



**UNPSJB**  
**Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales**  
**Lic. en Comunicación Social**

**Perspectivas de género en los videojuegos: un repaso histórico**

**Tesistas:**  
**Gerdel Nicolás Emilio y Rúa Jorge Adrián**

**Director:**  
**Dr. Sandoval Luis Ricardo**





## *Agradecimientos*

### **Nicolás Gerdel**

El cierre de un trabajo desarrollado en tiempos turbulentos y de cambios abruptos, siempre supone un ejercicio de reflexión constante. La revisión de una trayectoria que culmina en una investigación académica implica llegar a un horizonte en el que toca agradecer el privilegio de formarse en lo que representa la UNPSJB para la educación pública en el sur.

El agradecimiento es para todas las personas que acompañaron de alguna forma este proceso. Sin embargo, hay nombres propios que ameritan una mención particular.

En primer lugar quiero agradecer a mi padre Sergio Gerdel que me motivó a seguir una carrera y me sostuvo siempre que lo necesité. Agradezco a mis hermanos que me motivan a ser una mejor persona. A mi abuela Noelia Estévez que me regaló mi primer PSONE. A mi tía Veronica Di Leo que durante mi infancia me llevaba a trabajar con ella a un kiosko en el que se vendían copias de videojuegos.

También quiero darle las gracias a nuestro director Luis Sandoval que asumió el desafío de guiarnos. Finalmente, es primordial agradecer a mi compañero que siempre empujó el proyecto para adelante y que sin él nada de esto podría ser posible; gracias Adrián.

### **Adrián Rúa**

Este es el cierre de un proceso largo de esfuerzo, trabajo, días y noches de juego, lecturas y escrituras. El mérito de este esfuerzo es el resultado de todas las personas que pasaron por mi vida dejando enseñanzas de todo tipo; pero hay algunas que merecen esta mención especial.

El primero de estos lugares pertenece a mi madre, Mabel. Una trabajadora incansable que dedicó todo su tiempo y amor para que tanto a mi hermano como a mí nunca nos falte nada, y tengamos la posibilidad de elegir cada uno nuestro camino.

A mi hermano, Oscar. Mi primer amigo, que me dio el regalo más increíble: mis dos sobrinas, Josefina y Catalina.

A Lara, mi compañera de vida. Una persona increíble con quién tuve y tengo la suerte de coincidir todos los días.

A Nicolás, mi compañero en este trabajo, que se animó a empujar del carro a lo largo de todo este camino.

# ÍNDICE

## **PRESENTACIÓN**

## **AGRADECIMIENTOS**

## **INTRODUCCIÓN**

### **1. UN POCO DE HISTORIA**

1.1 VIDEOJUEGOS: DESDE LAS COMPUTADORAS GIGANTES AL LIVING

1.2 DE LA PRIMERA OLA FEMINISTA A LA PERSPECTIVA DE GÉNERO

### **2. ANTECEDENTES**

### **3. UN ACERCAMIENTO TEÓRICO: ¿QUÉ ENTENDEMOS POR...**

3.1 ...VIDEOJUEGOS?

3.2 ...GÉNERO?

3.3 ...ESTEREOTIPOS?

### **4. METODOLOGÍA: LAS SAGAS Y EL UNIVERSO**

### **5. ANÁLISIS DE DATOS**

#### **5.1 SINOPSIS**

5.1.1 GRAND THEFT AUTO

5.1.2 RESIDENT EVIL

5.1.3 TOMB RAIDER

#### **5.2 DATOS**

##### **5.2.1 ANÁLISIS UNIVARIADO**

5.2.1.1 GÉNERO

##### **5.2.2 ANÁLISIS MULTIVARIADO**

A) APARIENCIA FÍSICA, GÉNERO Y NACIONALIDAD

B) VIOLENCIA Y EDAD

C) GÉNERO, JUGABILIDAD Y ASCENDENCIA

D) NACIONALIDAD, PERSONALIDAD Y EJERCE VIOLENCIA

E) PERSONALIDAD, ROL/ESTEREOTIPO Y ASCENDENCIA

### **6 CONCLUSIONES**

### **7 BIBLIOGRAFÍA**

### **8 ANEXOS**

# INTRODUCCIÓN

La pandemia generada por el Covid-19 fue el momento clave para la radicación del videojuego entre las más grandes industrias de los medios de comunicación y entretenimiento, aumentando sus ventas en un 20% respecto al año anterior y representando un total de 174,9 mil millones de dólares en ventas, tanto de hardware como de software (Herrero, 2020).

Estos números hicieron que la industria gamer superase a otras industrias culturales, como el cine y las transmisiones deportivas juntas en 2020, y en un mercado tan difícil de ingresar como es el estadounidense. Estos datos son oficiales, por lo que se tiene que tener en cuenta también que las mediciones de consumo seguramente serían aún mayores si se considerara el comercio informal y la piratería en las estadísticas.

Además de su importancia en términos económicos, los videojuegos pueden ser estudiados como medio de comunicación, ya que ofrecen la posibilidad de ser utilizados como herramientas para la transmisión de mensajes.

Además de ser medio de entretenimiento y de ocio, el videojuego es un medio de expresión. En este sentido, Bourdieu, Burghi Cambón, Gullino y Martinho afirman que “los lugares de la comunicación representan espacios con los que se establecen nuevas formas de experiencia en lugares inmateriales, lo único que podemos tocar es el mouse, el teclado, el monitor, pero esos artefactos no son más que los medios para llegar a ese determinado lugar” (2006).

La creciente importancia de los videojuegos, tanto en términos económicos como culturales, lo vuelve un objeto significativo para el análisis desde una perspectiva comunicacional

En ese sentido, en esta tesis nos interesamos en los videojuegos como un vehículo de símbolos, como un texto en el cual se reproducen, evolucionan y problematizan ciertas representaciones sociales, como un lugar, crecientemente importante, en donde los jugadores acceden a historias sobre “cómo funcionan las cosas”, al decir de

Morgan (2008). Y, entre el conjunto de representaciones que allí pueden encontrarse, focalizamos específicamente en las representaciones de género.

Con el objeto enmarcado, la definición del ‘¿qué analizar?’ nos llevó a analizar algunas sagas populares y reconocidas por sus atractivos en cuanto a narrativa y jugabilidad y en las que los personajes preponderantes no podían romper el esquema del ‘Hombre Heterosexual’; con lo que surgieron nuevas preguntas acerca del rol de la mujer y las demás otredades dentro de estas sagas de videojuegos: Grand Theft Auto, Resident Evil y Tomb Raider.

En estas producciones la construcción de los personajes es marcada y busca establecer algunos patrones que exponemos a lo largo del trabajo. La creación y el refuerzo de estereotipos tiende a generar y establecer creencias dentro del videojugador (así como a cualquier otro consumidor de medios de comunicación).

A partir del análisis de contenido realizado en esta investigación, fue posible identificar algunas regularidades que encasillan al grupo analizado en ciertas características particulares, mediante el uso de estereotipos en las representaciones de sus miembros. Ante la aparición de estos patrones y las características de los mismos, principalmente en lo que hace a las mujeres heterosexuales, parece pertinente vincular este hallazgo con lo que Romero llama, en su “Pirámide de la Violencia”, el primer escalón de la violencia de género (retomado en De Alvear González, 2020).



El análisis de las representaciones en general, y de las de género en particular, reviste una importancia estratégica porque

todo lo simbólico se construye sobre las ruinas simbólicas precedentes y utiliza parte de sus materiales para la comprensión actual mediante significantes colectivamente disponibles. Es necesario por tanto, proceder a una deconstrucción de las significaciones actuales, fragmentándolas, para poder construir nuevos significados con los pedazos resultantes; cuestión extremadamente compleja, dado que habitamos un espacio simbólico repleto de significaciones preestablecidas. Por tanto, si los significados del espacio colectivo han quedado fijados y los simbolismos que podamos configurar en el espacio simbólico individual quedarían atrapados en el solipsismo (Cabañes, 2012).

Si lo anterior tiene una validez general, el caso específico de las representaciones presentes en los videojuegos posee una importancia particular, ya que mediante el juego (en este caso, el videojuego) “es posible conocer el imaginario colectivo de una sociedad, puesto que éste, dentro de los procesos de socialización impulsa a las personas a adoptar roles específicos” (Bueno Doral y García Castillos, 2012). Así, los videojuegos suponen espacios de relación y de creación identitaria además de vehículos para la transmisión intergeneracional de conocimientos y valores.

## **1. UN POCO DE HISTORIA**

En este primer apartado se consideró necesario hacer una base acerca de los dos conceptos troncales de este trabajo: los videojuegos y el feminismo. En este sentido, ante cada uno de ellos existió la necesidad de realizar un recorrido histórico breve, con el fin de poder establecer este punto de partida necesario para encarar la lectura de este trabajo.

### **1.1 VIDEOJUEGOS:**

#### **DESDE LAS COMPUTADORAS GIGANTES AL LIVING**

A mediados de la década de 1940, la Universidad de Pensilvania (Estados Unidos) realizó un hito para el mundo actual al dar a conocer el fruto de un arduo trabajo: la ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer). En ese entonces, en plena Segunda Guerra Mundial y posguerra, los grupos de investigación y desarrollo de los centros de estudios superiores se encontraban principalmente vinculados al desarrollo de tecnologías, principalmente con fines bélicos, para el Estado.

En ese trajín de acceso a un nuevo dispositivo tecnológico, estos ‘padres fundadores’ dedicaron sus tiempos libres en generar en estos dispositivos *espacios virtuales* lúdicos abstrayendo juegos desde la realidad hacia un mundo de vectores.

Pocos años después<sup>1</sup> surge el primer videojuego, llamado OXO (1952)<sup>2</sup>, que fue desarrollado en la Universidad de Cambridge (Reino Unido) por Alexander Douglas. Este juego, más que moderno y completamente vanguardista para la época, no era más que la versión virtual del clásico Ta Te Ti.

