del héroe, reforzar el rol de la mujer como salvadora y crear un nuevo mensaje [...] Los juegos en los que las mujeres son simples objetos indefensos no son jugados por chicas, porque el mensaje no puede ser subvertido". La autora concluye que los videojuegos refuerzan los roles de género. Sin embargo, como se desprende de las respuestas de los jóvenes entrevistados, el público femenino existía y demandaba implícitamente una mayor representación.

En 1996 se lanzó el primer título de la saga *Tomb Raider*. Lo que destacaría principalmente de este videojuego es que contó con una de las primeras y más populares protagonistas femeninas de este medio: Lara Croft. El videojuego era descrito como un "explosivo relato sobre dominación mundial y puro *sex appeal*" (Ozanne, Somerville y Varma, 2001). Lara encarnaba a una intrépida aventurera con una figura sugerente. Su diseñador, Toby Gard, explica en el documental *Lara Croft: Lethal and Loaded* que "[todas las características de su físico] buscaban exagerar su feminidad" (Ozanne, Somerville y Varma, 2001). Partiendo de ello, Kennedy (2002) se pregunta si la protagonista es realmente un modelo a seguir positivo para las jóvenes o simplemente el anzuelo perfecto para atraer la atención de los chicos. El hecho de que Lara Croft se desmarcara de los roles tradicionales atribuidos a las mujeres en videojuegos fue una "novedad bienvenida por parte de las jugadoras", quienes por fin se veían reflejadas. No obstante, Kennedy (2002) manifiesta: "Si vamos a alentar a que más mujeres se introduzcan en la cultura *gaming* necesitamos entonces promover la producción de un rango más amplio de representaciones de la feminidad".

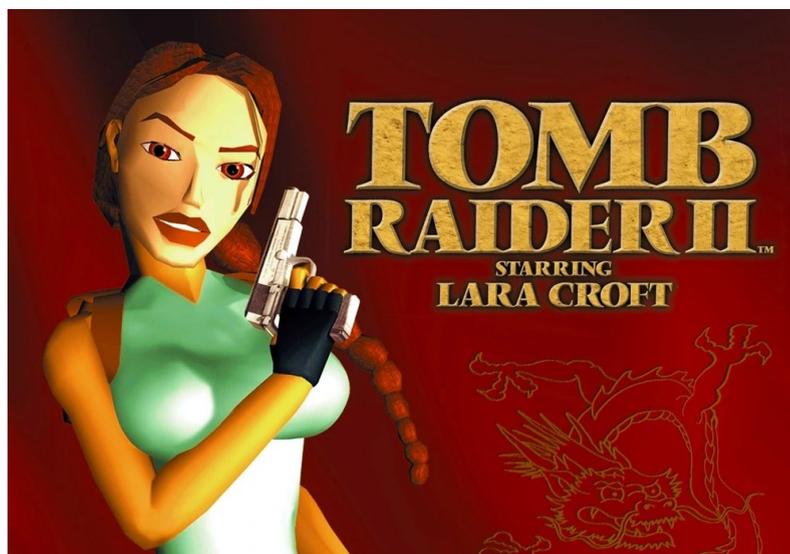


Imagen 4. Lara Croft en una imagen promocional de *Tomb Raider II* (1997, Core Design). Fuente: Tomb Raider Wiki

Las diferencias de género no son solo palpables, por tanto, en la escasez de roles principales para las mujeres, sino en el retrato de estas, como el propio ejemplo de Lara Croft muestra. Los personajes femeninos tienden a la hipersexualización y es común que estén vestidos con menos ropa que los masculinos. Es más probable verles con prendas cortas y apretadas, así como con una figura voluptuosa, a menudo con pechos grandes y una cintura pequeña (Children Now, 2001; Beasley y Standley, 2002; Dickerman, Christensen

y Kerl-McClain, 2008). En otros casos, como el de Zelda (de la saga *The Legend of Zelda*), no se trata de hipersexualización, sino de ser presentada como “un objeto de gran belleza y constitución delicada” que, en definitiva, persigue el mismo fin que el de una apariencia más sexualizada: “el control sobre el cuerpo femenino” (Goldberg et al., 2015).

Las acciones de los personajes también están determinadas usualmente por roles de género. En su análisis de portadas de videojuegos, Provenzo (1991) observó que la mayoría de mujeres eran plasmadas de forma provocativa, pero también como víctimas o en actitud de sumisión. Esto encaja con los resultados de otro estudio, que dispuso de una muestra de los 70 videojuegos más vendidos en el momento (Children Now, 2001): los personajes masculinos tienen una posibilidad más elevada que los femeninos de verse envueltos en agresiones físicas (52% frente a 32%). No obstante, es más probable que las mujeres aparezcan gritando (18% frente a 5%), lo cual se relaciona intrínsecamente con su rol frecuente como víctimas. Del mismo modo, ellas aparecen más a menudo realizando tareas de cuidados o prestando ayuda (32% frente a 15%).

En otra investigación (Goldberg et al., 2015) se indagó en detalle sobre dos personajes femeninos de dos títulos de gran renombre en la historia de los videojuegos: Zelda (de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*) y Tifa Lockhart (de *Final Fantasy VII*). Se descubrió que las dos compartían ciertas características en estrecha relación con la representación de género: un énfasis en las emociones o sentimientos, inacción o deseo de protección y una autodeprecación cuando se pasa a la acción. En el personaje de Tifa Lockhart, por ejemplo, se prioriza su faceta como interés amoroso o figura materna antes que como luchadora. Esto “[...] implica que los personajes femeninos son primero y ante todo personajes secundarios o de apoyo respecto a los masculinos - ya sea como figuras maternas, cuidadoras o amantes” (Goldberg et al., 2015).

Se ha argumentado también sobre cómo la hipersexualización femenina en el videojuego puede tratarse de una estrategia de marketing. Near (2013) sostiene que la sexualización de mujeres en juegos se vincula con mayores ventas solo cuando ningún personaje femenino aparece en la portada. Existen una serie de aspectos que etiquetan un videojuego como masculino (“mujeres hipersexualizadas, hombres agresivos, signos relativos a violencia o guerra”) y que, por tanto, gratifican y atraen a la audiencia, presumiblemente masculina. Sin embargo, una mujer como personaje central (especialmente en la portada) contradiría las expectativas del público y sus deseos (Near, 2013). Estos datos confirman lo experimentado por la compañía Naughty Dog, la cual tuvo que batallar con los distribuidores de uno de sus títulos (*The Last Of Us*, 2013) para poder mantener en la portada a Ellie, coprotagonista y compañera del protagonista. Los distribuidores argumentaban que “poner una figura femenina en la portada no vende”. Esta supuesta estrategia de marketing es parte del problema de la representación femenina en el videojuego. Fernández-Vara (2014) alude a esta cuestión y manifiesta: “Los departamentos de publicidad de las grandes compañías asumen que el jugador estándar es un varón que acaba de superar la pubertad, y crean anuncios y cubiertas de acuerdo con estos datos. [...] Esta percepción es un mito”. Efectivamente, tal y como citábamos antes, el porcentaje de jugadoras alcanza casi la mitad del total.

No obstante, es innegable que el videojuego ha sido percibido históricamente como una actividad masculina (Greenfield, 1984) y aunque en el presente esta afirmación trata de ser refutada con más fuerza a medida que el número de mujeres en el mundo de los videojuegos incrementa, perdura este “mito”. La escasa presencia de personajes femeninos y su representación en un segundo plano refuerzan esta percepción y se interrelaciona con el reducido número de mujeres dentro de la propia industria del videojuego, como desarrolladoras; alrededor del 21% (Statista, 2017). Se sugiere que los videojuegos son creados “por hombres y para hombres”, en concordancia con los intereses tradicionalmente asociados a ellos: violencia, acción... (Gorriz y Medina, 2000; Fernández-Vara, 2014). Ligar videojuegos con contenido violento o elementos de acción al género masculino es un pensamiento que continúa vigente, como muestra un estudio llevado a cabo en 2010 (Eden, Maloney y Bowman), en el que la gran mayoría de sus participantes calificaban como más masculinas a las personas que jugaban a este tipo de juegos.

Por otra parte, resulta interesante la visión que Belmonte (2015), explora en su tesis *Corporeidad, identidad y cultura digital: Género y sexualidad en videojuegos*, en la que describe cómo las elecciones prediseñadas en los videojuegos se relacionan con cuestiones de género y sexualidad. El autor cita a la filósofa Judith Butler (1990) y su concepción del género: el significado atribuido al género depende de cómo cada individuo actúe. Es fluido y por tanto los individuos pueden conformarse o transgredir los roles de género establecidos. No obstante, en el contexto de los videojuegos se presentan trabas a esta noción del género: la idealizada libertad de interacción en este medio choca con la libertad que Butler comenta. Los comportamientos relativos al género en realidad “dependen de un código preexistente” y en términos generales, esto “obliga a los jugadores a participar en discursos normativos sobre raza, género y sexualidad” (Belmonte, 2015).

