
De la mirada al control masculino: Lecturas de videojugadores hombres millennials regiomontanos sobre personajes femeninos de videojuegos

From the male gaze to male control: An approach to how regiomontano millennial male video gamers perceive female characters in video games.

Raul Alejandro Treviño González

Doctorando en Estudios Humanísticos.
Tecnológico de Monterrey, Campus Monterrey
e-mail: a00600233@tec.mx

Daniel Eugenio Salinas Lara

Maestrando en Estudios Humanísticos
Tecnológico de Monterrey, Campus Monterrey
e-mail: a00600084@tec.mx

Artículo recibido: 01/08/2023

Artículo aceptado: 13/10/2023

Resumen: En los inicios de la industria de los videojuegos, los personajes femeninos eran escasos y usualmente estereotipados y presentados de manera sexualizada, lo cual se atribuía al gusto del público masculino heterosexual. La última década ha traído consigo cambios en la representación de estos personajes para adaptarse a las sensibilidades contemporáneas, lo cual ha provocado controversias en algunos sectores de la audiencia masculina. A través de un estudio cualitativo de entrevistas a videojugadores hombres *millennials* regiomontanos, sustentado en la teoría de estudios culturales de las audiencias, se busca conocer las lecturas que estos tienen sobre sus personajes femeninos de videojuegos preferidos para así entender sus gustos y razones de ellos. Los resultados muestran que ellos prefieren a aquellos personajes femeninos más activos en la narrativa, y su apreciación por estos va más allá del físico, pues consideran igual o más valioso el desarrollo de personaje o aspectos técnicos del videojuego relacionados al personaje.

Palabras clave: videojuegos, personajes femeninos, estudio de recepción, estudios culturales, estudio de audiencias

Abstract: From the very beginnings of the videogame industry, female characters were scarce, usually stereotyped and presented in an oversexualized manner, which was attributed to the heterosexual, masculine taste. This last decade brought changes in the representation of these characters in order to adapt to the current sensibilities, those causing controversy in some sectors of the masculine audience. Through a qualitative study derived from interviews to male, millennial, regiomontano men, sustained on the theory of cultural studies of audiences, it is sought to get to know the feelings they have towards their female characters on their favorite videogames, this to understand their taste as well as

their reasoning. The results show that they prefer female characters which are more active through the narrative, and their appreciation for them goes beyond the physicality since they consider the character's development, or technical aspects, related to the characters to be the same or even more valuable.

Keywords: video games, female characters, reception study, cultural studies, audiences studies

Introducción

Hacia finales del siglo XX los personajes femeninos¹ de videojuegos, de acuerdo a Dietz (433), caían en cuatro estereotipos principales: 1) objeto sexual/recompensa, 2) víctima, 3) rol femenino tradicional y, en menor medida, 4) héroe de acción. De gran influencia en la representación femenina en este medio ha sido el personaje Lara Croft de la saga *Tomb Raider* de 1996, quien popularizó la conjunción de los estereotipos de objeto sexual y héroe de acción (Jansz y Martis 142). Sobre todo en los inicios de esta industria, los videojuegos habían reducido el papel de la mujer en pantalla a un objeto de disfrute observable para el hombre, similar al fenómeno de la mirada masculina descrito por Mulvey (807). Esto se pudo evidenciar en los videojuegos estudiados por Dietz (439), donde la mayoría de los personajes femeninos eran presentados como figuras sexualizadas o ambientales, con el personaje masculino como protagonista indiscutible. Esto puede explicarse porque los videojuegos, de la misma manera que el cine, han sido, al menos en sus inicios, un espacio masculino (Assunção) diseñado por hombres para ser consumido por hombres (Lynch et al. 3), que se presume que son heterosexuales.

Lynch et al. aseguran que la sexualización de los personajes femeninos de videojuegos ha disminuido desde la década pasada debido al creciente interés del público femenino hacia este medio, así como a la crítica que evidencia la hegemonía masculina en la industria (13). En la actualidad las compañías de videojuegos, sobre todo las occidentales, han realizado un esfuerzo consciente por diversificar la apariencia de los personajes femeninos, atenuar su sexualización y otorgarles una mayor participación narrativa, lo cual ha provocado una reacción negativa en redes sociales por parte de un sector vocal de videojugadores. Un ejemplo de ello es la controversia alrededor del juego *The Last of Us II* en relación al personaje femenino Abby, cuya corporalidad musculosa suscitó comentarios de rechazo hacia su físico, lo cual sumado a su papel narrativo como la asesina del personaje Joel, el protagonista del juego anterior, resultó en amenazas de muerte y acoso en línea tanto hacia desarrolladores y actores del juego como a periodistas con una opinión positiva sobre él (Trumbore). Sin embargo, la encuesta en línea sobre decisiones de los jugadores dentro de los videojuegos de Quantic Foundry, llevada a cabo durante 2020, muestra que uno de cada tres videojugadores hombres dice preferir jugar con un personaje o avatar femenino (Yee). Esto último demuestra que no se puede generalizar y hablar