Con el puntapié del OXO y su éxito dentro del selecto grupo de habitués de los laboratorios universitarios ingleses, los primeros desarrolladores de otros lugares del

---

<sup>1</sup> El ENIAC data de 1946.

<sup>2</sup> Disponible en

[https://www.youtube.com/watch?v=2rUmdhRPsR8&ab\\_channel=XDavidXtreme](https://www.youtube.com/watch?v=2rUmdhRPsR8&ab_channel=XDavidXtreme)

(Visto el 12/11/20)

mundo también utilizaron los dispositivos disponibles para generar otros juegos en sus ratos libres, como es el caso de *Bertie the Brain* (Universidad de Toronto, Canadá) o *Tennis for Two* (Laboratorio Nacional Brookhaven, Estados Unidos), entre otros títulos.

Estos primeros videojuegos utilizaban elementos específicos de los espacios donde fueron generados y desafiaban estos recursos que se tenían a mano, demostrando la capacidad que tenían los ingenieros para explotar al máximo las (ahora) limitadas computadoras de la época, llevándolas más allá de su función original.

Avanzando en la línea de tiempo unas décadas, se puede afirmar que recién en 1972 se puede hablar acerca del arribo del videojuego al hogar<sup>3</sup>, suceso que se gesta tras la salida al mercado de la Magnavox Odyssey.

A pesar de ser la primera consola doméstica, recién el *boom* de éstas se dió tras el lanzamiento de la consola Atari Home Pong, que llevaba consigo el ya entonces conocido y exitoso juego de arcade, Pong.

En ese entonces, al ser una tecnología respectivamente nueva, las videoconsolas seguían siendo un elemento vinculado a los sectores más pudientes del mundo occidental; por lo que se puede afirmar que la verdadera masificación de la industria del videojuego recién se gesta a fines de la década, con la aparición exponencial de los locales comerciales con espacios para jugar con ‘fichines’ a los videojuegos.

Durante esta década, el avance tecnológico (como es el uso de procesadores de 8bit como el Intel 8008, entre otros) colaboró al crecimiento exponencial de los videojuegos y, en consecuencia de este suceso, aparecen dos de los casos más icónicos de la industria: *Space Invaders* (1978) y *Pacman* (1980); que oficializaron al videojuego como un dispositivo de consumo masivo.

---

<sup>3</sup>Suceso comparable con el concepto de domesticación de tecnologías de Roger Silverstone en *Televisión y Vida Cotidiana* (1996), que implica de manera tangible el fenómeno de hacer entrar en casa objetos traídos de un ámbito externo al hogar del consumidor, ya sea proveniente de los espacios públicos, de las tiendas, de las galerías, de los ambientes de trabajo o cualquier otro lugar; para darle un espacio físico dentro de la vivienda.

La masificación y el crecimiento de la industria pusieron a trabajar a los ingenieros, que generaron equipos cada vez más potentes y con tecnologías de vanguardia, presentando juegos con narrativas mucho más inmersivas, hasta llegar a lo que sin dudas fue un hito para la industria: la salida de la primer PlayStation, que fue lanzada por la empresa Sony a fines de 1994 en el mercado japonés, y al resto del mundo un año después.

Innovadora, con un sistema de juegos por CDs<sup>4</sup> y la capacidad de generar nuevas interfaces en un rudimentario mundo de tres dimensiones, cautivó tanto a desarrolladores como a jugadores; dando fin a la generación del cartucho, que se encontraba vigente desde mediados de los 80’.

Esta consola es considerada el hito principal para este trabajo, debido a que fue el puntapié y el ícono de la industria hasta hoy; así como el aquella que presentó (junto a sus contemporáneas) las primeras entregas de las sagas trabajadas, para luego crecer y prolongarse hasta la actualidad con nuevas ediciones en otros dispositivos, tanto de PlayStation como PC y otras consolas competidoras.

## **1.2 DE LA PRIMERA OLA FEMINISTA A LA PERSPECTIVA DE GÉNERO**

Se dice que en el siglo XVIII, durante la revolución francesa se pronunciaban los primeros discursos que promulgan la igualdad, la libertad y la fraternidad para todos los seres humanos (y humanas). Uno de los escritos fundantes de la filosofía y del movimiento feminista es la “Declaración de los Derechos de la Mujer y de la Ciudadana”<sup>5</sup> de Olimpia Gouges en el que reclamó un trato igualitario de la mujer con respecto al hombre en todos los ámbitos públicos y privados; tal pronunciamiento resultó provocador para la naciente burguesía de la época por lo que decidieron que fuera guillotinado en 1793. En la Inglaterra de 1792, Mary Wollstonecraft escribió la

---

<sup>4</sup> Si bien ya había sido puesta en práctica años antes en otros dispositivos (como el Sega Mega-CD), este no había sido tan aprovechado como en la consola de Sony.

<sup>5</sup> Surge como una respuesta de las mujeres a la “Declaración de los Derechos del Hombre y el Ciudadano”(1789) porque fueron excluidas a pesar de la universalidad que pregona la revolución.

“Vindicación de los derechos de la mujer”, en el texto, defiende la igualdad entre los géneros y pone en jaque los privilegios de una sociedad patriarcal buscando una explicación social a sus experiencias privadas.

No obstante, antes de la consolidación del feminismo, las mujeres ya habían denunciado con escritos las situaciones de desigualdad que tenían que afrontar. Un antecedente significativo es el libro *La ciudad de las damas*, en el que su autora, Christine Pizan denuncia y hace explícita la misoginia de su contexto histórico. En este marco se preguntaba “cuáles podrían ser las razones que llevan a tantos hombres, clérigos y laicos a vituperar a las mujeres, criticándolas bien de palabra, bien en escritos y tratados. No es que sea cosa de un hombre o dos [...] sino que no hay un texto que esté exento de misoginia. Al contrario, filósofos, poetas, moralistas, todos – la lista sería demasiado larga – parecen hablar con la misma voz [...] si creemos a esos autores, la mujer sería una vasija que contiene el poso de todos los vicios y males” (Pizan, 2001, p. 64).

Más tarde, Poulain de la Barre, un cura de 26 años, publicó en 1671 un libro titulado *La igualdad de los sexos*. Allí definió que “la mente no tiene sexo” y de esta manera esgrimió una fuerte crítica al arraigo de los prejuicios, al mismo tiempo, que apoyó el acceso a la educación por parte de las mujeres como uno de los caminos a una sociedad más progresista. De esta manera, tomaba forma una de las principales reivindicaciones de los feminismos de la primera y segunda ola: el derecho a la educación.

La lucha de las mujeres denominada como *la primera ola del feminismo* está situada en la Europa colonial de los últimos años del siglo XVIII y el siglo XIX. Las protagonistas de esa generación peleaban por sus derechos y se solidarizaron con luchas de movimientos que combatían contra otras opresiones; por ejemplo, luchaban por la abolición de la esclavitud.

“Los cuadernos de quejas” (1789) es un trabajo colectivo escrito por mujeres de la época en el que exigían; derecho a la educación , al trabajo, derechos matrimoniales y el derecho a la ciudadanía femenina. Hasta ese momento se les negó la formación académica y se las condiciona, desde los mecanismos de poder patriarcales, a roles

vinculados a la maternidad. Muchas mujeres que cuestionaban los principios de esa sociedad eran sentenciadas a la guillotina o se veían obligadas al exilio. De este modo, las mujeres fueron excluidas del ámbito de los derechos, sin embargo, sus esfuerzos no fueron en vano, sirvieron de impulso a *las sufragistas* y dieron los primeros pasos como movimiento organizado dando origen a *la segunda ola feminista*.

Las precursoras de *la segunda ola*, consideraban que alcanzar el voto femenino era un paso fundamental para el reconocimiento de otros derechos como el libre acceso a las profesiones y los estudios superiores.

En paralelo, en Estados Unidos las mujeres luchaban por la independencia de su país y la abolición de la esclavitud. Cuatro de esas mujeres, en 1840, viajan a Londres a un congreso anti-esclavista donde, en un principio, se les negó la entrada por ser mujeres aunque, finalmente, las dejaron participar pero ocultas detrás de una cortina.

Ocho años después, Lucrecia Mott y Elizabeth Cady Stanton organizan la Convención de Seneca Falls en la que se redacta la “Declaración de los sentimientos” como resultado del consenso de una agenda política del feminismo. Se considera a esta reunión como el primer foro público y colectivo de las mujeres. No obstante, pese a solidarizarse con otras luchas, ni el movimiento antiesclavista quiso apoyar el voto a las mujeres por temor a perder el suyo, conquistado a partir del congreso de 1840.

Como resultado de los procesos independentistas y las precursoras de *la segunda ola*, nace el movimiento sufragista, tanto en Inglaterra como en Estados Unidos a mediados del siglo XIX, con el impulso del pensamiento crítico sembrado por Gouges y Wollstonecraft. Este ideal corre ambos puntos y se expande hasta finales de la Segunda Guerra Mundial.

En 1920, luego de cuatro décadas de protestas y acciones de colectivos sufragistas, el voto femenino fue posible en Estados Unidos. Por otro lado, en Inglaterra, la primera petición oficial al Parlamento por el voto femenino fue presentada y rechazada en el año 1832. En 1866 Elizabeth Garret y Emily Davies redactan otra petición que es presentada por el diputado Jhon Stuart Mill pero es criticada y rechazada por el resto del Parlamento. Como consecuencia de la negativa, Mill escribe “La sujeción *de la*

*mujer* (1869) arremetiendo contra la sociedad patriarcal. El texto tuvo muy buena recepción por parte del público femenino.

Con métodos de lucha cada vez más radicalizados y con el surgimiento de “*las obreras*” en los periodos de guerra por la ausencia de los hombres en las actividades económicas, comienza a transformarse la estructura social. En 1928, las mujeres de Inglaterra consiguieron votar en los mismos términos que los hombres.