4. Objetivos e hipótesis

El objetivo principal que este trabajo se propone es el de analizar la forma en la que son representados los personajes femeninos en los videojuegos de los últimos años.

Derivado de este objetivo, algunos de los subobjetivos que se plantean son: identificar diferencias de género en la representación, tanto a nivel narrativo como puramente estético; determinar si ha habido o no una evolución de la representación de la mujer en el videojuego respecto a los antecedentes observados; y constatar si la proporción entre el número de personajes masculinos y femeninos se ha equilibrado.

Las hipótesis que se plantean de cara a esta investigación son las siguientes:

1. La representación de personajes femeninos en videojuegos ha mejorado en los últimos años
2. Hay un mayor número de protagonistas femeninas en los videojuegos

3. El porcentaje de personajes femeninos en videojuegos continúa siendo significativamente menor al de los masculinos

5. Metodología

En este trabajo se pretende analizar la forma en la que los personajes femeninos de varios videojuegos de los últimos años son representados. Es obvio que resultaría inconcebible analizar cada uno de los videojuegos estrenados durante el periodo indicado, puesto que desembocaría en una muestra demasiado densa. Es por ello por lo que se ha decidido optar por la selección de cinco títulos. Esta muestra más limitada en número permitirá realizar una indagación más provechosa y en detalle.

La selección de los videojuegos no será arbitraria, sino que se realizará mediante dos criterios: 1. El videojuego debe estar señalado para mayores de 18 años (PEGI 18) y 2. El videojuego debe haber sido elegido Juego del Año (Game of the Year, GOTY) por los Game Awards. Las razones por las que se han escogido estos dos criterios son: 1. Los videojuegos enmarcados en PEGI 18 son títulos que permiten contenidos violentos y sexuales, lo que posibilita una mejor indagación en el tema que nos concierne. 2. Los Game Awards son una de las citas más importantes en la industria de los videojuegos. Cada año -desde 2003 como Spike Video Game Awards y a partir de 2014 bajo la denominación de The Game Awards- los mejores juegos son premiados en diversas categorías. Se podría afirmar que la categoría que más fascinación suscita es la de Juego del Año (Game of the Year). El título es otorgado en base a los votos de un jurado especial compuesto por 80 medios especializados y el propio público (se elige en base al 90% del voto del jurado y al 10% de la audiencia). La selección de estos videojuegos resulta, por tanto, idónea para este análisis debido al estatus que este premio les ha otorgado de cara al público y la industria.

Tras aplicar estos criterios, los cinco videojuegos que serán analizados son los siguientes:

Tabla 1: Selección de videojuegos para el análisis	
<i>Sekiro: Shadows Die Twice</i> (From Software)	Game of the Year 2019
<i>God of War</i> (Santa Monica Studio)	Game of the Year 2018
<i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> (CD Projekt RED)	Game of the Year 2015
<i>Dragon Age: Inquisition</i> (BioWare)	Game of the Year 2014
<i>Grand Theft Auto V</i> (Rockstar Games)	Game of the Year 2013

*Los elegidos como Juego del Año en 2016 (*Overwatch*) y 2017 (*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*) quedan fuera del análisis por no cumplir el criterio de ser catalogados como PEGI 18.

Tras la selección de la muestra, cada videojuego será analizado de la siguiente forma:

Una primera parte del análisis, más general, comprenderá las siguientes cuestiones:

Tabla 2: Ficha de análisis general		
¿Aparece algún personaje femenino en la portada del videojuego?	Sí	No
¿Aparece con una actitud sumisa o como víctima?	Sí	No
¿Aparece retratado de una manera hipersexualizada?	Sí	No
Número de personajes masculinos y femeninos que aparecen en la portada	M	F
¿El videojuego cuenta con una protagonista?	Sí	No
¿El videojuego cuenta con algún personaje femenino jugable?	Sí	No
¿El videojuego cuenta con algún personaje femenino?	Sí	No
Número de personajes masculinos y femeninos en el videojuego	M	F

Inspirado por el estudio llevado a cabo por Provenzo (1991) ya mencionado en los antecedentes, se atenderá a la aparición o no de personajes femeninos en las portadas de los videojuegos, así como a la forma en la que aparecen retratados. También se contabilizará el número de personajes que aparecen según su género para, de ese modo, elaborar una estadística que muestre la proporción entre los dos géneros.

Luego se examinará si el videojuego cuenta con una protagonista, con algún personaje femenino con la capacidad de ser controlado por el jugador o, en su defecto, si cuenta con algún personaje femenino sea cual sea su importancia. Se procederá también a un recuento del número de personajes masculinos y femeninos del título con el que constatar de una forma más directa la existencia o inexistencia de un equilibrio en la representación de los dos géneros.

En la segunda parte del análisis se pasará a indagar en cuestiones más detalladas de un personaje femenino seleccionado de cada videojuego. Para seleccionar al personaje a analizar se seguirán los siguientes criterios: 1. Es la protagonista del título. 2. Si no hay protagonista femenina, se elegirá a algún personaje femenino jugable. 3. Si no hay ningún personaje femenino jugable, se elegirá a algún personaje femenino con algún grado de relevancia en la trama.

Del mismo modo, esta sección del análisis comprenderá un examen de la relación del personaje designado con otros personajes femeninos del videojuego, a fin de aplicar el Test de Bechdel. El Test de Bechdel es atribuido a Alison Bechdel, quien en su cómic de 1985 *Dykes to Watch Out For (Unas lesbianas de cuidado)*, sentó los requisitos de este método para evaluar la brecha de género en películas, cómics, etc. Los requerimientos para que una obra supere este test son, en principio, tres: aparecen al menos dos personajes femeninos, estos tienen nombre y mantienen en algún momento una conversación que versa sobre algo distinto a un hombre.

Tabla 3: Ficha de análisis de personaje		
¿Tiene el papel protagonista?	Sí	No
Si no es protagonista: ¿es un personaje jugable?	Sí	No
¿Tiene nombre?	Sí	No
Si no es la protagonista, ¿cuál es su relación con el protagonista del videojuego?	Descripción (interés amoroso, familia, compañera...)	
¿Cómo es su atuendo?	Descripción	
¿Cuál es su rol en la trama?	Descripción	
¿Cómo es su actitud o personalidad?	Descripción	
¿Aparece como víctima?	Sí	No
[como personaje jugable] ¿Puede tomar acción/atacar a enemigos?	Sí	No
¿Aparece en el videojuego al menos otro personaje femenino más?	Sí	No
¿Tiene nombre este otro personaje?	Sí	No
¿Interactúa en algún momento con el personaje femenino analizado (mantiene una conversación...)?	Sí	No
En caso afirmativo, ¿esa interacción o conversación gira en torno a un personaje masculino?	Sí	No

6. Resultados del análisis

6.1. Resultados del análisis general

A continuación se presentan los resultados obtenidos del análisis aplicado a cada videojuego. A modo de introducción se ha añadido una breve contextualización y sinopsis sobre cada uno de los títulos analizados.

Para la contabilización del número de personajes se han tenido en cuenta personajes principales y secundarios con cierto grado de relevancia en la trama principal. Por tanto, no se han incluido en este conteo personajes de misiones secundarias o espontáneas ni que aparezcan exclusivamente en DLC (contenido descargable).

Grand Theft Auto V (2013)

Este relato a tres voces se catapultó como el título más vendido de la saga *Grand Theft Auto* y como uno de los videojuegos más vendidos en la historia (Tassi, 2020). En él tomamos el control de Michael, Franklin y Trevor: tres delincuentes unidos por diversos lazos que se ven envueltos en una enrevesada trama en la que la corrupción, la traición, la lealtad y las deudas del pasado se dan la mano.

Tabla 4: Ficha de análisis general de <i>Grand Theft Auto V</i>		
¿Aparece algún personaje femenino en la portada del videojuego?	Sí	
¿Aparece con una actitud sumisa o como víctima?	No	
¿Aparece retratado de una manera hipersexualizada?	No	
Número de personajes masculinos y femeninos que aparecen en la portada	M: 5	F: 1
¿El videojuego cuenta con una protagonista?	No	
¿El videojuego cuenta con algún personaje femenino jugable?	No	
¿El videojuego cuenta con algún personaje femenino?	Sí	
Número de personajes masculinos y femeninos en el videojuego	M: 32	F: 9

Dragon Age: Inquisition (2014)

El tercer título de la saga de rol desarrollada por BioWare devuelve al jugador al continente fantástico de Thedas. En esta ocasión, el jugador encarna al Inquisidor (o Inquisidora) y tiene la vital misión de salvar al mundo: inmerso en una guerra civil entre templarios y magos mientras demonios de otra dimensión siembran el caos.