1 Se entiende un personaje femenino como aquel que representa a una persona del sexo femenino, o se busca que sea leído como tal por su apariencia, a través de vestimenta, accesorios, comportamientos tradicionalmente femeninos, o similar.

de un rechazo total hacia la idea de un videojugador hombre jugando con un personaje femenino.

El presente trabajo busca recabar las impresiones y opiniones de videojugadores *millennials* hombres sobre personajes femeninos de videojuegos para corroborar si sus lecturas corresponden al mensaje hegemónico de la industria que alimenta el estereotipo del hombre que ve a estos únicamente como objeto sexual. Los *millennials*, aquellos nacidos entre 1981 y 1996 (Dimock), por su edad han presenciado la evolución de la representación de los personajes femeninos y pueden ofrecer una perspectiva de apreciación como consumidores de los cambios en la industria en este aspecto. Con base en lo anterior, la presente investigación tiene como objetivo analizar las lecturas de los videojugadores hombres regiomontanos *millennials* sobre los personajes femeninos de videojuegos. De acuerdo a dicho objetivo se buscará responder a las siguientes preguntas de investigación: ¿cómo son los personajes femeninos preferidos de los entrevistados?, ¿qué tipo de lecturas tienen sobre dichos personajes? y ¿qué papel juega el físico del personaje en su lectura?

Metodología

La presente investigación tiene un enfoque metodológico cualitativo, puesto que se busca comprender las interpretaciones que tienen los videojugadores participantes sobre los personajes femeninos de este medio a través de sus experiencias particulares y así dar espacio a la subjetividad. Se utilizó la entrevista semiestructurada como herramienta metodológica, a través de preguntas abiertas sobre los personajes preferidos de videojuegos de los entrevistados, para así contestar las preguntas y el objetivo de la investigación. Se entrevistó a quince a videojugadores hombres de entre 29 y 37 años, que en 2022 residían en el área metropolitana de Monterrey, Nuevo León, México; esta muestra formaba parte de una investigación de tesis doctoral más grande que también incluye mujeres con el mismo perfil. El muestreo se llevó a cabo a través de la técnica de bola de nieve y se buscó que los entrevistados fueran *millennials*, debido a que dicha generación fue la que presenció el notorio cambio tecnológico en los videojuegos (Kirby 168), así como el cambio de paradigma en cuanto a las representaciones femeninas en los videojuegos mencionado por Glennon et al. El segundo criterio fue que el entrevistado fuera un jugador habitual de videojuegos, es decir, que juegue por lo menos de dos a tres veces por semana, con el fin de asegurar su familiaridad con el medio. Por último, también fue de gran relevancia que los participantes fueran videojugadores desde su niñez, ya que es muy importante que hayan interactuado con los personajes femeninos de videojuegos desde los años 90, para así conocer su experiencia con estos.

Posterior a las entrevistas, se realizó la transcripción y se buscaron diferencias y coincidencias entre las respuestas de los participantes, de las cuáles se extrajeron las siguientes categorías de análisis basadas en los ejes de discusión expresados por los participantes al hablar sobre los personajes femeninos de videojuegos: apariencia y físico del personaje, papel dentro de la narrativa y aspectos técnicos y de jugabilidad del videojuego en el que aparecen dichos personajes.

Es relevante mencionar que se contó con el consentimiento informado de los participantes.

Los entrevistados fueron informados antes y al comienzo de la entrevista que esta sería grabada y que su participación sería anónima. Debido a lo anterior, no se utilizan nombres de los participantes, sino una nomenclatura que consiste en el número de entrevista, su sexo y su edad. Por ejemplo, al referirse al primer entrevistado se le mencionará como E1H34 y al último como E15H36.

Marco teórico

El presente estudio se realizó bajo la óptica de los estudios culturales de comunicación, los cuales dotan a las audiencias de agencia frente a un producto audiovisual, lo que da pie a la polisemia del mensaje (Morley; Hall; Fiske). Esto implica que los videojugadores pueden interpretar los mensajes de los medios de manera diferente con base en su contexto, a pesar de la existencia de un significado hegemónico pensado por los creadores del producto cultural. Es importante mencionar que este tipo de estudios se han hecho comúnmente en torno a medios tradicionales como la televisión y el cine, sin embargo Corona (*Identidad-agencia-espacio*) menciona que este tipo de estudios de recepción también pueden llevarse a cabo en el campo de los videojuegos ya que, al igual que en los medios tradicionales, sus mensajes también son polisémicos y, debido a la constante interacción entre receptor y texto y la libertad del videojugador de tomar decisiones, los significados varían incluso más que en un texto televisivo o cinematográfico (19).

