



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY



Facultad de
**Información y
Comunicación**

**Percepción de consumidoras uruguayas sobre la representación femenina
contenida en tráilers de videojuegos (2020-2023)**

Universidad de la República - Facultad de Información y Comunicación

Licenciatura en Comunicación

Trabajo final de grado para optar al título de Licenciada en Comunicación

Julieta Falero

Victoria Guerrero

Cecilia Russel

Tutora: María Noel Sosa

Montevideo, junio de 2025

Agradecimientos

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a María Noel Sosa, tutora de nuestro trabajo final de grado, por su compañía, compromiso y orientación constante a lo largo de todo el proceso de investigación. También, a nuestras familias por su apoyo a lo largo del curso de la carrera, y durante esta etapa final, en la que se finaliza nuestro trayecto.

Extendemos también nuestra gratitud a la profesora Lourdes Zetune, por su valioso acompañamiento durante el “Seminario Trabajo de Grado Publicidad”, espacio que permitió dar pie y asentar las bases de nuestra investigación; a las profesoras Sabrina Martínez, Siboney Moreira y Carolina Echavarría por sus comentarios, sugerencias y devoluciones en el taller de “Laboratorio de transversalidades de género en los trabajos finales de grado de la Licenciatura en Comunicación”, que enriquecieron nuestro trabajo profundamente. Finalmente, queremos agradecer especialmente a las mujeres que participaron en los dispositivos grupales, quienes generosamente compartieron sus experiencias, miradas y reflexiones. Su participación fue esencial para la realización de este trabajo.

Resumen

Este trabajo final de grado se propone indagar en las percepciones de consumidoras uruguayas sobre las representaciones femeninas presentes en los tráilers de lanzamiento de una selección de videojuegos, publicados entre 2020 y 2023.

A partir de un enfoque cualitativo, y aplicando una perspectiva de género, se analiza una selección de tres tráilers como casos de estudio —*Horizon Forbidden West*, *GTA VI (Grand Theft Auto) Trailer 1* y *Resident Evil 4 Remake*—, que presentan personajes femeninos en roles protagónicos. Mediante un análisis del contenido y la realización de dos dispositivos grupales con mujeres de entre 20 y 34 años, se busca comprender cómo las participantes perciben tales representaciones.

Se articula un marco teórico centrado en representación, percepción, estereotipos de género y hegemonía, que sienta las bases para explorar cómo las consumidoras se identifican, cuestionan o rechazan dichas representaciones, atendiendo tanto al contenido visual como a los discursos emergentes del intercambio grupal.

El objetivo de este trabajo es aportar al conocimiento sobre las vivencias y opiniones de las mujeres dentro del universo de los videojuegos en Uruguay, incorporando sus relatos a un contexto académico y promoviendo una reflexión sobre los mecanismos de representación femenina en esta industria.

Palabras clave: Videojuegos, Representación femenina, Feminismo, Uruguay.

Índice

Introducción	6
Capítulo I	7
Justificación	7
Problematización	10
Objetivos	11
Objetivo General:	12
Objetivos específicos	12
Descripción del caso	12
Capítulo II	15
Antecedentes	15
Marco teórico	21
Algunas miradas sobre la representación social	22
Algunas miradas sobre la representación audiovisual	22
Estudios de percepción	23
Teoría feminista y estereotipos de género	25
Los estereotipos en videojuegos	28
Sobre la noción de hegemonía	29
Metodología	31
Selección de la muestra	34
Capítulo III	38
Análisis de estudios de caso	38
GTA VI: Lucía	38

Horizon Forbidden West: Aloy	44
Resident Evil 4 Remake: Ashley	48
Dispositivos Grupales más visionado	52
Descripción de los Dispositivos Grupales más visionado	52
Análisis de los Dispositivos Grupales más visionado	55
Sobre las participantes	55
Categoría de Acciones Realizadas	57
Categoría de Actitud	59
Categoría de Vestimenta	62
Categoría de Apariencia Física	66
Ideas en torno a los roles que cumplen los personajes	70
Identificación a través de imágenes	71
Motivos en torno a la elección de cada protagonista.	71
Identificación con el personaje elegido.	73
Cambios efectuados a las protagonistas.	74
Elección entre el personaje propio y el original.	77
Conclusiones	78
Referencias Bibliográficas	82
Anexos	88
Links a tráilers	88
Guía para la dinámica grupal	89
Plantilla de consentimiento informado proporcionado a las participantes	91

Introducción

El presente trabajo final de grado, llevado a cabo por estudiantes de la Licenciatura en Comunicación de la Facultad de Información y Comunicación de la Universidad de la República del Uruguay, consiste en una monografía de carácter exploratorio. Su propósito principal, se encuentra en indagar las percepciones de algunas consumidoras uruguayas de videojuegos categoría AAA (superproducciones realizadas y distribuidas por empresas de alto prestigio dentro del mercado de los videojuegos, que requieren presupuestos muy elevados en marketing, programación y desarrollo¹), en relación a las representaciones femeninas visualizadas en una selección de tráilers de lanzamiento de estos productos. Cabe aclarar que, por consumidoras hacemos referencia a aquellas mujeres que juegan o consumen contenido relacionado a videojuegos por plataformas de *streaming*.

En el primer capítulo de este trabajo, se presentan la justificación y problematización que han sentado las bases de esta monografía, y se plantean tanto los objetivos formulados, como la descripción de los estudios de caso, a modo de adentrar y dar a conocer a las y los lectores, las piezas específicas seleccionadas para el análisis.

En el segundo capítulo, se encuentran estudios que han servido y trazado algún tipo de precedente para este trabajo, por lo cual se sitúan bajo la sección de antecedentes. Enseguida de estos, se plantean las teorías que dotan de una estructura al análisis que guía esta monografía, entre ellas: teorías de la representación social y audiovisual, estudios de percepción, teoría feminista y estereotipos de género, estereotipos de género en videojuegos y nociones sobre el concepto de hegemonía. Finalmente, se desarrolla la metodología seguida, donde se hallan justificaciones sobre las técnicas de investigación

¹ Facultad De Ingeniería Universidad ORT Uruguay. (s.f.). *CONFERENCIA. Ingeniería para juegos AAA. La charla apunta a brindar información sobre conceptos necesarios para poder trabajar en juegos AAA en la parte de programación.* ORT. Recuperado el 5 de mayo de 2024 de <https://fi.ort.edu.uy/eventos/ingenieria-para-juegos-aaa-146728>

elegidas, características y atributos del grupo de mujeres seleccionado para la muestra, criterios y elementos tomados en cuenta a la hora de analizar tanto los tráilers como las percepciones de las participantes, entre otras cosas.

En el tercer y último capítulo, planteamos concretamente el análisis y conclusiones obtenidas de este proceso de trabajo. Se introducen y relacionan conceptos y elementos vistos en los capítulos anteriores, con el análisis de las representaciones femeninas y las percepciones de consumidoras uruguayas de videojuegos sobre estas. Por último, en el apartado de conclusiones, se plasman aquellas ideas y resultados obtenidos a partir del curso tomado en esta investigación.

Capítulo I

Justificación

Entre las razones que nos llevaron a abordar este tema, se destaca nuestro interés por indagar en cómo son representados los personajes femeninos en los videojuegos AAA, para lo cual abordamos una selección de tres de sus tráilers.

Los videojuegos representan un fenómeno que cada día gana más relevancia y protagonismo dentro del mercado del entretenimiento (Evangelista y del Carpio, 2021), por lo cual resulta fundamental estudiarlos.

En esta línea, tal como señala Jon Dornateche Ruiz (2007), los videojuegos han adoptado la forma promocional más común dentro del cine: el tráiler. Al igual que en el ámbito cinematográfico, las marcas de videojuegos utilizan este recurso para presentar sus productos mediante una combinación de imágenes y secuencias del juego. Esta convergencia entre industrias se sostiene, entre otros factores, en que tanto los tráilers de películas como los

de videojuegos se construyen a partir de un relato; es decir que en ambos casos, se cuenta una historia que sitúa al espectador en el universo narrativo del producto y busca generar interés mediante recursos visuales, sonoros y emocionales. En este sentido, el autor clasifica a los *video game trailers* como una subcategoría plenamente integrada dentro de las tipologías existentes para este recurso publicitario, destacando formatos como los *cinematic trailers* (con narrativa y estética cinematográfica), los *teasers* (avances breves diseñados para generar expectativa) y los *featurettes* (videos que muestran aspectos del desarrollo o el detrás de escena del juego). Su función, basada en resumir la premisa narrativa que en la mayoría de los casos posiciona al protagonista en el punto de partida de su aventura, evidencia su carácter de piezas publicitarias narrativas altamente codificadas. Desde esta perspectiva tomada de Dornaletche Ruiz, reforzamos la pertinencia de analizar los tráilers de videojuegos desde el campo de la publicidad, ya que funcionan como dispositivos persuasivos en el marco de un mercado de consumo cultural.

Por otra parte, es relevante considerar la posición creciente de los videojuegos en el mercado global. Según el *Newzoo's Global Games Market Report 2023*², esta industria generó 187.7 mil millones de dólares en dicho año, con un crecimiento anual del 2.6%. Además, de los 3.38 mil millones de jugadores reportados, un 46% son mujeres, evidenciando la importancia de este grupo como parte del público consumidor.

Estos datos evidencian la necesidad de investigaciones específicas centradas en las consumidoras mujeres. En una industria que según Fernández Vara (2014), es predominantemente liderada por hombres y cuya comunicación suele dirigirse al público masculino, es crucial explorar las experiencias de este otro segmento para contribuir a una tendencia hacia productos más inclusivos.

² Newzoo's Global Games Market Report 2023
http://www.daelab.cn/wp-content/uploads/2023/09/2023_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf

Si bien a nivel mundial los videojuegos presentan un crecimiento sostenido, también resulta fundamental considerar cómo se manifiesta esta tendencia en el contexto uruguayo, puesto que nuestra investigación está centrada en las percepciones de mujeres de dicho país. A nivel local, la *Encuesta de Usos de Tecnologías de la Información y la Comunicación* (EUTIC)³ realizada por el Instituto Nacional de Estadística (INE) y la Agencia de Gobierno Electrónico y la Sociedad de la Información y la Comunicación (Agesic) de 2022, concluye que del 91% de los hogares que tienen algún tipo de conexión a internet, el 29% de las personas consideradas internautas (que hicieron uso de internet al menos una vez dentro de los últimos tres meses), jugaron o descargaron un videojuego.

Existen estudios internacionales sobre las representaciones femeninas dentro de piezas publicitarias y personajes de videojuegos, que serán ampliados en la sección de antecedentes; sin embargo, a nivel local, la percepción por parte de consumidoras uruguayas sobre representaciones contenidas en tráilers de videojuegos continúa fuera del foco. Aunque este trabajo se inscribe en el campo de la publicidad, adopta herramientas conceptuales provenientes de los estudios de género y los estudios culturales, en un esfuerzo por ampliar la mirada sobre las representaciones y la percepción por parte de las jugadoras.

Considerando nuestra relación con el tema, este ocupa un lugar significativo tanto en nuestro recorrido académico como en nuestras vidas personales. Somos mujeres que, en múltiples ocasiones, se han sentido indignadas al encontrar piezas que refuerzan estereotipos de género en nuestras experiencias cotidianas, dentro del mercado laboral publicitario uruguayo, y desde nuestro rol de consumidoras de videojuegos. Esto nos ha llevado a reflexionar sobre las consecuencias de perpetuar ideas rígidas sobre lo que una mujer debe ser

³ “Encuesta de Usos de Tecnologías de la Información y la Comunicación 2022” (EUTIC) <https://www.gub.uy/agencia-gobierno-electronico-sociedad-informacion-conocimiento/datos-y-estadisticas/estadisticas/encuesta-uso-tecnologias-informacion-comunicacion-2022>

o hacer, reforzando nuestro interés por contribuir al entendimiento de las vivencias de una parte significativa del mercado: las mujeres.

Este trabajo final de grado es un esfuerzo por abordar desde una perspectiva académica la persistencia de estereotipos de género y la sexualización en la industria de los videojuegos; por lo que este proyecto es un medio por el que además de finalizar nuestra trayectoria por la Licenciatura, reivindicamos estas inquietudes desde un enfoque crítico. Así, desde una mirada situada, reconocemos que todo conocimiento está atravesado por las condiciones corporales, afectivas, sociales e históricas de quienes investigamos. Tal como explican Ruiz Trejo y García Dauder (2023), esta posición implica rechazar la idea de una objetividad neutral y valorar en cambio un saber que implica a la persona que investiga, reconociendo nuestro lugar en el proceso de producción de conocimiento.

En definitiva, este trabajo final de grado busca aportar una aproximación al entendimiento de las representaciones femeninas presentes en los tráilers de lanzamiento de algunos videojuegos AAA, la forma en que son percibidas por las consumidoras uruguayas, y cómo estas percepciones dialogan con la realidad. Cabe aclarar que esta aproximación se basa en el análisis de tres videojuegos AAA seleccionados, por lo que no busca generalizar a la totalidad del universo de este tipo de producciones, sino más bien aportar una mirada situada y exploratoria sobre sus representaciones. Todo esto, dentro de un mercado que se encuentra en constante y acelerado crecimiento.

Problematización

En el marco de este trabajo, decidimos detenernos específicamente en el análisis de los tráilers de lanzamiento de algunos videojuegos AAA, debido a que han llegado a convertirse en una pieza central de sus campañas promocionales (Jan Švelch, 2017).

En cuanto al abordaje académico, si bien a nivel internacional existen algunos estudios centrados en las representaciones femeninas en los videojuegos, estos se encuentran orientados al análisis de los *posters* o de la caracterización de los personajes presentes en diversos juegos, pero pocos tienen su foco en los tráilers.

A partir de la decisión de centrar el estudio en los tráilers, surgió un cuestionamiento. Tal como explica Nelcis (2023) a partir de Sierra Caballero (2017), dentro de la publicidad podemos encontrar diversos discursos que presentan construcciones arquetípicas, tanto de la feminidad como de la masculinidad, las cuales representan a la mujer a partir del ideal masculino, en otras palabras, desde un rol vinculado a la sumisión, pasividad y sensualidad. Ante este conocimiento, la duda de si los tráilers al ser parte de una campaña publicitaria, presentan o no esas mismas representaciones, resultó inevitable.

Son estas razones, sumado a todo lo mencionado, las que inducen los siguientes cuestionamientos:

- ¿Cómo son las representaciones femeninas en los tráilers de videojuegos?
- ¿Se corresponden dichas representaciones con los estereotipos de género?
- ¿Cómo perciben las consumidoras uruguayas esas representaciones femeninas?
- ¿Qué aportes, críticas o ideas surgen entre mujeres de la comunidad del *gaming*, en torno a representaciones femeninas contenidas en los tráilers seleccionados?

Estas son algunas de las interrogantes disparadoras que originan nuestro estudio y a las que pretendemos dar respuesta en adelante.

Objetivos

En base a lo expuesto anteriormente, se presentan los siguientes objetivos:

Objetivo General:

Indagar en las percepciones de consumidoras uruguayas sobre las representaciones femeninas presentes en tráilers de videojuegos AAA publicados entre 2020 y 2023.

Objetivos específicos

1. Describir y analizar las representaciones femeninas presentes en los tráilers de videojuegos AAA, aplicando una perspectiva crítica de los estereotipos de género.
2. Profundizar en las percepciones en torno a los estereotipos de género presentes en la selección de personajes femeninos realizada.
3. Indagar sobre los procesos de identificación de las consumidoras uruguayas con las representaciones femeninas propuestas en los tráilers.

Descripción del caso

Con la finalidad de llevar a cabo este trabajo, los casos de estudio que seleccionamos para analizar son tres tráilers de videojuegos AAA lanzados entre los años 2020 y 2023. La razón por la cual elegimos este tramo de años, radica en que se trata de un trabajo exploratorio en el que nos interesa comprender cómo son percibidas las representaciones femeninas de la época actual, desde el punto de vista de mujeres que habitan actualmente el mundo del *gaming* (entendido como la actividad de jugar videojuegos en computadora u otros dispositivos)⁴, es decir que sean contemporáneas a los años de lanzamiento de los juegos. Por otro lado, del 2020 en adelante se entiende que transcurre la novena generación de consolas de videojuegos (dispositivos que permiten jugar)⁵. Esto implica un desarrollo más

⁴ Definición de Gaming de Cambridge: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles-espanol/gaming>

⁵ Novena generación de videoconsolas https://es.wikipedia.org/wiki/Videoconsolas_de_novena_generaci%C3%B3n Consultado el 2 de junio de 2025

avanzado en gráficos, velocidad de procesamiento y resolución, entre otras cosas que contribuyen a innovaciones en la experiencia de los usuarios. Puesto que esto puede ser presumido como un avance, busquemos entender cómo perciben o piensan las usuarias respecto a los contenidos que en estos videojuegos de última generación se presentan. Resulta pertinente comprender las ideas y percepciones de las mujeres en torno a cuestiones que interpelan las representaciones femeninas en la actualidad. Esto puede contribuir a entender cambios y aspectos positivos dentro de la industria, según el punto de vista de las consumidoras, pero también todos aquellos desafíos y contradicciones que aún quedan por superar para que haya representaciones más respetuosas y dignas de las mujeres. A pesar de que reconocemos que comprender la evolución en el tiempo de la representación de personajes femeninos en videojuegos es fundamental desde una perspectiva crítica, en esta investigación nos enfocaremos en personajes actuales. En adición a esto, podemos presumir que existe una brecha investigativa dado el momento en el que transcurre esta investigación, donde las ideas o percepciones actuales de mujeres en el mundo de los videojuegos se encuentran menos estudiadas que en investigaciones de décadas pasadas sobre juegos de generaciones anteriores.

En lo que refiere a la presencia de personajes femeninos en videojuegos, tomamos un artículo de Ana María De la Torre-Sierra y Virginia Guichot-Reina (2025), que estudia la presencia femenina en juegos de alta popularidad en España en el 2023. Una parte de su estudio implica la selección de once juegos estrenados entre los años 2013 y 2023, en los que se observa que las mujeres se encuentran infrarrepresentadas como personajes ya sea en roles principales o secundarios. Los resultados arrojan que de 313 personajes, el 31.63% son femeninos y un 68.37% masculinos. Para los y las protagonistas se identifica una proporción de seis mujeres (35.29%) cada once hombres (64.71%). Entendemos que aún se da una disparidad entre la proporción de protagonistas mujeres y hombres, en comparación al

porcentaje que ocupan las mujeres como videojugadoras, que en España (origen de este estudio) se sitúa en torno al 49% (De la Torre-Sierra y Guichot-Reina, 2025). Habiendo expuesto este dato para comprender la proporción de representaciones de personajes según el género, queremos aclarar que las protagonistas de tráilers seleccionadas en nuestra investigación responden a personajes cruciales en los tráilers de los videojuegos, que difieren entre sí en la manera en que sus historias y representaciones son presentadas.