Tabla 5: Ficha de análisis general de <i>Dragon Age: Inquisition</i>	
¿Aparece algún personaje femenino en la portada del videojuego?	Sí*
¿Aparece con una actitud sumisa o como víctima?	No
¿Aparece retratado de una manera hipersexualizada?	No
Número de personajes masculinos y femeninos que aparecen en la portada	No se puede determinar el género del personaje que aparece en la portada
¿El videojuego cuenta con una protagonista?	Sí* (cuenta con la opción de una protagonista)
¿El videojuego cuenta con algún personaje femenino jugable?	Sí
¿El videojuego cuenta con algún personaje femenino?	Sí
Número de personajes masculinos y femeninos en el videojuego	M: 27 F: 21

The Witcher 3: Wild Hunt (2015)

La tercera entrega de esta saga de fantasía vuelve a colocar al jugador en la piel del brujo Geralt de Rivia, quien en esta ocasión se halla inmerso en la búsqueda de su “hija adoptiva”, Ciri, la cual está siendo perseguida por un temible ejército de otro mundo que anhela el poder que su sangre porta.

Tabla 6: Ficha de análisis general de <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i>		
¿Aparece algún personaje femenino en la portada del videojuego?	No	
¿Aparece con una actitud sumisa o como víctima?	-	
¿Aparece retratado de una manera hipersexualizada?	-	
Número de personajes masculinos y femeninos que aparecen en la portada	M: 1	F: 0
¿El videojuego cuenta con una protagonista?	No	
¿El videojuego cuenta con algún personaje femenino jugable?	Sí	
¿El videojuego cuenta con algún personaje femenino?	Sí	
Número de personajes masculinos y femeninos en el videojuego	M: 51	F: 21

God of War (2018)

Este título constituye la octava entrega de la saga del mismo nombre: *God of War*. Encarnamos a Kratos, guerrero espartano y dios de la guerra, que, tras completar su venganza contra los dioses del Olimpo, se ha retirado a vivir con su hijo Atreus al mundo de los dioses nórdicos.

Tabla 7: Ficha de análisis general de <i>God of War</i>		
¿Aparece algún personaje femenino en la portada del videojuego?	No	
¿Aparece con una actitud sumisa o como víctima?	-	
¿Aparece retratado de una manera hipersexualizada?	-	
Número de personajes masculinos y femeninos que aparecen en la portada	M: 2	F: 0
¿El videojuego cuenta con una protagonista?	No	
¿El videojuego cuenta con algún personaje femenino jugable?	No	
¿El videojuego cuenta con algún personaje femenino?	Sí	
Número de personajes masculinos y femeninos en el videojuego	M: 10	F: 11

Sekiro: Shadows Die Twice (2019)

Tras *Bloodborne*, From Software recuperó y remodeló la fórmula *souls* (desplegada en *Demon's Souls*, la saga *Dark Souls* y el propio *Bloodborne* y que se caracteriza esencialmente por una alta dificultad general) con este título. Ambientado en el Japón feudal y con elementos de fantasía, el videojuego sigue la historia de un shinobi (conocido como Lobo) que ha jurado proteger a su lord, un joven descendiente de un linaje especial.

Tabla 8: Ficha de análisis general de <i>Sekiro: Shadows Die Twice</i>		
¿Aparece algún personaje femenino en la portada del videojuego?	No	
¿Aparece con una actitud sumisa o como víctima?	-	
¿Aparece retratado de una manera hipersexualizada?	-	
Número de personajes masculinos y femeninos que aparecen en la portada	M: 1	F: 0
¿El videojuego cuenta con una protagonista?	No	
¿El videojuego cuenta con algún personaje femenino jugable?	No	
¿El videojuego cuenta con algún personaje femenino?	Sí	
Número de personajes masculinos y femeninos en el videojuego*	M: 17	F: 5

Tabla 9: Ficha de análisis general con resultados de todos los análisis		
¿Aparece algún personaje femenino en la portada del videojuego?	Sí: 2	No: 3
Número de personajes masculinos y femeninos que aparecen en la portada	M: 9	F: 2
¿El videojuego cuenta con una protagonista?	Sí: 1	No: 4
¿El videojuego cuenta con algún personaje femenino jugable?	Sí: 2	No: 3
¿El videojuego cuenta con algún personaje femenino?	Sí: 5	No: 0
Número de personajes masculinos y femeninos en el videojuego	M: 137	F: 67

En esta primera parte del análisis al que se han sometido los videojuegos citados, el primer elemento que se ha observado es la portada: una carta de presentación del título que juega un importante rol en la creación de expectativas para el jugador (Near, 2013). En este caso se ha percibido que en tres de las cinco portadas analizadas (*God of War*, *The Witcher 3: Wild Hunt* y *Sekiro: Shadows Die Twice*) no aparece ningún personaje femenino. En la portada que corresponde a *Dragon Age: Inquisition* figura un personaje de espaldas, del que no se puede presuponer su género, y que representa al protagonista del juego; el jugador puede elegir el género de este, por lo que cabe la posibilidad de crear a una protagonista. Asimismo, la portada restante, la de *Grand Theft Auto V*, es la única que muestra a un personaje femenino explícitamente.

En el caso de las dos portadas señaladas que sí cuentan con un personaje femenino (*Dragon Age: Inquisition* y *Grand Theft Auto V*) no se puede afirmar que aparezcan con una actitud que denote sumisión o con un aspecto especialmente hipersexualizado.

En términos generales, las portadas de los videojuegos seleccionados están mayoritariamente ocupadas por personajes masculinos (9 en total frente a 2 personajes femeninos). Es posible que esto se deba a la desproporción entre el número de personajes masculinos y femeninos que conforman los elencos de los juegos, lo que nos traslada a la siguiente cuestión analizada: el género de los protagonistas. Solo uno de los títulos escogidos (*Dragon Age: Inquisition*) para la investigación dispone de una protagonista, aunque no en un sentido estricto: se trata, más bien, de la posibilidad de seleccionar a una protagonista.

Dos videojuegos cuentan con personajes femeninos jugables. Por una parte, *Dragon Age: Inquisition*: obviando al/la protagonista, su sistema de combate contempla el control de otros personajes del equipo; y, por otra parte, *The Witcher 3: Wild Hunt*, donde el jugador controla al personaje de Ciri en ciertas partes del juego.

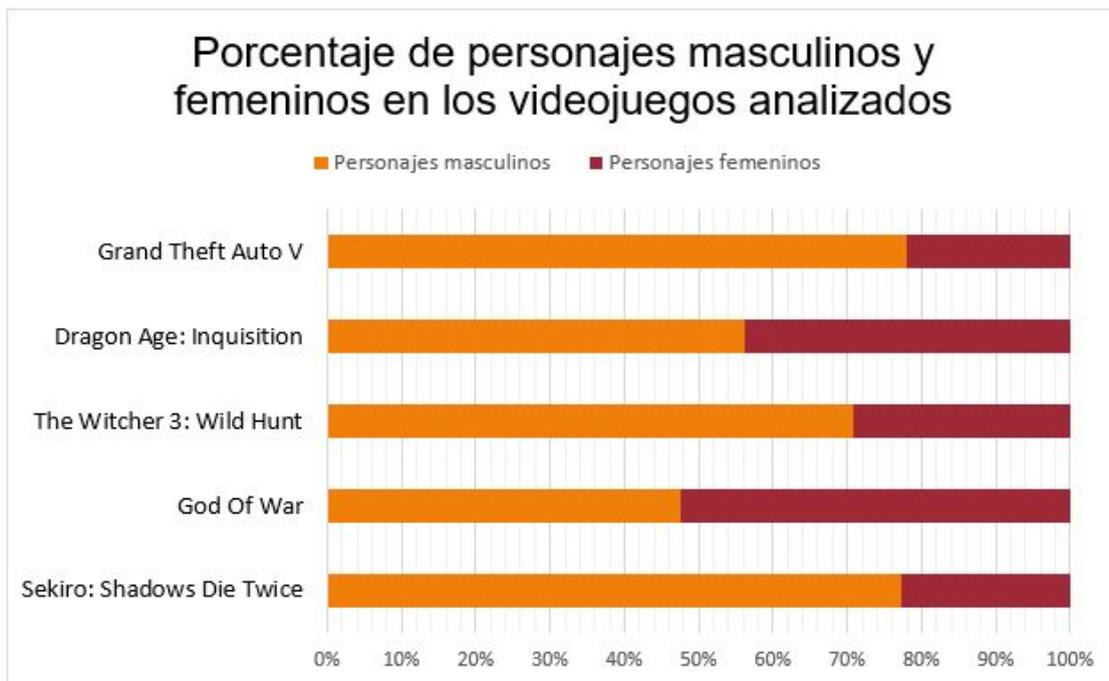


Figura 2. Porcentaje de personajes masculinos y femeninos en los videojuegos analizados. Elaboración propia.

