

El papel de la mujer en los videojuegos: protagonista o secundaria

The role of women in video games: leading role or secondary role

Naomi Alejandra González Rivera
Universidad Autónoma de Chihuahua

E-mail: nagonzalez@uach.mx

Artículo recibido: 03/03/25

Artículo aceptado: 07/05/25

Resumen

El presente trabajo tiene como finalidad discutir cuál es la función de la figura femenina en los medios audiovisuales, específicamente en el formato de los videojuegos, así como categorizar qué papeles cumplen dentro de los mismos y su importancia en la narrativa respondiendo las siguientes preguntas: ¿en cuántos videojuegos las mujeres son las protagonistas?, ¿por qué se exageran los rasgos físicos?, ¿cuál es la funcionalidad y el propósito del vestuario? De igual manera, busca indagar cuáles son las cualidades de los personajes femeninos y el trasfondo de ellas, además de identificar cuántas mujeres se encuentran en condición de heroína, villana, damisela en apuros y cuáles sólo son papeles secundarios. Se pretende derivar una explicación sobre por qué existe una sexualización de estos personajes en la sociedad.

Palabras clave: Narrativa del videojuego, Estudios de género, sexualización, heroína, villana

Abstract

The present work aims to discuss the role of the female figure in audiovisual media, specifically in the format of video games, as well to categorize the roles they fulfill within them and their importance in the narrative; answering the following questions: in how many video games are women the protagonists? Why are physical features exaggerated? What is the functionality and purpose of the wardrobe? In the same way, it seeks to investigate the qualities of female characters and their background, to see how many women are in the condition of heroine, villain, damsel in distress, and in which they only hold secondary roles;

in addition to explaining why there is a sexualization of these characters in society.

Keywords: videogame narrative, genre studies, sexualization, heroine, villain

Un famoso explorador dijo que la grandeza está en lo que hacemos, no en
quiénes somos.

Lara Croft (Saga Tomb Raider)

Introducción

El artículo pretende categorizar el papel de la mujer en los videojuegos y su relevancia en el medio audiovisual. Desde la creación del primer juego, se ha considerado este entretenimiento como algo meramente masculino, que relega a la figura femenina como personaje secundario que cumple con las características típicas de la mujer en peligro, inofensiva y que sigue los estándares respectivos de la época del juego, lo cual resulta en una sexualización específica con su vestuario e incluso el vocabulario que emplea en los diálogos. Gracias a la actual perspectiva de género y también al feminismo, existen más referentes en los personajes de los videojuegos y con mejor desarrollo en su narrativa, lo cual brinda una evolución más completa; y suprime la limitación de ser una figura que necesite ser rescatada. En la actualidad existen mujeres que están detrás de la creación de estas nuevas historias que emplean nuevos términos en temas de igualdad de género y su influencia en los videojuegos. Este trabajo brinda ejemplos sobre el papel que juegan las mujeres en el contexto de la damisela en apuros, la heroína, la villana y por qué en la mayoría son el personaje secundario. Se abordará la representación semiótica sobre la vestimenta y las razones por las cuales la figura femenina se caracteriza de forma específica, con lo cual se busca comprender su utilidad visual, o no, dentro de la ambientación del juego.

Estereotipos del papel de la mujer

Iniciamos con el concepto de “damisela en apuros” que es descrita a lo largo de la historia como un personaje delicado, indefenso, joven, con una notable belleza y que siempre se encuentra en situaciones de peligro (ya sea porque la secuestró el villano, desapareció, entre otras). Bajo esta premisa, Santos Urbina refiere lo siguiente:

Si hacemos un rápido recorrido por la historia de los videojuegos, deteniéndose al azar en algunos de ellos, podemos comprobar como en un gran número se ofrece una imagen más o menos uniformada y reduccionista de los roles de género: una

mujer en papeles pasivos, de víctima o seductora, frente a una figura masculina activa, violenta, dominante y resolutive.” (Urbina Ramírez, Santos. *El rol de la figura femenina en los videojuegos*).

Este arquetipo suele ser el más usado en juegos donde necesitan enaltecer la valentía y fuerza del hombre protagónico, un ejemplo es la Princesa Peach de *Super Mario Bros*; al inicio de esta saga de videojuegos fue empleada para darle una motivación al personaje de Mario, adquiriendo, a medida que pasaban los años, un protagonismo dentro de la narrativa, pero sin dejar su sentido de damisela.