De la mano de la polisemia del mensaje y las interpretaciones de las audiencias, dentro de los estudios de recepción diversos autores (Palmer y Hafen; Hall; Fiske; Acedo) han creado tipologías para estudiar las interpretaciones que tienen los receptores acerca de los mensajes audiovisuales. En el presente estudio se tomarán en cuenta las siguientes tipologías de lecturas: primero, las lecturas de aceptación sofisticada e ingenua, acuñadas por Palmer y Hafen. Las lecturas sofisticadas se dan cuando el receptor tiene argumentos para decir el porqué de su lectura, en este caso al analizar a los personajes como textos; por otro lado, la lectura ingenua ocurre cuando se acepta el mensaje audiovisual sin cuestionarlo o se habla del personaje en cuestión como si se tratara de un conocido de la vida real (Fiske 152). El segundo tipo de lectura es la de rechazo, la cual ocurre cuando el receptor no está de acuerdo con el texto audiovisual o, en este caso, no es de su agrado el personaje. Cuando hay argumentos la lectura se considera de rechazo sofisticado (Palmer y Hafen 141) y cuando no los hay o no ve al personaje o mensaje como un texto (Acedo 35), se considera ingenua. Otro tipo de lectura relevante para la presente investigación es la de distanciamiento, donde el receptor no sólo está consciente que el personaje es un texto, sino que también habla del producto cultural desde aspectos de la producción, estructuras narrativas o fórmulas que se repiten (Acedo 35). El último tipo de lectura que se consideró fue la de deconstrucción, acuñada también por Palmer y Hafen, en la cuál el receptor identifica ideologías, agendas o intereses detrás del producto cultural.

Resultados

La siguiente tabla muestra los personajes femeninos mencionados por los entrevistados y de los cuales hubo una lectura, así como algunos detalles relevantes sobre estos. Se han omitido

aquellos personajes que solo fueron señalados o nombrados sin hacer ningún tipo de lectura.

Tabla 1

Personajes femeninos mencionados en las entrevistas

No. de Menciones	Nombre del personaje	Videojuego debut (año)	Papel en el título debut	País de origen del videojuego
3	Samus Aran	<i>Metroid</i> (1986)	Protagonista	Japón
3	Tifa Lockhart	<i>Final Fantasy VII</i> (1997)	Secundario jugable	Japón
2	Princesa Peach	<i>Super Mario Bros.</i> (1985)	Secundario no jugable ^a	Japón
2	Princesa Zelda	<i>The Legend of Zelda</i> (1986)	Secundario no jugable ^a	Japón
2	Lara Croft	<i>Tomb Raider</i> (1996)	Protagonista	Reino Unido, EEUU (Reboot 2013 ^b)
2	Bayonetta	<i>Bayonetta</i> (2009)	Protagonista	Japón
2	Ellie	<i>The Last of Us</i> (2013)	Secundario jugable	Estados Unidos
2	Abby	<i>The Last of Us Part II</i> (2020)	Co-protagonista	Estados Unidos
1	Amy Rose	<i>Sonic CD</i> (1993)	Secundario no jugable ^a	Japón
1	Jill Valentine	<i>Resident Evil</i> (1996)	Co-protagonista	Japón
1	Aeris (Aerith) Gainsborough	<i>Final Fantasy VII</i> (1997)	Secundario jugable	Japón
1	Claire Redfield	<i>Resident Evil 2</i> (1998)	Co-protagonista	Japón
1	Shantae	<i>Shantae</i> (2002)	Protagonista	Estados Unidos
1	Heather Mason	<i>Silent Hill 3</i> (2003)	Protagonista	Japón
1	[Avatar ♀ ^c]	<i>Grand Theft Auto Online</i> (2013)	Protagonista	Reino Unido
1	Senua	<i>Hellblade: Senua's Sacrifice</i> (2017)	Protagonista	Reino Unido
1	Byleth (♀ ^d)	<i>Fire Emblem: Three Houses</i> (2019)	Protagonista	Japón

a Ocasionalmente jugable en títulos posteriores

b El personaje fue reinterpretado drásticamente

c El juego permite escoger un avatar personalizable femenino o masculino

d El juego permite elegir el sexo del personaje

Lecturas sobre la apariencia y físico del personaje

La apariencia física de los personajes femeninos no fue un aspecto en el cual profundizaran los participantes del presente estudio, más bien era una característica que mencionaban de manera breve o en broma. Lo anterior se puede apreciar en el caso de Tifa Lockhart de *Final Fantasy VII*, pues aunque los comentarios sobre ella se centraban en la narrativa del personaje, los entrevistados no dejaron de mencionar su corporalidad. El entrevistado E4H37, por ejemplo, pone por delante la mención al “atractivo visual” antes de explicar su gusto

por Tifa, el cual comenta que se debe a su dinámica con el personaje principal Cloud Strife:

Me gusta mucho Tifa de *Final Fantasy VII* [...] Quitando el atractivo visual, porque eso es lo primero que te llama [risas], es como tu amiga, la que te motiva a seguir adelante, como Cloud es un personaje con muchas fallas, ella es la que está siempre apoyándote y dándote ánimos y diciéndote haz esto, haz esto otro [...] es como que, muy sincera, por así decirlo y te apoya en todo lo que necesites. (E4H37)

Por otro lado, el entrevistado E11H33 asegura estar consciente de que la mayoría de los fans de Tifa lo son por su apariencia, pero de acuerdo a él su caso es diferente, ya que le gusta el personaje por el hecho de que es líder y tomadora de decisiones:

Es como que todo mundo está en la lela tomando decisiones bien pendejas, y ella es la que dice “a ver cabrones, pónganse al tiro”. Y ella se hizo muy popular porque en el juego original le pusieron unas boobs de tamaño desproporcional, y siento que es más famosa por eso, pero en realidad no es la razón por la que yo la considero una de las mejores protagonistas. (E11H33)

Se puede apreciar en esta respuesta la única lectura crítica a la apariencia sexualizada de Tifa, puesto que menciona que el personaje es famoso debido a su figura irreal diseñada para ser atractiva para el público masculino heterosexual.

Otro personaje cuya apariencia fue comentada de manera humorística fue Abby de *The Last of Us Part II*. Al pedirle que describiera al personaje, el entrevistado hizo alusión a la corporalidad “mamada” (musculosa) de Abby en tono de broma, para después hablar sobre la narrativa del videojuego:

[Está] Mamada güey [risas]. No, como tipo fuerte, ¿cómo se llama? así como que decidida, líder, terca... Un poco cegada, o ¿cómo se dice? como que sesgada, y como que con una sensación de justicia como un poco, así como de blanco y negro, no sé cómo decirlo (E1H34).

Sobre la Princesa Peach, de la franquicia *Mario* de Nintendo, también se hizo una mención a su apariencia. El entrevistado E13H30 tiene una lectura de aceptación sofisticada, ya que menciona que a pesar de que el personaje suele ser representado como una damisela en apuros, prefiere escogerla sobre Mario simplemente por su estética “bonita”:

Me gusta Peach. Yo sé que no hace nada Peach más que pedir ayuda [risas] y pues no tiene una historia interesante, pero me gusta Peach, sí es también un personaje que escojo en *Mario Kart*. Me imagino que [es por] el atractivo que tiene un personaje femenino, se me hace más interesante que un plomero chaparrito [risas], prefiero ver a una princesa bonita, que no hace nada más que verse bonita, pero me llama más la atención. (E13H30)

Otro personaje de Nintendo del cual se mencionó su apariencia fue Samus Aran, ya que ella, en la mayoría de los títulos de su franquicia *Metroid*, porta una armadura futurista de cuerpo completo, lo que dificulta la lectura de su cuerpo sexuado. No es sino hasta el final de la narrativa del juego que se revela que es mujer, lo cual fue una sorpresa en su momento para los entrevistados:

[Samus] usa una armadura...que ese ha sido un problema porque mucha gente creía que era hombre al inicio [...] El *Metroid Prime*, el primero de Gamecube, es un juego en primera persona, realmente creo que nunca te das cuenta de que es mujer más que cuando disparas y se refleja tantito su cara, algo así...y al final, final [sic.] que se quita el casco, y eso que en esa época los personajes femeninos eran más como... ¿cómo decirle? *Eye candy*. (E8H33)

Se puede observar que el entrevistado tiene una lectura crítica hacia la mirada masculina que suelen tener los videojuegos, pues destaca que Samus no lo es en el videojuego *Metroid Prime*. De manera contrastante, el entrevistado E5H32 habló del avatar femenino del título *Grand Theft Auto Online*, al cual se le puede modificar su apariencia con libertad, y menciona que elige dicho personaje en específico porque le gusta observar su corporalidad. Este fue el único caso en el que un entrevistado reconoce la sexualización del personaje como motivo de su gusto por él:

En algún momento me hizo mucho clic que alguien burlándose dijo “si le voy a estar viendo las nalgas a un mono, todo el rato, pues que sea a una mujer ¿no?”. Y como en chiste dije, pues sí es cierto ¿no?, ¿por qué no habría de ser una mujer? Y cosa curiosa, en el *GTA Online*, mi único personaje que tengo es una mujer [...] como se me hace chida mi personaje, si estoy viendo cortes de cabello, ropa, y así. (E5H32)

Lecturas basadas en la narrativa del videojuego

Como se mencionó con anterioridad, las lecturas críticas hacia los personajes femeninos fueron escasas, no obstante, un entrevistado (E8H33) tuvo una lectura de distanciamiento e incluso deconstrucción respecto a las narrativas en los juegos de video, al cuestionar la prevalencia de personajes que se podrían describir como hombre blanco heterosexual, y debido a ello, prefiere personajes femeninos como Abby y Ellie de *The Last of Us Part II*:

La verdad es que, en cuanto a historias, ya como que me dan flojera todas las que son “el hombre protagonista” y el *Last of Us 1*, aunque sí me gusta, tampoco es como que se me haga ¡wow!, y creo que es más que nada porque el protagonista es un hombre heterosexual blanco, todo eso ya...ya he visto tantas películas, tantas series que es lo mismo. [...] Obviamente cuando te presentan a Abby al inicio creo que sí te la ponen para que reacciones “¡ay qué perra!” Pero tampoco es como que me haya causado la gran reacción. (E8H33)

Las lecturas de aceptación sofisticada de personajes femeninos fueron argumentadas, en la mayoría de las ocasiones, con aspectos narrativos, su personalidad y sus cualidades como protagonistas. Un ejemplo claro de ello es la descripción del entrevistado E6H37 sobre el personaje de Claire Redfield de *Resident Evil 2*, cuya fortaleza le parecía admirable: Claire Redfield en *Resident Evil 2* me agrada. Yo creo que, hablando del videojuego específicamente, es una personalidad de personaje extrovertido, dispuesto a todo, aventurero, toda esa parte me agrada del personaje, que pues es la temática del juego ¿no?, seguir

adelante a través de niveles, pero siento que eso...esa representación de una mujer fuerte, no precisamente físicamente, sino en lo que está haciendo, eso me agrada. (E6H37)

Dicho espíritu aventurero y perseverante también fue mencionado cuando los participantes se refirieron a la protagonista de la franquicia de *Tomb Raider*, Lara Croft. El entrevistado E14H36 resalta el contraste entre la vulnerabilidad y valentía del personaje en su versión reinterpretada de 2013:

Me agradó la nueva *Tomb Raider*, del reboot del 2013, esa digamos como que la volvieron un poco más humana, y en ese sentido... cómo se va desarrollando su carácter y cómo pasa por muchas adversidades muy difíciles y ella sola sale adelante a pesar de todas las adversidades, entonces eso me agradó bastante. (E14H36)

También es importante mencionar que la lectura hacia Lara Croft por parte del entrevistado E14H36 es discursiva, en términos de Fiske (152), ya que habla del personaje como un texto dentro de la narrativa, puesto que asegura que lo que más le gustó fue el desarrollo del personaje sobre la jugabilidad en sí. De manera similar, el entrevistado E9H36 menciona que admira a Lara por su valentía, pero que no llega a “comprar figuras” de ella, como una manera de decir que no se involucra más a fondo con el personaje:

La Lara Croft,[...] es de admirar que la morra anda en los pinches balazos y todo el pedo, pero sí, hasta ahí, está chido el personaje, pero no es de “deja me compro la figura”. (E9H36)

Otro personaje del cuál los entrevistados tuvieron lecturas asociadas al papel en la narrativa fue la Princesa Zelda de la franquicia *The Legend of Zelda*; de la misma manera que Lara, los argumentos de las lecturas de aceptación sofisticada se centraban en sus cualidades y papel dentro de la historia. El entrevistado E13H30 menciona entre sus argumentos cualidades como ser capaz, bonita y autosuficiente, dejando en claro que se refiere a las interpretaciones recientes del personaje que se alejan del estereotipo de la damisela en apuros:

Zelda es una princesa súper poderosa, súper increíble, ágil, bonita, si se puede decir eso...siento que es una representación fuerte de una mujer, porque es un personaje principal que, al menos ahorita, no está esperando que la rescaten, sino que también está involucrada de una manera interesante, a mi parecer. (E13H30)