Nuestra selección de tráilers de videojuegos se trata de: *Horizon Forbidden West*⁶, *GTA VI Trailer 1*⁷ y *Resident Evil 4 Remake*⁸. Los consideramos apropiados y abordables para nuestra investigación, dado que cada uno presenta personajes principales femeninos en sus tráilers, conformando representaciones distintas entre sí por la manera en que se dan a conocer sus roles dentro de la trama. Es necesario aclarar que, a diferencia de los personajes principales de los tráilers del *GTA VI Trailer 1* y *Horizon Forbidden West*, el de *Resident Evil 4 Remake* no entra completamente dentro de la categoría de personaje principal en videojuegos. Esto último se debe a que, tal como explican Yi Mou y Wei Peng (2008), el personaje principal debe ser controlable por el videojugador, y si bien es posible jugar con Ashley en un momento dado, este es breve, y no implica un gran impacto en el desarrollo del juego. Al decir rol protagónico, hacemos referencia a aquel que empuja la acción dentro de la historia, en nuestro caso aplica dentro del tráiler del videojuego, siendo tanto el centro de argumento o conflicto de la historia, como el corazón emocional de la narración (Delf y Williams, 2021).

Sumado a lo anterior, haremos también un recorte en el público a estudiar, enfocándonos en mujeres uruguayas de entre 20 y 34 años, que posean un gusto y conocimiento sobre videojuegos, ya sea por la acción de jugar como por visualizar a otras

⁶ Trailer de *Horizon Forbidden West*: <https://www.youtube.com/watch?v=Lq594XmpPBg>

⁷ Trailer de *GTA VI Trailer 1*: <https://www.youtube.com/watch?v=rCqHRx9vuiQ>

⁸ Trailer de *Resident Evil 4 Remake*: <https://www.youtube.com/watch?v=E69tKrFEQag&t=1s>

personas hacerlo. Esta elección metodológica, responde no solo a nuestra limitación como investigadoras de acceso, sino también a la necesidad de generar un espacio de copresencia que habilite el intercambio discursivo en condiciones grupales.

En adición a esto Canales Cerón y Binimelis Sáez (1994), expresan que en los dispositivos grupales el habla no emerge como un evento aislado, sino que es provocada y regulada por el o la investigadora, permitiendo que los sujetos constituyan un discurso grupal a partir de la conversación. Esta dinámica implica que los y las participantes ejerzan un derecho al habla que se regula mediante el intercambio colectivo de opiniones, motivados a partir del silencio necesario para provocar la conversación.

Puesto que nos interesa el aspecto conversacional y de cercanía que provocan los grupos de discusión, propusimos un par de instancias que involucren mujeres uruguayas que pudiesen participar en un mismo espacio físico y tiempo.

Capítulo II

Antecedentes

A continuación se hará mención a investigaciones previas, tanto nacionales como internacionales, que se consideran relevantes para el presente trabajo, por su aporte conceptual, metodológico o temático al análisis de representaciones, percepciones y estereotipos de género. Dado que no se encontraron estudios específicos sobre la percepción de representaciones femeninas en tráilers de videojuegos, se seleccionaron antecedentes provenientes de campos cercanos, como lo es el caso de aquellos vinculados a la publicidad, o al estudio de la pieza del videojuego en sí. Esto se da con el fin de establecer conocimiento previo en relación a nuestro objeto de estudio.

Como punto de partida general desde el campo de la publicidad, tomamos el estudio de Lara Mitrópulos, Micaela Pintos y Paola Spaoloni (2023), *Miradas Críticas: Investigación sobre la decodificación de mensajes publicitarios según mujeres uruguayas*, donde se investiga sobre la percepción y la decodificación de mensajes publicitarios en relación a los roles de género, a partir de publicidades televisivas. Para llevar a cabo su estudio enmarcado en la Licenciatura en Comunicación de la Universidad de la República, utilizan una metodología cualitativa con entrevistas semi-estructuradas, aplicadas a veinte mujeres con diferencias etarias y de nivel socioeducativo.

A partir de su estudio, y comprendiendo que hay numerosas variables que pueden incidir en la decodificación de un mensaje publicitario, tales como el nivel educativo, la franja etaria y su posición en relación a los estereotipos de género, las autoras sostienen que la principal diferencia es marcada por la franja etaria de las mujeres entrevistadas. En su investigación, realizaron dos grupos para profundizar en esta última variable, uno de mujeres de entre 18 y 30 años, y otro de 40 años en adelante. Las mujeres del primer grupo (hasta 30 años) mostraron una mayor disposición a identificar y cuestionar representaciones sexistas en las publicidades analizadas, en comparación al segundo grupo.

Esta conclusión la asocian a la presencia en aumento del feminismo, en los temas y conversaciones cotidianas, lo que implica un mayor cuestionamiento en las nuevas generaciones, acerca de cuán sexistas o machistas son los contenidos comunicacionales (Mitrópulos et al., 2023).

Por otra parte, desde el campo de lo audiovisual, la tesis de maestría titulada *Approved for All Audiences: A Longitudinal Content Analysis of the Portrayal of Women in Movie Trailers* realizada por Brooke S. O'Neil, en la *Western Michigan University* en 2016, examina la representación de las mujeres en los tráilers cinematográficos a lo largo de casi

siete décadas (1950-2015). Haciendo uso de un análisis de contenido de 230 tráilers de las películas más taquilleras, la investigación se centra en la representación, sexualización, roles de género y violencia contra y perpetrada por mujeres.

O'Neil (2016) justifica la relevancia del tráiler como objeto de estudio, debido a que deben ser editados y adaptados para atraer a una audiencia con el fin de que vea una película, cumpliendo el rol de una herramienta de marketing. Sus hallazgos principales indican que a lo largo de los 65 años que abarca la muestra, la representación de las mujeres en los tráilers ha permanecido prácticamente constante, sin cambios significativos. Esto presenta una discrepancia con investigaciones que se dedican a analizar a los personajes directamente en la película. La razón de dicha diferencia, se relaciona con que algunas formas de representaciones femeninas, pueden ser más difíciles de vender a un público general.

La investigación muestra que las mujeres en los tráilers, continúan teniendo menos tiempo en pantalla y son mostradas en menos roles en comparación con los hombres. Además, cuando están presentes, suelen ser sexualizadas y estereotipadas. Se subraya que trata de una representación sesgada, considerando que se trata de un mercado masivo, que podría tener un fuerte rol en la institucionalización de estas representaciones, impactando de manera negativa en las construcciones sociales de la audiencia en torno a cómo las mujeres deben pensar, comportarse y ser tratadas (O'Neil, 2016).

Si nos remitimos al campo de los videojuegos, se menciona el estudio *Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games* (2008), realizado por las autoras Yi Mou y Wei Peng, en el que se examinan los estereotipos de género y etnia en los videojuegos populares a través de un análisis de contenido de diecinueve juegos.

El estudio aborda cómo los personajes femeninos y lo que las autoras denominan “minorías étnicas” están subrepresentados y, cuando aparecen, son retratados de manera

estereotipada. La definición de estereotipos que utilizan es interesante, ya que se refieren a ellos como una abreviatura mental que transmite imágenes e ideas de forma rápida y clara, formando una percepción generalizada y aceptada por un grupo sobre los atributos personales de los miembros de otro (Mou y Peng, 2008). Otra idea mencionada es que los estereotipos sirven como medio para justificar el *status quo* y como respuesta a la necesidad de tener una identidad social (Mou y Peng, 2008).

En la discusión final, a pesar de tratarse de un estudio que advierte sobre su corto alcance por realizar un análisis de contenido a partir de una selección reducida, se destaca una representación desigual de género y etnia en los videojuegos populares. Observan que, entre los personajes principales y heroicos, predominan los hombres blancos, mientras que los personajes femeninos y de otras etnias están subrepresentados. Las representaciones femeninas se identifican en roles de apoyo o como personajes a rescatar, con cuerpos considerados poco realistas, ya que son muy delgados o muy voluptuosos, y con vestimenta reveladora en la mayoría de los casos.

Por otro lado, este antecedente sirve como referencia metodológica para la realización de nuestra investigación, por lo que se profundizará en algunos aspectos.

Mou y Peng (2008) en su estudio, incluyen la codificación de variables para examinar las características y representaciones de los personajes en profundidad. Entre estas variables, las autoras definieron el tipo de personaje, distinguiendo entre humano, animal, criatura sobrenatural, robot, animal antropomorfizado o criatura sobrenatural antropomorfizada. También se consideró el sexo del personaje, y su etnia, con base en descripciones proporcionadas por los desarrolladores de videojuegos.

Asimismo, se analizaron las posiciones que los personajes ocupaban en las narrativas, clasificándolos como principales, oponentes o de soporte. En relación con sus roles,

independientemente a su especie, los personajes fueron categorizados como héroes, villanos, rescatados o ayudantes. Wei y Peng (2008) incluyeron además variables relativas al trabajo de los personajes, cuando esta era aplicable, y a su vestimenta, evaluada según su grado de revelación, distinguiendo entre no reveladora, parcialmente reveladora, desnudez o no aplicable. Finalmente, el análisis incorporó el tipo de cuerpo de los personajes, clasificado como pesado, normal, delgado o no aplicable, siguiendo los lineamientos establecidos por Jansz y Martis (2007). La aplicación de estas categorías como herramientas para nuestra investigación, será explicada en la sección de la metodología.

El artículo *Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years* de Teresa Lynch et al. publicado en 2016, realiza un análisis del contenido de videojuegos lanzados entre 1983 y 2014, enfocándose en la representación de personajes femeninos. Parte de un relevamiento del contexto histórico, mencionando que la industria de los videojuegos tanto en el desarrollo como en la base de jugadores, hay una predominancia de hombres.

En dicha investigación, se menciona la evidencia experimental de Hartmann y Klimmt (2006) acerca de que las representaciones femeninas hipersexualizadas pueden disuadir a las mujeres de jugar; y de Reinecke, Trepte y Behr (2007), quienes indican que las mujeres prefieren hacer uso de personajes femeninos no sexualizados. En relación a esto, Teresa Lynch et al. (2016) afirma que las mujeres expresan incomodidad por los videojuegos debido a la tendencia de estos a dirigirse a un público de hombres heterosexuales, y que hacer de las representaciones femeninas un objeto sexual marginaliza a los personajes, llevando a las mujeres a sentirse denigradas. Esta consideración será tomada en cuenta a la hora de indagar en cuán identificadas se sienten las mujeres uruguayas con las representaciones seleccionadas.

El estudio aporta información relevante, puesto que observa que con la evolución de los gráficos por computadora 3D entre 1990 y los 2000, se generaron cuerpos más antropomórficos, dando como resultado representaciones más sexualizadas. A partir de los videojuegos lanzados en 2006, esto comienza a disminuir, fenómeno que las autoras atribuyen al creciente interés de las mujeres en los videojuegos, combinado con la intensa crítica hacia la supuesta hegemonía masculina de la industria.

En cuanto a la importancia de los personajes femeninos jugables, estos siguen siendo principalmente secundarios, los cuales, a su vez, según el estudio, están más sexualizados que los personajes principales.

En 2021, María Belén Evangelista y Pablo David del Carpio en *Los videojuegos y el tratamiento de género*, investigaron los estereotipos de género de la industria de los videojuegos, como parte de una tesina en Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Buenos Aires.

Los autores examinan la relevancia de los videojuegos en la sociedad actual y su capacidad para transmitir valores y representaciones sociales, utilizando la perspectiva teórica de los estudios culturales. Asimismo, observan que a pesar de los avances tecnológicos y la diversidad en la creación de videojuegos, como en categorías *indie* por ejemplo, muchas empresas desarrolladoras siguen siendo conservadoras, y produciendo juegos con representaciones sexistas.

Tras una revisión histórica y un análisis entre los videojuegos más jugados y los mencionados por los entrevistados, encontraron tres tipos de representaciones de la feminidad: la “damisela en apuros” con características de un estereotipo de mujer heterosexual occidental; las hipersexualizadas con cuerpos curvilíneos y poca ropa, y por último identificaron mujeres bajo un arquetipo viril.

Observan también que los personajes femeninos suelen tener una jugabilidad menos desarrollada, traducida en menor cantidad de armas, menores habilidades y niveles de vida menores. Esto lo vinculan a estereotipos y, a que históricamente las mujeres tienen una tendencia a ser representadas como personajes secundarios.

Es relevante para nuestra propia investigación, la identificación que hacen Evangelista y del Carpio (2021) de los videojuegos como industria cultural. Los autores mencionan que le dan al usuario un régimen de inmersión activo dentro de los videojuegos, lo cual les permite identificarse tanto con las narrativas, como con los personajes con los que juegan.

A modo de síntesis, la selección de antecedentes realizada incluye producciones académicas relacionadas con nuestro tema de estudio que, a pesar de diferir en sus enfoques, aportan información relevante para nuestro análisis.

Para abordar nuestro objetivo específico de describir las representaciones femeninas, es crucial considerar que varias de las investigaciones revisadas observaron a las mujeres en roles secundarios y bajo una sexualización. Además, esta sección destaca la importancia de la relación entre el contenido de las representaciones femeninas y la percepción del público. En los casos donde las mujeres son representadas de manera sexualizada, se ha observado incomodidad y una falta de identificación por parte de ellas.

Marco teórico

Para dotar al presente trabajo de una estructura teórico-conceptual que sirva como herramienta para alcanzar los objetivos planteados, es esencial abordar temas como representación, percepción, género y hegemonía.

Algunas miradas sobre la representación social

Para profundizar en el concepto de representación social, planteamos las contribuciones de Serge Moscovici desde la psicología social. El autor define la representación social como "una modalidad particular del conocimiento, cuya función es la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos" (Moscovici, 1979, p. 17). Estas representaciones se componen de figuras y expresiones socializadas, en adición a una organización de imágenes y lenguaje que reflejan actos y situaciones de la vida cotidiana (Moscovici, 1979).

Denise Jodelet (1986) añade que las representaciones sociales son variadas y complejas, trayendo imágenes, significados y sistemas de referencia que permiten la interpretación y dotación de sentido a experiencias de la vida diaria. La autora plantea la idea de sentido común en oposición al científico, pero basado en experiencias, conocimiento adquirido, informaciones y modelos de pensamiento dados por la tradición, educación y comunicación.

Partiendo de las definiciones expuestas, se analizará la forma en la que se muestran los cuerpos femeninos, los roles de género y otro tipo de imágenes, presentados por la industria de los videojuegos en los tráilers de videojuegos seleccionados.

Algunas miradas sobre la representación audiovisual

Desde el campo audiovisual, Casetti (1993) en su obra titulada *Teorías del cine*, recoge las reflexiones de Mitry (1983), quien afirma que la imagen cinematográfica no solo muestra, sino que también significa y adquiere un carácter de símbolo al dialogar con otras imágenes. Es así que, mediante la superposición de imágenes, el cine construye relatos que

reflejan la sociedad, facilitando tanto su legibilidad como la organización del universo representado.

Además, el autor se refiere a ideas de Ferro (1977) y Kracauer (1947), concluyendo que

El cine constituye un testimonio no tanto por reflejar plenamente una sociedad, cuanto porque funciona como indicador de sus puntos negros, de sus procesos mentales, de sus dinámicas posibles y de sus respuestas mayoritarias. (Casetti, 1993, p. 149)

Para ampliar esta noción del cine como representación social, Casetti vincula sus ideas con los planteamientos de Pierre Sorlin (1977), quien sostiene que el lenguaje cinematográfico representa no solo aspectos de la realidad social, sino todo aquello que es visible para las personas, es decir, lo que reconocen como real y con lo que logran identificarse en una pantalla. Estas representaciones son construcciones lingüísticas dotadas de una convencionalidad que transcriben la realidad al seleccionar fragmentos cargados de sentido y funcionales dentro de una historia. Este sentido de la imagen cinematográfica puede vincularse a las imágenes presentes en los tráilers de videojuegos seleccionados que, aplicando esta perspectiva, son capaces de construir una narrativa para que el espectador se identifique con los personajes.

Estudios de percepción

Resulta pertinente dentro del marco de nuestra investigación, dejar en claro a qué nos referimos cuando hablamos de percepciones.

En una primera instancia podemos definir el término según la Real Academia Española (RAE), la cual explica que percibir es “Captar por uno de los sentidos las imágenes,

impresiones o sensaciones externas.”⁹, y que la percepción consiste en la “Sensación interior que resulta de una impresión material producida en los sentidos corporales¹⁰.” En otras palabras, la percepción consiste en todas aquellas sensaciones interiores que surgen de un estímulo proveniente del exterior, el cual somos capaces de captar gracias a nuestros sentidos corporales.

Si bien las definiciones anteriores son claras, abordan la percepción de una forma muy superficial, ignorando cualquier factor externo que pueda intervenir o influenciar en ella. Es por esta razón que decidimos acudir a autoras y autores que profundicen más en el concepto.

Encontramos así la denominada “Teoría del Procesamiento Descendente (Top-Down)”. Victoria Rousay (2023), estudiante de máster en la Universidad de Harvard, aborda este enfoque sobre la percepción, tomando como referencia a algunos autores que han trabajado en el tema. A grandes rasgos, Rousay explica que esta teoría considera que la percepción se encuentra influenciada por factores como la expectativa, la experiencia y el conocimiento previo, lo cual hará que la forma en que percibimos no sea necesariamente una verdad absoluta, sino una interpretación.

A este modelo lo apoyan autores tales como Jerome Seymour Bruner, quien fue uno de los psicólogos más influyentes en el campo de la psicología cognitiva. Bruner, junto con David Krech (1968), llevaron adelante un trabajo en el cual explican que existen dos visiones sobre la percepción. Por un lado se encuentra la formalista, que se preocupa únicamente por la percepción en sí misma, ignorando y rechazando por completo la idea de otros procesos cognitivos o factores del entorno que puedan alterarla. Por otro lado, la visión funcionalista de la percepción, la cual discrepa directamente con la anterior, explica que el proceso perceptivo se encuentra incrustado y en interacción con otros procesos psicológicos. Según

⁹ Definición de Percibir de la RAE: <https://dle.rae.es/percibir>

¹⁰ Definición de Percepción de la RAE: <https://dle.rae.es/percepci%C3%B3n>

esta concepción, para entender el proceso perceptual es necesario tomar en cuenta, además del estímulo y el receptor, aquellas cuestiones particulares y sociales inherentes a cada individuo (motivos, predisposiciones, conocimientos previos).

Las definiciones mencionadas, en conjunto con la teoría del Top Down, ofrecen una aproximación más precisa a nuestro objeto de estudio, es decir, a las percepciones de las consumidoras uruguayas.

Teoría feminista y estereotipos de género

El concepto de género ha sido desarrollado desde la teoría feminista y los estudios de género desde diferentes perspectivas, motivo por el cual es necesario comprender a qué nos referimos con género, para posteriormente vincularlo a las definiciones de estereotipo.

Comenzaremos complementando las teorías de Marta Lamas (1994), Judith Butler (1990/2007) y Fixmer-Oraiz y Wood (2017).