Es visible una evolución, pues a partir de la introducción de juegos deportivos o de otras temáticas dentro del mundo de Super Mario, los personajes femeninos toman mayor independencia. Ella cumple también el perfil de heroína, ya que en su juego personal *Super Princess Peach* se intercambian los papeles, y ella es quien salva a Mario.

El siguiente concepto es donde la “heroína”, quienes tienen el protagonismo del juego y donde vemos la perspectiva de la historia. Estas mujeres poseen condición física, son fuertes e independientes, quienes deben salvar a la humanidad del universo en su respectivo juego.

Un ejemplo es Lara Croft de *Tomb Raider*, icono reconocido por ser aventurera, arqueóloga (aquí posee una profesión que usualmente se cree es para hombres) y una cazatesoros temeraria. Ella fue una de las primeras en marcar un antes y después por ser una protagonista femenina de un videojuego de aventura, acción y rompecabezas.

Un famoso explorador dijo una vez que lo extraordinario está en lo que hacemos, no en quiénes somos. Finalmente me propuse dejar mi huella; encontrar la aventura. Pero la aventura me encontró a mí. En nuestros momentos más oscuros, cuando la vida pasa ante nosotros, encontramos algo; algo que nos mantiene en marcha.” (Croft, Lara. *Tomb Raider*).

Con el concepto “villana”, se habla de una persona perversa que comete actos de maldad de manera deliberada y en ocasiones es cruel con los demás personajes. El personaje de Dahlia Gillespie de *Silent Hill* es un claro ejemplo de la maldad en su estado más puro; antagonista responsable de los acontecimientos del videojuego y descrita como la líder de un culto llamado “La orden”, quien no tiene misericordia en utilizar a su propia hija como un vehículo para los fines del culto. Dahlia cumple con la psique de un villano, aparte de actuar con maldad, también lo hizo para sus propios fines egoístas, usando la manipulación para obtener lo que quiere.

“El tiempo está cerca. Todos serán liberados del dolor y el sufrimiento. Nuestra salvación está cerca. Este es el día del juicio final. Cuando todas nuestras penas serán disipadas. ¡Cuando regresemos al verdadero paraíso! ¡Mi hija será la madre de Dios!”.

Dahlia Gillespie a Harry Mason. (Gillespie, Dahlia. *Silent Hill*).

Sin embargo, en algunas obras, esta adquiere una profundidad simbólica que trasciende el simple antagonismo. Tal es el caso de la Reina de Corazones en *Alice: Madness Returns*, quien representa mucho más que una enemiga tradicional; la Reina es una manifestación del trauma psicológico de Alice, un reflejo de su dolor, culpa y represión emocional. Aunque se presenta como una figura cruel y dominante, su verdadera función es mantener a Alice atrapada en su propia mente, impidiéndole sanar y cuyo mal no reside únicamente en sus acciones, sino en lo que representa dentro del conflicto de la protagonista. Revelándose en la siguiente frase: “Tú no eres Alice. No eres una niña. Eres un monstruo... igual que yo” (*Alice: Madness Returns*).

Lo siguiente es sobre los personajes secundarios, quienes acompañan al héroe (el cual siempre es el protagonista) y luchan hombro con hombro para detener el mal de su respectivo juego. En este caso, la figura que representa al personaje secundario es la Princesa Zelda de *La leyenda de Zelda*; dando fuerza al hecho de que su figura femenina es la representación de la justicia, responsabilidad, sabiduría, buen corazón y quien ayuda en ciertos momentos de la historia a Link en su camino del héroe y restaurar la paz en conjunto.

“Midna le dice a Link: Así que... te convertiste en bestia porque eres el héroe de la leyenda...” (*The Legend of Zelda: Twilight Princess*).

Es válido preguntarnos por qué se le otorgó esa categoría a la mujer dentro de la narrativa del juego, porque en pocas franquicias exploran a la mujer como protagonista de la historia y que no procuran encasillarlas en un papel específico. Hay que replantear realmente si es o no relevante colocarlas en un rango específico.