Por último, todos los títulos disponen de algún personaje femenino en su reparto. No obstante, tal y como denotan las cifras recabadas, el número de personajes masculinos que figuran en los videojuegos analizados supera con creces al de los femeninos: los primeros representan el 67% del total (137 personajes) frente al 33% de la otra parte (67 personajes). Tan solo en uno (*God of War*), el número de personajes femeninos es mayor (en uno; 11 frente a 10 masculinos) que el de los masculinos. En los demás títulos, la desproporción es bastante notable, especialmente en *Grand Theft Auto V* o *Sekiro: Shadows Die Twice*.

6.2. Resultados del análisis de personajes

Se ha procedido, tras el análisis general, a la selección de un personaje femenino de cada videojuego siguiendo los criterios expuestos con anterioridad. Cabe matizar que para ciertas cuestiones (p. ej. interacción con otros personajes femeninos) el análisis se ha limitado a escenas cinemáticas de la trama principal, es decir, no se han tenido en cuenta misiones secundarias o conversaciones fuera de cinemáticas, debido a su carácter aleatorio, y puesto que el análisis hubiera resultado mucho más difícil de abarcar.

Grand Theft Auto V (2013)

Tabla 10: Ficha de análisis de personaje: Amanda de Santa	
¿Tiene el papel protagonista?	No
Si no es protagonista: ¿es un personaje jugable?	No
¿Tiene nombre?	Sí
Si no es la protagonista, ¿cuál es su relación con el protagonista del videojuego?	Amanda es la esposa de uno de los tres protagonistas del título: Michael de Santa.
¿Cómo es su atuendo?	Suele vestir con ropa deportiva o con blusas con escote.
¿Cuál es su rol en la trama?	Es bastante limitado. No existe algo realmente destacable en su rol más allá de su relación con Michael.
¿Cómo es su actitud o personalidad?	Se presenta como una mujer frustrada con su vida. Parece encarnar el arquetipo de “la mujer del criminal”.
¿Aparece como víctima?	Sí
[como personaje jugable] ¿Puede tomar acción/atacar a enemigos?	-
¿Aparece en el videojuego al menos otro personaje femenino más?	Sí
¿Tiene nombre este otro personaje?	Sí, Tracey de Santa
¿Interactúa en algún momento con el personaje femenino analizado (mantiene una conversación...)?	Sí
En caso afirmativo, ¿esa interacción o conversación gira en torno a un personaje masculino?	Sí

Grand Theft Auto acostumbra a presentar una versión satirizada de la realidad, jugando con estereotipos. El personaje de Amanda parece corresponderse con el de “la mujer del criminal”: una esposa y madre que vive holgadamente gracias a su marido pero que, sin embargo, se siente frustrada en algún sentido.

Como puede desprenderse del análisis, el personaje de Amanda de Santa forma parte de la historia a causa de su relación con uno de los protagonistas: es la esposa de Michael y madre de sus dos hijos. Mantiene con él una relación bastante turbulenta en el presente y más allá de eso, su papel es muy limitado. Podría señalarse que resulta ser una “conexión accidental” con un importante personaje secundario (el gángster Martín Madrazo), al que Michael conoce tras emprender una “venganza” contra el profesor de tenis de Amanda, cuando descubre que le es infiel con él.

Aparece como víctima junto a su hija Tracey, cuando son atacadas en casa por los hombres de uno de los enemigos de Michael. Es este último quien las rescata antes de que sean asesinadas.

Asimismo, la conversación que mantiene con su hija Tracey en una de las cinemáticas de la trama principal versa sobre el novio de la última e incluye una mención a Michael, por lo que no supera el test de Bechdel.

Dragon Age: Inquisition (2014)

Tabla 11: Ficha de análisis de personaje: Cassandra Pentaghast	
¿Tiene el papel protagonista?	No
Si no es protagonista: ¿es un personaje jugable?	Sí (en combates)
¿Tiene nombre?	Sí
Si no es la protagonista, ¿cuál es su relación con el protagonista del videojuego?	Forma parte del grupo que acompaña al/ a la protagonista. También existe la opción de entablar un romance con ella cuando se juega con un protagonista masculino.
¿Cómo es su atuendo?	Viste con una armadura.
¿Cuál es su rol en la trama?	Es parte de la orden conocida como Buscadores de la verdad, una organización que actúa como instrumento de control de la Orden Templaria.
¿Cómo es su actitud o personalidad?	Cassandra se muestra normalmente como una persona severa y autoritaria que, por encima de todo, busca justicia.
¿Aparece como víctima?	No

[como personaje jugable] ¿Puede tomar acción/atacar a enemigos?	Sí
¿Aparece en el videojuego al menos otro personaje femenino más?	Sí
¿Tiene nombre este otro personaje?	Sí, Sera
¿Interactúa en algún momento con el personaje femenino analizado (mantiene una conversación...)?	No
En caso afirmativo, ¿esa interacción o conversación gira en torno a un personaje masculino?	-

El diseño de Cassandra en este videojuego difiere levemente del del título anterior de la saga (*Dragon Age II*). Casper Konefal, artista conceptual de *Dragon Age: Inquisition*, decidió renovar su diseño con el objetivo de que este (desde sus facciones hasta su vestimenta) evocara de una forma más clara el carácter del personaje, su poder y su autoridad. Para ello resolvió ignorar el “criterio subjetivo de la belleza”, en pos de un diseño que visualmente expresara lo que el personaje debía transmitir (Konefal, 2013). Así, los rasgos del personaje en este juego son algo más toscos que en su diseño anterior.

Por otra parte, el papel de Cassandra no está sujeto al del protagonista necesariamente: tiene su propio peso en la trama y es decisión del jugador entablar un romance con ella, pero es tan solo una opción, por lo que no podría considerarse que su rol se limite al de interés amoroso de este.



Imagen 5. Cassandra en *Dragon Age II* (izquierda) y *Dragon Age: Inquisition* (derecha). Fuente: Dragon Age Wiki

The Witcher 3: Wild Hunt (2015)

Tabla 12: Ficha de análisis de personaje: Ciri	
¿Tiene el papel protagonista?	No
Si no es protagonista: ¿es un personaje jugable?	Sí
¿Tiene nombre?	Sí
Si no es la protagonista, ¿cuál es su relación con el protagonista del videojuego?	Ciri es la “hija adoptiva” del protagonista, Geralt de Rivia y su antigua aprendiz.
¿Cómo es su atuendo?	Viste con un pantalón largo ajustado y una camisa ligeramente abierta.
¿Cuál es su rol en la trama?	Su papel es vital puesto que la trama gira en torno a su búsqueda por parte del protagonista. Además, es heredera al trono de Nilfgaard, un poderoso imperio en expansión.
¿Cómo es su actitud o personalidad?	Valerosa, atrevida y, en ocasiones, impetuosa.
¿Aparece como víctima?	No
[como personaje jugable] ¿Puede tomar acción/atacar a enemigos?	Sí
¿Aparece en el videojuego al menos otro personaje femenino más?	Sí
¿Tiene nombre este otro personaje?	Sí, Yennefer
¿Interactúa en algún momento con el personaje femenino analizado (mantiene una conversación...)?	Sí*
En caso afirmativo, ¿esa interacción o conversación gira en torno a un personaje masculino?	-

El personaje de Ciri sostiene una importante carga narrativa en el videojuego. La trama gira en torno a ella y todo el camino que debe recorrer el protagonista, Geralt, es tras sus pasos. Aún así, el papel principal le vuelve a corresponder al brujo Geralt de Rivia en esta tercera

entrega de la saga *The Witcher*. Tal y como indicábamos previamente, Ciri puede ser controlada en algunas partes del juego.

Ciri por lo general se muestra como alguien valeroso e incluso impetuoso. El escritor principal del título, Jakub Szamalek, la describía de la siguiente forma: “Es inimaginablemente poderosa, pero al mismo tiempo sufre de inseguridad y huye de su destino” (Morton, 2020).

En cuanto a su posible retrato como víctima, es cierto que el protagonista busca rescatarla de la amenaza que la persigue, pero durante el juego podemos ver cómo Ciri acaba escapando por sus propios medios y no se la muestra necesariamente en el papel de víctima, en el sentido estricto.