Según Marta Lamas (1994) el género es una categoría construida culturalmente que diferencia a las personas en términos de roles, comportamientos y actividades asignadas a partir de los sexos a nivel biológico, es decir, de sus características corporales. Esto implica que según el sexo de las personas, se justifica lo que se espera o no de las mismas. La autora resalta cómo dicha construcción impone expectativas y normas que varían dependiendo de la cultura y del momento histórico, reafirmando la idea de que el género es una construcción dinámica y contextualmente específica.

Por otro lado, la teoría planteada por Judith Butler (1990/2007) en *Gender Trouble*, establece que el género no es una categoría fija, sino una construcción fluida y continua, sostenida a partir de la repetición de actos y comportamientos que son regulados por normas sociales. Dichos actos forman parte de lo que la autora denomina performatividad. De esta

manera, se entiende al género como un conjunto de acciones, y no sólo como una categoría aprendida socialmente.

Fixmer-Oraiz y Wood (2017) sostienen que el género es el significado social asignado al sexo. Las autoras afirman que trata de una construcción simbólica y cultural que incluye tanto la identidad interna, como la comunicación externa de esa identidad. Por esta razón, la interacción con las instituciones culturales tales como los medios de comunicación, cumplen un rol esencial, facilitando el aprendizaje y la construcción de estereotipos de género. Aplicando esta idea a los videojuegos, podemos decir que al cumplir la función de un medio de comunicación, podrían reforzar las construcciones sobre la masculinidad y la feminidad con los *gamers*. A su vez, siguiendo con esta línea, permitirían que los desarrolladores de videojuegos comunicaran una representación determinada sobre cómo debe ser cada una de ellas.

En relación a las definiciones propuestas sobre género, abordamos a su vez estereotipos. Es de suma importancia clarificar este concepto, puesto que analizamos el grado de correspondencia de los estereotipos socialmente asignados al género femenino, con la forma en que esto se representa en piezas seleccionadas. Asimismo, consideramos pertinente aludir próximamente al término hegemonía para entender lo que hay detrás de los estereotipos y a qué propósito sirven.

Según Claudia Guichard Bello (2015) los estereotipos se manifiestan dentro de una sociedad como pautas de comportamiento, sistemas de valores, y roles diferentemente asignados para hombres y mujeres, que se caracterizan por tomar significancia en la identidad de un grupo humano.

El Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos (s.f.) (ACNUDH)¹¹ define a los estereotipos de género como:

una visión generalizada o una idea preconcebida sobre los atributos o las características, o los papeles que poseen o deberían poseer o desempeñar las mujeres y los hombres. Un estereotipo de género es perjudicial cuando limita la capacidad de las mujeres y los hombres para desarrollar sus capacidades personales, seguir sus carreras profesionales y/o tomar decisiones sobre sus vidas. (párr. 1)

Visto que, los estereotipos de género tratan sobre pautas de comportamiento socialmente adjudicadas a cada género, y que perpetúan el lente con el que vemos a los sujetos dentro del entramado social, a continuación marcamos algunas precisiones hechas por Guichard Bello (2015) que se conectan con los objetivos de investigación propuestos en este trabajo.

En particular nos interesan algunas puntualizaciones hechas acerca de expresiones y reproducciones del sexismo. Entre estas se menciona la reproducción de ideales de belleza caracterizados por cuerpos perfectos, delgados, dotados de cierta sensualidad, que en ningún momento presentan a la persona en sus virtudes y defectos. Se le suma a esto la representación femenina como la de una “supermujer”. Para este punto, la autora contextualiza en ese ideal donde se le atribuye a la mujer responsabilidades dentro de lo doméstico, que coordina de manera efectiva con sus responsabilidades en el ejercicio profesional. A pesar de que nuestro objeto se enmarca dentro de los videojuegos, los cuales contienen ficción y fantasía en su trama y desarrollo, entendemos que este señalamiento puede ser traspolado a las representaciones comprendidas en los materiales audiovisuales a

¹¹ Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos. (s.f.). *Estereotipos de género: El ACNUDH y los derechos humanos de las mujeres y la igualdad de género*. Organización Mundial de las Naciones Unidas. Recuperado de: <https://www.ohchr.org/es/women/gender-stereotyping>

analizar. En adición, Guichard Bello (2015) señala en su obra otros estereotipos útiles a los propósitos de esta monografía, y que reproducen los valores socialmente asignados a la mujer, entre ellos se encuentran la demostración de las mujeres como personas poco inteligentes, tontas e ingenuas, que centran sus preocupaciones en cuestiones físicas y consumismo, así como en su representación de objeto sexual, que pone énfasis en el cuerpo con fines eróticos. Este punto también puede aplicarse en la atribución de importancia a su vestimenta, comportamiento o actitud por encima de la persona que tiene una responsabilidad laboral o social. Nuestra motivación a la hora de traer estos elementos radica en vincularlos con las representaciones femeninas presentes en los tráilers y como parte de la metodología que es propuesta para este trabajo.

Los estereotipos en videojuegos

El informe del 2005 del Instituto Andaluz de la Mujer, dependiente de la Consejería para la Igualdad y Bienestar Social (Sevilla, España), titulado *Violencia y Sexismo en los Videojuegos*, hace alusión al personaje femenino de videojuegos Lara Croft, al cual define como: el nuevo modelo (pp.21-22). Se enfatiza en la importancia de la aparición de este personaje femenino para la industria de los videojuegos en el marco de estudio del informe, el cual centra su análisis en violencia y sexismo. A modo de contextualizar, este personaje es el principal del videojuego *Tomb Raider* lanzado en 1996. Se infiere la idea de que la imagen de Lara Croft viene connotada de sexismo sofisticado por la asimilación del personaje con arquetipos masculinos. La consecuencia de este modelo masculino para personajes femeninos, se manifiesta en el estereotipo de guerreras que lucen sus armamentos completos, pero en cuerpos sexualizados e idealizados, dotados de erotismo y de una personalidad dulce pero con fiereza.

Adicionalmente, cabe destacar que los videojuegos reflejan los universos simbólicos consentidos por el grupo social. Por lo cual sirven de instrumentos para la hegemonía en su acepción cultural, social y política (Provenzo, 1991 citado en Urbina Ramírez et al., 2002).

Nos interesan estos aspectos de los videojuegos más allá de la pantalla, dado que pondremos en tela de juicio las propuestas de personajes femeninos, y qué relación tienen con estereotipos de género. Cabe resaltar nuevamente que, parte de la realización de este trabajo consiste en evaluar e indagar en lo que tienen para decir consumidoras dentro del ámbito de los videojuegos. Por lo cual, entender en casos concretos cómo esta industria de entretenimiento refuerza estereotipos y transmite determinadas formas de concebir a la mujer, es de sumo interés.

Sobre la noción de hegemonía

Para entender el rol de las representaciones femeninas en la industria de los videojuegos y esclarecer su función como transmisor de valores, y estereotipos, nos parece apropiado abordar el concepto de hegemonía de Antonio Gramsci, retomado por Raymond Williams.

César Ruiz Sanjuan (2016), quien en su obra aporta una vasta explicación del término hegemonía según Gramsci, entiende que:

se refiere a la estrategia desplegada por un determinado grupo social para generar la aceptación de sus propias posiciones ideológicas entre los otros grupos sociales por medio de la persuasión y el consenso, a través de lo cual esa clase social logra establecer su dirección o liderazgo ideológico sobre las otras clases sociales. (p. 2)

Álvaro de Giorgi (2008) en su artículo titulado *Raymond Williams: ¿la última esperanza? Reflexiones en torno a su concepción de hegemonía*, trae una explicación del

concepto abordado por Gramsci y lo contrapone a lo que Raymond Williams reelabora de este.

En Gramsci, el concepto de hegemonía toma una visión distinta a la abordada por Lenin en el marco de la Revolución Rusa, puesto que menciona dos formas de legitimación del poder, una de corte coercitivo o dominante en la que se plantea que, la clase dirigente posee los medios de producción y de la fuerza para oprimir a la clase dominada, y otra de corte ideológico-cultural que determina los parámetros para el consenso social. De esta forma es que entiende al concepto de hegemonía, el cual se manifiesta en un proceso activo (noción tomada de Lenin), en el que la clase dominante impone al resto sus valores y visión del mundo, a partir de un consenso simbólico que se manifiesta en las relaciones sociales o superestructura.

Por su parte, Raymond Williams (2000) entiende que:

La hegemonía constituye todo un cuerpo de prácticas y expectativas en relación con la totalidad de la vida: nuestros sentidos y dosis de energía, las percepciones definidas que tenemos de nosotros mismos y de nuestro mundo. Es un vívido sistema de significados y valores—fundamentales y constitutivos— que en la medida en que son experimentados como prácticas parecen confirmarse recíprocamente. (p. 131)

Williams a diferencia de Gramsci entiende que la constitución de la realidad social no es dada por significados o valores impuestos, sino que es en las prácticas y experiencias vividas de los individuos en torno a estas, que consecuentemente se conforma un sentido de la realidad social (de Giorgi, 2008). Se le otorga al concepto carácter de totalidad en el que no solo se presenta una dominación desde lo coercitivo o social sino que, desde lo cultural, que para esta corriente implica algo más abarcativo (de Giorgi, 2008). Es decir, que toma en consideración la cultura común o de todos los grupos sociales, por encima de su concepción

refinada proveniente de las élites. Comprende estilos de vida, prácticas cotidianas, etc. (de Giorgi, 2008).

En relación a los estereotipos de género y con el propósito de entender lo que es representado y percibido respecto a estos, es que mencionamos el término de hegemonía brindado por Raymond Williams desde los estudios culturales. Pretendemos observar qué valores y significados en torno al género femenino son transmitidos en los tráilers de videojuegos seleccionados para este trabajo. Nuestra motivación recae en identificar estereotipos de género promovidos desde las piezas seleccionadas, y cómo se relacionan con la definición de hegemonía anteriormente mencionada, que también será tomada en cuenta al momento de entrar en contacto e interpretar la información y percepciones de consumidoras que son partícipes y aficionadas de esta industria.

Metodología

Este trabajo es de la autoría de tres mujeres estudiantes que tienen por cometido introducir la perspectiva de género en un estudio que enmarca al *gaming*, representaciones femeninas y percepciones de actoras de esa comunidad. Buscamos problematizar las representaciones femeninas contenidas en los videojuegos seleccionados, mediante la relación de estas con estereotipos de género. Otro pilar fundamental abordado en esta monografía, es el de generar un espacio en el que consumidoras del mundo de los videojuegos dialoguen y expresen ideas, necesidades, creencias, entre otras percepciones, sobre cuestiones de género en relación a las representaciones contenidas en los tráilers de lanzamiento seleccionados.

El presente trabajo se encuentra enmarcado dentro de una metodología cualitativa, la cual, según Hernández Sampieri et al. (2014), se caracteriza por explorar fenómenos mediante el análisis interpretativo de las experiencias, percepciones y significados atribuidos

por los participantes, en relación con su contexto. Los autores mencionan que esto es recomendable en los casos en los que el tema de estudio ha sido poco explorado. Teniendo en cuenta que no se encontraron hasta la fecha (2025), investigaciones sobre la percepción de las representaciones femeninas en los tráilers de videojuegos AAA por parte de consumidoras uruguayas, esta aproximación nos permitirá aportar información original respecto a este tema.

Dentro de los abordajes cualitativos, optamos por un diseño fenomenológico, que consiste en comprender las experiencias de las personas, mediante sus descripciones e interpretaciones, con el fin de descubrir elementos en común entre sus vivencias (Hernández Sampieri et al., 2014).

Para llevar adelante este estudio, utilizamos fuentes de información primarias y secundarias. Tal como explica Cea D’Ancona (1996), las fuentes primarias refieren al análisis de la información que la persona que investiga obtiene por sí misma, a través de distintas técnicas como cuestionarios, entrevistas, observación, entre otros. Por otro lado, las fuentes secundarias consisten en el análisis que el o la investigadora realiza de los datos recabados a partir de otras investigaciones.

Con base en lo anterior, para la obtención de fuentes de información primarias, llevamos a cabo dos instancias de dispositivo grupal con visionado de los tráilers. Para Canales Cerón y Binimelis Sáez (1994) existen diferencias entre grupos de discusión y entrevistas grupales o focus group. Entienden que “en el grupo de discusión el habla investigadora se articula con una habla investigada que tiene la forma de conversación. El investigador habla con un grupo que conversa” (p.111). Plantean que la diferencia entre ambas técnicas radica en el aspecto conversacional. Es decir, en las entrevistas grupales no se articula el habla del entrevistador con la conversación del grupo. En grupos de discusión se da una conversación grupal entre los participantes, pero también una conversación entre el

grupo y el investigador. Para la presente investigación, optamos por una técnica de investigación que promueva la conversación de las participantes desde lo grupal y no lo individual. Esto se justifica, en el hecho de que este es un estudio con perspectiva de género el cual quiere comprender y analizar percepciones sobre representaciones femeninas contenidas en videojuegos, por parte de mujeres y de sus vivencias e ideas desde ese rol e identidad, por lo cual el abordaje del intercambio entre participantes como un grupo se transforma en un aspecto crucial.

Desde la perspectiva anteriormente desarrollada, optamos por una técnica que priorice la constitución de lo grupal en una conversación dada entre el grupo y nosotras desde nuestro rol de investigadoras. Para adaptar esto a nuestro trabajo, tomamos como referencia el estudio titulado *Recreaciones de las narrativas de los informativos de televisión de canal abierto de Montevideo* (2019) de la Magíster en Comunicación Natalia Bolaña, en el que como parte de su metodología incluye instancias grupales, donde se genera un intercambio e interacción entre participantes para comprender las resonancias, vivencias e interacciones que surgen a partir del visionado de noticias, y que sirven a los propósitos de dicha investigación, entre ellos comprender las narrativas de los noticieros a partir de las vivencias y subjetividades en el consumo de jóvenes y adultos de más de 50 años. El visionado resulta trascendente para el objetivo de la investigación dado que deja entrever comportamientos, acciones y reacciones de receptores al momento de observarlos.

A modo de indagar en las percepciones de las mujeres sobre las representaciones femeninas, resulta pertinente recrear y adaptar estos dispositivos grupales y visionados a nuestra investigación, con el fin de propiciar espacios de encuentro y diálogo entre las participantes, así como comprender ideas y reacciones que aportan a la discusión grupal a través del visionado de estos tráilers. Este estudio resuena análogamente al nuestro en uno de sus objetivos específicos: “Dilucidar y analizar las resonancias, los intercambios y discursos

que se producen en relación y a punto de partida del informativo de televisión” (Bolaña, 2019, p. 8). Por lo cual, desarrollar una técnica grupal donde se visualice y se discuta en torno a las representaciones de los tráilers, es adecuado. Delimitamos el número de integrantes entre cuatro y nueve mujeres, ya que permite que fluya la constitución de lo grupal y que no se formen parejas o triángulos en el grupo (Canales Cerón y Binimelis Sáez, 1994). Asimismo, resulta conveniente esta técnica ya que se presenta un producto audiovisual a las participantes y se busca recabar información que apunta a comprender las vivencias de ellas, y que por tanto brinda un espacio para cuestionar, problematizar e identificar enunciados, ideas, percepciones en torno a los personajes femeninos planteados en los visionados, desde una perspectiva de género. Optamos por la realización de dos instancias grupales en primer lugar, para brindar más de una opción (fecha y hora) a las participantes para formar parte del estudio según su conveniencia. Por otro lado, hacer únicamente un grupo nos privaría de encontrar diferentes elementos de análisis que puedan surgir de situaciones en distinto tiempo y espacio. En síntesis, buscamos incluir la cantidad necesaria de participantes para cumplir con los objetivos de la investigación, propiciando que entre ellas puedan surgir diferentes temáticas si fueran divididas en dos grupos. De esta forma, podríamos comprender puntos de coincidencia, y diferencia entre las percepciones de los dispositivos grupales.

Selección de la muestra

De lo anterior se desprenden características esenciales que han intervenido en la selección de nuestra muestra. En primer lugar, quienes participen en las instancias grupales deben tener cierto nivel de interés y entusiasmo por los videojuegos. Además, la muestra incluye mujeres, con el objetivo de aplicar una perspectiva crítica en relación a sus relatos, creencias y percepciones en relación a las representaciones femeninas en los tráilers de videojuegos seleccionados.

En cuanto al factor etario, hemos delimitado el rango de edad en mujeres jóvenes de entre 20 y 34 años. Una publicación de la Asociación de Mujeres en la Industria de los Videojuegos del 2025, (organización que busca generar un espacio colaborativo entre mujeres profesionales, estudiantes y aficionadas de los videojuegos, enfocada en Latinoamérica), encuentra que del total de participantes de su encuesta, el rango más alto de edades presentado fue el de 25 a 34 años, seguido del de 18 a 24 años, manteniendo esta tendencia a lo largo de los años de realizado este estudio (p. 6). Por otro lado, halla que el 63.8% de las participantes hacen uso de una PC como plataforma principal (Asociación de Mujeres en la Industria de los Videojuegos, 2025, p. 13). En la versión del 2024 de esta encuesta, se atribuye el uso principal de esta plataforma a cuestiones relacionadas a la flexibilidad y accesibilidad que aporta (Asociación de Mujeres en la Industria de los Videojuegos, 2024). Puesto que este es uno de los dispositivos principales para acceder a videojuegos, es relevante ponerlo en relación con la encuesta de EUTIC (2022)¹² en Uruguay, que halla que el grupo etario de entre 20 a 34 años es el que en mayor medida hace uso diario de conexión a internet a través de una PC, con un 37%.

Estos datos contribuyen a la determinación del rango etario en nuestra investigación, dado que, la propuesta expuesta en este trabajo final de grado gira en torno a comprender percepciones, entre ellas de identificación, sobre personajes femeninos que se presume rondan los 19 y 30 años de edad¹³. Delimitamos nuestra muestra, teniendo en cuenta hábitos, usos y perfiles que aportan a esta investigación. Estas edades conforman una participación significativa en la industria, el consumo y uso de dispositivos para acceder a videojuegos. En

¹² “Encuesta de Usos de Tecnologías de la Información y la Comunicación 2022” (EUTIC) <https://www.gub.uy/agencia-gobierno-electronico-sociedad-informacion-conocimiento/datos-y-estadisticas/estadisticas/encuesta-uso-tecnologias-informacion-comunicacion-2022>

¹³ Edad de Ashley en el juego de *Resident Evil 4 Remake* : 20 años <https://screenrant.com/resident-evil-4-remake-ashely-age-re4/>

Edad de Lucía en el juego *GTA VI*: 20-30 años <https://areajugones.sport.es/videojuegos/gta-vi-protagonistas-jason-lucia/>

Edad de Aloy en el juego *Horizon Forbidden West*: 19-20 años <https://www.cbr.com/aloy-age-horizon-forbidden-west/>

adición, coinciden y son contrastables con la identificación en personajes femeninos que representan edades comprendidas entre el rango etario seleccionado.