Con el sufragismo, “el feminismo aparece, por primera vez, como un movimiento social de carácter internacional, con una identidad autónoma, teórica y organizativa. Además ocupará un lugar importante en el seno de los grandes movimientos sociales, los diferentes socialismos y el anarquismo” (De Miguel, 2002, p. 226).

En este contexto histórico, comienzan a existir algunas ramificaciones dentro del feminismo. Sojourner Truth, una esclava liberada, fue una de las primeras mujeres en pronunciar discursos sobre los problemas que tenían las mujeres negras, condicionadas a una doble exclusión; la de raza y la de género. “¿Y acaso no soy yo una mujer?” reflexionaba e interpelaba Truth a sus oyentes y daba un puntapié para el desarrollo del feminismo de las mujeres negras como contrapartida de un feminismo etnocentrista y clasista.

En 1932, en Argentina, la Cámara baja aprobó el voto femenino pero en el Senado nunca se trató. Durante la década de 1940 y el interregno que la caracteriza se postergó el voto de las mujeres. Sin embargo “la inquietud por la situación local no era menor entre las socialistas, radicales, católicas liberales, y entre las anarquistas que, aunque habían estado lejos de las demandas de derechos formales, siguieron abogando por la completa autonomía femenina –incluyendo el derecho a recusar la maternidad forzosa–, en un mundo asediado por la pérdida de las libertades y asolado por gobiernos totalitarios” (Barrancos, 2014; p.4). Con la llegada de Eva Perón al poder y su influencia en los sectores populares, el voto femenino es aprobado en el Congreso en 1947; aunque recién la primera experiencia de voto femenino se realizó en 1951.

En 1949 Simone de Beauvoir marca un hito en la historia de la teoría feminista al publicar *El segundo Sexo*. En el libro da cuenta de la construcción desigual de la otredad de las mujeres en un mundo donde los hombres detentan el poder y la cultura. En otras palabras, describe la relación de asimetría entre varones y mujeres desarrollando la idea del androcentrismo a través de la heterodesignación. La autora propone que no hay nada biológico ni natural que explique la subordinación de las mujeres y, de esta manera, profundiza en la idea de que el género es una construcción social; “no se nace mujer, se llega a serlo”.

La transición entre la *segunda ola* y la *tercera ola* se da después de la Segunda Guerra Mundial, en un contexto donde las mujeres vuelven a ser desplazadas a “la esfera doméstica” por el regreso de los hombres a las fábricas. Además de que se echó a las mujeres trabajadoras, los discursos fascistas se habían extendido por todo el mundo. Los desafíos para la nueva ola mutaban.

Betty Friedan en su obra *Mística de la feminidad* (1963) descifra el rol opresivo impuesto a las mujeres bajo el modelo de *ama de casa y madre de familia*. La publicación consiguió que muchas mujeres tomen conciencia de su propia opresión. La repercusión positiva del texto motivó a su autora a fundar la Organización Nacional para las Mujeres, mejor conocida como NOW, en 1966. NOW buscó reivindicar la igualdad de oportunidades y poner fin a la discriminación de las mujeres y de otros grupos marginados frente al empleo. La organización tenía como objetivo, entre otras preocupaciones, terminar con la falsa imagen estereotipada que montaban los medios sobre la mujer. A este movimiento originado por Friedan se lo denominó como el feminismo de *las liberales*.

*Las liberales* entienden la situación de las mujeres como una desigualdad, por lo que buscan cambiar el sistema hasta conseguir la igualdad entre sexos. Plantearon que el principal problema es su exclusión de la esfera pública.

En la década de 1960 se vivió mucha agitación política producto de la proliferación de diversos movimientos sociales de carácter contracultural. Por un lado, *las liberales* luchaban por la igualdad en una asociación auténticamente igualitaria con los hombres. Por otro lado, un sector de mujeres que no se sentían representadas con

NOW y que se enfrentaban a una invisibilización como agentes de cambio, deciden organizarse de forma autónoma y originan la corriente conocida como *feminismo radical* (1967- 1975). Para *las radicales* no se trata sólo de ganar el espacio público sino que, a su vez, consideran necesario transformar el espacio privado. De este modo, denuncian los malos tratos, la explotación económica, la desigual distribución de tareas dentro del hogar y exponen la violencia de género perpetrada por los mandatos sociales impuestos por los hombres refugiados en la impunidad de un sistema de justicia patriarcal.

*Política Sexual* de Kate Millet (1969) y *La dialéctica del sexo* (1970) de Sulamith Firestone son consideradas dos obras fundamentales del *feminismo radical*. Estas publicaciones definieron conceptos fundamentales para el análisis feminista como; género, patriarcado y casta sexual. Sí bien el feminismo radical se origina en Estados Unidos se extiende a todo el mundo, principalmente, por el reclamo de los derechos reproductivos. *Las radicales* rompieron el concepto de jerarquía y sustituyeron la representación por la participación y el reparto de poder.

“Las críticas a la cultura patriarcal de las radicales norteamericanas les hicieron profundizar en una cultura propia de las mujeres, alejada de la que habían construido los hombres. De ahí nacería el feminismo cultural que cuando se importó a Europa y fue traducido y asimilado, se convirtió en el feminismo de la diferencia [...] El respeto a la opción sexual trajo consigo el nacimiento de un feminismo lesbiano con identidad propia. Lo mismo ocurrió con la raza. El feminismo de las mujeres negras ha tenido un desarrollo y una presencia específica extraordinariamente potente en las últimas décadas. Un nuevo feminismo, el feminismo institucional se desarrolló a partir de las conferencias internacionales de la mujer auspiciadas por la ONU y la entrada en los distintos gobiernos de las reclamaciones políticas de las feministas y, más recientemente, con la llegada de mujeres políticas surgidas del feminismo” (Varela, 2013, p. 33).

Además de los movimientos feministas, un hito histórico e imprescindible al momento de hablar de diversidad es la revuelta de Stonewall del 28 de junio de 1969. Ese día, en un bar llamado Stonewall Inn (New York) miembros de la comunidad

LGTBQI+ respondieron al constante hostigamiento policial. La policía había entrado al lugar de forma violenta intentando someter y arrestar a los concurrentes que estaban por fuera de lo heteronormativo. Las personas cansadas de la clandestinidad y la violencia respondieron a esa situación con varios días de protesta en contra de las políticas conservadoras impulsadas desde la moral impuesta por la iglesia y ejecutadas por la policía. Este acontecimiento dió impulso al movimiento de la diversidad sexual porque se extendió lo suficiente para alcanzar notoriedad pública y alcanzar la agenda de los medios. Gracias a estos activistas y los que siguieron es posible hablar de diversidad y de género con el horizonte de construir una sociedad más justa.

Para la década de 1990, el sistema sexo-género era desenmascarado desde diferentes disciplinas y por diversos estudios científicos como estructura de dominación y opresión generadora de desigualdades basadas en “lo natural de cada sexo”. Cuatro décadas atrás, en 1949, Simone de Beauvoir inauguraba otra concepción del concepto género superadora de la visión biologicista en la que según el sexo se atribuían características femeninas o masculinas por una concepción binaria de acuerdo al sexo asignado al nacer (cabe aclarar que incluso biológicamente existen más de dos diferenciaciones respecto a los genitales). Otra autora clave en este contexto es Judith Butler que publica *El género en disputa* (1990). Ella considera que el concepto de género y cualquiera de sus categorizaciones no proviene de un suceso estrictamente biológico; sino una construcción social y un discurso que genera una norma acorde a la sexualidad, es decir un imaginario social que es el que marca el deber ser de un cuerpo determinado a través de los discursos, las prácticas y las normas establecidas por cada sociedad. De esta forma, el género comienza a ser entendido como una construcción sociocultural de los comportamientos, actitudes, sentimientos, roles, identidades, que es aprehendido culturalmente en interacciones y no en asignaciones fundadas en el orden natural. Sin embargo, la dominación se evidencia cuando el sistema sexo-género hace un maniqueo sobre las diferencias convirtiéndolas en desigualdades.

## **2. ANTECEDENTES**

En los últimos años, los videojuegos han adquirido un rol relevante como objetos para su análisis como fenómenos socioculturales. Esto se debe a su incidencia como medio dentro de una sociedad, lugar que ha ocupado y en el que se ha expandido notoriamente en los últimos tiempos.

Al analizar sobre este inciso, el primer trabajo que parece pertinente destacar, es el de Mendizábal; quién hace hincapié en que “los videojuegos crean un espacio, definen y estetizan un tipo de práctica, y llevan al jugador a hacer mundos posibles bajo la premisa de que con el jugar con los videojuegos se hipotetiza el mundo actual. La base está en comprender que la cultura que ellos establecen tiene una dimensión particularmente resemantizadora por lo que el hecho de jugar si bien es funcional a la estructuración de la cultura es igualmente fundamental para la comprensión de los mecanismos de poder, los que ahora se simulan” (2004, p.14).

Lo que el autor quiere explicar con la cita anterior, es que los videojuegos no son solamente un elemento recreativo; sino que también son objetos y producciones culturales de una sociedad que pregona situaciones como el éxito y el liderazgo como el ideal del hombre dentro del sistema social capitalista que se ve hace siglos y se refleja en las representaciones mediáticas del último siglo. También es destacable como éstas son fieles al mundo actual; o al menos a las construcciones que generan los grupos de poder dominantes de este sistema. Estos grupos dominantes son quienes tienen el poder económico y con ese mismo crean un entramado social, remarcando sus relaciones con el mundo como si esas fuesen únicas, correctas y verídicas; por lo que Mendizábal remarca cómo “... la idea de poder es parangonable con la de cultura, como trama significado diseminada. Por ello tiene que ver con heterotopias o lugares de impugnación o de resituación identitaria que muestran la espacialización del poder en un intrincado sistema de planos, cuerpos y redes que dentro de lo social aluden a una acumulación de saberes” (2004, p. 15).

