

Formato de Presentación Working Paper

Título: Desafíos de la representación del diseño de personajes en los videojuegos en la parte de la representación de género

Autores: Juan Nicolas Bobadilla

ID ORCID: 0009-0001-7945-7294

Resumen: La representación de género en los videojuegos ha sido un tema problemático que ha generado controversia en la industria. Uno de los principales problemas es la presencia de estereotipos que afectan a los personajes femeninos en estos juegos. A menudo, se han creado mujeres con características físicas poco realistas o representaciones hipersexualizadas, lo que ha provocado críticas por parte de grupos que abogan por una representación más diversa y realista de las mujeres en los videojuegos.

Sin embargo, el problema no se limita solo a la apariencia. Muchos juegos relegan a los personajes femeninos a roles secundarios o los marginan en la trama principal, lo que refleja una falta de importancia y profundidad en sus historias. Esta falta de representación adecuada puede perpetuar estereotipos de género y limitar las posibilidades de identificación para las jugadoras.

Afortunadamente, la industria de los videojuegos ha estado experimentando cambios positivos en los últimos años, con un aumento en la creación de personajes femeninos más complejos y diversos. Esto refleja un esfuerzo por parte de los desarrolladores y las comunidades de jugadores para abogar por una representación más equitativa y respetuosa de las mujeres en los videojuegos. A medida que continúa esta evolución, es esencial que se siga trabajando en la eliminación de estereotipos y en la promoción de una mayor inclusión de género en el mundo de los videojuegos.

Palabras clave

- Mujeres
- Estereotipo
- Personajes
- Videojuegos
- Generó

Abstract : Gender representation in video games has been a contentious issue in the industry. One of the major problems is the presence of stereotypes affecting female characters in these games. Often, women have been created with unrealistic physical features or hypersexualized portrayals, leading to criticism from groups advocating for a more diverse and realistic representation of women in video games.

However, the issue goes beyond appearance. Many games relegate female characters to secondary roles or marginalize them in the main plot, reflecting a lack of significance and depth in their stories. This inadequate representation can perpetuate gender stereotypes and limit identification possibilities for female players.

Fortunately, the video game industry has been undergoing positive changes in recent years, with an increase in the creation of more complex and diverse female characters. This reflects an effort on the part of developers and gaming communities to advocate for a more equitable and respectful representation of women in video games. As this evolution continues, it is essential to continue working on eliminating stereotypes and promoting greater gender inclusivity in the world of video games.

Keywords

- Women
- Stereotype
- Characters
- Video games
- Gender

Introducción. (Debe describir de manera sucinta el problema, la justificación, los objetivos, la metodología, el resultado más relevante y la conclusión más relevante)

Estado del arte. Es importante crear nuevos caminos en el desarrollo y diseño de los personajes femeninos en los videojuegos y que haya más diversidad de género.

Como lo dice la Dra. Clara Fernández Vara, la sexualización y la falta de protagonistas femeninas menciona que las representaciones de las mujeres suelen centrarse en aspectos sexuales y que a menudo son retratadas como damiselas en apuros que necesitan ser rescatadas por héroes masculinos.

Ella argumenta que esta prevalencia de personajes masculinos a expensas de los femeninos contribuye a que los videojuegos se perciban como un medio principalmente masculino, lo que desanima a las jóvenes a interesarse en jugar y considerar carreras profesionales en la industria de los videojuegos. Esto crea un ciclo negativo en el que la industria, dominada en su mayoría por desarrolladores masculinos, crea juegos que no atraen a las jóvenes, lo que a su vez perpetúa la falta de diversidad en la industria. También según Ramón Valera los personajes femeninos se utilizan principalmente con fines de marketing, enfocándose en la sexualización para atraer a los jugadores. Se menciona que es común encontrar protagonistas femeninas con rasgos físicos exagerados, como senos prominentes, escotes y vestimenta provocativa, además de portadas con imágenes de mujeres atractivas. Se critica la práctica de los desarrolladores de incorporar personajes femeninos principalmente por su atractivo visual en lugar de centrarse en su diseño y desarrollo de personajes de manera más significativa. Se señala

que esto puede llevar a la creación de personajes poco realistas o superficiales en los videojuegos.