Por otro lado, en lo que respecta al tamaño de la muestra, decidimos tomar en cuenta las afirmaciones de Batthyány y Cabrera (2011), las cuales explican que, para el caso de los estudios cuantitativos donde se busca generalizar o estudiar a cierta población en su conjunto y de manera representativa, la muestra ideal debe ser probabilística. A diferencia de esto, nuestro estudio, el cual es esencialmente cualitativo, no requiere de una muestra que sirva a la generalización, por ello el número de integrantes en nuestro caso no necesita ser uno representativo del grupo de estudio. El tipo de muestreo no probabilístico empleado para la convocatoria de participantes fue el denominado: bola de nieve. Este consiste en identificar primariamente a sujetos que forman parte del grupo o ámbito de interés para el estudio, para que estos deriven a las y los investigadores a más personas que presenten los requisitos exigidos, y así de manera sucesiva (Corbetta, 2007). La forma en la cual obtuvimos acceso a quienes integran estos grupos fue a través de conocidos, los cuales nos contactaron con mujeres que pudiesen encajar en los perfiles de nuestro interés. Posteriormente, nos comunicamos con ellas para explicarles la propuesta y, en caso de estar interesadas y coincidir con el perfil, elegir una fecha y hora para las instancias.

Por otro lado, en relación a la obtención de fuentes secundarias de información, utilizamos como técnica de recolección de datos los estudios de caso. Fue seleccionada dado que sirve para analizar y comprender profundamente el contenido de las unidades de análisis elegidas (Hernández Sampieri y Mendoza, 2008, citado en Hernández Sampieri et al., 2014) y resultan fundamentales para el contraste de la descripción de las representaciones, con las percepciones de consumidoras de videojuegos en torno a estas. Se confeccionó una tabla basada en los criterios de análisis utilizados en el estudio de Yi Mou y Wei Peng (2008) *Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games*. Teniendo en cuenta que este trabajo

se enfoca en representaciones que no incluyen exclusivamente personajes femeninos humanos, se tomaron como referencia únicamente las dimensiones pertinentes para este análisis. Estos ejes se emplearon para desarrollar categorías que guíen tanto la descripción como el análisis, relacionando el contenido de las representaciones con los estereotipos de género abordados previamente en el marco teórico.

El mismo formato de tabla se aplicó a los tres personajes seleccionados, siendo completadas a partir de la visualización detallada de cada tráiler. Cada tabla está acompañada de una descripción más profunda y seguida por un análisis que pone en relación lo observado con el marco teórico previamente desarrollado, reforzando así la conexión entre la representación visual y los conceptos teóricos sobre estereotipos de género.

Figura 1. Estructura de la Tabla de análisis:

Categoría	Descripción
Rol del Personaje	Protagonista, antagonista o secundario.
Apariencia Física	Tipo de cuerpo: delgado, promedio (según caracterización de Mou y Peng, 2008), gordo. Color de piel, pelo y ojos.
Vestimenta	No reveladora, parcialmente reveladora, desnudez (reveladora).
Acciones Realizadas	Descripción de acciones realizadas por el personaje en el tráiler.
Actitud del Personaje: Para profundizar en el estereotipo	Agresiva, sumisa, independiente, etc.

Fuente: Categorías pertinentes seleccionadas a partir del estudio de Yi Mou y Wei Peng (2008): *Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games*.

Capítulo III

Análisis de estudios de caso

A continuación se elabora un análisis y descripción de los personajes femeninos seleccionados, en base a la tabla expuesta anteriormente.

GTA VI: Lucía

Figura 2. Lucía, personaje femenino principal de GTA VI



Fuente: Imagen tomada del Tráiler *Grand Theft Auto VI Trailer 1*

Categoría	Descripción
Rol del Personaje	Protagonista
Apariencia Física	Tipo de cuerpo: promedio (entre medio de la categorización de delgado y gordo). Color de piel trigueño, ojos y pelo color castaño.

Vestimenta	<p>Parcialmente reveladora, en ningún momento se muestra completamente desnuda. Las prendas son veraniegas típicas de una ciudad donde el clima es mayoritariamente caluroso y húmedo.</p> <p>Las prendas utilizadas acentúan la figura de Lucía.</p> <p>El busto solo se cubre con un top escotado. Presenta shorts, y calzado.</p>
Acciones Realizadas	<p>Se pueden ver varias escenas yuxtapuestas en el montaje que no tienen una correspondencia temporal. La misma escena se encuentra varias veces en el tráiler y sin un orden cronológico.</p> <p>Responde preguntas dentro de un establecimiento carcelario.</p> <p>Hace uso de armas de fuego, entra, recorre, y roba un supermercado.</p> <p>Planea un acto delictivo y reafirma su compromiso con su compañero.</p> <p>Cuenta dinero y visualiza el tránsito durante una persecución.</p>
Actitud del Personaje	<p>Audaz, agresiva en el marco de la acción delictiva (uso de armas), “atrevida”, indiferente, comprometida ante sus objetivos, y trabajo en equipo.</p>

En primer lugar tenemos el caso de estudio del primer tráiler de *Grand Theft Auto VI* (*GTA VI*), lanzado el 4 de diciembre de 2023, por el canal de *Youtube* de *Rockstar Games*. Como protagonista tenemos a Lucía, una chica latina que se encuentra en la ciudad ficticia de *Vice City*, junto a su pareja.

A diferencia de juegos anteriores de la franquicia de *GTA*, este cuenta con su primer personaje femenino protagonista de la historia. Se le atribuye un rol delictivo dentro de la trama del tráiler, donde se la puede ver en distintos espacios (institución carcelaria, supermercado, en un auto, entre otros).

En resumen, para este primer punto, la encontramos en diversas situaciones, escenas, que muestran su recorrido como “delincuente”. La *voz en off* y rostro/cuerpo que

mayoritariamente se escucha y ve es la del personaje. Se aprecia en la narrativa un efecto temporal hacia delante y atrás de los hechos, que mantienen atento al espectador y comunican quién es, qué hace, con quién se relaciona y en dónde vive nuestro personaje principal.

Respecto a la apariencia física, basados en la categorización propuesta anteriormente, observamos que Lucía es representada con un cuerpo promedio. Esta cuenta con un cuerpo de complejión media, ojos oscuros, y piel trigueña.

A partir de lo establecido por Guichard Bello (2015), constatamos que se la muestra como un objeto que cuenta con atributos físicos exaltados con propósitos eróticos. Al igual que las nociones impartidas por el informe del Instituto Andaluz de la Mujer (2005, pp.21-22) sobre Lara Croft, el caso de Lucía puede compararse con este personaje, donde vemos a una mujer audaz y controversial que presenta un cuerpo promedio según la categorización empleada, es decir ni delgado ni gordo. Como se alerta desde ACNUDH (s.f.)¹⁴, el cuestionamiento de los estereotipos de género asociados a la mujer en conjunción con estereotipos de etnia, resulta en una doble discriminación y reforzamiento de pautas sobre cómo asumir/entender a ciertas poblaciones/grupos dentro del entramado social. Para este caso vemos concretamente cómo se refleja a una mujer latina en una ciudad ficticia que es una simulación de Miami, Estados Unidos¹⁵. La apariencia física de Lucía se muestra en consonancia con lo que el juego plantea en su narrativa, donde vemos prostitución, drogas, criminalidad, descontrol y diversión. Esto puede relacionarse con los planteamientos de Williams (2000) y los estudios culturales. Se muestra en este primer tráiler del videojuego

¹⁴ En esta línea, ACNUDH (s.f.) hace referencia al agravamiento que ocurre cuando los estereotipos de género se cruzan con estereotipos de otra índole, lo cual resulta en un impacto negativo mayormente desproporcionado cuando se trata de minorías.

Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos. (s.f.). *Estereotipos de género: El ACNUDH y los derechos humanos de las mujeres y la igualdad de género*. Organización Mundial de las Naciones Unidas. Recuperado de: <https://www.ohchr.org/es/women/gender-stereotyping>

¹⁵ Vice City inspirada en Miami, Estados Unidos: https://es.wikipedia.org/wiki/Vice_City

GTA VI, comportamientos asociados a la diversión, sexualidad y erotismo en relación a contenidos que aluden a drogas, prostitución/sexualización y delincuencia, lo que se torna en una interpretación de la realidad, enmarcada dentro de un juego, que es un producto destinado a la venta, y que por lo tanto reafirma una visión hegemónica de lo que se espera o entiende de las circunstancias anteriormente mencionadas (diversión, sexualidad, erotismo, entre otras cosas).

En cuanto a la vestimenta en comparación a su pareja, Lucía es representada con prendas parcialmente reveladoras. En una ciudad que tiene un clima trópico, el busto es cubierto con un *top* con escote, cuenta con *shorts*, y calzado. En sintonía con su apariencia física, se nota como el cuerpo es dotado de cierta sensualidad, lo cual puede relacionarse con elementos que contribuyen a la reproducción del sexismo, como los que Guichard Bello (2015) menciona, entre ellos el erotismo y sexualización del cuerpo, así como la vestimenta elegida para acrecentar los efectos buscados de representación.

Por su parte, el personaje masculino (se insinúa que es su pareja) tiene una vestimenta enmarcada dentro de lo no revelador. Este es blanco, de pelo y ojos oscuros. Su vestimenta se caracteriza por una remera que lo cubre hasta los codos, y unas bermudas que lo cubren hasta las rodillas. Pese a vivir en una ciudad con clima presumiblemente caluroso, presenta una vestimenta que no expone la misma cantidad de piel/cuerpo que su compañera, ni resalta su genitalidad de ningún modo.

Para la categoría de acciones realizadas, vemos a Lucía en diversas situaciones en escenas yuxtapuestas que no necesariamente siguen un orden cronológico, sino que dan saltos temporales, entre estas: en una oficina dentro de una institución carcelaria, donde entra en diálogo con alguien perteneciente a una autoridad del respectivo sitio. Pareciera que fue detenida/encarcelada luego de haber cometido un delito. En los siguientes planos se observa

de manera sintética la vida que se lleva en la ciudad de *Vice City*, donde por momentos se la escucha y ve a Lucía, planeando, cometiendo y huyendo de una escena delictiva. Nuevamente, vemos en esta categoría, como la protagonista no es representada como actor social con responsabilidades, aficiones, una vida laboral, plena o digna (Guichard Bello, 2015), sino que lo llamativo de ella es su vestimenta acorde a su rol, sus comportamientos y actitudes superfluas y violentas.

En resumen, sus acciones en el tráiler implican la situación de encarcelamiento, donde dialoga y se muestra con una actitud frontal, cuestionadora y audaz. Asimismo, se la puede ver en el espacio del robo (supermercado), donde lleva adelante una acción delictiva junto a su compañero, y ejerce violencia mediante el uso amenazante de armas de fuego. Seguidamente, se la ve entrar y recorrer el establecimiento. En relación a la escena anterior, dentro de un auto contabiliza dinero en su mano y visualiza el tránsito. El contexto alude a una posible persecución o fuga del lugar de robo. Una cuarta escena la muestra en una situación íntima con su compañero, en la que planean el acto delictivo y reafirman su compromiso.

Como anteriormente fue mencionado, las escenas no aparecen en orden cronológico, sino que refieren a secuencias del hecho principal del tráiler: robo a un supermercado por parte del personaje principal y su compañero.

Por último, de esta pieza se desprenden actitudes y comportamientos que presentan la personalidad de Lucía. En conjunción con los estereotipos repasados para este caso, desde cuerpo, vestimenta hasta acciones realizadas, sumamos la actitud que se le otorga a este personaje que es mujer y latina. Las actitudes visualizadas se resumen en osadía, audacia, agresividad, en el marco de la acción delictiva (uso de armas), atrevimiento, indiferencia, compromiso ante objetivos, y habilidad para el trabajo en equipo.

Notamos claramente la osadía e indiferencia al dirigirse con la frase “*bad luck, I guess*” (Rockstar Games, 2023, 0:10) (traducción: mala suerte, supongo), luego de ser consultada por la representante de la institución penitenciaria, si entendía los motivos por los cuáles se encontraba allí recluida. Esto sucede al comienzo de la pieza y deja como mensaje la manera en la que termina este personaje. Acto seguido, se muestran planos de *Vice City*, hasta el minuto 1:01 donde se escucha la voz *en off* de Lucía que enuncia: “*The only way we are gonna get through this is by sticking together/Being a team/Trust?*” (Rockstar Games, 2023, 1:01) (traducción: la única manera de superar esto es manteniéndonos juntos/siendo un equipo/¿confías?). Este diálogo es dirigido a su compañero con quien se la ve en una escena de intimidad. De este diálogo queda dilucidada la complicidad, confianza, y trabajo en equipo de ambos, quienes se muestran comprometidos con su objetivo. Para finalizar el análisis de esta categoría, vemos la actitud agresiva y audaz ante el robo del supermercado, precisamente en el minuto 1:16, donde la vemos azotar una puerta con el pie, ingresar al establecimiento con cierta prepotencia, y recorrerlo con cierto aceleramiento. Finalmente, de la escena en la persecución se desprende la motivación del acto delictivo: el robo de dinero, el cual es expuesto al ser contabilizado por Lucía de manera avariciosa, quien muestra una actitud de preocupación y alerta al ser perseguida, en medio de una conducción temeraria y audaz por parte de su compañero.

De las categorizaciones expuestas, entendemos que se desprenden códigos, pautas de comportamiento y roles que son asignados al personaje principal y que refuerzan cómo son vistos los personajes latinos mujeres en el contexto de una ciudad consumista.

Horizon Forbidden West: Aloy

Figura 3: Aloy, personaje femenino principal de *Horizon Forbidden West*



Fuente: Imagen tomada del Tráiler *Horizon Forbidden West*

Categoría	Descripción
Rol del Personaje	Protagonista
Apariencia Física	<p>Tipo de cuerpo de contextura delgada, con piernas, brazos y cintura pequeña. Como observación, hay personajes secundarios con cintura más ancha y con otra representación étnica.</p> <p>Tiene piel blanca, ojos verdes, pelo cobrizo, ondulado, con volumen y despeinado.</p> <p>Rasgos faciales y corporales que coinciden con la hegemonía de la belleza occidental.</p>
Vestimenta	No reveladora. Prendas al cuerpo que parecen compuestas por elementos de la selva y armadura, al igual que los personajes masculinos del tráiler.
Acciones Realizadas	Cabalga, lucha, nada, explora, escala, dispara con un arco, muestra empatía por un animal herido

Actitud del Personaje	Independiente, empática, valiente, rebelde
-----------------------	--

Horizon Forbidden West es un juego de acción y aventura desarrollado por *Guerrilla Games* y publicado por *Sony Interactive Entertainment*. En el tráiler seleccionado, lanzado el 11 de junio de 2020, se muestra como su protagonista, Aloy, explora un mundo post-apocalíptico dominado por máquinas con el fin de restaurar el orden y equilibrio en el planeta¹⁶.

Aloy presenta un tipo de representación femenina diferente al del personaje de Lucía, analizado anteriormente. Esta distinción surge principalmente del rol que desempeña dentro de la narrativa, ya que Aloy es la única capaz de cumplir el objetivo de este juego. Durante el tráiler seleccionado, se la muestra luchando sola contra criaturas salvajes, disparando con un arco y flecha, y explorando la naturaleza, lo que refuerza su carácter valiente e independiente. Además, se destaca su empatía al encontrar un animal herido, por expresar pena e intentar ayudarlo.

Aloy rompe con la imagen estereotípica de la "mujer que debe ser rescatada", observada en numerosos videojuegos según los estudios de Evangelista y del Carpio (2021). Como se destacó en dicha sección, estos estudios aplican los arquetipos definidos por Dietz (1998), que categorizan a la mujer como objeto sexual, víctima, en roles femeninos tradicionales o como heroína y personaje de acción (Mou y Peng, 2008). Pero para profundizar en la representación de Aloy, es necesario partir tanto de la definición de estereotipos, como de los detalles del canon de belleza occidental.

¹⁶ Descripción del juego *Horizon Forbidden West* en plataforma Steam https://store.steampowered.com/app/2420110/Horizon_Forbidden_West_Complete_Edition/

Por un lado, los estereotipos refieren a una abreviatura mental que transmite imágenes e ideas de forma rápida y clara, formando una percepción generalizada y aceptada por un grupo sobre los atributos personales de los miembros de otro (Yi Mou y Wei Peng, 2008).

Por otro lado, en relación al canon de belleza actual en occidente, Méndez (2015) citando a Pérez (2006), especifica lo siguiente:

Se trata de una figura esbelta, altura superior a la media, apariencia deportiva sin incurrir en lo atlético ni excesivamente musculoso, piel tersa y bronceada, ojos grandes, nariz pequeña, boca grande y labios gruesos, medidas publicitarias (90-60-90), senos firmes, simétricos y sólidos, vientre liso, pelo largo, piernas largas y torneadas y, sobre todo, tener menos de treinta años. La eterna juventud se ha impuesto en la estética: la figura firme, la forma intacta y el resto de la vida por delante. (p. 31)

A partir de estas caracterizaciones, se entiende que la representación de Aloy, coincide con el estereotipo de Dietz mencionado por Yi Mou y Wei Peng (2008), que resume su imagen como heroína o personaje de acción, caracterizada por un cuerpo idealizado, que en este caso coincide con el canon de belleza occidental, y a su vez, realiza acciones vinculadas en su mayoría a personajes masculinos, y que combinan una personalidad tanto dulce como aguerrida.

Además de presentar las características de canon descrito, Aloy tiene piel blanca, ojos verdes y cabello cobrizo, el cual se presenta despeinado y ondulado, acorde con la naturaleza salvaje en la que se desarrolla la trama del tráiler. Una observación relevante con respecto a su cuerpo, es que presenta una cintura pequeña que contrasta con otros personajes femeninos en roles secundarios, que presentan cinturas más anchas. En cuanto a su vestimenta, está compuesta por prendas ajustadas, que cubren casi la totalidad de su cuerpo tal como en el

caso de los personajes masculinos, lo que refleja una representación más práctica y menos centrada en su atractivo sexual.

En adición a las observaciones sobre su apariencia, se vincula la representación de Aloy con el concepto de "sexismo sofisticado", similar al descrito en el marco teórico en relación con el personaje de Lara Croft (Instituto Andaluz de la Mujer, 2005). Esto se debe a que comportamientos como la rebeldía, la violencia y la valentía, generalmente asociados con personajes masculinos, son destacados en Aloy.

Teniendo en cuenta el papel que desempeñan las representaciones en la construcción de la realidad social, que no solo reflejan lo considerado como real, sino que también permiten que nos identifiquemos con lo que vemos en pantalla (Casetti, 1993), es fundamental prestar atención al tipo de belleza que proyecta Aloy. A pesar de que su vestimenta tal como se describió anteriormente, no es reveladora, su apariencia física se ajusta a los ideales de delgadez y proporcionalidad.

Al relacionar esto con las ideas de Raymond Williams, expuestas a partir de de Giorgi (2008) y sintetizadas en el marco teórico de la presente monografía, al presentar su imagen como un ideal, la representación de Aloy participa como producto de una construcción hegemónica, generando un conjunto de expectativas que aplicamos tanto sobre nosotros mismos como sobre el mundo que percibimos. Esto puede resultar problemático porque la manera de representar a Aloy, ignora los defectos o imperfecciones que una mujer, o cualquier persona, pueda tener, lo que según el manual de Guichard Bello (2015), es una característica de las representaciones sexistas. Estos puntos en definitiva, son indagados en el trabajo de campo, para atender a nuestro objetivo específico sobre la identificación por parte de las consumidoras uruguayas con esta representación de la mujer.