Otro trabajo vinculado a esta tesis es El rol de género en los videojuegos ; de Piedad Sauquillo Mateo, Concepción Ros Ros Y María Carmen Bellver Moreno. En este texto, las autoras parten de una idea similar a la de Mendizábal; argumentando como “los videojuegos utilizan como recursos la imagen, el texto, la música, y las

características específicas del propio medio en un contexto general de valores y actitudes acuñados en sociedad, por lo cual, frecuentemente, reproduce estereotipos y prejuicios que no responden a una sociedad en transformación pero que todavía persisten en el imaginario colectivo” (2008, p. 137).

Otro de los trabajos vinculados a esta tesis es el de Lara de la Paz Rodríguez, quien realizó en 2019 un trabajo llamado “La imagen y el rol de la mujer en los videojuegos: desafíos ante estereotipos, rechazos y discriminaciones”. En el mismo, buscó analizar los elementos presentes en los videojuegos que refuerzan los estereotipos sexistas e investigar los porqués del tratamiento de la mujer sexualizada en la industria.

Jordi Sánchez-Navarro y Daniel Aranda en su publicación “Los videojuegos como espacios para lo social” refuerzan la constitución de los videojuegos como un producto comunicativo y discuten sobre las relaciones que se establecen entre juegos y jugadores. “La experiencia de juego está predefinida, modificada y postdefinida por las múltiples dimensiones que forman parte de la redes de significación que se establecen en torno tanto al hecho de jugar como de los juegos como producto”(2010, p.133). ‘Videojugar’ supone una actividad performativa y, por tanto, una característica crucial que los diferencia de otros medios basados en la recepción. Para estos autores los juegos se pueden experimentar como un drama simbólico o ensayos de la vida.

Antonio Corona es otro autor significativo para el desarrollo de esta investigación con las publicaciones “Videojuegos, identificación y agencia: por qué la diversidad no es suficiente” (2016) y “¿Vestuario o agencia? Representación de género en cinco videojuegos de acción de la séptima generación” (2019). Uno de los conceptos a rescatar de este autor es el de identidad gamer, que a su punto de vista, depende de las circunstancias sociopolíticas y culturales en las que se está jugando. Busca responsabilizar a la industria sobre las representaciones que crea en sus videojuegos. A su vez, plantea que muchos jugadores que se encuentran fuera del centro cultural de la industria podrían interiorizar significados problemáticos respecto a las relaciones de poder en el mundo. “La diversidad de consumo no encuentra paralelo en la diversidad de representación”(2016, p.71)

Además, existen investigaciones anteriores similares pero que se desarrollaron en otros medios, principalmente en series. Uno de ellos es el trabajo de Ortega y Solá (2016), realizaron un análisis de los personajes principales y secundarios de un conjunto de series que se televisaron a lo largo del año 2010, para observar la representación de las mujeres trabajadoras. Para esto, se utilizó el método cuantitativo y mediante fichas se tuvieron en cuenta distintas variables (sexo, edad, clase social, nacionalidad, etnia, profesión, orientación sexual, religión, estado civil, características físicas y personalidad) que servían para caracterizar a los personajes.

Guerrero González y González Leal (2010) se acercaron con su trabajo “Análisis de contenido de los estereotipos presentes en ‘The Big Bang Theory’” a las construcciones sociales en narrativas de una forma cuantitativa. Las autoras buscan indagar sobre los estereotipos recaídos en el concepto “nerd” y en la relación que este concepto tiene con los trabajos que desempeñan hombres y mujeres; sus roles y acciones en la serie.

Siguiendo el trabajo vinculado a las series, Galán Fajardo (2006) realizó un análisis cuantitativo con el fin de estudiar los estereotipos de los personajes inmigrantes, para el que desarrolló una ficha de análisis con la que relevó las dimensiones física, psíquica y sociológica de los personajes.

Ya en un caso local, Gudiño Hernández y Peralta Bareille (2020) realizaron una tesis de grado llamada, “Estereotipos y representaciones en series argentinas de temática marginal”. Los casos de ‘Okupas’, ‘Tumberos’, ‘El comodorense’ y ‘El marginal’”, focalizada en los estereotipos presentes en las series de este tipo.

Con estos trabajos de investigación específicos sobre el tema, se puede llegar a reafirmar la importancia de los productos culturales, y en particular, de los videojuegos, como medios de representación social. Los mismos autores remarcan como, al igual que los demás medios como la televisión, las series y el cine, entre otros; responden al poder dominante de turno en de la sociedad que los produce; creando espacios y personajes que argumentan sus posturas respecto al mundo. Este mundo se caracteriza por acarrear ciertas construcciones sujetas al mundo WASP (principalmente por la pertenencia espacial -en su mayoría Estados Unidos- de las una industrias vinculadas al videojuego en un mundo globalizado); en donde se puede ver

al hombre blanco, anglosajón y protestante (y también se podría sumar la cualidad de heterosexual) como el dueño de la capacidad de liderar y manejar el mecanismo de poder.

Por último, es relevante para el trabajo destacar el trabajo del sitio Feminist Frequency<sup>6</sup>, una ONG encabezada por la comunicadora Anita Sarkeesian. De allí, se rescatan conceptos establecidos en un glosario, que se destacan y son aplicables como categorías en los casos presentados de personajes en las sagas analizadas, como es el caso de Damisela en Apuros (Damsel in Distress), Señorita Macho (Ms. Male character), Trofismo (Trophyism), entre otros.

---

<sup>6</sup> <https://feministfrequency.com/resources/>

### **3. UN ACERCAMIENTO TEÓRICO: ¿QUÉ ENTENDEMOS POR...**

#### **3.1 ...VIDEOJUEGOS?**

*“La cultura no puede desarrollarse sin un contexto lúdico porque la cultura aparece [y se desarrolla] en forma de juego”  
(Sánchez-Navarro, Aranda 2010).*

En un plano ‘físico’ se puede decir que es un dispositivo digital sumamente sofisticado, que ha sido una de las innovaciones más relevantes de las últimas décadas; en las que ha evolucionado tanto desde su parte intangible (software) como, en el plano físico (hardware); al punto de incorporar tecnologías con interfaces hápticas.

A pesar de ser un sistema complejo, el videojuego ha estado en el ojo de la tormenta desde sus inicios; *ergo*, suele ser estigmatizado con la niñez. En este marco, la reverberación de discursos prejuiciosos con una impronta, generalmente, adultocentrista sobre el *gaming* como: “los videojuegos son cosas de niños”, “los videojuegos crean adicciones”, “los videojuegos amenazan la sociabilidad”; y la proliferación de desinformaciones generadas en montajes televisivos para criminalizar, incluso patologizar a las personas que juegan videojuegos<sup>7</sup>, en el planteo de nuestra investigación surgió el siguiente interrogante: ‘¿Cómo podemos abandonar las trivialidades para empezar a indagar sobre videojuegos con criterio?’.

En el sentido que este trabajo necesita, debemos afirmar que éste es mucho más que un dispositivo conformado por circuitos y mensajes internos como, por ejemplo una calculadora, sino que el punto que hace que la videoconsola sea el lugar en el que el videojuego trascienda los límites establecidos, es la presentación de esquemas narrativos. Tanto las creaciones (hoy) simples y abstractas de aquellas entregas de décadas atrás, para presentar entramados mucho más complejos y elaborados en la

---

<sup>7</sup> Leiva, V. (2021, 6 septiembre). *Fortnite: las afirmaciones falsas que relacionan el juego directamente con la masacre de Nueva Zelanda*. Chequeado. <https://chequeado.com/el-explicador/fortnite-las-afirmaciones-falsas-que-relacionan-el-juego-directamente-con-la-masacre-de-nueva-zelanda/>

actualidad; en los que, como afirman Guerrero González y González Leal se “representan y transmiten los valores, ideologías, costumbres y visiones de su lugar de origen” (2010, p. 3) y es que, a su vez, “los videojuegos representan el inicio de las narrativas hipermedia” (Esnaola, 2006).

Enfatizando sobre el exponencial crecimiento de la *industria gamer* presentado en apartados anteriores, Fernández Ruiz considera en su trabajo que este suceso histórico ocurrido en las últimas décadas ha ayudado a que los videojuegos hayan “pasado de ser meros artefactos rudimentarios diseñados para explotar las capacidades de entretenimiento del ordenador, a una nueva y sofisticada forma de arte popular” (2011, p. 3).

Siguiendo la línea del autor anterior, Martínez Verdú se anima a categorizar al videojuego bajo el mote de *El Octavo Arte*, debido a que, “ofrecen las mismas experiencias como el cine, o la literatura”, pero a diferencia de estos, “permite al usuario poder interactuar con la historia, siendo así potencialmente más inmersivo que los anteriores” (2007, p. 248). En este sentido, Cabañes, indica que “si el juego convencional se situaba en el terreno de lo simbólico como medio o herramienta a través de la cual comprender y transformar estructuras y significados, el videojuego opera sobre lo simbólico de este modo, pero también a través de la modificación de nuestra interfaz sensorial-tecnológica, lo que implica per se un modo diferente de aprehender el mundo”(2012; p. 6).

Por su parte, Sauquillo Mateo, Ros Ros y Bellver comentan en su trabajo acerca de la importancia del mismo como agencia socializadora, haciendo énfasis en dos puntos. En el primero, de una connotación positiva, comentan que al ser un medio con sus características particulares, puede vincularse y colaborar con diversos sectores, como es el caso del sistema educativo “ya que se puede convertir en una escuela complementaria al aprendizaje del niño”; pero en contrapartida, remarcan un fuerte punto de atención debido a que incitan la formulación de “un sistema comunicativo unidireccional que fomenta la pasividad”, siendo este un punto de análisis principalmente desde los países y grupos consumidores no productores de la industria. (2008, p. 133-134).