La interacción con el otro personaje femenino seleccionado es realmente muy concisa: se intercambian literalmente una frase al reencontrarse. Por su carácter tan breve es difícil saber si constituye una interacción significativa que merezca ser tenida en cuenta.

God of War (2018)

Tabla 13: Ficha de análisis de personaje: Freya	
¿Tiene el papel protagonista?	No
Si no es protagonista: ¿es un personaje jugable?	No
¿Tiene nombre?	Sí
Si no es la protagonista, ¿cuál es su relación con el protagonista del videojuego?	Es una aliada de Kratos, el protagonista. Freya decide ayudarlo en su travesía cuando lo reconoce.
¿Cómo es su atuendo?	Una especie de vestido hecho con pieles y algunos detalles dorados.
¿Cuál es su rol en la trama?	Al principio del juego es conocida como la Bruja del bosque. Más adelante se descubre su auténtica identidad: Freya, esposa del dios Odín, quien la desterró y despojó de algunos de sus poderes mágicos.
¿Cómo es su actitud o personalidad?	En principio, una persona amable y hospitalaria. Se percibe cierto instinto maternal en su relación con Atreus, hijo de Kratos.

¿Aparece como víctima?	No
[como personaje jugable] ¿Puede tomar acción/atacar a enemigos?	-
¿Aparece en el videojuego al menos otro personaje femenino más?	Sí
¿Tiene nombre este otro personaje?	Sí, Sigrún
¿Interactúa en algún momento con el personaje femenino analizado (mantiene una conversación...)?	No
En caso afirmativo, ¿esa interacción o conversación gira en torno a un personaje masculino?	-

En este título se observa una madurez y evolución considerable con respecto al tono tradicionalmente expuesto en los anteriores juegos de la saga. No solo es patente un cambio en el *gameplay* y el sistema de combate, sino en la narrativa. Un ejemplo que ilustra esto es el hecho de que este constituye el primer videojuego de la saga que no incluye una escena de sexo. En los *God Of War* anteriores un aspecto característico eran los “minijuegos” de índole sexual, donde las mujeres no eran más que un objeto sexual del que obtener experiencia para mejorar las armas.

Dicho esto, el personaje de Freya irradia un instinto maternal y de protección (hacia su propio hijo o hacia Atreus). Sus días como reina de las Valquirias han quedado atrás después de la maldición impuesta por Odín. Todos los poderes que le permitían hacer daño le fueron arrebatados por este, por esa razón vive aislada.

Sekiro: Shadows Die Twice (2019)

Tabla 3: Ficha de análisis de personaje: Emma	
¿Tiene el papel protagonista?	No
Si no es protagonista: ¿es un personaje jugable?	No
¿Tiene nombre?	Sí

Si no es la protagonista, ¿cuál es su relación con el protagonista del videojuego?	Emma aparece en la historia para ayudar al protagonista en su misión, enviada por su maestro. Es médica y como tal puede ofrecer a este medicinas que elabora a partir de semillas.
¿Cómo es su atuendo?	Viste con un kimono.
¿Cuál es su rol en la trama?	Emma se limita a ofrecer su ayuda al protagonista.
¿Cómo es su actitud o personalidad?	Se presenta como un personaje enigmático. El protagonista desconoce sus intenciones o la identidad del maestro que la ha enviado en su ayuda.
¿Aparece como víctima?	No
[como personaje jugable] ¿Puede tomar acción/atacar a enemigos?	-
¿Aparece en el videojuego al menos otro personaje femenino más?	Sí
¿Tiene nombre este otro personaje?	Sí, Lady Butterfly
¿Interactúa en algún momento con el personaje femenino analizado (mantiene una conversación...)?	No
En caso afirmativo, ¿esa interacción o conversación gira en torno a un personaje masculino?	-

Habitual a la fórmula de From Software, la disposición de una narrativa fragmentada y poco directa dificulta el conocimiento de un personaje como Emma, que además es presentado intencionadamente como alguien enigmático. No obstante, destaca que, en uno de los posibles finales del juego, el protagonista deba enfrentarse a ella y, en este caso, Emma aparezca con el sobrenombre de “la Espada Gentil”; un adjetivo que resalta sobre el resto de jefes del juego: poderosos y despiadados. Aunque Emma sea un jefe opcional, cabe añadir que es el único jefe femenino del juego, a excepción de Lady Butterfly.

7. Discusión

Tras aplicar el análisis planteado para cada título y exponer los resultados de este, se erigen ciertos frentes que caben ser atendidos y evaluados minuciosamente.

El análisis general nos ofrece resultados, en su mayoría, cuantitativos, que no por ello resultan menos dignos de desgranar. Se interrelacionan especialmente con uno de los subobjetivos que se han propuesto: el de comprobar si se ha alcanzado un equilibrio entre el porcentaje de personajes de uno y otro género. En esencia se trata de observar la presencia de personajes femeninos, aunque también, en cuanto a elementos más cualitativos, se atiende al modo en que aparecen retratados en las portadas de los distintos videojuegos.

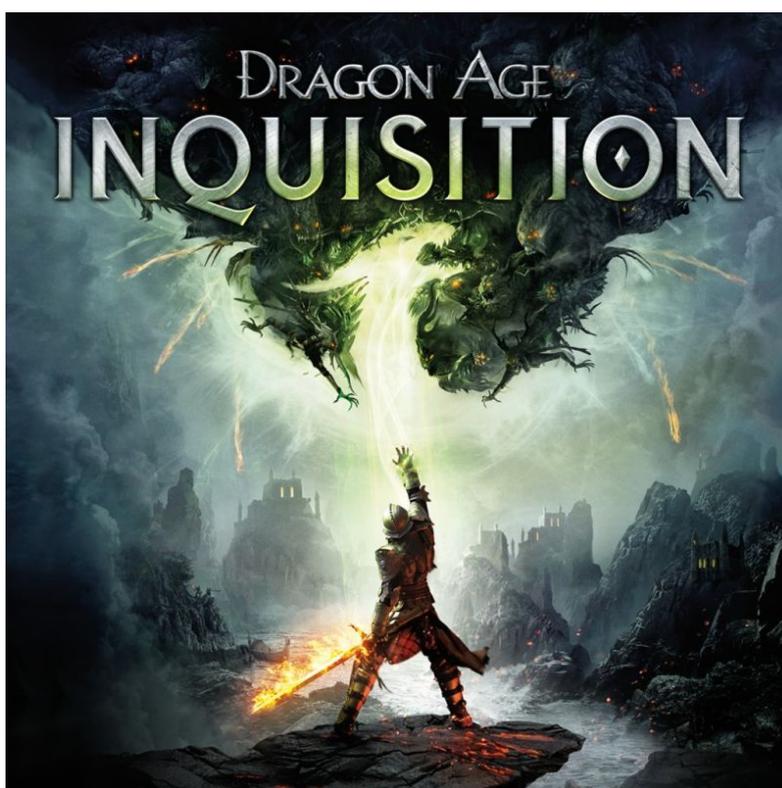


Imagen 6. Portada de *Dragon Age: Inquisition* (2014, BioWare).
Fuente: MobyGames

El primer aspecto sobre el que colocar nuestra atención, pues, es la portada del videojuego. Sin necesidad de ahondar demasiado, la carátula en sí nos permite vislumbrar una cierta inequidad respecto a los personajes presentados en ellas. Tan solo dos (las correspondientes a *Dragon Age: Inquisition* y *Grand Theft Auto V*) de las cinco analizadas contienen un personaje femenino. Aunque cabe matizar este dato: el personaje que aparece en la portada de *Dragon Age: Inquisition* es un personaje personalizable y la elección de género corresponde al jugador. Al encontrarse de espaldas no es posible señalar que se trate de un personaje de uno u otro género y, posiblemente, esa sea la intención de los creadores del videojuego: aunar en la portada las dos posibilidades; un protagonista

masculino o femenino. Se trata de un punto positivo que difiere de la tendencia común de poner el foco tan solo en el protagonista masculino cuando el juego cuenta también con la opción de una protagonista, haciéndolo protagonista único en imágenes promocionales o en la propia carátula (ejemplos como el de la saga *Mass Effect* o *Assassin's Creed Odyssey*). Por ello se ha contabilizado esta portada en el análisis. La otra portada que cuenta con un personaje femenino en ella es la de *Grand Theft Auto V*. Esta sí muestra a un personaje femenino directamente identificable como tal, no obstante, cabe destacar, que no se trata de un personaje que forme parte de la trama principal, ni que aparezca realmente en el juego, si no de uno creado exclusivamente para imágenes promocionales del videojuego y pantallas de carga del mismo, como ocurre con otros títulos de la saga (*Grand Theft Auto: San Andreas*, *Grand Theft Auto: Vice City...*).