Resident Evil 4 Remake: Ashley

Figura 4: Ashley Graham, personaje femenino principal de Resident Evil 4 Remake



Fuente: Imagen tomada del Tráiler *Resident Evil 4 Remake*

Categoría	Descripción
Rol del Personaje	Personaje protagónico (dentro del tráiler).
Apariencia Física	Tipo de cuerpo delgado, cintura y piernas pequeñas, busto y gluteos levemente pronunciados. Piel blanca, ojos verdes, pelo corto, rubio y lacio.
Vestimenta	Polera sin mangas con chaqueta por arriba. Pollera apenas por debajo de los glúteos, medias negras con transparencia y botas apenas bajo la rodilla. Usa un pañuelo de accesorio. El segundo vestuario que se le puede apreciar es igual, pero sin chaqueta y pañuelo.
Acciones Realizadas	Intenta defenderse del personaje principal, falla e intenta alejarse. Corre lejos de los enemigos, cae al piso. Llora, muestra dolor físico y escupe sangre. Apunta con un arma (lugar indefinido) mientras llora.

Actitud del Personaje	Vulnerable, débil, indefensa, temerosa, dependiente al coprotagonista. Muestra valor al intentar defenderse pero es demasiado débil.
-----------------------	--

Nuestro siguiente caso de estudio consiste en el tráiler del videojuego *Resident Evil 4 Remake*, lanzado el 20 de octubre de 2022 en la página oficial de *PlayStation* en *Youtube*. En este caso, vamos a enfocar nuestro interés en el personaje de Ashley Graham, la hija del presidente de los Estados Unidos, la cual es secuestrada y debe ser salvada por el personaje de Leon S. Kennedy.

En lo que respecta a la apariencia física del personaje podemos decir que, basándonos en el trabajo realizado por el *Fondo de Población de las Naciones Unidas* (UNFPA) en Argentina (2023), el mismo presenta la mayoría de los atributos que son socialmente considerados como bellos. Para ejemplificar lo mencionado, podemos decir que Ashley cumple con los requisitos estéticos de belleza femenina al ser una mujer delgada, de cintura y piernas pequeñas, y con un busto y glúteos levemente pronunciados. Además presenta una piel blanca, los ojos claros (verdes), y el cabello corto, lacio y rubio. Otra característica interesante es que Ashley es una mujer joven, la cual ronda los 20 años, factor que resulta ser recurrente en los videojuegos, puesto que la figura femenina tiende a ser representada en su juventud en la gran mayoría de los casos, más específicamente en el 91,04% de ellos (Bueno y García, 2012).

En lo que respecta a la ropa del personaje, podemos decir que esta se presenta de dos formas a lo largo del tráiler. En una primera instancia la podemos ver con una polera sin mangas y una chaqueta. Lleva puesta también una pollera corta, cuyo largo apenas alcanza a cubrir sus glúteos, unas medias negras algo transparentes y unas botas altas. Como accesorios solo se la distingue usando un pañuelo. Más adelante en el tráiler se muestra a Ashley con lo

que parece ser otro vestuario, pero que en realidad es su mismo traje sin la chaqueta y el pañuelo.

En este caso, si bien podemos decir que el vestuario no es necesariamente revelador, hay algunas cuestiones que resulta interesante mencionar. En primer lugar, el vestuario se asemeja al de un uniforme escolar, brindando a Ashley una apariencia algo más juvenil o infantil. También resulta importante destacar que, aún sin ser considerado un vestuario revelador, el mismo presenta algunas características que no coinciden con el ambiente o la situación mostrada en el tráiler, como el hecho de ser ajustado al cuerpo, extremadamente corto o incómodo para las actividades que se desarrollan. Aún así, hay dos hechos que no deben ser ignorados. Por un lado, hay que tener en cuenta que Ashley fue secuestrada, lo cual podría justificar su vestimenta al no haberse encontrado preparada para la situación en la que se vio envuelta. Por otro lado, es importante tener también presente que Leon sí conocía la situación en que se encontraba Ashley, lo cual podría haber justificado que este llevara consigo algo con lo que ella pudiese defenderse o protegerse.

Por otro lado, en relación a las acciones desarrolladas por el personaje, se puede observar una tendencia constante hacia el mismo tipo de acción o reacción. Ashley aparece por primera vez en el tráiler cuando intenta defenderse de Leon, pensando que este venía a lastimarla. En ese momento ella intenta golpearlo con un candelabro, pero falla y decide tomar distancia del intruso. Más adelante, la podemos ver huyendo de diversos enemigos, cayendo al piso, quedando así vulnerable, y teniendo que ser protegida por Leon. Luego, podemos ver a Ashley en distintas tomas, mostrando un fuerte dolor físico a la vez que escupe lo que parece ser sangre. Finalmente, la última escena del tráiler la muestra sosteniendo un arma, mientras que llorando apunta hacia un objetivo desconocido para el espectador.

Todas las acciones mencionadas hasta el momento apuntan al desarrollo de un personaje físicamente débil, el cual no es capaz de sobrevivir por su cuenta. Además, resulta notorio el hecho de que Ashley no parece tomar la iniciativa con regularidad, y cuando lo hace no es necesariamente astuta, pues no evalúa qué tan peligrosa puede ser la situación o qué consecuencias puede traer, actuando así por instinto. Esto último queda en evidencia cuando intenta defenderse de Leon, pues es notorio allí que no tiene una gran fuerza física, lo cual hace a un combate cuerpo a cuerpo una opción arriesgada y con poca probabilidad de éxito. Enrique Díez y Eloina Terrón (2014), destacan en sus estudios el trabajo de la psicóloga Linda Papadopoulos (2010), explicando que, según menciona la autora, las mujeres en los videojuegos tienden a ser veneradas por sus atributos físicos, dejando de lado o haciendo poca alusión a su inteligencia o capacidades. A lo largo del tráiler, Ashley parece cumplir con estas condiciones, puesto que se la representa constantemente como una persona débil, vulnerable e influenciable, que no parece presentar la capacidad de idear formas de escapar o defenderse.

Por último, y en relación a la actitud presentada por el personaje, podemos decir que el mismo, como ya hemos evidenciado, se muestra como una persona vulnerable, débil, indefensa y dependiente a su coprotagonista (Leon). Si bien hay algunos momentos en donde parece mostrar interés por pelear o defenderse, siempre termina necesitando ayuda externa, pues parece no ser capaz de valerse por sí misma.

Resulta interesante en este punto, y para finalizar con este caso de estudio, traer el trabajo de Tracy Dietz (1998), en el cual el autor menciona la existencia de una serie de categorías de representación femenina en los videojuegos. Entre ellas, Dietz hace alusión a la figura de la “damisela en apuros”, la cual siempre tiende a ser representada como una mujer que termina involucrada en una situación peligrosa, necesitando la ayuda del protagonista, quien suele estar representado como un hombre fuerte y valiente, para lograr escapar. Esta

categorización nos resultó interesante e importante para este caso dado que coincide con la forma en la cual se presenta al personaje de Ashley. A lo largo del tráiler, podemos ver que no es capaz de escapar por su cuenta, por lo cual el personaje de Leon se convierte en su salvador, y ella pasa a adoptar la imagen de una joven indefensa. Así, podemos decir que Ashley encaja dentro de la categoría de “damisela en apuros”.

Dispositivos Grupales más visionado

Descripción de los Dispositivos Grupales más visionado

En el marco de nuestro Trabajo Final de Grado, se llevaron a cabo dos dispositivos grupales como técnica de investigación con visionado de los tráilers. Estas instancias fueron diseñadas para cumplir con los objetivos específicos de la investigación: profundizar en las percepciones de las consumidoras uruguayas de videojuegos sobre los estereotipos de género presentes en las representaciones femeninas de los tráilers seleccionados y conocer de qué manera se identifican o no con dichas representaciones.

El diseño metodológico se basó en el enfoque propuesto por Natalia Bolaña (2019), entendiendo a los dispositivos grupales como espacios participativos, situados y orientados a la construcción colectiva de sentido. Para ambas instancias, dividimos nuestros roles de investigadoras a modo de repartir y ordenar las tareas. Por un lado, una de nosotras se encargó de conducir e introducir las dinámicas previstas, otra de registrar en papel aquellos aspectos y notas que pudieran ser relevantes, y por último, la tercera de nosotras llevó a cabo tareas asociadas a repartición de materiales, consentimientos informados, reproducción de tráilers, entre otras cosas. Cabe aclarar que cada una de las investigadoras tenía libertad para acotar en situaciones que considerara necesarias. Las sesiones fueron grabadas con dos dispositivos móviles a modo de tener sustento suficiente en caso de eventualidades, y únicamente contienen audio de voz, no hay grabaciones audiovisuales implicadas.

La dinámica incluyó una primera instancia con seis participantes, llevada a cabo el día lunes 17 de marzo de 2025, con hora de inicio a las 18:30 en el salón 210 de la FIC (Facultad de Información y Comunicación). Como fue desarrollado anteriormente, la muestra fue obtenida a partir de la técnica de muestreo bola de nieve, lo que nos permitió llegar a la cantidad de participantes a través de contactos propios, que nos derivaron a otros contactos, o que inclusive participaron de la dinámica. Los intercambios con las participantes, relativos a la dinámica, fueron exclusivamente hechos a través de mensaje escrito en redes sociales tales como *Instagram* y *Whatsapp*. En lo que refiere a la edad, el rango seleccionado se situó entre 20 y 34 años. Para este grupo en particular contamos con mujeres de las siguientes edades: 22 (2 de las participantes), 24, 25, 26 y 27 años. Por duración, este evento contó con 1 hora y 45 minutos; la grabación fue iniciada luego de haber entregado el consentimiento informado.

La instancia se basó en la visualización de tráilers, seguida por una discusión guiada a partir de tarjetas temáticas centradas en aspectos como apariencia, vestimenta, acciones y actitud de los personajes. Luego, se plantearon preguntas orientadas a reflexionar sobre estereotipos de género. Finalmente, se propuso una actividad creativa en la que las participantes eligieron un personaje y lo modificaron con el objetivo de identificarse, o reafirmar aún más su identificación, a través de cambios en la apariencia, rol y comportamiento.

Cada una de estas etapas buscó abordar diferentes dimensiones del problema de investigación. La dinámica de tarjetas facilitó el análisis de los estereotipos presentes, las preguntas generales ayudaron a visibilizar cómo esos estereotipos operan en la construcción de lo femenino, la intervención creativa, por su parte, permitió explorar los niveles de identificación de las participantes con los personajes, así como los aspectos que cambiarían para sentirse mejor representadas.

El segundo dispositivo grupal fue realizado el día sábado 22 de marzo a las 10 hs de la mañana, en el mismo salón que el primero. La duración rondó en 1 hora y 10 minutos. La grabación fue iniciada luego de haber facilitado el consentimiento informado a las participantes. Las edades en este grupo fueron de 24, 25 y 26 años. Al igual que en el caso del primer dispositivo grupal, llegamos a ellas a través de contactos en común, y bajo mensaje en redes sociales. Cabe aclarar que, para esta instancia contábamos inicialmente con cuatro participantes confirmadas, pero tuvimos una baja sobre la hora de la dinámica. Si bien el marco metodológico de referencia sugiere un mínimo de cuatro personas, se optó por continuar con la actividad. En este caso, el grupo reducido generó, al igual que el grupo de seis participantes, intervenciones extensas y personales que contribuyeron al cumplimiento de los objetivos de la dinámica.

La realización de dispositivos grupales sumado al visionado de los tráilers como técnica investigativa se fundamenta en crear un espacio donde prime el intercambio entre las y los integrantes de la investigación, y donde se puedan comprender reacciones, ideas y percepciones en torno a la temática que atraviesa el estudio (Bolaña, 2019). Como fue explicitado anteriormente, se plantearon originalmente dos dispositivos grupales de entre cuatro y nueve personas, respetando el criterio utilizado por la Magíster Natalia Bolaña, en la cual nos basamos para desarrollar los grupos de discusión. Sin embargo, Canales Cerón y Binimelis Sáez (1994) entienden que “estos límites no son absolutos” (p.121), pese a los desafíos que se pueden presentar al salirse de ellos. A pesar de la baja de una de las participantes, la instancia en grupo se llevó a cabo de todas formas puesto que la propuesta diseñada para el buen funcionamiento del grupo de discusión, se basó en crear diferentes etapas, con actividades que generen instancias para participar y dialogar en grupo pero también para hacer acotaciones basadas en vivencias e ideas individuales. Entendemos que los aportes hechos por cada una de las tres participantes no anulan ni afectan el objetivo de

los dispositivos grupales en nuestro caso, el cual es intercambiar percepciones en base a las representaciones femeninas contenidas en los tráilers seleccionados desde la perspectiva de mujeres que habitan el mundo del *gaming*. Por otro lado, para evaluar la realización de un tercer dispositivo grupal se analizó lo obtenido en las instancias realizadas las cuales generaron interacciones positivas que en parte difieren y son novedosas, pero que en mayor medida se asemejan, por lo cual optamos por limitar nuestro análisis a dos instancias grupales. Ambos grupos generaron un volumen importante de material, con perfiles diversos en cuanto a edad, experiencia y vínculo con los videojuegos. Esto permitió identificar patrones, tensiones y sentidos compartidos acordes a un trabajo exploratorio como el que aquí se presenta.

En síntesis, la dinámica implementada, las decisiones metodológicas adoptadas frente a los imprevistos, y la elección de dos dispositivos grupales se sostienen tanto en criterios metodológicos como en una mirada ética y situada. El material producido permite avanzar en el análisis con base sólida, en coherencia con los objetivos de la investigación.

Análisis de los Dispositivos Grupales más visionado

Sobre las participantes

A continuación se avanza en el análisis de la información obtenida en los dispositivos grupales realizados el 17 y 22 de marzo de 2025, en el marco de la presente investigación.

Durante la presentación inicial en el primer grupo realizado el 17 de marzo, se generó entre las seis participantes un ambiente relajado, en el que algunas de ellas reconocían a otras dos participantes por ser *streamers*, lo que propició un diálogo natural desde el inicio. Las participantes, con edades comprendidas entre los 22 y los 27 años, presentaron perfiles diversos, incluyendo estudiantes universitarias en áreas de programación y diseño, creadoras de contenido digital relacionado a los videojuegos, y una maestra que a su vez es estudiante

de educación social. En esta instancia, las participantes se caracterizaron por utilizar un lenguaje emotivo para describir lo que percibían, expresándose mediante frases como “*siento que...*”¹⁷ o realizando afirmaciones espontáneas con juicios hacia las protagonistas, en función de los roles en los que se las muestra, como por ejemplo, por ser indefensas.

Por otro lado, en el segundo grupo, llevado a cabo el 22 de marzo, se mostró un ambiente más reflexivo. Las tres integrantes, con edades entre 24 y 26 años, incluían una estudiante de ingeniería que se autoidentificó como persona autista, una profesora de gimnasia artística y una egresada de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual, aficionada a los videojuegos. Este grupo empleó un abordaje más técnico y conceptual, incorporando terminología crítica en sus intervenciones, como “infantilización”.

Durante la visualización de una escena sexualizada del tráiler de *GTA VI*, en el primer dispositivo grupal una de las participantes cruzó los brazos, gesto que puede interpretarse, según Padilla García (2007), como expresión de fastidio o desacuerdo frente a lo percibido en la situación comunicativa. Otra participante, evidenció incomodidad al desviar la mirada y mostrar tensión física durante la misma escena. En el segundo grupo, no visualizamos reacciones explícitas, ni se observaron cambios notorios en sus posturas frente a escenas puntuales.

Durante las instancias, las participantes de ambos grupos mencionaron que los tráilers de *GTA VI* y *Resident Evil 4 Remake* les eran conocidos o ya los habían visualizado, sin embargo el de *Horizon Forbidden West* fue el que mayor novedad causó, puesto que en mayor medida no habían visualizado el tráiler, no lo habían jugado o no lo conocían o si lo hacían era solo por su nombre.

¹⁷ Las citas de las participantes de los dispositivos grupales serán expresadas entre comillas y en cursiva durante todo el análisis.

En la segunda dinámica, tal como se explicó al inicio de esta sección, se utilizaron tarjetas con titulares y preguntas disparadoras. Estas tarjetas fueron elaboradas siguiendo el criterio de la figura 1: “Estructura de la tabla”, con el fin específico de buscar similitudes, discrepancias y vínculos respecto a las descripciones previamente realizadas sobre las representaciones femeninas seleccionadas.

La dinámica de tarjetas evidenció una convergencia temática entre ambos grupos en cuanto a la lectura crítica de las acciones representadas. Si bien los estilos de argumentación difirieron, los ejes temáticos emergentes se repitieron con matices, consolidando la idea de que las dos instancias fueron suficientes para alcanzar los objetivos de investigación.

Categoría de Acciones Realizadas

En *GTA VI*, destacaron acciones que caracterizaron como “*sexualizadas*”, pero valoraron positivamente la inclusión de una mujer desempeñando roles que tradicionalmente han sido reservados para personajes masculinos.

En el primer grupo, las participantes estuvieron de acuerdo con la idea expresada por una de ellas, quien mencionó que se veía “*a las mujeres twerkeando y haciendo cualquiera*”. Surgió un debate respecto a la intención de incluir a una mujer más allá del rol de la prostitución, al que según sus relatos, en versiones anteriores del juego, se mostraba cómo “*una mina prostituta nunca va a dejar de serlo*”, idea que generaba enojo. Las participantes valoraron que se presentara a una mujer y a un hombre como protagonistas del tráiler desde un lugar de cooperación y en el que ambos pueden realizar las tareas del juego, independientemente de cuán violentas sean.

En el segundo grupo también surgió la idea de que, históricamente, en el *GTA* las mujeres han sido representadas ejerciendo la prostitución, mientras los hombres roban, son

valientes y violentos. Una de las participantes mencionó que se muestra un “*estereotipo de latina...puede hacer todo y es re fuerte*”, y que “*siento que la re estereotiparon*”, comentarios que fueron respaldados por las demás. Este comentario evidencia la atención generada a partir de la combinación de estereotipos de género con estereotipos étnicos, lo cual resulta en una doble discriminación que limita las posibilidades de representación para ciertos grupos, reforzando las pautas sobre cómo entenderlos dentro del entramado social (ACNUDH, s.f.)¹⁸. La referencia a estos estereotipos puede interpretarse como una forma de acceso cognitivo rápido a figuras conocidas, tal como plantean Mou y Peng (2008), quienes sostienen que los estereotipos actúan como atajos mentales socialmente compartidos.

El tráiler de *Resident Evil 4 Remake* generó críticas unánimes entre los dos grupos hacia Ashley, quien fue identificada como pasiva, dependiente e incapaz de ejercer acciones autónomas.