Sobre el arquetipo de damisela en apuros, el entrevistado E11H33 tuvo una lectura de rechazo hacia este, ya que refiriéndose al personaje de Aeris (cuyo nombre oficial actual es Aerith) de *Final Fantasy VII*, menciona que no son de su agrado los personajes que buscan ser rescatados:

O sea, nunca me ha gustado ese rol como de que los que se hacen pendejitos de que “ay, soy bien dulce, protégeme” ¡ay! No estés mamando protégete tú. [...] Este, o sea, me gustan los personajes que hacen las cosas, de que *get shit done*. no esperes a que nadie venga sólo por ti. (E11H33)

Un sentimiento compartido por los entrevistados es que no es algo fuera de lo común que un personaje femenino participe en la narrativa, como protagonista o personaje jug-

able, ni hay un rechazo automático hacia este. Sin embargo, dos entrevistados hicieron crítica a lo que ellos consideran una “agenda” o “inclusión forzada” detrás de algunos personajes, en referencia a los cambios actuales en la industria, como menciona el entrevistado E14H36:

En los años noventa, como tú sabes, había muchos protagonistas femeninos. Por ejemplo, en juegos como *Resident Evil*, está Jill Valentine, Claire Redfield o en *Dino Crisis*, está Regina. Y a nadie se lo tomaba mal, al contrario, les gustaba ver esa clase de protagonistas, porque la historia así era originalmente, o sea, no había ningún tipo de agenda o inclusión forzada detrás, era algo natural en la historia, que estuviera un personaje femenino y era un personaje bastante destacable. No era cualquier cosa, digamos, un personaje de estos hasta la fecha siguen siendo íconos de sus respectivas franquicias. (E14H36)

Respecto a la mencionada “inclusión forzada”, otro entrevistado hace mención al videojuego *The Last of Us Part II* de 2020, cuyos personajes muestran una notoria variedad de corporalidades, lo cual a él le provoca cierto distanciamiento, sin embargo, dice que mientras la narrativa sea atractiva o atrapante, lo puede pasar por alto, lo cual habla de una lectura de deconstrucción, pues menciona una percibida intención de los creadores por incluir personajes más diversos. Al comentar sobre la relación de la ya mencionada de Abby y Lev (un personaje trans), expresa lo siguiente:

Mhm...Sí, me gustó, siento que se me hizo bien [esta parte de la historia], pero se me hizo un poco, no sé...empiezo a pensar que es porque a lo mejor yo no soy parte de ese...¿cómo se llama?, cómo que de ese grupo demográfico. Pero es como lo que dicen de Netflix, ¿no?, de que van a sacar Mulán y va a ser un güey negro. O van a sacar algo así como que... [silencio] Como que pusieron a ese personaje [Lev] nada más para como que incluir cierto grupo demográfico, o sea, como que para representarlo dentro del juego, ¿no? pero la historia siento que también estuvo bien jugada. (E1H34)

Lecturas sobre aspectos técnicos y de jugabilidad del videojuego

En las respuestas de los participantes también se pudo apreciar otro argumento en las lecturas de aceptación sofisticada: la producción que hay detrás del videojuego, con menciones a diálogos, diseño de personaje, jugabilidad, gráficas, música o estética del juego en general. Ejemplo de esto es lo mencionado por el entrevistado E2H35 sobre Heather Mason de *Silent Hill 3*, pues asegura que los aspectos técnicos del videojuego contribuyen a su gusto por el personaje:

Físicamente, visualmente, su diseño de personaje se me hace atractivo, su vestimenta, como una adolescente común, estéticamente me gusta mucho el personaje: la actuación, la voz, los diálogos... (E2H35)

Esta lectura es similar a lo comentado por el entrevistado E15H36 sobre Bayonetta, del juego homónimo, puesto que menciona que lo que más le gustó del personaje fue una batalla contra la antagonista Jeanne, donde se combinaba la naturaleza cinematográfica de la escena, junto con la dificultad

y la música, lo cual daba como resultado, en su opinión, la escena más memorable del juego:

En el [*Bayonetta*] 1, creo, hay como una cinemática, hay una pelea de ella [...] [con Jeanne] y como que... la cinemática, la dificultad de la pelea en sí, y también la música de esa pelea sí fue algo que se me quedó muy grabado. (E15H36)

En el caso de Senua de *Hellblade: Senua's Sacrifice* se liga el gusto por el personaje con la construcción del mundo ficticio y las cinemáticas creadas a través de la tecnología *motion capture* como argumentos para la lectura de aceptación sofisticada.