En cuanto a la forma en la que aparecen retratados los personajes femeninos en las portadas no se puede afirmar que sean expuestos de una forma que indique sumisión o hipersexualización. Sin embargo, en el caso del personaje que aparece en la portada de *Grand Theft Auto V*, este aparece “mirando al espectador” de una forma seductora, como invitando al jugador, lo cual contrasta con la forma en la que aparecen retratados los personajes masculinos: sin “mirar a cámara” y con una expresión seria.

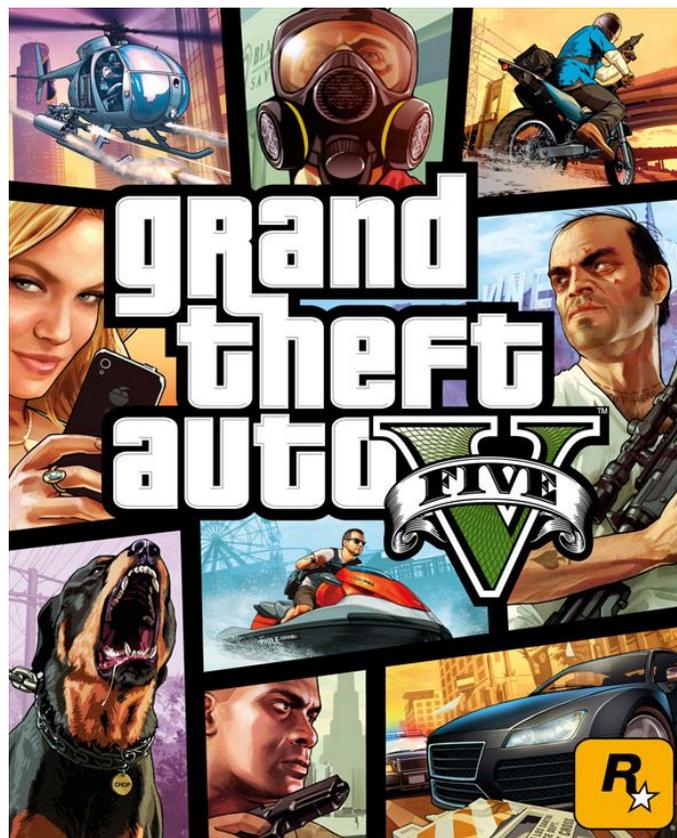


Imagen 7. Portada de *Grand Theft Auto V* (2013, Rockstar Games). Fuente: Rockstar Games

Tal y como comenta Near (2013), parece ser que un personaje femenino en una portada se opondría a las expectativas del público (potencial y supuestamente masculino). Lo que las

portadas desean encapsular son elementos que atraigan a ese público: especialmente símbolos relativos a la violencia. Todos los videojuegos que conforman la muestra contienen violencia en mayor o menor medida (están catalogados como PEGI 18) y en sus portadas, por tanto, tratan de transmitir una imagen que corresponda con ello, aunque no de forma totalmente explícita: todos los personajes masculinos aparecen armados (ya sea con pistolas, fusiles, espadas o hachas) y con una expresión que, aunque no exprese ira o violencia en sí, es seria y grave, dejando entrever cierta anticipación a situaciones violentas. En contraposición, como decíamos, el único personaje explícitamente femenino que aparece en una portada (la de *Grand Theft Auto V*) no sostiene ninguna arma y su expresión dista bastante de la mostrada por el resto de personajes. En ese sentido los patrones que definen a los personajes masculinos se corresponden con lo tradicional.

Así pues, todos los videojuegos analizados disponen de al menos un personaje femenino. A pesar de ello, tal y como puede observarse en la figura 2, el porcentaje de personajes femeninos que aparecen en dichos títulos es considerablemente menor al de los masculinos. Solo en uno de los videojuegos se vislumbra cierto equilibrio (*God of War*), pero el resto reproducen una tendencia percibida históricamente en el sector (Braun y Girox, 1989; Dietz, 1998; Beasley y Standley, 2002), una que reserva un porcentaje marginal para los personajes de género femenino.

Estos datos encajan con la carencia de equilibrio observada también en el género de los protagonistas. Tan solo uno de los juegos seleccionados para la investigación (*Dragon Age: Inquisition*) cuenta con una protagonista. Aunque lo cierto es que no dispone de una protagonista *per se*, sino de la opción de tener una. Como se comentaba previamente, el videojuego ofrece a los jugadores la posibilidad de personalizar al protagonista de la historia, escogiendo, entre otros elementos, su género. El patrón general percibido, por tanto, traza la visión de que los personajes femeninos muy comúnmente desempeñan roles secundarios presumiblemente supeditados al protagonista masculino (Goldberg et al., 2015).

Más allá de los protagonistas, el siguiente escalón que se ha propuesto evaluar es el correspondiente a los personajes jugables, aquellos que el jugador puede controlar durante un tiempo limitado o de modo opcional. El análisis muestra que dos títulos cuentan con personajes femeninos jugables. En primer lugar, *Dragon Age: Inquisition*: más allá del/la protagonista, el sistema de combate incorporado permite controlar a los personajes acompañantes durante las batallas. Debido a ello, es posible escoger a personajes femeninos para nuestro equipo y tomar el control de sus acciones durante los combates. En este caso, este tipo de jugabilidad es limitada (al combate) y no tiene ningún peso en la trama. En el segundo título que cumple con este criterio, *The Witcher 3: Wild Hunt*, sí es patente una mayor relevancia narrativa en el control de un personaje femenino. En algunos pasajes del juego se permite experimentar la trama desde el punto de vista de Ciri, el personaje que el protagonista busca, lo cual permite conectar con ella de una forma más profunda.

Respecto a la segunda parte del análisis, esta se vincula con algunos subobjetivos del trabajo, como determinar si ha habido una evolución de la representación de la mujer en el

videojuego o identificar diferencias de género en la forma en que son retratados los personajes. Seleccionar un solo personaje femenino, aunque constituye un análisis limitado, nos ha concedido una mayor profundización en cuestiones de representación.

La primera parte del análisis evidenció una inequidad en el género de los personajes: solo una protagonista y dos personajes femeninos jugables, además de un porcentaje total desproporcionado en la mayoría de los videojuegos analizados.

Los personajes femeninos escogidos para el análisis en detalle comparten la característica de ser personajes secundarios, aunque algunos con mayor relevancia que otros. Podríamos manifestar que, en base a esta cuestión, los dos extremos opuestos son encarnados por los personajes de Amanda, de *Grand Theft Auto V*, y Ciri, de *The Witcher 3: Wild Hunt*. En el caso de Amanda, su peso narrativo se sustenta esencialmente en su relación con Michael y es, como indicábamos, limitado. En general, esto representa un patrón que se repite en otros personajes femeninos con cierta relevancia en la trama de este videojuego; forman parte de ella por sus lazos con algún personaje masculino: Tracey es hija de Michael, Molly Schultz trabaja para el multimillonario Devin Weston, Denise Clinton es tía de Franklin (otro de los protagonistas), Patricia Madrazo es la esposa del gángster Martín Madrazo, Tanisha es la ex-novia de Franklin... Mientras, la trama se sostiene en tres protagonistas masculinos y una multitud de personajes secundarios masculinos, como ilustra el conteo.

En el otro extremo, por tanto, tenemos a Ciri, cuyo rol es totalmente crucial y central en la trama, la cual, tal y como señalábamos, se sustenta en la búsqueda de esta por parte del protagonista del juego. Además, se trata del primer personaje jugable que no es Geralt en toda la saga de *The Witcher*, algo que reafirma su importancia. Es cierto que existe un vínculo “familiar” con el protagonista, pero su personaje no se halla determinado esencialmente por este, sino por su poder e influencia en la trama.

Otro rasgo que incide en el papel secundario es el hecho de constituir un personaje de apoyo o soporte para el protagonista. En *Sekiro: Shadows Die Twice* y *God of War*, tanto Emma como Freya configuran su rol en torno a la ayuda que ofrecen al personaje principal. En esta misma línea se observa otro patrón del que ya advertían Goldberg et al. (2015): la concesión de las tareas de cuidados a los personajes femeninos. Los dos personajes citados cumplen con ello: Emma es médica y su labor principal en el videojuego es elaborar medicinas para el protagonista; mientras, Freya, incapaz de usar su magia para hacer daño debido a una maldición, le es posible usarla para curar. Más aún, en un sentido más profundo y también en relación con los cuidados, esta última emana un instinto de protección maternal hacia su propio hijo (Baldur) y hacia el hijo de Kratos (Atreus).