En el primer grupo, surgían comentarios con un lenguaje más emotivo, la primera observación fue: “*Ashley es una inútil, no sabe pelear, no sabe hacer nada*”. Coincidieron en que se mostraba a una mujer con mucho miedo, aunque valoraron su resistencia en las situaciones del juego. Este tipo de caracterización refuerza la narrativa clásica de la “damisela en apuros”, en la que la protagonista femenina es representada como pasiva, vulnerable y dependiente de la acción masculina para su supervivencia (Dietz, 1998). En adición, la teoría de la performatividad del género de Judith Butler (1990/2007) sostiene que el género se construye a través de la repetición de actos, gestos y discursos que naturalizan ciertas formas de ser mujer u hombre, tal como se expresó en el marco teórico de esta investigación. En ese sentido, estas observaciones pueden vincularse con dicha teoría, en tanto la reiteración de

¹⁸ Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos. (s.f.). *Estereotipos de género: El ACNUDH y los derechos humanos de las mujeres y la igualdad de género*. Organización Mundial de las Naciones Unidas. Recuperado de: <https://www.ohchr.org/es/women/gender-stereotyping>

representaciones como las de Ashley contribuye a construir un modelo de feminidad asociado a la vulnerabilidad y la dependencia.

En el segundo dispositivo también surgió esta idea de que Ashley no puede hacer nada. Las participantes intentaron comprender el contexto de la narrativa del personaje, mencionando que ella es la hija del presidente, que busca sobrevivir y no sabe cómo. Asimismo, indicaron que Ashley representa un estereotipo de belleza japonés, propio de una cultura donde se “*infantilizan*” los personajes femeninos.

En contraste, Aloy, protagonista de *Horizon Forbidden West*, recibió valoraciones positivas y fue percibida como una referente heroica por su acción decidida y autónoma. Una de las participantes sintetizó su percepción en la frase “*si no soy yo, no es nadie*”, sobre la que el grupo reflexionó trayendo narrativas sobre sus vidas personales, en las que se identificaban con esa actitud.

Categoría de Actitud

Profundizando en la actitud de los personajes, se revelaron claras similitudes en ambos grupos al calificar a Ashley como “*sumisa y dependiente*”, destacando consistentemente la pasividad y necesidad constante de protección como elementos centrales de su representación.

Sobre Ashley, surgieron comentarios tales como: “*me parece gracioso porque en un momento parece querer salvarse, y de repente pregunta ‘¿qué hacemos?’ (todas ríen) no me cuadra (todas ríen) (...) pero ta, una actitud de chica secuestrada que están salvando... no le dan las fuerzas supongo, y me dejó salvar*”; y “*tiene una actitud más de necesitar ser protegida*”, lo que evidencia que fue percibida como una mujer débil. Estos fragmentos de

relatos sobre las percepciones de las participantes, permiten visibilizar cómo ciertos esquemas de representación aún refuerzan modelos tradicionales de género.

Aloy, en cambio, fue descrita positivamente como *“empoderada, se come al mundo”* y con una postura de *“yo quiero salvar a todo el mundo, voy a darlo todo y más”*. En ambos grupos se destacó que presenta una actitud de liderazgo y heroísmo, y que a diferencia de otros juegos, no se circunscribe a roles tradicionalmente asignados a personajes femeninos como la esfera doméstica. La representación de Aloy como figura autosuficiente y desvinculada de la esfera doméstica remite a una narrativa de protagonismo femenino que desafía la normatividad de género más clásica, ubicando a la mujer en roles de liderazgo y acción, es decir, bajo un arquetipo históricamente masculino (Instituto Andaluz de la Mujer, 2005).

Cuando comenzó la discusión sobre Lucía, ambos grupos expresaron preocupación por cómo será finalmente representada en el juego, ya que aunque en el tráiler se la muestra realizando las mismas acciones que los personajes masculinos, en ediciones anteriores de *GTA* las mujeres han sido asociadas principalmente con el rol de la prostitución. En este punto, vale la pena considerar los aportes de Guichard Bello (2015), quien señala que incluso cuando se otorga protagonismo a personajes femeninos, sus cuerpos continúan expuestos a códigos visuales diseñados para la mirada masculina, anulando otras dimensiones como la profesional, afectiva o social.

Asimismo, surgió la idea de que la inclusión de una mujer latina podría responder a una demanda del público. Las participantes manifestaron que los videojuegos están contruidos para *“mostrar lo que a los hombres les gusta”*, o como parte de un *“Fan Service”*, refiriéndose a lo mismo. Esto se comprende al considerar que se trata de una

industria liderada por hombres, en la que la comunicación suele dirigirse a un público masculino (Fernández Vara, 2014).

Se mencionó también que, aunque Lucía representa una novedad en términos de protagonismo, el tráiler muestra poca diversidad corporal entre los personajes femeninos. Las participantes observaron que los hombres presentan cuerpos diversos, mientras que entre las mujeres *“no hay ninguna gordita, son todas 90, 60, 90”*. No obstante, valoraron que se haya mostrado a una mujer con osadía, capaz de robar y actuar con determinación, al igual que los hombres.

En relación con la paridad entre géneros¹⁹, las participantes expresaron preocupación por cómo se representará finalmente a Lucía una vez lanzado el juego. Indicaron que no quisieran que *“la hagan menos fuerte que a los hombres y pierda batallas, solo por el hecho de que es una mujer”*. La discusión se orientó hacia el deseo de que Lucía no adopte un rol tradicional de género, enfatizando que, el objetivo del juego se relaciona con actividades delictivas, por lo tanto les gustaría que el personaje femenino tenga los mismos intereses. No desean que su motivación sea *“salir adelante por mi familia”*. Enfatizaron con fuerza la idea de que quieren ver a mujeres en los mismos roles que los hombres, incluyendo aquellos que implican violencia, especialmente en un juego que, como *GTA*, se caracteriza por ese tipo de dinámicas.

Estas preocupaciones expresan una demanda clara hacia una representación igualitaria, donde la inclusión femenina no se limite a cumplir cuotas simbólicas, sino que permita desempeñar plenamente los mismos roles que los personajes masculinos, incluso en universos de ficción atravesados por la violencia o la transgresión.

¹⁹ Paridad de género: “La paridad se ha entendido como un principio que busca asegurar la igualdad entre hombres y mujeres a través de un criterio de representación balanceada en puestos de poder y/o decisión en distintas esferas de la vida (política, económica y/o social)” ONU MUJERES. Acceso el 16 de mayo de 2025. Disponible en <https://www.mujeresyconstitucion.cl/comparte/en-que-consiste-la-paridad-de-genero/>

Dentro de ambos grupos surgió la idea de que se estaba mostrando a una “*mujer latina fuerte*”. A pesar de que el concepto de estereotipo apareció únicamente en el segundo dispositivo grupal, en el primero también se aludió a la idea preestablecida de la mujer latina, lo que sugiere que las participantes coincidían en cuanto al tipo de representación que percibieron.

Categoría de Vestimenta

Para la categoría de vestimenta, sobre el juego de *GTA VI*, las participantes señalaron que se muestra a las mujeres de manera sexualizada en las que se las ve “*twerkiando*”, y se hizo énfasis en la historia del juego como un todo, en donde siempre se representó a la mujer de la siguiente forma: desnuda, haciendo exacerbación de genitales, desde el rol de la prostitución, entre otras cosas que hacen a la estética y vestimenta tanto del juego como del personaje principal para esta nueva edición. En base al análisis propuesto anteriormente sobre los conceptos de Williams (2000) sobre hegemonía, entendemos que estas declaraciones se relacionan con aquello que la industria de los videojuegos, específicamente creadores del producto de *GTA*, tienen interés por mostrar de la mujer, es decir representarla bajo ciertos parámetros de comportamientos, cuerpos sexualizados, también prostituyéndose, lo que es entendido por las participantes como una representación negativa de la mujer. En cuanto a la ropa utilizada en sí, se marca la diferenciación entre la ropa carcelaria al comienzo del tráiler y luego ropa “*relativamente normal*”, como por ejemplo un *short* y una campera deportiva. Esta identificación coincide con lo planteado en nuestro análisis acerca de llevar una ropa parcialmente reveladora, pero que no denota desnudez. Esto no necesariamente fue percibido como algo negativo, sino esperable dentro de la narrativa del juego.

Asimismo, en el *GTA VI* se sostuvo que la mujer “*está vista muy grande siempre*”, aludiendo a cómo se muestra el busto y caderas, de manera exagerada. Esto se asimila a lo

expuesto anteriormente en el análisis sobre lo que sostiene Guichard Bello (2015), donde menciona que la sexualización y erotismo en la mujer y su vestimenta representa una forma de sexismo. En los juegos restantes, *Resident Evil 4 Remake* y *Horizon Forbidden West*, se asoció la vestimenta al estilo y contexto de las protagonistas, y no a mostrar su físico o ropa de forma llamativa.

En el caso de Aloy, se generó la idea de que su vestimenta se compone esencialmente de “*cosas protectoras, cosas de su mundo*”, “*se nota que es una guerrera*”. Se señaló el hecho de que podría tener una vestimenta muy similar a la de un hombre en ese contexto, aunque mínimamente conserva atributos que reafirman su feminidad, por su rostro y pelo, que si fuera el de un hombre en el mismo rol, se lo podría ver con un casco. Por último, se precisó que Aloy no representa la figura de “*90,60,90*”. El hecho de que la mujer se muestre con vestimentas no sexualizadas, tenga carácter fuerte y un cuerpo no expuesto de manera reveladora, generó una visión positiva en general entre las participantes.

En este intercambio, identificamos coincidencias en el estereotipo planteado por Dietz mencionado por Yi Mou y Wei Peng (2008), en el que se la ve como una representación heroica y aguerrida, pero que conserva características de belleza estereotípicas de occidente. Esto también puede verse conectado con el “sexismo sofisticado” señalado para el caso de Lara Croft, anteriormente mencionado (Instituto Andaluz de la Mujer, 2005).

Las participantes en gran medida no manifestaron que Aloy haya sido sexualizada por su vestimenta. Por el contrario sí reconocieron su personalidad y atributos en concordancia con su vestimenta como algo positivo. Su heroísmo y valentía para “salvar el mundo” (expresado en el tráiler), no fue visto como desfavorable, sino que contó con gran aceptación.

De manera más general, poniéndose en concordancia los tres juegos y la industria en general, se expresó como en el “*80% de los juegos aparece la mujer en pelotas o muy*

sexualizada”. En relación a *Resident Evil 4 Remake*, se planteó como una de las mujeres que se visualiza en el tráiler baja una escalera con tacos, y se mueve de manera sensual.

En lo que refiere a *Horizon Forbidden West*, se hizo alusión al contexto del juego en el que no había ropa tan sexualizada, sino que más acorde a la época. Aloy fue percibida como una mujer guerrera y fuerte.

En el caso de Ashley, se dio a entender que su vestimenta es muy típica de una persona en el colegio/liceo, de alguien que tiene un estatus económico alto. Se realizó un contraste entre el contexto de *zombies* y el estado fabuloso de su indumentaria.

En lo que refiere a vestimenta, el segundo dispositivo grupal entendió que por parte del juego *GTA VI* se ve a una mujer “*más obscena*”, se señaló que la lógica del juego va acorde con cosificar porque la idea es mostrar “*todos los males*”. Para ejemplificar se describió la idea de mostrar mujeres sexualizadas y semidesnudas. En esta línea, se destacó el detalle de la creación del tráiler basado en videos reales, donde fueron seleccionados videos polémicos pero que en sí muestran la realidad.

Ambos grupos coincidieron en que la lógica que abarca el juego, genera que la mujer suele ser representada de manera sexualizada. Esto se manifiesta al entender que hay cierta obscenidad y vestimenta reveladora en los personajes femeninos.

Por otra parte, indicaron que el caso de Ashley se trata de una vestimenta más realista, acorde a la situación. A pesar de señalar que no cuenta con ropa prudente para un lugar oscuro, con *zombies* y lleno de amenazas, ella es secuestrada por lo cual no está preparada para la situación. De la dinámica de intercambio, surgió la relación entre la vestimenta de Ashley y la cultura originaria del juego, el cual es japonés. Una de las participantes remarca

el estilo de “*colegiala*”²⁰ que lleva Ashley en relación a la vestimenta femenina proveniente de la cultura mencionada.

Para el caso de Aloy, también se entiende que hace uso de indumentaria “*normal*” con una estética *vikinga* en concordancia con el contexto del juego.

En conclusión, para la categoría de vestimenta, las participantes concordaron en que Lucía (*GTA VI*), es el personaje principal más sexualizado en cuanto a su vestimenta. Se llega a esta idea, dado que se toma en cuenta la forma en que el juego y sus versiones anteriores han mostrado a la mujer. Esto se refiere a mujeres ejerciendo la prostitución, semidesnudas, mostrando claramente genitales, entre otras cosas. Para este caso puntual, se entiende que la vestimenta de Lucía es sencilla, y a pesar de que se resalta su cuerpo, medidas, caderas y busto, estas no son características que las participantes hayan visto necesaria o enteramente negativas.

Como resultado de la escena en la institución carcelaria no se hizo un análisis exhaustivo de la indumentaria, sino que se asoció la idea de criminalidad a la lógica del *GTA*, y se entendió esto como algo innovador al mostrar a un personaje femenino en la misma posición que anteriormente pertenecía a personajes masculinos. Se observó el hecho de que Lucía es latina, y que por lo tanto el juego perpetúa la idea de personajes de pieles no blancas en roles delictivos dentro de una ciudad ficticia que podría representar la ciudad de Miami, Estados Unidos.

A pesar de que, hacer un análisis sobre la manera en que industrias de entretenimiento hegemónicas representan a las personas latinas y no blancas, aportaría significativamente a la riqueza de este trabajo, no es el objeto de estudio en esta investigación.

²⁰ definición de Colegiala según la RAE: alumno de un colegio
<https://www.rae.es/diccionario-estudiante/colegial>
Se trata de una estudiante que puede ser de enseñanza media.

Por parte del segundo grupo, para el caso de estudio de Ashley, las participantes volvieron a señalar su vestimenta de “*colegiala*” como algo propio de la cultura japonesa de la que es originaria el juego, por lo cual es acorde a lo esperado. Esto puede ser asociado a lo que representa el término Kogal en la cultura japonesa, el cual puede asociarse con una apariencia estudiantil sumado a una estética e indumentaria que implica contar con faldas cortas, a cuadro, uso de medias largas, botas y bufanda²¹. El hecho de que Ashley presente una apariencia estudiantil, ha sido cuestionado por las participantes en el sentido en que se tiende a una infantilización de la mujer, lo cual puede corresponderse con actitudes inocentes, representación de un cuerpo propio de adolescente menor de edad, vestimenta asociada a la adolescencia o la concurrencia a un instituto secundario. A su vez, se remarca que no cuenta con ropa adecuada para el contexto peligroso en el que se sitúa, pero es entendible porque ha sido secuestrada.

Por último, Aloy es la protagonista que en general cuenta con mayores percepciones positivas en torno a su vestimenta. Se entiende que cuenta con una armadura, ropa que la cubre y protege ante amenazas que pueden darse en el juego.

Categoría de Apariencia Física

En lo que refiere a apariencia física, se destaca que ha habido un cambio en cómo se muestra la mujer: “*antes solían ser rubias, de ojos claros, perfectas*”. Se hace la comparación con Lucía quien cuenta con un tono de piel no hegemónico, por lo cual sería un avance. También se señalan características de su cuerpo como uno promedio, sin un busto o caderas exacerbadas. En contraste con esto, sí se remarca que la lógica de la franquicia de *GTA* tiene una tendencia a mostrar personajes principales de pieles no blancas, y Lucía sigue en esta línea.

²¹ Definición de Kogal

https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Kogal?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=rq

En relación a la aparición de Lucía al comienzo del tráiler con un uniforme carcelario, se muestra como “*la mujer también puede cometer delitos*”. No necesariamente se destacó esto como algo positivo, pero sí como algo inusual en los videojuegos, donde se suele ver a la mujer desde otro rol, y no desde una posición en la que puede verse con más frecuencia a personajes masculinos. Esto puede asociarse a lo analizado anteriormente acerca del estereotipo de “damisela en apuros” que debe ser protegida (Dietz, 1998). Las participantes entienden que en el caso de Lucía eso no se cumple, lo ven como algo positivo a pesar de que su representación perpetúa pieles y características físicas no blancas en roles delictivos.

En cuanto a la apariencia física de Ashley, fue resaltada su impronta dotada de ternura, por tener un cuerpo de tamaño “*chico*”, también destaca su fragilidad. Estos aspectos pueden verse relacionados con la función que cumple en el tráiler: el de ser protegida. Esto sí coincide con el estereotipo de “damisela en apuros”, mencionado antes. Por otro lado, como fue señalado en nuestro análisis, Bueno y García (2012) entienden que los personajes femeninos suelen representarse en su juventud. Esto se relaciona directamente con la apariencia física de Ashley en relación a su vestimenta.

A partir del intercambio generado por las participantes surgieron características positivas de representación de la mujer en productos de entretenimiento como videojuegos o series, entre estas se encuentra: contar con diversidad de roles y personajes femeninos a elegir para jugar. Se hace referencia a juegos como *The Last of Us* o la serie *Arcane* (2021), en donde se ven personajes femeninos de complexiones físicas delgadas, que pueden ser sutiles y hostiles, o también mujeres más robustas. Por otro lado, se pueden ver mujeres que resaltan por su uso del ingenio, de la creatividad o que presentan destrezas físicas favorables para pelear. De estas ejemplificaciones, se desprende la idea del empoderamiento en personajes femeninos, a causa de ser más diversos, y no centrados en mostrar un único rol o en el papel de personajes secundarios.

Por el contrario, como una idea negativa de la industria en general se hizo alusión a la sexualización de los personajes femeninos como *“lo que vende, es el Fan Service”*. Se comentó que algunas formas de representación física en videojuegos se distancian mucho de la realidad y son consideradas imposibles de conseguir en la vida real, aunque haya *“operaciones”* (intervenciones quirúrgicas) de por medio. De este segmento identificamos como las participantes extrapolan la representación virtual o ficticia de un personaje, a la realidad. Identificaron que esto se da enmarcado en un mandato o una idealización sobre cómo debe lucir el cuerpo, y el cual difiere de la realidad y difícilmente se cumpla en caso de ser perseguido.

Para el caso de Aloy, se vinculó su apariencia física con la actitud que presenta. Por lo tanto, al tratarse de una mujer decidida, valiente y determinada que busca salvar al mundo, se le atribuye un cuerpo más robusto, contrario a atributos de delicadeza, fragilidad e indecisión.

Para la categoría de apariencia física, el segundo grupo expresó que Lucía representaría a una mujer latina, en relación al espacio físico donde se desarrolla la trama del juego que puede ser entendido como un lugar con gran número de habitantes de esta procedencia (Vice City ficticio, basado en Miami, Florida). En adición a esta idea, se la asoció con un personaje latino por su piel, cuerpo y nombre.

Por otra parte, Aloy fue percibida con mayor simpatía, *“es divina y tan fuerte”*, fue uno de los comentarios, resultado del intercambio.