Las consolas de la década de los noventa, como consolidación de la domesticación (Silverstone 1996) de los videojuegos, forman parte de un paisaje tecnocomunicativo en constante expansión de acuerdo a las cifras que muestran su consumo. En líneas generales, los videojuegos son artefactos tecnológicos contruidos e interpretados culturalmente (Pinch y Bijker 2008). Al considerar que la industria del videojuego está, mayoritariamente, concentrada en Estados Unidos ya nos da indicios de una lógica de centro-periferia porque, como fenómeno cultural en el continente, se enuncia en el contexto de un diálogo asimétrico (Corona 2019). Además de la concentración económica, otro aspecto preocupante es la posición central de esta industria en el relato dominante. En otras palabras, se pone de manifiesto “las constricciones provenientes del orden cultural dominante en la sociedad” (Sandoval 2021).

Pensar en el proceso de interacción que involucra *hardware-software-gamer* nos permite entender que los videojuegos son productos comunicativos que responden al deseo de sus consumidores a experimentar placer, de potenciar sus vínculos sociales y ejercitar diferentes aspectos de su identidad; “son poderosos instrumentos con los que los usuarios aprenden a situar significados, a construirlos, a través de la experiencia”(Sánchez-Navarro, Aranda; p 140). Ciaurriz Velasco destaca que “interactividad provoca un —placerl de actuación, de inmersión y de transformación que puede generar una extraordinaria vivencia narrativa: el usuario se introduce (inmersión) en un mundo narrativo en el que a través de su actuación (interacción) va modificando (transformación) el mundo de ficción y va generando tramas que completan la historia” (2010; p.17).

Ruiz Collantes considera que los sistemas de reglas, dentro de los videojuegos, “que definen estructuras narrativas abstractas y que los jugadores aceptan para jugar como contratos, son fundamentales porque constituyen la propia posibilidad de jugar y porque aseguran el carácter intersubjetivo y compartido del partido o la partida como narración y como experiencia narrativa”(Ruiz Collantes en Scolari,2013; p.38) . No obstante Jenkins señala que las reglas de la sociedad dan paso a las reglas del juego. Las expectativas sociales se reafirman mediante el contrato social que gobierna el

juego, incluso cuando se dejan de lado simbólicamente dentro de las fantasías transgresivas representadas en los juegos”(2006; p 259).

Al igual que cualquier otro medio de comunicación (o expresión artística tradicional), los videojuegos monopolizan el poder a la hora de construir un mensaje, y este es un aspecto que puede verse en la búsqueda y la elección de ciertos parámetros que no hacen más que representar y reflejar la cosmovisión de sus creadores o desarrolladores en el producto.

Quien avanza sobre este punto en particular es Mendizábal, quién en su trabajo *Máquinas de Pensar*, remarca que los videojuegos “cooptan al espacio social y urbano y se inscriben, al mismo tiempo, como los nuevos emplazamientos virtuales desde los cuales parece elaborarse otra forma de constituir la socialidad en las ciudades informacionales” (2004, p. 12).

Más adelante en el trabajo, el autor comenta que en esta “cooptación” se puede ver reflejada la cosmovisión de quienes desarrollan los videojuegos<sup>8</sup> debido a que las decisiones de en dónde y cuándo generar tanto los espacios virtuales como los personajes no son librados al azar; sino que tienen el fin de generar un sentido en la narración que se presenta al videojugador. Del mismo modo, Cabañes afirma que “se basan en un contexto político determinado que se encuentra en el imaginario social y crean significados mediante elementos tanto narrativos como no-narrativos (como la retórica, los gráficos, el gameplay, las reglas, los objetivos, la asociación, lo abstracto y lo categórico) con un objetivo diferente al lúdico para la creación de un significado suministrando un horizonte simbólico para comprender el mundo”(2012; p. 10).

Si bien LeGrice en su trabajo *Cine experimental en la era digital* (2001) trabaja con la respectiva industria, puede compararse su postura respecto al poder que posee la

---

<sup>8</sup> Recientemente la participación de mujeres en el diseño de videojuegos ha mostrado cierto crecimiento en algunas regiones. No obstante, las figuras femeninas son infrarrepresentadas en los títulos. Caddy, B. (2020, 16 abril). «*I was always told I was unusual*»: why so few Women design video games. The Guardian. <https://www.theguardian.com/education/2020/feb/17/i-was-always-told-i-was-unusual-why-so-few-women-design-video-games>

cámara con el poder que tienen tanto los desarrolladores como los diseñadores de videojuegos, debido a que ellos son quienes trabajan y establecen bajo su criterio las fronteras de la producción mediática; eligiendo así qué es lo que ingresa y que es lo que queda fuera del espectro a mostrar; y cómo mostrarlo al jugador. A propósito, Jenkins destaca que “no todo jugador piensa profundamente en sus experiencias de juego, ni reflexiona todo diseñador sobre los significados ligados a la violencia en sus creaciones. La mayoría de los juegos actuales hacen poco por animar a los jugadores a reflexionar y conversar sobre la naturaleza de la violencia” (2006; p 260)

### 3.2 ...GÉNERO?

Respecto a este concepto, hay que destacar que en el discurso social, aún perduran visiones que hablando desde un diagnóstico médico sobre la condición biológica (sexo) de un cuerpo imponen una primera definición de género, enmarcada por una impronta binaria según la genitalidad, que es el punto de partida de una socialización diferencial de género.

No obstante, la categoría de género es una de las grandes banderas de las luchas sociales por el reconocimiento de las identidades en todo el globo. La creación y el crecimiento de movimientos que nuclean a los diferentes géneros tomaron notoriedad y abrieron un nuevo mundo, obligando a las diferentes sociedades a abandonar el dualismo Hombre-Mujer establecido por la biología hasta incluso en el marco legal estatal<sup>9</sup>, para comenzar a abarcar a todos aquellos que se encuentran por fuera del esquema establecido históricamente.

De igual manera, este crecimiento no es un hecho aislado, sino la salida a la luz y la aceptación de las luchas de décadas de distintos grupos que representan a aquellas personas que no ingresan en alguno de los géneros binarios establecidos.

---

<sup>9</sup> Uno de estos casos es el de Argentina, que el 2021 oficializó la opción No Binaria en el Documento Nacional de Identidad, que se enmarca con una 'X', rompiendo el esquema dual establecido históricamente.

<https://www.argentina.gob.ar/noticias/dni-no-binario-un-gran-paso-hacia-la-visibility-y-el-reconocimiento-la-identidad> (Visto el 21/11/21)

Posiblemente, la autora más conocida sobre la temática sea Judith Butler, quien considera que el concepto de género y cualquiera de sus categorizaciones no proviene de un suceso estrictamente biológico; sino que implica una construcción social y un discurso que se genera una norma acorde a la sexualidad, es decir un imaginario social que es el que marca el deber ser de un cuerpo determinado a través de los discursos, las prácticas y las normas establecidas por cada sociedad. La autora entiende al cuerpo y lo define textualmente como “una superficie cuya permeabilidad está políticamente regulada, una práctica significativa dentro de un campo cultural en el que hay una jerarquía de géneros y heterosexualidad obligatoria” (Butler, 1990;p. 271)

En la misma línea, Della Ventura Gonzalez (2016) explica que “podríamos definir el concepto género como los conjuntos de prácticas corporales, lingüísticas, habilidades, formas de vestir (...) que se atribuyen socialmente a los sexos socialmente admitidos al hombre y a la mujer”; comparándolas con las señales de tránsito debido a que a fin de cuenta poseen significados arbitrarios y no dependen de ninguna realidad dada, sea visual, religiosa o ‘natural’: “Simplemente es un lenguaje cuya performatividad lo vuelve útil para la sociedad”.

Para una *perspectiva de género* es pertinente observar cómo la categoría interactúa con otras categorías sociales, económicas y culturales para articularlas entre sí y, en consecuencia, ver cómo operan las complejas redes de las relaciones de poder que se tejen.

En esta línea, para Magally Huggins, el género también es una forma primaria, excluyente y jerárquica de relaciones de poder condicionada por elementos fundamentales de la división sexual del trabajo (2002).

Por su parte, Marcela Lagarde remarca que “el género implica:

- Las actividades y las creaciones del sujeto, el hacer del sujeto en el mundo.
- La intelectualidad y la afectividad, los lenguajes, las concepciones, los valores, el imaginario y las fantasías, el deseo del sujeto, la subjetividad del sujeto.
- La identidad del sujeto o autoidentidad en tanto ser de género: percepción de sí, de

su corporalidad, de sus acciones, sentido del Yo, sentido de pertenencia, de semejanza, de diferencia, de unicidad, estado de la existencia en el mundo.

– Los bienes del sujeto: materiales y simbólicos, recursos vitales, espacio y lugar en el mundo.

– El poder del sujeto (capacidad para vivir, relación con otros, posición jerárquica: prestigio y estatus), condición política, estado de las relaciones de poder del sujeto, oportunidades.

– El sentido de la vida y los límites del sujeto”(1996, p.12).

Por otro lado, es necesario hacer foco en las construcciones de género. Las mismas funcionan correspondiendo atribuciones socioculturales sobre la base del sexo, el cual a su vez es definido y valorado socioculturalmente. En este sentido, la identidad sexual es un aspecto de la identidad de género. Al respecto, Benahabib destaca que “el sexo y el género no se relacionan entre sí como lo hacen la naturaleza y la cultura pues la sexualidad misma es una diferencia construida culturalmente” (1992,p. 52).

A través de las construcciones de género las sociedades se organizan y elaboran las identidades de sus integrantes, habitualmente, desde una mirada binaria. Estas identidades normadas, a su vez, contienen roles y *estereotipos de género*.