Paralelamente, el rol secundario suele ir de la mano de la disposición de una actitud pasiva y se percibe en varios de los personajes analizados: Amanda, Freya, Emma... No son proclives a la acción, o, por extensión, a la violencia, reservada para los personajes masculinos, como perfectamente ilustra la portada de *Grand Theft Auto V*. Incluso en el caso de Emma, tratándose de un jefe opcional contra el que batirse, su sobrenombre (“la Espada Gentil”), deja entrever su resistencia al conflicto. En el lado opuesto encontramos a Ciri y Cassandra, quienes toman parte en batallas en sus respectivos juegos.

Al mismo tiempo, otro de los patrones usuales en el videojuego, el del personaje femenino como interés amoroso del protagonista, parece haberse superado, o al menos eso indica la muestra analizada: solo se cumple en *Grand Theft Auto V* (Amanda como esposa de Michael) y, parcialmente, en *Dragon Age: Inquisition*. Sin embargo, en este último, Cassandra puede tener un romance con el protagonista solo si así lo decide el jugador, no es un elemento que forme parte de la trama principal ya definida y, como se declaraba, no es un rasgo que necesariamente constituya al personaje.

De la misma manera, el retrato como víctima aparentemente se ha desvinculado del personaje femenino. De los personajes analizados, solo uno (Amanda) aparece en alguna parte del videojuego como víctima, siendo rescatada por un personaje masculino. En cuanto a Ciri, podría sugerirse su rol como víctima, pero lo cierto es que durante el juego no se la muestra como tal estrictamente: es perseguida por diversos enemigos, pero no se la enmarca en situaciones de indefensión total, suele escapar por sus propios medios; lo cual desentona con el ejemplo de Amanda.

En cuanto al aspecto físico de los personajes, no se percibe hipersexualización, pero sí perdura la tendencia de crear personajes convencionalmente atractivos: quizás la única que difiere levemente en este respecto es Cassandra. Sin embargo, a pesar de unas facciones más endurecidas de lo habitual, sigue siendo un personaje atractivo. A propósito de ello, destaca la juventud de los personajes femeninos; prácticamente todos los analizados son jóvenes o muestran un aspecto joven: Ciri, Emma, Cassandra e incluso Freya, quien se supone que es de mayor edad (siglos de edad, ya que es un diosa), luce un aspecto joven.

En relación al Test de Bechdel aplicado, los resultados que arroja este nos inclinan a determinar que existe una brecha de género en los videojuegos analizados, puesto que ninguno lo supera. A pesar de que existe más de un personaje femenino en todos los títulos, la interacción entre ellos es limitada o inexistente. En el caso de *Grand Theft Auto V*, la conversación que mantiene Amanda con su hija Tracey no supera esta prueba, puesto que versa sobre dos personajes masculinos.

En definitiva, el análisis permite concluir que el número de personajes femeninos en videojuegos continúa siendo escaso: un porcentaje marginal tanto a la hora de tomar el protagonismo como en cuanto a personajes secundarios. Además, en la construcción de estos personajes perduran patrones de comportamiento o actitud asociados al género femenino, aunque parece ser que la lacra de la hipersexualización ha sido suprimida y se atisban ciertos avances respecto a los roles que desempeñan las mujeres.

8. Conclusiones

Después de exponer los contenidos derivados del análisis y su posterior interpretación, cabe trazar ciertas conclusiones que se desprenden de esta.

- En primer lugar, en términos cuantitativos, los resultados constatan que la segunda hipótesis de este trabajo (“Hay un mayor número de protagonistas femeninas en los videojuegos”) no se cumple. De los cinco títulos analizados, solo uno (*Dragon Age: Inquisition*) cuenta con la opción de una protagonista, los demás disponen de protagonistas masculinos. En contraposición, la tercera hipótesis (“El porcentaje de personajes femeninos en videojuegos continúa siendo significativamente menor al de los masculinos”) queda reafirmada con creces, como apuntan las cifras recabadas (solo el 33% del total de personajes contabilizados son mujeres).
- Asimismo, no se puede afirmar rotundamente que haya habido una mejora en la representación de personajes femeninos en videojuegos. No se han detectado rasgos de hipersexualización, pero sí se han identificado ciertos patrones que configuran las cualidades de la mayoría de personajes femeninos analizados: roles secundarios, un papel vinculado al protagonista del título, una mayor tendencia que los personajes masculinos a la dedicación de tareas de cuidados o a una actitud pasiva... y que se encuentran en consonancia con lo observado en los antecedentes. No obstante, el retrato como víctima de personajes femeninos parece no ser tan común.
- En síntesis, los personajes femeninos de los videojuegos analizados cumplen, en su mayoría, algunos de los estereotipos tradicionalmente asociados al género femenino en este tipo de ficción. A pesar de ello, se atisban ciertos elementos que difieren de lo normativo, como el hecho de que la enmarcación como interés amoroso de los personajes femeninos parezca no ser ya tan habitual.
- La investigación revela que aún existe un largo camino por recorrer hasta alcanzar la equidad en la representación de personajes femeninos y masculinos en videojuegos.
- De cara al futuro, la investigación podría ampliarse con una muestra mayor de videojuegos. Además, se podría profundizar en otras cuestiones relativas al género, como la representación de la masculinidad y la feminidad y la hipotética diversificación o evolución de estas.

Bibliografía

Aarseth, E. (1997): *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.

Aarseth, E. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, 45-55.

AEVI. (2018). *La industria del videojuego en España*. Recuperado de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf

Amossy, R., & Heidingsfeld, T. (1984). Stereotypes and Representation in Fiction. *Poetics Today*, 5(4), 689-700.

Anderson, H., & Daniels, M. (2016). Film Dialogue for 2,000 Films, Broken Down by Age and Gender. Recuperado de <https://pudding.cool/2017/03/film-dialogue/>

Aylett, R. (1999). Narrative in virtual environments-towards emergent narrative. En *Proceedings of the AAAI fall symposium on narrative intelligence* (pp. 83-86).

Beasley, B., & Standley, T. (2002). Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games. *Mass Communication and Society*, 5(3), 279-293.

Belmonte, J. (2015). *Corporeidad, identidad y cultura digital : Género y sexualidad en videojuegos / Corporeality, identity and digital culture: Gender and sexuality in video games* (tesis doctoral). Universidad de Murcia, España.

Braun, C. M. J., & Giroux, J. (1989). Arcade video games: Proxemic, cognitive, and content analyses. *Journal of Leisure Research*, 21, 92-105.

Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the subversion of identity*. Nueva York: Routledge.

Children Now (2001). Fair play? Violence, gender, and race in video games. Recuperado de <http://www.childrennow.org/media/video-games/2001/#race>

De La Maza, A. (2013). The emergence of Game Studies as a discipline itself: Investigating video games from the methodologies of Communication. *Historia Y Comunicación Social*, 18, 519-528.

Delmas, G., Champagnat, R., & Augeraud, M. (2007). Plot monitoring for interactive narrative games. In *Proceedings of the international conference on Advances in computer entertainment technology* (pp. 17-20).

Dickerman, C., Christensen, J., & Kerl-Mcclain, S. (2008). Big Breasts and Bad Guys: Depictions of Gender and Race in Video Games. *Journal of Creativity in Mental Health*, 3(1), 20-29.

Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38, 425-442.

Eden, A., Maloney, E., & Bowman, N. (2010). Gender Attribution in Online Video Games. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 22(3), 114-124.

Eisend, M. (2010). A meta-analysis of gender roles in advertising. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 38 (4), 418-440.

EpData. (2020). Violencia de género - datos y estadísticas. Recuperado de <https://www.epdata.es/datos/violencia-genero-estadisticas-ultima-victima/109/espana/106>

Escandell, D. (2009, 26 de marzo). España reconoce a los videojuegos como una industria cultural. Vandal. Recuperado de: <https://vandal.elespanol.com/noticia/38051/espana-reconoce-a-los-videojuegos-como-una-industria-cultural/>

Europa Press. (2019, 14 de junio). E3 2019 cierra con más de 66.000 asistentes y anuncia la celebración de su próxima edición del 9 al 11 de junio de 2020. Recuperado de <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-e3-2019-cierra-mas-66000-asistentes-anuncia-celebracion-proxima-edicion-11-junio-2020-20190614170128.html>

Fernández-Vara, C. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. *Revista de Estudios de Juventud*. 93-108.

Flecha, A., Puigvert, L., & Redondo, G. (2005). Socialización preventiva de la violencia de género. *Feminismo/s*, (6), 107-120.