La apariencia física con la cual es representada Ashley fue entendida dentro de la lógica del juego, en el cual no tendría sentido mostrarla con un tamaño *“gigante”*, si fue secuestrada y debe ser rescatada. Es considerada *“hegemónica”* por atributos como: delgadez. En esta categoría, nuevamente se mencionó el origen cultural del juego en el que hay una tendencia a una vestimenta y apariencia de estudiante de secundaria.

En conclusión, para la categoría de apariencia física se entiende que Lucía, podría representar a una mujer latina por una sumatoria de elementos que por resultado genera esta percepción, entre ellos: su nombre, que es frecuente en hablantes del idioma español, en adición a un tono de piel no blanco (morena), ojos oscuros, y ciudad que habita, la cual en la lógica del juego cuenta con un gran número de personas con ascendencia latinoamericana. Se vio como un avance que su apariencia física no coincidiera con estereotipos de belleza mencionados en nuestro análisis, señalados por *Fondo de Población de las Naciones Unidas* en 2023 (UNFPA), como por ejemplo: piel blanca, ojos claros, cintura y piernas pequeñas, busto y glúteos de tamaño moderados, cabello lacio y rubio, entre otros. Por el contrario, los aspectos que se ven como positivos por su ausencia en la apariencia física de Lucía, se lo ve como algo negativo en el caso de Ashley, la cual sí cuenta con estas características señaladas en el análisis propio. Entre las participantes se señaló que su cuerpo de tamaño chico, delgado y frágil iba acorde a su rol en el tráiler/juego y no generó popularidad o visiones favorables. Sumado a esto se la asoció con comportamientos y apariencias adolescentes lo cual genera mayor polémica aún por todo lo mencionado anteriormente en relación a la infantilización, y al tratarse de un personaje de 20 años.

Por último, Aloy es quien recibió en mayor medida comentarios favorables o idealizadores. Se sostuvo que presentaba un cuerpo fuerte, acorde al contexto y a su personalidad. Se la asoció a la belleza por su carácter heroico y guerrero, pero no por cuestiones físicas. A pesar de que sí presenta rasgos que pueden ser asociados a características hegemónicas como delgadez (no extrema), piel blanca y ojos claros (UNFPA, 2023), estos atributos no fueron destacados en la conversación de manera explícita.

Ideas en torno a los roles que cumplen los personajes

Luego de la dinámica de las tarjetas, se realizó la pregunta de: “¿Cómo dirían que se muestra a la mujer, si en cada uno de estos juegos se la está intentando mostrar así, con qué rol, o con qué palabra la describirían?”, las respuestas obtenidas giraron en torno a la dicotomización de roles femeninos en videojuegos: se tiene a “la mujer prostituta o la mujer secundaria, no hay una mujer que sea la protagonista”. En cambio, para esta actividad mencionaron cómo en el juego *Horizon Forbidden West* se muestra a una mujer empoderada que “se come al mundo”, como forma de expresar su actitud heroica y valiente, pero concordaron en que no necesariamente es el rol más frecuentemente asignado a personajes femeninos.

En resumen, las participantes dieron a entender que Ashley representa un rol de mujer frágil e inocente, Aloy de guerrera, empoderamiento y fortaleza y finalmente Lucía fue vista de manera más innovadora, al entender que la franquicia de *GTA* se sale, en esta ocasión, de mostrar únicamente mujeres que se dedican a la prostitución, a representar mujeres con otros roles y personalidades, como sería mostrar a la personaje principal de manera poderosa.

De la respuesta obtenida en el segundo dispositivo grupal, se desprendió que es común dentro de la industria que se muestre a una mujer que “no sabe pelear, no sabe defenderse, que necesita que la salven”, “la mujer sin el hombre no sobrevive”, pero que actualmente esta tendencia podría estar cambiando. Al igual que en el primer dispositivo grupal se vio como “curioso” el hecho de que se muestren mujeres queriendo “robar, matar” puesto que “no se muestra tanto”.

En conclusión, para este apartado de los dispositivos grupales se exploró sobre lo que entienden las participantes que ha sido representado históricamente de personajes femeninos en videojuegos. En ambos grupos se hizo una clara referencia al estereotipo de “damisela en

apuros", de mujer sin cualidades o aptitudes relevantes a nivel intelectual, estilo de vida, deseos, ambiciones, entre otras cosas. Esto puede relacionarse a lo establecido por Guichard Bello (2015) por configurarse una forma de reproducir sexismo, en cuanto la mujer es destacada únicamente por atributos físicos, sin otros elementos que hacen a la integridad de su persona. De lo resaltado por las participantes, comprendemos que esta manera de mostrar personajes femeninos ha imperado y no ha generado visiones positivas en algunas mujeres como ellas, que usualmente juegan y consumen videojuegos.

Por otra parte, el hecho de ver personajes femeninos en otros roles, es visto como algo beneficioso, a pesar de que hay aspectos a ser analizados, como lo es el caso de Lucía quien a pesar de encontrarse en un rol distinto al tradicional, forma parte de un juego que tiende a mostrar mujeres y personas no blancas de una manera estereotipada.

Identificación a través de imágenes

Motivos en torno a la elección de cada protagonista.

La última actividad llevada a cabo durante el dispositivo grupal fue la "identificación a través de imágenes". Para esta dinámica, se presentó una imagen de cada personaje femenino, y se invitó a las participantes a elegir la que quisieran. Posteriormente, se les preguntó el porqué de sus elecciones y si se sentían identificadas o no con el personaje, luego se las invitó a intervenir las imágenes elegidas de la manera que desearan, teniendo por objetivo verse más reflejadas en el personaje seleccionado.

Al cuestionar a las participantes acerca de la razón por la cual eligieron al personaje, surgieron respuestas diversas y variadas.

En primer lugar, es debido mencionar que Aloy fue el personaje más elegido. La justificación a su elección estuvo en su comportamiento. Se explicó que encuentran a Aloy

como la representación de una mujer empoderada, decidida, que no espera la ayuda de un tercero para enfrentarse a una situación de peligro. También se comentó que esa clase de personajes no son tan comunes en los videojuegos, pues, en sus propias palabras, en *Horizon Forbidden West* “se le da otro rol a la mujer que en otros juegos no he visto”. Por esta razón principalmente es que les resultó llamativo encontrarse con este personaje.

El segundo personaje más elegido fue el de Lucía. Para este caso, surgieron puntos de vista muy diferentes entre sí. Por un lado, una de las participantes mencionó que su elección a Lucía no se debía al personaje en sí mismo, sino que tuvo más que ver con lo que llamó “*inclusión forzada*”. Según ella, este personaje es simplemente un intento de la compañía desarrolladora del juego por incluir una versión más aceptada de la mujer, diferente a la que se ha mostrado en ediciones previas. Por otro lado, otra de las participantes mencionó que, si bien originalmente había considerado escoger a Aloy por ser una representación empoderada de la mujer, terminó seleccionando a Lucía ya que también podía ser visualizada de la misma manera. A su entender, el *GTA* es “*una sátira muy exagerada de la realidad*”, donde la mujer es únicamente vista como objeto del deseo sexual masculino. Con esta idea en mente, ella considera que Lucía, al salirse de esa única forma de representación, de querer hacer algo distinto y efectivamente hacerlo, puede ser interpretada como un personaje fuerte y empoderado. También destacamos que, diferente a estas opiniones, surgió un tercer punto de vista, el cual explica que su elección de Lucía se basó únicamente en el hecho de que la misma es latina, lo cual la hizo sentirse vinculada o relacionada al personaje.

Por último, tenemos al personaje de Ashley, quien fue la menos elegida por las participantes. Quienes tomaron su imagen, tuvieron una razón en común: el hecho de sentir cariño tanto por el juego como por el personaje. Aún así, hubo una participante que tomó una postura distinta. En este caso, explicó que, si bien considera que mostrar a las mujeres empoderadas en los videojuegos es una buena elección, no es la única forma de definir las.

Según ella, todo el mundo tiene una parte vulnerable, que necesita de un mayor cuidado, por lo cual eligió el personaje de Ashley, dado que representa la necesidad de la ayuda de otro para salir de una situación que se escapa de nuestro entendimiento.

Todas las respuestas de las participantes a esta pregunta, permitieron la obtención de varias observaciones. Para comenzar, quienes eligieron al personaje de Aloy tuvieron razones similares. Como se hace notorio, su personaje fue elegido mayormente por su comportamiento, dado que las justificaciones compartidas se relacionaban con acciones o actitudes que pudieron ver en ella a través del tráiler. Por otro lado, en el caso del personaje de Lucía, se puede observar que el mismo dio lugar a la mayor cantidad de interpretaciones, esto debido principalmente a que no hubo coincidencias en las razones para la elección del mismo. Aún así, se destaca que este personaje despierta un interés y un cuestionamiento diferente al del resto, pues es el único que impulsó desde una primera instancia, a la crítica. En el caso de Ashley, si bien fue el personaje menos elegido, las participantes que optaron por ella basaron su justificación en aspectos sentimentales, como una conexión más profunda o afinidad más estrecha, tanto con ella como con el juego. Finalmente, y sumado a todo lo mencionado, es importante destacar que más allá de la gran diversidad de razones para elegir a los personajes, ninguna de ellas se encontró relacionada con la apariencia de los mismos.

Identificación con el personaje elegido.

Una vez culminada la dinámica anterior, se les consultó a las participantes si se sentían identificadas de alguna forma con el personaje elegido. Las respuestas resultaron ser una vez más muy variadas.

Se puede decir que hubo participantes que sintieron que el personaje seleccionado las representó de una u otra forma. Por ejemplo, algunas de las que eligieron a Aloy, explicaron que su forma de enfrentarse al mundo, y de luchar para conseguir sus objetivos, las hace

sentirse identificadas con ella. Otra de las participantes mencionó que, a su parecer, Lucía representa a una mujer que se desentiende del mundo que la rodea, y que va a buscar sus propios objetivos, con lo cual se siente muy identificada. Finalmente, debemos mencionar a una de las participantes que tuvo como elección al personaje de Ashley, la cual nos explicó que si bien su forma de ser podría ser más parecida a la de Aloy, se siente identificada con Ashley por su parte más vulnerable y dependiente, que todas las personas poseen. Tomando en cuenta las respuestas anteriores, se hace evidente que todas las participantes son capaces de encontrar una similitud entre ellas y el personaje elegido, más allá de que no lleguen a estar del todo de acuerdo con el diseño o desarrollo del mismo.

Luego de conocer de qué maneras las participantes se sentían o no identificadas con los personajes, les pedimos que tomaran las imágenes que entregamos y que realizaran sobre ellas todas las modificaciones (escritas, dibujadas o pintadas) físicas o de personalidad que considerasen necesarias para sentirse aún más identificadas.

Cambios efectuados a las protagonistas.

Las participantes que eligieron a Aloy, estuvieron de acuerdo en realizar cambios relativos a la apariencia del personaje. Entre sus sugerencias, mencionaron el hacerla más robusta, vestirla de una manera más adecuada para el contexto, hacerle otro peinado o lograr que luzca algo más desprolija (pues quien está en batalla no tendría que estar tan arreglada), e incluir alguna *“herida de guerra”*. Cabe destacar el comentario de una de las participantes, quien mencionó que no modificaría nada del cuerpo de Aloy, pues si bien este no la representa, es una estética que le gustaría alcanzar alguna vez. Por otra parte, en lo que respecta a su personalidad, se destacó el hecho de que no hubo grandes modificaciones, pues la mayoría se identificó y simpatizó con su forma de ser y actuar. El único comentario hecho por una de las mujeres, fue que le gustaría ver al personaje ser algo más vulnerable. Tomando

en cuenta lo anterior, es posible observar que la gran mayoría de los cambios realizados se encuentran orientados a lo físico, pues en lo que respecta al comportamiento del personaje, las participantes mostraron simpatía y aprobación.

En relación al personaje de Lucía, se puede decir que hubo dos puntos de vista. Por un lado, algunas de las participantes que la eligieron, mencionaron cambios relacionados a su vestimenta y a sus acciones. Por ejemplo, una de las modificaciones más recurrentes estuvo relacionada a vestirla de una forma más cómoda y segura, pues, según las participantes, el atuendo que estaba usando, si bien es algo que pueden llegar a usar, no lo consideran cómodo o útil para el contexto de “entrar a robar”. En definitiva, lo que ellas expresaron es que este personaje se encuentra diseñado en base a características que consideran “*estereotípicas de la mujer latina*”, y que por ende no son una buena representación de la misma. Por otro lado, otra de las opiniones que surgió en torno a Lucía tiene que ver con que este no es un personaje femenino en sí, sino que consiste en un personaje creado como un hombre, al cual posteriormente le cambiaron el género. Lo que explica la participante es que, aunque la personalidad y las acciones de Lucía se diferencian del resto de las mujeres del juego, son muy similares a la de los hombres que aparecen tanto en el tráiler como en ediciones previas de *GTA*. Por esta razón, se explica que de poder realizar alguna modificación al personaje, intentaría mostrarla de una forma más vulnerable o multifacética. Ante estos puntos de vista, surgen varias observaciones que resultan importantes de mencionar. En primer lugar, encontramos el hecho de que existe para las participantes un “estereotipo de mujer latina”, el cual se basa en la forma en que el resto ve a mujeres de esta procedencia. A su vez, se hace evidente el que estas representaciones estereotípicas no son del agrado de las participantes, ya que ellas expresan que no son fieles a cómo es la mujer latina en la realidad. También cabe destacar la interpretación de Lucía como un personaje femenino que no está realmente hecho como una mujer, pues, basándonos en la explicación de una de las participantes, una

representación realista de una mujer debe incluir alguna demostración de vulnerabilidad. En definitiva, es posible decir que el personaje de Lucía fue el que generó la mayor cantidad de opiniones diversas.

En lo que respecta a los cambios realizados a Ashley, por un lado, una de las participantes mencionó que, dado el contexto en el que el personaje se encuentra, le gustaría verla vestida con ropa de batalla, o con un atuendo más aguerrido que a su vez le pueda proporcionar mayor protección. Además de esto, agregó que le parece necesario que lleve armas para protegerse. Lo que ella explica es que, estando en una situación de vida o muerte, resulta ilógico que quien la fue a rescatar no le haya proporcionado un arma, o que el mismo personaje no tome la iniciativa de agarrar cualquier objeto que se cruce por el camino para defenderse. Por otro lado, hubo un punto de vista que, si bien sigue haciendo alusión a la vestimenta y apariencia del personaje, mencionó algunos aspectos más específicos. La participante explicó que Ashley es un personaje perteneciente a un videojuego de origen japonés, razón por la cual le realizaría modificaciones físicas para que se asemeje más a la forma en que lucen las mujeres pertenecientes a esa cultura. Posteriormente, mencionó que a su parecer el personaje de Ashley se encuentra infantilizado, pues si bien representa a una mujer de 20 años, tanto su comportamiento como apariencia hacen que parezca más pequeña y aniñada. A esto, le agrega el hecho de que en su experiencia, la cultura asiática tiene una tendencia a la infantilización en general, buscando siempre que tanto las personas como las animaciones luzcan tan jóvenes e infantiles como sea posible. Seguido a esas apreciaciones, la participante hace mención a una situación más personal, en la que expresa *“yo soy autista, y no hay representación en los videojuegos....si saben me dicen, pero yo nunca jugue un juego donde el personaje sea autista”*, por lo cual un cambio en la representación en videojuegos de personas dentro del espectro autista sería un cambio trascendente para sentirse más identificada. En adición a esto, menciona que cuando sí hay algún tipo de representación

presente, se suele estereotipar de manera infantilizada en *“un nenito que no habla, y no funciona así, no es así, porque hay muchos rasgos”*, por lo cual la poca o nula representación, y la forma en que esta se da, es algo que la participante cambiaría.

Observando las apreciaciones anteriores, resulta adecuado traer nuevamente la idea propuesta por Tracy Dietz (1998) sobre la figura de la “damisela en apuros”. Previamente en el trabajo, se hizo alusión a que el personaje de Ashley coincidía con la descripción que el autor hacía de la “damisela en apuros”, en la cual expresaba que la mujer en los videojuegos suele ser representada como una persona que ante una situación de peligro, necesita la ayuda del protagonista masculino fuerte y valeroso. Tomando en cuenta las opiniones de las participantes, podemos ver como, aunque se expresaron puntos de vista e interpretaciones distintas, la mayoría de las modificaciones hechas al personaje estaban dirigidas a la creación de una Ashley más madura e independiente, que fuese capaz de sobrevivir más por su cuenta que por la ayuda de otro, lo cual se opone directamente a esa representación de la “damisela en apuros”.

Elección entre el personaje propio y el original.

Ya sobre el final de la dinámica, se planteó una última pregunta relacionada a si, de ser posible, elegirían jugar con el personaje modificado o con el original. Las respuestas nuevamente fueron diversas, pues si bien hubo una mayoría de participantes que eligieron jugar con el personaje creado, varias de ellas mostraron indecisión frente a la elección. De todas formas, las respuestas dadas muestran que hay quienes dependiendo de la situación elegirían a una u otra de las versiones, quienes si tuviesen la posibilidad de cambiar elegirían su versión del personaje, a quienes les da igual jugar con una u otra versión, y quienes prefieren jugar con el personaje original.

Conclusiones

Este trabajo final de grado se propuso indagar en cómo las consumidoras uruguayas perciben las representaciones de personajes femeninos, dentro de una selección de tráilers de videojuegos AAA lanzados entre 2020 y 2023.

Partimos de un contexto en el que, a comienzos de 2025, no existen investigaciones centradas en las mujeres uruguayas sobre su vivencia en torno a cómo se manifiesta lo femenino dentro de este tipo de tráilers; por lo que para alcanzar nuestros objetivos específicos, aplicamos una mirada cualitativa de carácter exploratorio, implementando técnicas para nuestro análisis como lo son el estudio de casos y los dispositivos grupales con visionado de tráilers. Asimismo, se aplicó un enfoque situado, es decir, que comprende que el conocimiento que estamos produciendo, es trascendido por el lugar social, cultural, histórico y corporal de cada una de nosotras como investigadora. Desde estos puntos de partida, se buscó poner en diálogo las representaciones femeninas dentro de los tres tráilers seleccionados, con cómo son vivenciadas por mujeres uruguayas de entre 20 y 34 años que se vinculan con la comunidad de jugadores y jugadoras locales.

El análisis de los tráilers permitió constatar la coexistencia de múltiples formas de representación. Tal como se observó mediante la revisión de antecedentes, la descripción y el análisis de los estudios de caso, mientras que persisten estereotipos asociados a lo sexual, a la sumisión y a un rol secundario de las mujeres, también emergen figuras que encarnan autonomía, liderazgo y aportan una complejidad narrativa, como lo fue el caso de Aloy, la protagonista de *Horizon Forbidden West*. Aún así, estas figuras de autonomía fueron asociadas a formas de representación masculina, siendo caracterizadas por investigadores como Evangelista y del Carpio, bajo el nombre de “arquetipos viriles”. En adición, bibliografía incorporada en el marco teórico de este trabajo de grado del Instituto Andaluz de

la Mujer, sugiere que estas representaciones de la mujer bajo modelos masculinos, se vincula a un sexismo sofisticado, donde reproducen cánones normativos bajo una apariencia de empoderamiento.