De acuerdo al entrevistado E1H34 estos detalles abonaban a su gusto por el personaje:

[En *Hellblade*] te enfrentas como a dioses, no es mitología nórdica, es una mitología creada, ficticia, y tiene inspiración en eso. Tiene muchos cinemáticos grabados con actores de verdad, y entonces, aunque el juego es como de acción, tiene mucho esta parte psicológica, el desarrollo de la historia, mucho es eso ¿no? Vas viendo, van contando la historia y la psicología de esta chava, Senua. (E1H34)

El aspecto técnico de la jugabilidad también fue mencionado como argumento a favor de preferir a un personaje sobre otro. En el caso del entrevistado E3H33, en el juego *Sonic Adventure* él prefirió usar al personaje femenino Amy —el único personaje no humanoide mencionado en la presente investigación— por sus características particulares, como tener un arma única y que el juego presentaba un manejo de cámara distinto que le permitía al entrevistado jugar de manera más cómoda:

Me gusta Amy de Sonic, es una rosa, con un vestido y que trae un mazo, como de Chapulín Colorado. No lo había mencionado, pero tuve Dreamcast y ahí tuve el *Sonic Adventure* y recuerdo que lo más divertido eran las secciones de juego de ella, estaba padre pegarle con el mazo a cosas, a diferencia de Sonic que, al girar, me mareaba. (E3H33)

Por último, un entrevistado mencionó a la princesa Peach, en específico su versión del videojuego de peleas *Smash Bros. Ultimate*, y aseguró que el personaje es de su agrado por los movimientos y habilidades que tiene dentro de dicho título:

Elijo a Peach a veces en el *Smash*, por sus habilidades, o sea que se levanta y luego cae, te pega de arriba. Y se mantiene más, se mantiene más arriba, o sea, como que su salto dura más porque su vestido hace que dure más tiempo en el aire y eso me facilita no caer. (E7H29)

Conclusiones

El primer hallazgo de la presente investigación es que los entrevistados hablaron en su mayoría de personajes femeninos de apariencia hegemónica, es decir, mujeres jóvenes, delgadas, de piel clara y de atractivo convencional, como Lara Croft, Tifa Lockhart, Samus Aran, entre otros. Es relevante mencionar que la mayoría de los personajes favoritos de los entrevistados son de antaño, de finales del siglo XX, que fue la época en que ellos crecieron y desarrollaron su gusto por los videojuegos. Esto se puede relacionar con dos situaciones particulares; primero, que en los años 80 y 90 la diversidad corporal en los videojuegos era escasa o inexistente,

incluso casi la mitad de ellos no incluían personajes femeninos (Dietz 433), y los existentes tenían una apariencia hegemónica como menciona Corona (“Vestuario o Agencia” 170).

En segundo lugar, la mayoría de las lecturas fueron de aceptación sofisticada, lo que se puede relacionar con el concepto de familiaridad con los personajes del cual habla Fiske (151), quien menciona que mientras más “convivamos” con los personajes a lo largo de nuestra rutina, es más probable que se tengan lecturas de aceptación hacia ellos, lo cual reduce las lecturas críticas o de distanciamiento hacia los personajes, algo que fue evidente en la presente investigación.

Otro hallazgo de gran relevancia es que los entrevistados coincidían en que gustaban de personajes femeninos que tenían un desarrollo de personaje dentro de la narrativa. Preferían personajes que ellos consideraban fuertes, valientes y que tomaban el liderazgo en el universo del videojuego —cualidades consideradas tradicionalmente masculinas—, como las ya mencionadas Tifa Lockhart y Lara Croft. Lo anterior coincide con lo mencionado por Jansz y Martis (142), puesto que los personajes de los que hablaron los entrevistados encajaban hasta cierto punto en la descripción de Lara: una heroína capaz y de gran atractivo visual para el público masculino. De la mano de lo anterior, se observaron lecturas críticas y de rechazo a personajes que encajaban en el arquetipo de la damisela en apuros como Aeris de *Final Fantasy VII* o incluso a Peach de *Super Mario Bros.*, lo cual muestra que la pasividad es un rasgo que los videojugadores interpretan como negativo o poco atractivo.

La jugabilidad fue mencionada como factor importante de predilección por personajes femeninos en títulos que permiten elegir entre varias opciones. Esto lo ejemplifican las respuestas de los entrevistados que preferían jugar con personajes femeninos en videojuegos como *Super Smash Bros. Ultimate* o *Sonic Adventure*. De igual manera, otros factores técnicos del videojuego como la producción audiovisual o la estética son mencionados como parte importante de la apreciación del personaje.