Fluiters, P. (2018, 24 de abril). No pienses en el Gamergate: otro silencio cómplice en la prensa española de videojuegos. Recuperado de <https://www.caninomag.es/no-pienses-gamergate-silencio-complice-la-prensa-espanola-videojuegos/>

Foro Económico Mundial. (2018). *Global Gender Gap Report*. Recuperado de http://www3.weforum.org/docs/WEF_GGGR_2018.pdf

Frasca, G. (2004). Videogames of the oppressed: critical thinking, education, tolerance, and other trivial issues. En P. Harrigan, & N. Wardrip-Fruin (Eds.), *First Person: New Media As Story, Performance, and Game* (pp. 85-93). Recuperado de <https://books.google.es/books?id=iaY9cMnOCUoC&pg=PA1839&lpg=PA1839&dq=first+per>

[son+mateas&source=bl&ots=4iEUIAETNA&sig=ACfU3U0sWbG0kFZkLHb-yQjotWosirl4A&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjuwvSq8JnoAhUE_BQKHU1fBkUQ6AEwAHoECAUQAQ#v=onepage&q=education&f=false](https://www.researchgate.net/publication/328111111)

Geena Davis Institute on Gender in Media, 21st Century Fox, & J. Walter Thompson Intelligence. (2018). *The "Scully Effect": I want to believe...in STEM*. Recuperado de <https://seejane.org/wp-content/uploads/x-files-scully-effect-report-geena-davis-institute.pdf>

Gerbner, G., & Gross, L. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26, 172-199.

Gerbner, G. (1998). Cultivation analysis: an overview. *Mass Communication & Society*. Recuperado de https://www.pwsz.krosno.pl/gfx/pwszkrosno/pl/defaultaktualnosci/675/5/1/s08a_lk_cultivation_overview_gerbner.pdf

Gestha. (2019). Anexo al III Informe "Brecha salarial y techo de cristal". Recuperado de <https://www.ioncomunicacion.es/wp-content/uploads/ANEXO-3.pdf>

Gill, R. (2007). *Gender and the media*. Cambridge, UK [etc.]: Polity.

Goldberg, A., Lee, S., & Pulos, A. (2015). Male Action vs. Female Inaction: Cultural Implications of Gender Performance in Japanese Video Games. *Asian Communication Research*, 12(2), 32-53.

Gorritz, C. M., & Medina, M. (2000). Engaging girls with computers through software games. *Communications of the ACM*, 43, 42-49.

Greenfield, P. M. (1984). *Mind and media: The effects of television, computers and video games*. Londres: Fontana.

Hernandez, P. (2015). How video game breasts are made (and why they can go wrong). *Kotaku*. Recuperado de <https://kotaku.com/how-video-game-breasts-are-made-and-why-they-can-go-so-1687753475>

Holbrook, M. (1987). Mirror, Mirror, on the Wall, What's Unfair in the Reflections on Advertising? *Journal of Marketing*, 51(3). Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/1251650?seq=1>

Jenkins, H. (2003). Game Design as Narrative Architecture. Recuperado de <https://www.semanticscholar.org/paper/Game-Design-as-Narrative-Architecture-Jenkins/f82f061e7a44530d1dee281b96d9b1640485aa74>

Juul, J. (1999). *A clash between game and narrative: a thesis on computer games and interactive fiction* (tesis de maestría). Universidad de Copenhague, Dinamarca.

Kennedy, H.W. (2002). Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. *Game Studies*, 2.

Keogh, B. (2014). Across Worlds and Bodies: Criticism in the Age of Video Games. *Journal of Games Criticism*, 1, 1-26. Recuperado de <http://gamescriticism.org/articles/keogh-1-1>

Konefal, C. (2013, 14 de diciembre). Beauty. Recuperado de http://theworkofcasperkonefal.blogspot.com/2013/12/beauty_2687.html

Landow, G. (1992). *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Recuperado de https://books.google.es/books?id=LPdYAAAAMAAJ&dq=Hipertexto%3A%20la%20convergencia%20de%20la%20teor%C3%ADa%20cr%C3%ADtica%20contempor%C3%A1nea&hl=es&source=gbs_similarbooks

López Safi, S. B. (2015). La violencia simbólica en la construcción social del Género. *Academo*, 2(2), Academo, 01 December 2015, Vol.2(2).

Louchart, S., & Aylett, R. (2004). The emergent narrative theoretical investigation. En *The 2004 Conference on Narrative and Interactive Learning Environments* (pp. 21-28).

Louchart, S., Aylett, R., Kriegel, M., Dias, J., Figueiredo, R., & Paiva, A. (2008). Authoring emergent narrative-based games. *Journal of Game Development*, 3(1), 19-37.

Mateas, M. (2004). A preliminary poetics for interactive drama and games. En P. Harrigan, & N. Wardrip-Fruin (Eds.), *First Person: New Media As Story, Performance, and Game* (pp. 19–33). Recuperado de https://books.google.es/books?id=iaY9cMnOCUoC&pg=PA1839&lpg=PA1839&dq=first+person+mateas&source=bl&ots=4iEUIAETNA&sig=ACfU3U0sWbG0kFZkLHb-yQjjotWosirl4A&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjuwvSq8JnoAhUE_BQKHU1fBkUQ6AEwAHoECAUQAQ#v=onepage&q=education&f=false

Mayra, F. (2008). *Introduction to Game Studies*. London: SAGE Publications.

McDonald, D. G., & Kim, H. (2001). When I die, I feel small: Electronic game characters and the social self. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 45, 241–258.

Morton, L. (2020, 30 de enero). How CD Projekt RED brought the complex character of Ciri to life in The Witcher 3. Recuperado de <https://www.pcgamer.com/how-cd-projekt-red-brought-the-complex-character-of-ciri-to-life-in-the-witcher-3/>

Murray, J. (1997). *Hamlet on the holodeck : the future of narrative in cyberspace*. Nueva York: Free Press.

Muriel, D. & Crawford, G.. (2018). *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. London: Routledge.

Near, C. (2013). Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- and Mature-rated Video Games. *Sex Roles*, 68(3-4), 252-269.

Nelson, T. (1988). *Literary Machines*. California, Estados Unidos: Mindful Press.

Newzoo. (2019). How Men and Women Discover and Choose Games in the West: Similarities and Differences. Recuperado de https://newzoo.com/insights/articles/how-men-and-women-discover-and-choose-games-in-the-west-similarities-and-differences/?utm_campaign=Game%2520Brand%2520Tracker%25202019&utm_content=106561404&utm_medium=social&utm_source=twitter&hss_channel=w-802413265

Oxford English Dictionary. (s.f.). mansplain, v. : Oxford English Dictionary. Recuperado 22 marzo, 2020, de <https://www.oed.com/view/Entry/59997929>

Ozanne, J., Somerville, R. (productores) y Varma, D. (director). (2001). *Lara Croft: Lethal and Loaded* [documental]. Reino Unido: Maximum Films, Take 3 Productions.

Pollay, R. (1986). The Distorted Mirror: Reflections on the Unintended Consequences of Advertising. *Journal of Marketing*, 50(2), 18-36. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/233894821_The_Distorted_Mirror_Reflections_on_the_Unintended_Consequences_of_Advertising

Provenzo, E. F. (1991). *Video kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Sarkeesian, A. & Petit, C. (2019). Female Representation in Videogames Isn't Getting Any Better. Recuperado de <https://www.wired.com/story/e3-2019-female-representation-videogames/>

Sepúlveda, G. (2020). *Transgamificación y cultura: del videojuego como producto cultural al videojuego como totalidad cultural*. Cuaderno 98, 98, 175–187. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_libro=791&id_articulo=16358

Sherman, S. (1997). Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games. *Western Folklore*, 56(3/4), 243-258.

Simons, J. (2007). Narrative, Games and Theory. *Game Studies*, 7(1).

Squire, K. (2002). Cultural framing of computer/video games. *Game studies*, 2(1), 1-13.

Statista. (2017). Distribution of game developers worldwide from 2014 to 2017, by gender. Recuperado de <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/>

Statista. (2019). Number of active video gamers worldwide from 2014 to 2021. Recuperado de <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>

Stenquist, S. (2015). Having a voice: Representation in fiction and why it matters

Suárez Villegas, J. (2017). *La desigualdad de género invisibilizada en la comunicación. Aportaciones al III Congreso Internacional de Comunicación y Género y al I Congreso Internacional de Micromachismo en la comunicación*. Dykinson, S.L.

Tassi, P. (2020, 15 de febrero). The Enduring Mystery Of How GTA 5 Has Sold 120 Million Copies. Recuperado de <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/02/15/the-enduring-mystery-of-how-gta-5-has-sold-120-million-copies/#8765771c7b3a>

UNESCO. (2019). *Descifrar el código: la educación de las niñas y las mujeres en ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM)*. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000366649>

Vinacke, W. E. (1957). Stereotypes as social concepts. *Journal of Social Psychology*, 46, 229–243.