### **3.3 ....ESTEREOTIPOS?**

Ahora, retomando los dos conceptos anteriores, surge la pregunta ¿cómo se ven reflejadas las teorías de género o las cuestiones vinculadas a esta temática en los productos culturales, en este caso, los videojuegos? Posiblemente, una de las maneras más fáciles y simples de ver e identificar estas teorías es en los personajes y su manera de relacionarse entre sí y con el entorno.

Al ser el videojuego otro tipo de medio de comunicación, es necesario ponerlo en jaque y quitarle la ingenuidad que tiene dentro del imaginario social debido a su estrecho vínculo con la niñez, para comenzar a analizarlo en profundidad.

Esta necesidad de posar la lupa sobre el videojuego se debe a que a pesar de ser a primera vista un espacio de ocio con características interactivas (siendo esta quizás su

mayor diferencia con los demás medios), posee narrativas generadas por personas pertenecientes a diferentes sociedades, de diferentes edades, contextos económicos, que en la mayoría de los casos difieren con las características de los jugadores/consumidores.

Estas narrativas son expresiones que se caracterizan por relatar historias, ya sean ficticias o verídicas, que son generadas a partir de los modelos o experiencias del autor en el mundo real; siendo así el videojuego el espacio de contacto entre *lo real* y *la narración*.

Generalmente, las narrativas de los videojuegos contienen momentos de gameplay y los cutscenes. El gameplay puede ser entendido como “la dinámica de juego que emerge de la interacción entre las reglas y la geografía del juego”(Egenfeldt, Smith y Tosca; 2008). En otras palabras, el gameplay resume todas las experiencias interactivas que puede contener un videojuego. Mientras que los cutscenes son secuencias de estilo cinematográfico que sirven para transmitir información y avanzar en la narrativa sin necesidad de interacción.

Este mundo digital que se presenta en las diferentes entregas de la industria se encuentra conformado por los personajes, los hechos que ocurren a éstos y el marco espacio-temporal en el que suceden. Al mismo tiempo las narrativas indican a los videojugadores que asuman determinados roles planteados por la temática y la realidad de ese mundo virtual.

A su vez, estos hechos poseen una linealidad narrativa, que como decía Aristóteles “son un discurso que integra una sucesión de acontecimientos de interés humano en la unidad de la misma acción”.

Los videojuegos requieren del jugador la identificación con los personajes que controla. A propósito, Murray (1999) señala que independientemente del contenido en sí o del papel del gamer en el videojuego, en la narrativa siempre quien juega es el protagonista de las acciones simbólicas. Este proceso de identificación supone la creación momentánea de un yo lúdico, pero también, por proceso de eliminación y diferencia, conlleva el establecimiento de un otro lúdico: es decir, de todos aquellos

personajes que representan, pero no me representan a mí (hablando desde la perspectiva del jugador).

Por su parte, Garrido Domínguez remarca que dentro de cualquier tipo de narraciones, uno de los puntos que se repite de manera 'obligatoria' es la "transformación radical de la situación inicial", es decir, un hilo conductor que lleva en la línea temporal a los personajes de un hecho o lugar A a un hecho o lugar B (1996, p.1).

Aristóteles (1999), a su vez, planteó en la Teoría del Personaje (presente en la Poética), que "la acción es lo primero, es el objeto de imitación. Los agentes que realizan la acción van en segundo lugar", haciendo así un claro guiño en ese entonces al concepto de narrativa de una manera superflua y remarcando su relevancia por sobre quienes personifican la obra.

Volviendo a la cuestión de la puesta en escena de las cosmovisiones de los desarrolladores de la industria en el producto narrativo final, posiblemente el mayor punto de incidencia de las mismas se encuentre en la construcción de los personajes, debido a que su aparición no está librada al azar; sino que marca un hito en un espacio-tiempo determinado, con características físicas y psicológicas determinadas que terminan influyendo en su accionar y su toma de decisiones a lo largo de la trama.

Lourdes López Gutiérrez y María Teresa Nicolás Gavillán destacan a los personajes dentro de las narrativas, debido a que éstos son los que llevan el desarrollo del diálogo de la historia debido a sus acciones funcionales a la misma (2015, p.10).

A su vez, Galán Fajardo (2007, p.1) agrega que estos a su vez son poseedores "de una identidad psicológica y moral similar a la de los hombres, es un efecto de persona y, como tal, se trabaja en su construcción con variables idénticamente 'realistas'".

Haraway en García Guardia y Marcos Molano (2004, p.3), habla de un nuevo concepto físico de las personas dentro de la industria del videojuego, donde "nos referimos a un cuerpo / molde creado por la sociedad, ficticio y artificial gracias a la tecnología moderna", a los que define como *Cyborgs*.

A la hora de establecer criterios dentro de los diferentes tipos de personajes, se pueden dividir como en cualquier otro tipo de narrativa en primarios, secundarios, etcétera; pero como un criterio particular de la industria, se pueden dividir dos categorías: la primera, que se encuentra conformada por los personajes jugables; y la segunda por aquellos personajes que no son jugables (de aquí en adelante NPCs<sup>10</sup>).

Su diferencia es más que clara: los primeros son el canal por el que el jugador incide en el medio virtual y recorre el universo creado; mientras que el segundo grupo se encuentra conformado por aquellos que colaboran (o no) con el personaje para construir la historia en el rol que les corresponda.

Más allá del grupo que conformen, como dice Corona, los personajes representan la agencia del jugador en el ejercicio de poder, debido a su incidencia en la ejecución de acciones dentro del juego; siendo así que “aquellos personajes que son controlados por el jugador concentran el poder de agencia, y los personajes no-controlables, están condenados a fingir simplemente como un otro que es objeto pasivo de la agencia del jugador, y está sometido al poder del mismo” (2015, p.8).

Estos personajes, contruidos a semejanza de los seres humanos o no, son utilizados en los videojuegos para atravesar una historia, un relato, una narrativa en la que el escritor del guión, como en todo acto literario, buscará empatizar al lector (en este caso, jugador) para que continúe sumergiéndose en la historia.

La aparición de estos ‘cyborgs’ no es azarosa en absoluto: sino que cada aparición de un personaje, sea jugable o no, genera un sentido. Los mismos responden a grupos sociales, económicos, políticos y raciales que hacen que se encuentren en el lugar en el que están; y que se relacionen con otros que poseen fines similares o antagónicos a los suyos.

---

<sup>10</sup> NPCs: Traducción de *Non Playable Character*.

Ahora, ¿cómo hacen los desarrolladores de la industria de los videojuegos para la construcción de éstos y hacer una historia a semejanza de la (y su)<sup>11</sup>realidad?. Al igual que los escritores de otro tipo de narrativas o textos, lo hacen a través de la estereotipación de sus personajes.

Quin y McMahon definen el concepto de estereotipos como la generación de “una imagen convencional, acuñada, (basada en) un prejuicio popular sobre grupos de gente.” (1998, p.139). Por otro lado, Lipman también decidió detenerse en este apartado en uno de sus clásicos estudios, y afirma que este concepto enmarca a “la aplicación de una serie de rasgos a todos los miembros de una categoría social, aunque no los presenten” (1998, p. 334).

Ortiz Casallas considera que éstos “se actualizan, se construyen y se recrean en la interacción comunicativa cotidiana de los individuos, en el cara a cara; a través de la educación y los medios de comunicación” (Ortiz Casallas, 2013).

Por su parte, Guerrero González y González Leal afirman que éstos son el “medio para facilitar la comunicación, debido a que todas las personas están familiarizadas con ellos y los usan frecuentemente, en ocasiones de forma inconsciente” (2010, p.4).

Para Stuart Hall las identidades están construidas desde dentro del discurso y son producidas en contextos históricos e institucionales específicos. Asegura que la estereotipación es un proceso mediante el cual se produce sentido y se intercambia entre los miembros de una misma cultura, remarcando que al atravesar los mismos contextos socioculturales, compartimos ciertos mapas conceptuales, es decir ciertas maneras de percibir el mundo (1997, p. 450).

Hall plantea tres enfoques para pensar las representaciones, la teoría reflectiva, la intencional y la constructorista, para llegar a definir que las representaciones mentales, no son más que consensos establecidos por las sociedades con el fin de interpretar el mundo mediante la formación de conceptos abstractos y sistemas conceptuales.

---

<sup>11</sup> Se hace referencia a la realidad de los desarrolladores para construir el mundo debido a que finalmente la producción tiene un hilo narrativo que es verídico a su cosmovisión.

A lo largo de la historia los modelos de configuración cuerpo-sexo-género-sexualidad han formulado categorías que, aún, señalan, excluyen y estigmatizan. En el siglo XXI, estas categorías se encuentran mutando. Los grupos sociales identificados con estas “clasificaciones” (y las emergentes) buscan abandonar el carácter punitivista que las caracterizaba para resignificar y visibilizar los conceptos de una forma más propositiva como agencias y espacios de reconocimiento. Sin embargo, Grau advierte que “muchas posiciones transgresoras (cuerpos no estándar, sexualidades variadas, etc.) han sido absorbidas por un capitalismo que vende derechos humanos, tolerancia y diversidad siempre que los cauces por los que discurrimos sean normativamente aceptables”( 2018; p.24).

En este sentido, vale la pena retomar nuevamente a Guerrero González y González Leal, quienes remarcan la división de los estereotipos en negativos y positivos. Los primeros “son aquellos que se crean cuando la sociedad percibe a un grupo de personas como problemática, amenazadoras, o porque su estilo de vida es culturalmente diferente, por lo cual se le adjudica un juicio de valor negativo”, mientras que los segundos “son con los cuales un grupo dominante promueve valores que son importantes para el mismo, sin ser necesariamente buenos” (2010, p.5).

Burgess y Borgida (1999) definen que los estereotipos se encuentran conformados por dos dimensiones: una descriptiva y otra prescriptiva.