Por todo lo anterior se puede afirmar que el gusto o preferencia por los personajes femeninos de videojuegos no se debe únicamente al físico sexualizado de estos, sin embargo es destacable mencionar que algunos entrevistados se mostraban incómodos al hablar sobre la sexualización o la apariencia de los personajes, pues mencionaron este aspecto de manera muy breve o como broma, lo cual se puede intuir que funcionaba como una manera de evadir hablar de un tema que puede considerarse controversial o podría ser una manera de mostrar una actitud de corrección política ante el entrevistador. Aunque los entrevistados no se muestran críticos hacia los estándares de belleza femeninos, sus lecturas en general hablan más bien de una apreciación por las acciones, logros y papel en la narrativa, la jugabilidad de los personajes en cuestión, o incluso también por los aspectos técnicos.

Se puede especular que la tendencia de la industria hacia incorporar más personajes femeninos y de corporalidad más diversa y menos sexualizada, por todo lo ya explicado, no debería ser un impedimento para que el videojugador hombre *millennial* disfrute del producto, mientras los aspectos narrativos y técnicos mencionados sean de suficiente calidad o factor de entretenimiento como declaran apreciar los entrevistados. Futuras investigaciones

podrían dividir la muestra por orientación sexual o ampliar los rangos de edad para identificar diferencias de lecturas por parte de una muestra más diversa de videojugadores hombres.

Referencias

- Acedo, B. E. I. “Lecturas De aceptación Y De Rechazo De La Serie Norteamericana Lost Entre jóvenes De Monterrey, México”. *Global Media Journal México*, vol. 9, n.º 17, mayo de 2013, pp. 30-43, https://gmjmexico.uanl.mx/index.php/GMJ_EI/article/view/42.
- Assunção, Carina. “No Girls on the Internet: The Experience of Female Gamers in the Masculine Space of Violent Video Games”. *Press Start*, vol. 3, n.º 1, julio de 2016, pp. 46-65, <http://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/46/44>.
- Corona Reyes, Sergio Antonio. *Identidad-agencia-espacio: el videojuego desde los espacios culturales*. Primera edición, Editorial Fontamara, 2018.
- . “¿Vestuario o agencia? Representación de género en cinco videojuegos de acción de la séptima generación”. *Anagramas - Rumbos y sentidos de la comunicación*, vol. 17, n.º 34, junio de 2019, pp. 155-75, <https://doi.org/10.22395/angr.v17n34a8>.
- Dietz, Tracy L. “An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior”. *Sex Roles*, vol. 38, n.º 5/6, 1998, pp. 425-42, <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>.
- Dimock, Michael. “Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins”. *Pew Research Center*, 17 de enero 2019, <https://www.pewresearch.org/short-reads/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>. Accedido el 30 de julio de 2023.
- Fiske, John. *Television culture*. 2nd ed, Routledge, 2011.
- Glennon, Jen, et al. (2020) “The rest of us: The Last of Us Part II Trans controversy, explained”. *Inverse*, 14 de mayo de 2020, <https://www.inverse.com/gaming/last-of-us-2-trans-controversy-explained-abby-tlou>. Accedido el 30 de julio de 2023.
- Hall, Stuart. “Encoding, Decoding”. *The Cultural Studies Reader*. Simon During. Routledge, 2001, págs. 507-517.
- Jansz, Jeroen y Martis, Raynel G. “The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games”. *Sex Roles*, vol. 56, n.º 3-4, febrero de 2007, pp. 141-48, <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>.
- Kirby, Alan. *Digimodernism: how new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture*. Continuum, 2009.
- Lynch, Teresa, et al. “Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years: Female Game Characters across 31 Years”. *Journal of Communication*, vol. 66, n.º 4, agosto de 2016, pp. 564-84, <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>.
- Morley, David. *Television, audiences, and cultural studies*. Routledge, 1992.
- Mulvey, Laura. “Visual Pleasure and Narrative Cinema”. *Screen*, vol. 16, n.º 3, septiembre de 1975, pp. 6-18, <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>.
- Palmer, Allen W. y Hafen, Thomas. “American TV through the Eyes of German Teenagers”. *Images of the US Around the World. A Multicultural Perspective*. Yahya R. Kamalipour. State University of New York, 1999, págs. 135-146.
- Trumbore, David. “The Last of Us: Part II: One Year Later and the Worst Takes Still Remain”.

Collider, 19 de junio de 2021, <https://collider.com/last-of-us-2-controversy-explained/>.
.Accedido el 30 de julio de 2023

Yee, Nick. “About one out of three men prefer playing female characters. Rethinking the importance of female protagonists in video games”. *Quantic Foundry*, 5 de agosto de 2021, <https://quanticfoundry.com/2021/08/05/character-gender/> . Accedido el 30 de julio de 2023.