Lo cierto es que todos estos modelos responden a la proyección de la imagen que tienen los hombres sobre las mujeres. Pensemos que en el imaginario colectivo sigue siendo el hombre quien reproduce el ámbito social, le confiere orden y equilibrio, pero también genera el caos social con el ejercicio de la guerra. La mujer, sea en el ámbito que sea, al final siempre es modelada y representada desde los parámetros masculinos. (Díez Gutiérrez, Enrique Javier, Olaia Fontal Merillas y Dayamí Blanco Jorrín. *Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos*).

Se pone en evidencia una crítica al modo en que las representaciones femeninas (especialmente en los medios como la televisión, cine y videojuegos) han sido construidas desde una mirada masculina; señalando que la mujer no es representada como un sujeto autónomo, sino como un reflejo de los valores, miedos o deseos que los hombres proyectan sobre ella. En este sentido, el “modelo femenino” no nace de la experiencia vivida por las mujeres, sino del imaginario masculino ha decidido codificar.

¿Funcionalidad del vestuario?

Se ha observado en el auge de la cultura pop en los medios audiovisuales cómo se ha cosificado la figura de la mujer dentro de estereotipos, desde una figura delgada con curvas, hermoso rostro y de personalidad dulce, servicial y obediente. Por ello no es de extrañarnos que al momento de incursionar los videojuegos e introducir a las mujeres como personajes no se perdió la oportunidad de perpetuar este imaginario.

Si somos observadores, visualizamos cómo se exageran las proporciones en el cuerpo (grandes pechos y trasero, cintura pequeña y cara estilizada) y se les brinda un vestuario que incluso dependiendo de la trama que abarca el videojuego, se sigue sexualizando lo femenino.

Si utilizamos la figura de Lara Croft, vemos que el argumento de Tomb Raider se basa en la exploración de lugares y pasar por una serie de obstáculos físicos; se entiende que su vestimenta sea cómoda y permita el libre movimiento, por ello el uso de short, botas, una blusa de tirantes, pero sin evitar que haga movimientos sugestivos a la hora de realizar las actividades.

Por otra parte, tenemos el tipo de vestuario que solo sirve para mantener en la conciencia de los jugadores el estereotipo de la damisela en apuros y que usualmente es vista con vestidos o trajes entallados, pero conservando ese aire indefenso y puro que genere ese sentimiento de salvar al personaje femenino.

También para conservar en la mente colectiva ciertos imaginarios de temas comunes como qué profesiones pueden o no ejercer las mujeres y que ciertas características pertenecen a un colectivo específico, entre otras.

Un ejemplo de esto es el cambio de vestuario de Jill Valentine en *Resident Evil 3* marca una evolución en la forma en que los videojuegos representan a sus protagonistas femeninas. Mientras que en la versión original de 1999, Jill llevaba un atuendo informal y llamativo (top azul, falda corta y botas altas) que respondía al estilo visual de la época, el remake de 2020 optó por un diseño más funcional y táctico, coherente con su rol como ex miembro de S.T.A.R.S. Este rediseño no solo adapta al personaje a un tono narrativo más maduro, sino que también la posiciona como una figura más creíble y empoderada en medio del horror que la rodea.

El diseño original de Jill Valentine claramente iba por atracción sexual, pero esa no era la dirección correcta. Esta es una personaje muy fuerte, y es una personaje que está pasando por mucha adversidad, así que quisimos concentrarnos en eso y asegurarnos de que hubiera un cierto nivel de credibilidad en lo que está usando, un cierto nivel de practicidad (Yonghee Cho, citado en IGN Latinoamérica, 2020).

Sexismo

“El sexismo se refiere al conjunto de prácticas discriminatorias que existen tanto en conductas como en pensamientos, basadas en creencias

entorno al sexo y el género de las personas.” (INMUJERES. *Recomendaciones para el uso incluyente y no sexista del lenguaje*).

Con sexismo es desde qué papel cumplen las mujeres en las narrativas de los videojuegos, siendo en la mayoría visualizadas como un objeto al cual deben salvar o que sirve como un premio por el que deben pelear para conseguir. Sin posibilidad de que puedan salvarse o valerse por sí mismas, caso contrario del lado masculino quienes se le es más sencillo recuperar su libertad, evitar ser heridos o atrapados y todo gracias su valentía, fuerza e inteligencia para salir adelante.