Para profundizar en lo anterior, mencionamos que las participantes también advirtieron que estos avances no siempre suponen una ruptura dentro de la lógica de cómo se representa a las mujeres dentro de los videojuegos, sino que las atribuyen a una respuesta frente a demandas de mercado sobre figuras con características más equitativas.

Las miradas y reflexiones comprendidas en los dispositivos grupales, evidencian que las jóvenes consumidoras no solo son capaces de identificar estos matices, sino que se posicionan desde un lugar de análisis ante ellos. En sus relatos, apareció con fuerza la demanda de personajes más diversos, reales y emocionalmente complejos, tanto en términos de corporalidad, como de identidad y trayectorias vitales, principalmente durante la dinámica de modificación por medio de imágenes, textos y dibujos.

Según las afirmaciones y comentarios hechos por las participantes, se observó que las representaciones femeninas propuestas no responden únicamente a un proceso creativo dentro de la lógica e historia de un juego, sino que responden o perpetúan ciertos estereotipos y parámetros dados dentro del contexto cultural en el que son creados, cómo puede ser el caso de *Resident Evil 4 Remake*, para el cual las participantes plantearon como tema de conversación la infantilización de la mujer dentro de las producciones de cultura japonesa.

Una dimensión relevante que emergió tanto en la descripción y análisis de piezas audiovisuales, como durante las instancias con las participantes, fue la intersección entre género, clase y etnicidad. En el caso de Lucía (*GTA VI*), por ejemplo, algunas participantes reconocieron la reproducción de estereotipos asociados a mujeres latinas y personas de pieles no blancas en contextos delictivos, lo que sugirió una reflexión, sobre las formas de

representación cruzadas por el racismo y el clasismo en el entretenimiento digital. A su vez, desde la ACNUDH, se advierte que el no cuestionamiento de los estereotipos de género asociados a la mujer, al estar combinados con estereotipos de etnia, resultan en una doble discriminación, mientras que refuerzan las pautas sobre cómo entender a ciertas poblaciones dentro de nuestra sociedad.

En términos metodológicos, el enfoque fenomenológico permitió acceder a experiencias subjetivas, que combinado con una perspectiva situada de la investigación, que como se mencionó antes, comprende el contexto de las participantes y el entramado cultural, fue una herramienta determinante para lograr cumplir los objetivos de esta investigación.

La instancia de intervención gráfica habilitó no solo la expresión crítica, sino también la proyección de deseos y alternativas en torno a cómo quisieran verse representadas las mujeres en los videojuegos. Además, fue la técnica asignada para explorar el grado de identificación por parte de las participantes, con los personajes de los juegos elegidos. Resultó evidente que en su mayoría la elección de imágenes de las protagonistas fue atravesada por gustos personales y conocimiento previo de los personajes, pero también habilitó reflexiones hacia una elección por admirar cierta actitud o rasgo de ellas, o por identificar la actitud de las protagonistas con sus historias y características personales.

La identificación por parte de las participantes, con la actitud de estas protagonistas, hace aún más importante observar la manera en la que están representadas, si se apunta a cuidar las maneras en las que se produce el sexismo dentro de los productos culturales. Como mencionamos antes, la ACNUDH advierte sobre estereotipos de género, pero hacen alusión a que estos se ven agravados en los casos en los que no son cuestionados, por lo que apostamos a que poner en revisión este tipo de representaciones, sirve de herramienta para construir una sociedad más consciente. Aún así, entendemos los límites de nuestro proceso investigativo.

El recorte muestral, centrado en mujeres jóvenes de Uruguay con vínculo activo con los videojuegos, no pretende generalizar sus resultados, sino aportar una mirada mientras se brinda información desde un contexto académico. A su vez, comprendemos que la selección de tráilers en el contexto de nuestras posibilidades para un trabajo final de grado, resulta reducida, teniendo en cuenta que todo el tiempo se están lanzando nuevos videojuegos, y con ellos nuevos tráilers como pieza dentro de su comunicación. También, la mirada sobre las representaciones femeninas en ellos puede abarcar perfiles más amplios que únicamente las protagonistas. Futuras investigaciones podrían explorar otros perfiles, complejizar la mirada considerando diferentes identidades de género, o extender el análisis a otros formatos como los videojuegos independientes, donde podrían encontrarse otro tipo de propuestas.

Para concluir, los resultados obtenidos, permiten afirmar que los tráilers de videojuegos AAA constituyen dispositivos culturales que condensan sentidos sobre lo femenino, y que las consumidoras no son receptoras pasivas, sino agentes activas que leen, interpretan, se identifican, cuestionan y transforman esas representaciones. Esta investigación dentro del contexto de la realización del trabajo final de grado de la Licenciatura en Comunicación, busca aportar al debate sobre la necesidad de una industria más inclusiva, con contenidos que reflejen una mayor conciencia en cuanto a modos de representación y diversas en sus formas de contar cómo puede ser una mujer.

Referencias Bibliográficas

- Asociación de mujeres en la Industria de los Videojuegos. (2024). *Mujeres en VG: TRAYECTORIA, TRANSFORMACIONES, TENDENCIAS*. Disponible en https://mujeresenvg.cl/wp-content/uploads/2024/04/Mujeres-en-VG-08-24f_compressed.pdf
- Asociación de mujeres en la Industria de los Videojuegos. (2025). *Estudio Mujeres en VG: Reporte LATAM 2025*. Disponible en https://mujeresenvg.cl/wp-content/uploads/2025/03/Mujeres-en-VG-2025_compressed.pdf
- Batthyány, K. y Cabrera, M. (2011). *Metodología de la investigación en Ciencias Sociales. Apuntes para un curso inicial*. Universidad de la República. https://www.cse.udelar.edu.uy/wp-content/uploads/2019/05/FCS_Batthianny_2011-07-27-lowres.pdf
- Bolaña, N. (2019). *Recreaciones de las narrativas de los informativos de televisión de canal abierto de Montevideo*. [Tesis de maestría, Universidad de la República (Uruguay). Facultad de Información y Comunicación]. <https://hdl.handle.net/20.500.12008/29994>
- Bruner, J. y Krech, D. (1968). *Perception and Personality: A symposium*. Nueva York: Greenwood Press.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad* (M. Antonia Mufloz, Trad.). Paidós. (Obra original publicada en 1990 como *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*)

- Bueno, T, y García, N. (2012). Estereotipos de género y videojuegos. Análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas. *Congreso Internacional de Comunicación y Género. Libro de Actas: 5, 6 y 7 de marzo de 2012.* 1491-1507. Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla
- Canales Cerón, M., & Binimelis Sáez, A. (1994). El grupo de discusión. *Revista de Sociología*, (9), 107–119.
<https://revistadesociologia.uchile.cl/index.php/RDS/article/view/27647/29314>
- Casetti, F. (1993). *Teorías del cine*; Barcelona, Cátedra.
- Cea D’Ancona, M. (1996). *Metodología cuantitativa. Estrategias y técnicas de investigación social.* Síntesis.
- Corbetta, P. (2007). *Metodología y técnicas de investigación social.* McGraw Hill.
Recuperado de
<https://luisdoubbrontg.school.blog/wp-content/uploads/2021/04/corbetta-metodologia-y-tecnicas-de-investigacion-social.pdf>
- De la Torre-Sierra, A. M. y Guichot-Reina, V. (2025). Women in Video Games: An Analysis of the Biased Representation of Female Characters in Current Video Games. *Sexuality & Culture*, 29 (2), 532–560.
<https://doi.org/10.1007/s12119-024-10286-0>
- de Giorgi, Á. (2008). Raymond Williams: ¿la última esperanza? Reflexiones en torno a su concepción de hegemonía. *Prácticas de oficio. Investigación y reflexión en Ciencias Sociales*, (3), 1-13. Recuperado de:
<https://static.ides.org.ar/archivo/artic121.pdf>

- Delf, L., y Williams, M. (16 de noviembre de 2021). *¿Qué es un protagonista? Una guía para los estudiantes y maestros de literatura*. Oregon State University. Recuperado de <https://liberalarts.oregonstate.edu/wlf/que-es-un-protagonista-una-guia-para-los-estudiantes-y-maestros-de-literatura>
- Díez, E. J., & Terrón, E. (2014). Sexismo y violencia de género en videojuegos. *Exedra. Revista Científica, Extra* (1), 222 – 232. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6499914>
- Dietz, T. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles*, 38, 425–442. <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>
- Dornaletche, J. (2007). Definición y naturaleza del trailer cinematográfico. *Pensar la publicidad: revista internacional de investigaciones publicitarias*, 1 (2), 99-116. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2577223>
- Evangelista, M. B. y del Carpio, P. D. (2021). *Los videojuegos y el tratamiento de género* [Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación, Universidad de Buenos Aires]. Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires. Recuperado de: <https://repositorio.sociales.uba.ar/items/show/2239>
- Fernández Vara, C. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. *Revista de Estudios de Juventud*, (106), 93-108.

https://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista106_6-1_a-problematica-representacion-de-la-mujer-en-los-videojuegos.pdf

Fixmer-Oraiz, N., & Wood, J. T. (2017). *Gendered Lives: Communication, Gender, and Culture (13th ed.)*. Cengage Learning.

Guichard Bello, C. (2015). *Manual de comunicación no sexista: Hacia un lenguaje incluyente*. Instituto Nacional de las Mujeres.
http://cedoc.inmujeres.gob.mx/documentos_download/101265.pdf

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw Hill España.

Fondo de Población de las Naciones Unidas Argentina. (2023). *ESI en primera persona. Cuadernillo 4: Estereotipos de belleza y género*. Recuperado de:
<https://argentina.unfpa.org/es/publications/esi-en-primera-persona-cuadernillo-4-estereotipos-de-belleza-y-g%C3%A9nero>

Instituto Andaluz de la Mujer. (2005). *Violencia y Sexismo en los Videojuegos*.
Recuperado de:
<https://www.inmujeres.gob.es/publicacioneselectronicas/documentacion/Documentos/DE0219.pdf>

Jodelet, D. (1986). La representación social: fenómenos, concepto y teoría. En S. Moscovici (Ed.), *Psicología Social II : Pensamiento y vida social* (pp. 469-494). Barcelona, Páidos. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/327013694_La_representacion_social_fenomenos_concepto_y_teor%C3%ADa

- Lamas, Marta (1994) *El género: La construcción cultural de la diferencia sexual*.
Universidad Nacional Autónoma de México, 1996-2013.
- Lynch, T., E. Tompkins, J., I. van Driel, I. y Fritz, N. (2016). Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication*, 66 (4), 564–584.
<https://doi.org/10.1111/jcom.12237>
- Méndez, G. (2015). *Cuerpo, belleza y género: las cirugías estéticas como estrategias de poder*. [Trabajo final de grado de Licenciatura en Trabajo Social, Universidad de la República]. Repositorio Colobrí,
<https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/handle/20.500.12008/21852>
- Mitrópulos, L., Pintos, P. y Spaolozzi, R. (2023). *Miradas críticas: investigación sobre la decodificación de mensajes publicitarios según mujeres uruguayas* [Trabajo final de grado de Licenciatura en Comunicación, Universidad de la República]. Repositorio Colobrí,
<https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/handle/20.500.12008/40836>
- Moscovici, S. (1979). *El Psicoanálisis, su imagen y su público*. Editorial Huemul.
<https://taniars.wordpress.com/wp-content/uploads/2008/02/moscovici-el-psicoanalisis-su-imagen-y-su-publico.pdf>
- Mou, Y., & Peng, W. (2008). Gender and racial stereotypes in popular video games. En R.Ferdig (Ed.), *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education* (pp 922-937). IGI Global.
<https://doi.org/10.4018/9781599048086.ch053>

Nelcis, L. (2023). *La representación de los cuerpos de las mujeres en la publicidad audiovisual de la industria de la moda uruguaya en la actualidad: 2020-2021*.

[Trabajo final de grado de Licenciatura en Comunicación, Universidad de la

República].

Repositorio

Colobrí,

<https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/handle/20.500.12008/42296>

O'Neil, B. (2016). *Approved for All Audiences: A Longitudinal Content Analysis of the Portrayal of Women in Movie Trailers*. [Master of Arts, Western Michigan

University].

Repositorio

Masters

Theses,

https://scholarworks.wmich.edu/masters_theses/715

Padilla García, X. A. (2007). *La comunicación no verbal*. Madrid: Liceus.

Recuperado

de

https://www.researchgate.net/publication/317342074_La_comunicacion_no_verbal

Rousay, V. (7 de setiembre de 2023). *Top-Down Processing Examples In Psychology*.

Simply

Psychology.

Recuperado

de:

<https://www.simplypsychology.org/top-down-processing.html#:~:text=Top%2Ddown%20processing%20is%20perceiving,%2C%20values%2C%20and%20social%20influences>

Ruiz Sanjuan, C. (2016). Estado, sociedad civil y hegemonía en el pensamiento político de Gramsci. *Revista de Filosofía y Teoría Política*, (47), 1-18.

Recuperado de: <http://www.rfytp.fahce.unlp.edu.ar/article/view/RfYTPe002>

Švelch, J. (2017). Exploring the Myth of the Representative Trailer. *Kinephanos*.

Revue d'études des médias et de culture populaire, 7 (1), Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/321484002_Exploring_the_Myth_of_the_Representative_Trailer

Ruiz Trejo, M. G. y García Dauder, D. (2023). *Epistemologías feministas: cuerpo y emociones en investigación*. Universidad Autónoma de Chiapas. Recuperado de:

https://editorial.unach.mx/documentos/digitales/_libs/EPISTEMOLOG%C3%8DAS_FEMINISTAS.pdf

Urbina Ramírez, S., Riera Forteza, B., Ortego Hernando, J. L., y Gibert Martorell, S. (2002). El rol de la figura femenina en los videojuegos. *EduTec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (15), 1-12.

<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/544/278>

Williams, R. (2000). *Marxismo y Literatura*. Península. Recuperado de: https://canonliterariosalzmamm.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/04/marxismo-y-literatura_-raymond-williams.pdf

Anexos

Links a tráilers

Tráiler de *Horizon Forbidden West*:

<https://www.youtube.com/watch?v=Lq594XmpPBg>

Tráiler de *GTA VI Trailer 1*:

<https://www.youtube.com/watch?v=QdBZY2fkU-0>

Tráiler de *Resident Evil 4 Remake*:

<https://www.youtube.com/watch?v=E69tKrfEQag&t=1s>

Guía para la dinámica grupal

A continuación se deja de referencia una guía con cada paso de la dinámica. Se trata de un apartado que funciona como estructura de los dispositivos grupales.

Tarjetas

Las participantes deben escoger una a la vez e intercambiar sobre lo siguiente:

Apariencia Física	Vestimenta	Acciones Realizadas	Actitud del personaje
Preguntas de ayuda: ¿Cómo es la de las protagonistas? ¿Cómo es su piel, cabello, ojos, entre otros?	Preguntas de ayuda: ¿Cómo están vestidas?	Preguntas de ayuda: ¿Qué acciones vieron hacer las protagonistas? ¿Les inspira algo esas acciones? ¿Vieron alguna diferencia entre lo que hacen los hombres y las mujeres dentro del tráiler?	Preguntas de ayuda: ¿Cómo actúa el personaje? Si tuvieras que definirla en una palabra, ¿cuál sería?

Dinámica pregunta general

- Pregunta de carácter abierto, vinculada con estereotipos de género: ¿cómo se muestra a la mujer?
- En el caso de que sus respuestas no refieran a un estereotipo vinculado a lo que deberíamos ser como mujeres, se pregunta: ¿hay alguna idea de lo que deberíamos ser como mujeres?

Dinámica sobre identificación a través de imágenes de los personajes

- a. Cada participante cuenta con imágenes de los tres personajes analizados en el trabajo (Aloy, Ashley y Lucía), con la posibilidad de elegir a cualquiera de ellas.
- b. Se pregunta: ¿Por qué eligieron esa protagonista? para luego continuar con: ¿Se identifican de alguna manera con ella? Aclarando que esa identificación puede ser tanto física como comportamental.
- c. Las participantes cuentan con unos minutos para realizar todos los cambios que deseen sobre la imagen de la protagonista elegida, modificándolas de tal manera, en que ellas se sientan más identificadas. Dichos cambios pueden ser dibujados o pintados, y en el caso de querer cambiar algo de su comportamiento, puede ser por escrito.

Intercambio sobre los dibujos

- a. Proponemos a las participantes que muestren sus dibujos, que expliquen los cambios realizados y por qué los hicieron.
- b. En el caso de que una de las protagonistas no sea elegida por ninguna participante de la investigación, se preguntará, ¿hubo alguna razón por la que no la eligieron?, posible pregunta de ayuda en caso de ser necesario: ¿hay algo de ella con lo que se sientan o no identificadas?
- c. Una vez hecho el intercambio, se consulta qué personaje es de su preferencia para jugar, si el que fue creado por ellas o el original.

Cierre

- a. Se consulta a las participantes si hay alguna idea o comentario para adicionar.

- b. Se agradece la participación y se cierra la instancia.

Plantilla de consentimiento informado proporcionado a las participantes

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título del Trabajo Final de Grado: -

He sido contactado/a para participar en una investigación para culminar los estudios de la Licenciatura en Comunicación de la Facultad de Información y Comunicación de la Universidad de la República de - Nombre/s de estudiante/s . El objetivo de esta investigación es: -

Accedo a participar de un dispositivo grupal, que va a ser grabado y transcrito, dando permiso para usar el contenido en el citado estudio. Se me indicó que tengo derecho a retirarme de esta investigación hasta la instancia previa a ser entregada para su evaluación en Bedelía de la FIC. También tengo derecho de terminar la entrevista en cualquier momento, y en este caso, la información que brindaré no será utilizada en la investigación.

Se me dio la opción de elegir participar del dispositivo grupal y de que mis datos personales (nombre, edad e información que me identifique) no sean incluidos en el trabajo final. Esto lo señalaré debajo con una cruz. En este último caso mis contribuciones serán incorporadas de forma anónima.

He tenido la oportunidad de preguntar sobre el dispositivo grupal y se me ha contestado

satisfactoriamente las preguntas que he realizado. Consiento voluntariamente participar de esta instancia y estoy de acuerdo con todos los planteos expuestos.

Si surgieran dudas luego del dispositivo grupal podré contactarme con las responsables del trabajo a través de los siguientes canales de comunicación:

Nombre estudiante:

Mail de contacto del estudiante:

Celular del estudiante:

He leído este documento de consentimiento informado y he tenido la oportunidad de hacer preguntas que me surgieron.

Modo de participación en la investigación (marque uno debajo)

- ☐ Confirmo que doy mi consentimiento libremente.
- ☐ Solicito que mis datos personales (nombre, edad, filiación institucional e información que me identifique) permanezcan anónimos.

Nombre de la participante: _____ Firma: _____

Nombre de la investigadora: _____ Firma: _____

Nombre de la investigadora: _____ Firma: _____

Nombre de la investigadora: _____ Firma: _____

Fecha: _____

Se entrega una copia de este documento de Consentimiento Informado a la participante firmante.