Una década después, esta idea es retomada por Silván, Cuadrado y Sáez (2009) y profundizada, afirmando que en el aspecto descriptivo, éstas se ven reflejadas en las atribuciones que se realiza tanto a hombres como mujeres; remarcando que a las mujeres se las presenta de una manera mucho más débiles, afectuosas, comprensivas, maternales, emocionales, sensibles a las necesidades de los otros y preocupadas por la cohesión de las partes, presentando en este sentido a la antítesis de los varones.

Por su parte, afirman que la dimensión prescriptiva se deriva de la descriptiva, e indica cómo deben ser y comportarse tanto las mujeres como los varones como las mujeres en la sociedad.

Entonces considerando la reproducción de estereotipos en los videojuegos y parafraseando a Lagarde se puede decir que el avatar (o las skins) reciben una significación sexual que lo define como referencia inmediata normativa para la construcción en cada personaje de su masculinidad o de su feminidad, y perdura como regla permanente en el desarrollo de la narrativa.

De esta forma, se pueden especificar algunas cuestiones respecto a los estereotipos de género representados digitalmente.

Retomando los conceptos anteriores, se puede comentar que la expansión de la industria de los videojuegos fue exponencial, a tal punto que rápidamente se convirtieron en una experiencia cultural al nivel de otras ya establecidas en su momento, como es el caso del cine. Este contexto incidió en las vidas de aquellos nacidos en los años '80 y '90, ( en otras palabras, "los millennials") que son en gran parte quienes han crecido en paralelo a ésta.

A partir de la generación de los '80, las personas han crecido al mismo tiempo que los videojuegos se establecen como un consumo extendido globalmente. En consecuencia, se constituyó una cultura alrededor de los videojuegos; "la cultura gamer". El término gamer se utiliza para identificar a las personas que consumen este medio de entretenimiento y, a su vez, se emplea como adjetivo de mercancías específicas propias de la cultura (por ejemplo: silla gamer, mouse gamer, mochila gamer, entre otros objetos). A propósito, una investigación sobre consumos digitales plantea que: "los jóvenes se configuran y reconfiguran a través del uso de tecnologías y el consumo de discursos generados para plataformas digitales. Desde la década de los '90 las tecnologías de información y comunicación se fueron estableciendo como omnipresentes hasta modificar las formas de concebir lo social. La línea divisoria entre 'virtual' y 'real' es cada vez más delgada y permeable" (Pini, Amarré, Cerdeiro & Terzian; 2016). La cultura gamer, además de mercancías, engloba una comunidad debido a que el jugar videojuegos supone una actividad social. Si bien se forman comunidades alrededor de juegos concretos, en general, la comunidad gamer se caracteriza por ser un espacio de reproducción y reafirmación identitaria de una masculinidad hegemónica.

En el año 1991, en Australia, se puede destacar como un hito el accionar de un grupo de artistas denominado VNS (VeNuS) Matrix hizo eco de una corriente ciberfeminista. Sus integrantes creaban códigos de software, mediaban foros online, realizaban instalaciones artísticas con videos y, entre otras acciones, hicieron un anti-videojuego (All New Gen<sup>12</sup>) desde la óptica feminista. Sus realizaciones consistían en utilizar la tecnología para la subversión irónica de los estereotipos culturales.

En paralelo al desarrollo de las tecnologías de comunicación y los procesos de digitalización era habitual escuchar voces que pregonaban una sociedad igualitaria. No obstante, las desigualdades también se tradujeron en chips, litio y bits. VNS Matrix y otros colectivos ciberfeministas son ejemplo y un puntapié para hablar sobre la brecha digital; más precisamente una brecha digital de género. La comunidad ‘gamer’ no está acostumbrada a que se estudien los videojuegos desde puntos de vista sociales, políticos y, aún menos, que se analicen desde una perspectiva de género. Los juegos han dejado a la mujer en un segundo plano y han acudido a estereotipos sexistas para representarlas. Es habitual ver que el diseño de los personajes masculinos están contruidos para agradar a los hombres heterosexuales y los personajes femeninos también son pensados desde la misma lógica. “El género y la tecnología no son entidades separadas, sino algo mutuamente constitutivo y definitorio”(Gil-Juárez, Feliu y Vitores González; 2010).

El enfrentamiento generacional entre los jóvenes de ahora y las generaciones previas tiene una relación directa con el proceso de digitalización de las tecnologías. Es decir, el ecosistema comunicativo se reconstituye a partir de las innovaciones tecnológicas. La cultura y la comunicación convergen modificando nuestras sociedades. Si bien las revoluciones tecnológicas siempre tienen repercusiones en lo socio-cultural, ésta tomó características particulares. Las tecnologías de comunicación dejan de considerarse como algo instrumental para convertirse en un movimiento entre culturas: “movimiento de exposición y apertura de unas culturas a las otras, que implicará siempre la transformación/recreación de la propia” (Barbero; 2004;p.1).

---

<sup>12</sup> Página oficial de VNS Matrix y el proyecto All New Gen:  
<https://vnsmatrix.net/projects/all-new-gen>

Ya en la segunda década del siglo XXI, es posible afirmar que los videojuegos son una parte de la vida en sociedad. En este marco, se puede destacar al Gamergate<sup>13</sup> como un evento clave que vincula al movimiento feminista con la industria del videojuego. El mismo evidencia la idiosincrasia machista de la cultura en torno a los videojuegos, representado en campañas de acoso, que iniciaron contra una periodista especializada en juegos llamada Zoe Quinn y otras mujeres del ambiente. Los ataques misóginos fueron orquestados desde espacios como Reddit y 4Chan en los que hicieron públicos sus datos personales, fotos íntimas y, no contentos con este amedrentamiento a las víctimas, efectuaron amenazas de violación y muerte.

Estas situaciones de violencia explícita se fundan en formas de violencia estructurales, por ende se mantienen y perpetúan en la sociedad del siglo XXI a través de los estereotipos de género difundidos por los medios de comunicación. Cuando las narrativas de los videojuegos contienen mensajes en los que la mujer, por ejemplo, se construye a partir de imágenes híper sexualizadas y con carácter sumiso puede inferir en consecuencias negativas al momento de la construcción identitaria de los consumidores o de los jugadores. Se debe considerar que la violencia simbólica tiene el poder de imponer significaciones que determinan el comportamiento humano llegando a que estas situaciones violentas sean invisibilizadas, se las considere inmutables hasta el punto más grave en el que se legitiman.

Para entender sucesos como el gamergate y otros similares, es pertinente identificar cómo las desigualdades atraviesan las tecnologías y cómo el diseño de videojuegos reproduce y refuerza estereotipos de géneros en la sociedad del siglo XXI. De esta manera, en este trabajo, la propuesta que se llevó a cabo es analizar la representación del género a través de las historias de las sagas de videojuegos más importantes.

“No es arriesgado afirmar que la principal exclusión a la que deberemos enfrentarnos en este siglo es la brecha digital. Aquellos y aquellas que por motivos de género, etnia o edad no estén presentes de forma proactiva en el mundo de la tecnología no

---

<sup>13</sup> Explicación del Gamergate:

<https://www.kukuruyo.com/2015/07/17/que-es-gamergate-explicado-para-espanoles/>

participarán del diseño del mundo de mañana, de la misma manera en que no han podido participar en la construcción del mundo de hoy” (Gil-Juarez, González; 2010; p. 211).

Acerca de un punto específico que será clave para el análisis de los datos en el sexto capítulo, debemos destacar que rescataremos algunas definiciones que plantean desde el glosario que desarrollaron en el sitio Feminist Frequency (o Frecuencia Feminista en castellano)<sup>14</sup>, en el que se enmarcan ciertos patrones en los que se encasilla el accionar de las mujeres y los personajes disidentes en los videojuegos.

Para cerrar este apartado, parece más que interesante dejar una frase de Mendizábal, quien reflexiona acerca de la situación de la puja de poderes en la construcción de las industrias culturales, y en particular de los videojuegos:

“La base está en comprender que la cultura que ellos (los grupos dominantes) establecen tiene una dimensión particularmente resemantizadora, por lo que el hecho de jugar si bien es funcional a la estructuración de la cultura es igualmente fundamental para la comprensión de los mecanismos de poder, que ahora se simulan” (2004, p.14)

---

<sup>14</sup> <https://feministfrequency.com/resources/glossary/> (Visto el 24/11/21)

## **4. METODOLOGÍA: LAS SAGAS Y EL UNIVERSO**

El objetivo del trabajo es analizar las representaciones de género distintas a “varón heterosexual” en los videojuegos de tres sagas elegidas, con el fin de ver cómo las mismas se ven reflejadas a lo largo del tiempo.

El trabajo de análisis de las representaciones propuestas en los videojuegos, se llevó a cabo mediante un análisis de contenido de las sagas elegidas. Se consideró como una tarea de una mayor complejidad el tener que volver a jugar a todas las entregas, por lo que se decidió relevar los datos de videos grabados de gameplays<sup>15</sup> de algunas entregas de las sagas Grand Theft Auto, Resident Evil y Tomb Raider.

La elección de trabajar con gameplays (es decir, grabaciones colgadas por usuarios de YouTube de los modos historia- offline- de los juegos) se tomó ante la necesidad de tener un criterio único de los sucesos, debido a que en algunas de las entregas se da la posibilidad de tomar decisiones abiertas que inciden en cuestiones puntuales del juego. Al tomar este caso, se establece una ruta única para analizar los vínculos entre los personajes.

Con la toma de datos de los respectivos gameplays de las sagas se realizó un relevamiento de los personajes a analizar (aquellos que no ingresen en la categoría de hombre heterosexual), para facilitar su identificación y posterior análisis para el trabajo<sup>16</sup>. Dentro de este grupo, se seleccionaron a aquellos personajes principales y secundarios que formen parte de los modos historia de las diferentes entregas, quedando así excluidos los NPCs que se encuentran como ‘extras’<sup>17</sup> en la trama.