Retomando al personaje de la Princesa Zelda, los creadores dan a los jugadores la figura de Sheik, el alter ego que usa en la princesa en *La Leyenda de Zelda: Ocarina del Tiempo* quien tiene que usar una presencia masculina en su persona para hacer valer su inteligencia y astucia de defenderse de sus adversarios, pero que al momento de que se descubre su verdadera apariencia vuelve a transformarse como esta mujer indefensa.

Como si no fuera posible que puedan ser inteligentes y astutas, tienen que ocultar su género para poder valerse en un entorno crítico (entiéndase también que en el contexto del juego es una manera de que Zelda pueda entrenar como cualquier varón).

Personificada como Sheik, se viste con indumentaria masculina y hasta usa un vendaje en la zona del pecho. Esto le permite cierta libertad de movimientos dentro de la aventura, así como desempeñar un rol protagónico, siempre y cuando no se advierta su condición de mujer. Al recuperar la vestimenta femenina, Zelda cae prisionera. (Conde, Marisa. *Sexismo y videojuegos*, pp.48).

Marisa Conde nos menciona en su *texto Sexismo y videojuegos* un concepto que surge para categorizar otros juegos denominado “Sexismo Irónico”, donde se perpetúa en este caso el papel de la damisela en apuros con un tinte de humor irónico; nos da de ejemplo la entrega de *Fast Princess* de 2009 y que consiste en salvar a la mujer en cuestión, pero con un giro en la trama y es que el villano la hace engordar para volver complicado la tarea de rescatarla por el exceso de peso. Aquí no solo contamos con el sexismo, sino también con la discriminación y la burla hacia las mujeres que no cumplen con los estándares: “Desde el ámbito educativo, social, cultural y político se llevan años luchando contra todo tipo de sexismo, implícito o explícito, en los libros de texto, en los cuentos, en los juegos, en todo aquello que tenga que ver con la educación de nuestros hijos e hijas.” (Díez Gutiérrez, Enrique Javier, Olaia Fontal Merillas y Dayamí Blanco Jorrín. *Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos*).

Varios autores afirman que una manera de combatir y poder terminar con el sexismo en este medio audiovisual es con la introducción de más figuras femeninas que cuentan con distintas tramas y promover otro tipo de narrativas al momento de crearlas. Pero no solo dejándolo en manos de los personajes,

también en el hecho de contar con mujeres que produzcan, programen y diseñen desde una perspectiva de género, dando cabida a relatos contados por ellas.

Destacando la evolución del rol femenino en los videojuegos lo encontramos en *The Last of Us: Part II* (2020), desarrollado por el estudio Naughty Dog. En esta entrega, los personajes femeninos adquieren relevancia narrativa y simbólica que marca un punto de inflexión en la representación de la mujer dentro del medio interactivo.

Ellie, quien en la primera parte cumplía un rol más secundario como acompañante, se convierte ahora en la protagonista central, con una historia profundamente humana que aborda temas como la venganza, el duelo, la culpa y la identidad personal. Su orientación sexual (una mujer abiertamente lesbiana) está integrada de forma natural, sin recurrir a estereotipos ni convertirse en el eje de su caracterización, lo que representa un avance significativo en términos de inclusión y diversidad.

“Mataron a mis amigos. Los dejamos con vida... ¡y la desperdiciaron!” (Abbie. *The Last of Us: Part II*).

Junto a ella, el personaje de Abby también desafía convenciones tradicionales: su complexión física, su fortaleza y carácter moralmente ambiguo rompen con la imagen idealizada de la mujer en los videojuegos. Lejos de ser una antagonista plana, Abby es presentada como una figura compleja, cuyas motivaciones y emociones invitan a la reflexión sobre la empatía y la justicia. A través de estas protagonistas, el juego propone una narrativa donde las mujeres no solo tienen agencia propia, sino que también lideran el desarrollo de la trama desde una perspectiva realista y multifacética. Abriendo paso a discursos más inclusivos, maduros y representativos de la diversidad humana.

Conclusiones

Como conclusión de lo expuesto en este trabajo, se evidencia cómo se representa la figura femenina desde la entrada de la primera mujer en los videojuegos y el tratamiento que se le ha dado. Su presencia sigue marcada por estereotipos y roles de género que hace que la predetermine en segundo lugar en comparación con personajes masculinos, esto sin tomar en cuenta la poca o nula presencia de otros grupos marginados (la comunidad LGBT, discapacitados, representación de pueblos originarios, entre otros).