Uno de estos ejemplos es el videojuego Bioware que muchos jugadores especialmente hombres han reclamado que el diseño de las personajes femeninas no cumplen con las características que deben ser, reclamado que estas personas deben ser más femeninas atractivas ante la vista del hombre teniendo curvas, que sean delgadas y que no tengan un carácter tan rudo ya que pasarían a ser marimachas como se dice hoy en día.

La protagonista del juego Bioware no cumple ningún estereotipo siendo una mujer fuerte e independiente se diseñó para no embaucar al público con su aspecto físico no se pretenden conseguir más ventas mediante el aspecto de este personaje, pero gracias a esto usuarios en internet han hecho quejas porque no crearon un personaje femenino que se acople al estereotipo que están acostumbrados siendo una mujer femenina entre comillas.

Objetivos

Creación de diseño de personajes para un videojuego que cree un estereotipo diferente con características reales de las mujeres que no lleguen al punto de ser sexualizadas y logren ser protagonistas de un videojuego.

Metodología: Diamante

Descubrir: Se encontró un problema que afecta desde la parte de diseño gráfico más el diseño de personajes a la comunidad de mujeres mostrando un estereotipo sexualizado que va más allá de la realidad.

Definir: La sexualización de las personajes femeninos crean un estereotipo ficticio que provoca inseguridad y desacuerdos en la comunidad

Desarrollar: Hacer diferentes actividades que involucran entrevistas y creación de un personaje femenino por parte de un grupo de personas para poder obtener un personaje nuevo.

Entregar: Nuevo estereotipo mas realista de un personaje femenino que haga parte de la industria de los videojuegos

Resultados

- Estados del arte, entrevistas.
- Reunir a máximo 6 personas artistas que sean gamers para que cada uno cree su personaje femenino como quieran y preguntar por qué se creó con esas cualidades.
- Crear ilustraciones de un estereotipo diferente a lo habitual en los videojuegos
- Presentar el personaje femenino con el nuevo estereotipo para videojuegos

Creación de una personaje femenino con atributos realistas con un nuevo estereotipo, tanto digital como impreso, de acuerdo a la información recolectada.

Referencias Bibliográficas

Fernández, C. (2017, 14 septiembre). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. injuve.

https://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista106_6-la-problematica-representacion-de-la-mujer-en-los-videojuegos.pdf

Hernandez, J., y Oliveros Aya, C. . (2023). El color en los cuentos de hadas y los derechos humanos: la transversalidad del color detrás de la narrativa de Alicia y Blancanieves. *Novum Jus*, 17(2), 301–328. <https://doi.org/10.14718/NovumJus.2023.17.2.12>

Hernandez, J, Rojas, R (2022) GALERÍA VIRTUAL CUVO Estrategia de difusión del conocimiento. En Jeice Hernandez y Cynthia Hurtado. *Cultura Visual Digital* (p.161). Universidad de Guadalajara – Universitaria virtual digital. ISBN. 978-607-57184-1-5 MX ISBN 978-628-95472-0-7

Hernández, J. (2020) El reto de la cuarta revolución industrial en Colombia: Datos, Diseño y Artes. *Colombia*, 4, 153

Hernández, J. (2023). El color como elemento sémico y narrativo de características políticas y socioculturales en la ilustración de cuentos clásicos. *cultura latinoamericana*, 1(37), 194–207. recuperado a partir de <https://editorial.ucatolica.edu.co/index.php/revclat/article/view/544>

Hernández, J. (2023). Características graficas del color en la elaboración de propuestas creativas. Universidad Santo Tomás <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/50955>

Varela, R. (2013, 11 mayo). ¿Hay mal gusto en el diseño de personajes femeninos? *laopiniondeljugon*. Recuperado 11 de mayo de 2013, de <https://vandal.elespanol.com/laopiniondeljugon/hay-mal-gusto-en-el-diseno-de-personajes-femeninos>

Thoriana, M. (2017, 17 marzo). EL ASPECTO FÍSICO DE LAS MUJERES EN LOS VIDEOJUEGOS. *Todas gamers*. Recuperado 17 de marzo de 2017, de <https://todasgamers.com/2017/03/17/el-aspecto-fisico-de-las-mujeres-en-los-videojuegos/>