La sexualización tampoco es para evitar mostrar lo “bonito” de dichas figuras, pero es evitar caer en los mismos clichés de reflejarlas desde una mirada machista y que deben de cumplir con un deseo o fantasía del hombre. Ahora es prestar atención a las jugadoras y preguntar cuáles historias quieren jugar en una consola, y qué tipo de representación buscan en la pantalla; esto con la finalidad de hacerlo ver más realista, diverso y permitir que próximas generaciones se vean reflejadas.

Queda un largo camino por la eliminación de la cosifica-

ción y dejar de exaltar los estándares de belleza tradicionales y dar una oportunidad a otras características como la inteligencia emocional. Es importante fomentar una cultura de equidad de género para dar cabida a que las mujeres cuenten con un papel más operante y significativo en un mundo que ha sido dictado, representado y visualizado por hombres, haciendo que los videojuegos sigan siendo un lugar seguro para todos y no un eterno recordatorio de como se ve el género femenino. Evitar las expresiones que transmitan exclusión, hostilidad, agresividad y que pueden llegar a través de medios masivos como es el caso del videojuego. No reforzar estereotipos peligrosos y negativos, no reflejar situaciones que puedan poner incómodas a las jugadoras; es mejor buscar representaciones en las historias de la vida real que sirvan de inspiración a la hora de crear narrativas. Permitir la entrada a otros géneros, orientaciones sexuales, razas y con diferentes formas de expresión; además de ser conscientes con las distintas percepciones culturales, históricas y sociales. Investigar de manera adecuada las características de lo mencionado anteriormente para rehuir de datos inexactos e insensibles. Quiero finalizar con una frase que viene en el juego de *La Leyenda de Zelda* y que espero que la mujer, adolescente y niña que lea esto, logre entender que no hay que detenernos en ninguna circunstancia: *Encontrarás muchas dificultades por delante... ese es tu destino. No te desalientes, ¡ni aún en los momentos más difíciles!*

Bibliografía

- Cano, Luis. “Superando el papel secundario de la mujer en los videojuegos”. *ABC Videojuegos* (2014). Online. <https://bit.ly/3FwdjWl>
- Conde, Marisa. “Sexismo y videojuegos”. *Ic. Contornos del NO Revista de Industrias Culturales*, N°2 (2018): 45-51. <https://bit.ly/3XUq9E6>
- Díez Gutiérrez, Enrique Javier, Olaia Fontal Merillas y Dayamí Blanco Jorrín. “Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos”. *Tecnología, educación y diversidad: retos y realidades de la inclusión digital: Actas del III Congreso Nacional de Tecnología, Educación y Diversidad* (2004): 203-207. <https://bit.ly/4i6vbFT>
- IGN Latinoamérica. “Resident Evil 3 Remake: Jill dejó de ser tan sexy por esta razón”. *IGN Latinoamérica*, 19 marzo 2020, <https://bit.ly/4iaCPy6>
- INMUJERES. “Recomendaciones para el uso incluyente y no sexista del lenguaje”. 2016. Documento. <https://bit.ly/4bN0PpD>
- Ricoy, Carmen y Aida Ameneiros. “Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: una perspectiva de género”. *Revista Complutense de Educación*. Vol. 27, Núm. 3. 2015. Impreso. <https://bit.ly/4iN6jmk>
- Urbina Ramírez, Santos. “El rol de la figura femenina en los videojuegos”. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa* (2006). Online. <https://bit.ly/3DUCHod>

Ludografía

- Croft, Lara. *Tomb Raider*. Escrito por Rhianna Pratchett. Crystal Dynamics, Square Enix. PlayStation 3, 2013.
- Gillespie, Dahlia. *Silent Hill*. Creado por Keiichiro Toyama, Konami, PlayStation, 1999.
- Naughty Dog. *The Last of Us: Part II*. Sony Interactive Entertainment, 2020.
- The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Dirigido por Eiji Aonuma, interpretado por Akiko Kōmoto (Midna), Nintendo, Wii, 2006.
- The Queen of Hearts. Alice: Madness Returns*. Electronic Arts. PlayStation 3, 2011