Se definió utilizar como instrumento de medición una plantilla de registro con el fin de recolectar los datos sobre las construcciones de los personajes e ir generando patrones respecto a ellos, y caracterizando cada uno de éstos en sus diferentes aspectos.

---

<sup>15</sup> Es decir, de las experiencias de juego de otros jugadores que decidieron subirlas a YouTube.

<sup>16</sup> El mismo está presente en el apartado N° 1 de Anexos.

<sup>17</sup> Como extras entendemos a aquellos que no influyen en la historia principal del juego y no tienen diálogos o acciones que marquen una modificación en la trama establecida.

Si bien, las tres sagas elegidas son diferentes entre sí, tanto en género, aspectos narrativos, jugabilidad y empresas desarrolladoras, el criterio general de selección se debió a que I) nacieron en un período similar (década de los 90), II) tuvieron un crecimiento y una expansión de mercados a través de diversas plataformas (consolas y PC) y que III) se prolongaron en el tiempo.

En este sentido, se debe hacer una pausa y hablar acerca de los géneros distintivos de los videojuegos, cuestión que será determinante más adelante. En este sentido, se puede hablar de categorizaciones según su soporte, narrativa, finalidad o cantidad de jugadores, entre otras, pero la denominación más predominante es el sistema de juego.

En este inciso se pueden definir los géneros principales de los videojuegos: Acción, Aventura, Carreras, Deportes, Disparos, Estrategias, Rol y Simulación. De estos puntos de partida, nacen subcategorías mucho más específicas.

De igual manera, las sagas también tuvieron criterios individuales de selección:

- Grand Theft Auto fue elegida debido a que es la única de las tres que tiene un sistema de mundo abierto y es una representación satírica de la sociedad estadounidense. Además, en todas sus presentaciones, nunca tuvo un personaje principal que no sea masculino, siendo éste un hecho más que relevante.
- Resident Evil, por su parte, fue considerada una buena elección debido a la gran cantidad de entregas que tiene (37) y a que posee personajes principales, secundarios y antagonistas desde su inicio que son tanto hombres como mujeres desde el principio.
- Por último, Tomb Raider fue seleccionado debido a que fue una de las primeras sagas en elegir a una mujer como personaje principal.

Para el análisis de las representaciones, en primera instancia, se realizó una observación con la que se recolectaron datos y se organizaron según Dimensión,

Variable, Indicador y Subindicador. En consecuencia se generó un instrumento que jerarquiza la información según<sup>18</sup>:

**I) Aspectos Externos;** “*Rango Etario*” (Infante, Joven, Joven adulto, Adulto, Tercera Edad), “*Apariencia Física*” (Normada: Normal/Promedio, Atractiva/Curvilínea, Flaca/Delgada, Musculosa; No Normada: Endomorfo, Gordo) , *Vestimenta* (Formal, Informal), “*Género: Expresión género y Orientación sexual*” (Hombre: Heterosexual, Gay, Bisexual, Otro; Mujer: Heterosexual, Lesbiana, Bisexual, Otro; Transgenero; Otro), “*Nacionalidad*” (Estadounidense, Canadiense, Inglés, Serbia, Rusa, Puertorriqueña, del continente Africano, Sin Especificar) “*Ascendencia/Etnia*” (Norteamericana, Latina, Inglesa, Africana, Soviética ,Irlandesa, Italiana, Asiática).

**II)Aspectos Psicológicos;** “*Personalidad*” (Introvertida, Extrovertida), “*Temperamento*”(Colérico, Flemático, Sanguíneo, Melancólico), “*Rol/estereotipo de género*” (Commodification/Mercantilización, Damsel in the Refrigerator/ Damisela en el refrigerador, Dude in Distress/ Tipo en apuros, Euthanized Damsel/ Damisela eutanasiada, Disposability/Desechabilidad, Instrumentality/ Instrumentalidad, Ironic Sexism/ Sexismo irónico, Ms. Male character/ Señora Macho, Standard Hero Reward/ Recompensa de héroe estándar, Trophyism/ Trofeo, Violability/Violabilidad, Violence Against Women/Víctima de violencia de género).

**III)Gameplay;** “*Jugable*” (Si: Principal, Secundario; NPC: Non-Playable Characters, Non-Playable Sex Objects), “*Ejerce violencia*” ( Si: Directa, Indirecta; No).

La representación sistemática de la operacionalización de los datos arroja como resultado la siguiente tabla;

---

<sup>18</sup> Cabe aclarar que en algunos casos los valores responden a criterios exhaustivos (como en "género") y en otros a lo efectivamente presente en el corpus. En este último caso la lista de valores se fue confeccionando a medida que se realizaba la codificación.

Dimensión	Variables	Indicadores	Subindicadores	
<b>Aspectos Externos</b>	<i>Rango Etario</i>	Infante		
		Joven		
		Joven Adulto		
		Adulto		
		Tercera Edad		
	<i>Apariencia Física</i>	Normada		Normal/Promedio
				Atractiva/Curvilínea
				Flaca/Delgada
				Musculosa
		No normado		Endomorfo
				Gorda
	<i>Vestimenta</i>	Formal		
		Informal		
	<i>Género:</i>	Mujer	Heterosexual	

<i>Expresión género y Orientación sexual</i>		
		Lesbiana
		Bisexual
		Otro
	Hombre	Heterosexual
		Gay
		Bisexual
		Otro
	Trasgenero	
	Otro	
<i>Nacionalidad</i>	Estadounidense	
	Canadiense	
	Inglés	
	Serbio	
	Rusa	
	Puertorriqueña	
	del continente Africano	

		Sin Especificar	
	<i>Ascendencia/ Grupo étnico</i>	Norteamericana	
		Latina	
		Inglesa	
		Africana	
		Soviética	
		Irlandesa	
		Italiana	
		Asiática	
<b>Aspectos Psicológicos</b>	<i>Personalidad</i>	Extrovertida	
		Introvertida	
	<i>Temperamento</i>	Colérico	
		Flemático	
		Sanguíneo	
		Melancólico	
	<i>Rol/ estereotipo</i>	Commodification Mercantilización	

	<i>de género</i>		
		Damsel in Distress/ Damisela en apuros	
		Damsel in the Refrigerator/ Damisela en el refrigerador	
		Dude in Distress/ Tipo en apuros	
		Euthanized Damsel/ Damisela eutanasiada	
		Disposability/Desechabilidad	
		Instrumentality/ Instrumentalidad	
		Ironic Sexism/ Sexismo irónico	
		Ms. Male character/ Señora Macho	
		Standard Hero Reward/ Recompensa de héroe estándar	
		Trophyism/ Trofeo	
		Violability/Violabilidad	
		Violence Against Women/Víctima de violencia de género	
		<b>Gameplay</b>	<i>Jugable</i>
Secundario			

		NPC	Non-Playable Characters
			Non-Playable Sex Objects
	<i>Ejerce violencia</i>	Si	Directa
			Indirecta
		No	

Para finalizar este capítulo es pertinente desarrollar de forma escueta los indicadores que se encuentran subordinados bajo la variante “*Rol/ estereotipo de género*”. Estas unidades de análisis, como se adelantó en el capítulo IV, fueron tomados del glosario que desarrollaron en el sitio Feminist Frequency<sup>19</sup>;

- ❖ **Commodification/Mercantilización:** Hacer que las mujeres virtuales se puedan comprar y vender en un mundo de videojuegos: un componente de la teoría de la objetivación, fuertemente vinculado a la mercantilización de las mujeres.
  
- ❖ **Woman in the Refrigerator/"Mujeres en refrigeradores":** El término “Women in Refrigerators” es utilizado para describir la tendencia de los personajes femeninos de cómics que son rutinariamente brutalizados o asesinados como un dispositivo de trama diseñado para hacer avanzar la historia del personaje masculino.
  
- ❖ **Damsel in the Refrigerator/ Damisela en el refrigerador:** Este término se emplea cuando la novia del héroe es brutalmente asesinada y luego su alma es atrapada o secuestrada por el villano:
  
- ❖ **Euthanized Damsel/ Damisela eutanasiada:** Esto suele suceder cuando el personaje del jugador debe asesinar a la mujer en peligro "por su propio bien". Por lo general, la damisela ha sido mutilada o deformada de alguna manera por el villano y la "única opción que le queda" al héroe es sacarla él mismo "de su miseria".
  
- ❖ **Disposability/Desechabilidad:** El concepto refiere a cuando una persona objetivada es tratada como “algo diseñado o capaz de desecharse después de haber sido utilizado o agotado”, un componente de la teoría de la objetivación.

---

<sup>19</sup> El glosario del sitio Feminist Frequency puede encontrarse en su versión original (en inglés) en <https://feministfrequency.com/resources/glossary/>

- ❖ **Instrumentality/ Instrumentalidad:** La práctica de usar mujeres virtuales como herramientas o accesorios para los propios propósitos del jugador: un componente de la teoría de la objetivación.
  
- ❖ **Ironic Sexism/ Sexismo irónico:** Se lo puede identificar como un tipo de humor autorreferencial que le indica al espectador o al jugador: "Sé que sabes que sé que esto es sexista", con la suposición subyacente que parece ser que mientras el sexismo sea manifiesto, obvio o "superior", entonces de alguna manera pierde su poder cultural y de repente deja de ser un problema. El sexismo irónico depende de la suposición falsa de que las personas ya no tienen creencias sexistas retrógradas y, por lo tanto, la idea misma del sexismo ahora es solo una broma hilarante, pero nada más lejos de la verdad.
  
- ❖ **Ms. Male character/ Señora Macho:** Una versión femenina de un personaje masculino ya establecido o predeterminado. Los personajes masculinos se definen principalmente por su relación con sus homólogos masculinos a través de sus propiedades visuales, su conexión narrativa u ocasionalmente a través de materiales promocionales. Cuando la spin-off femenina es un duplicado exacto, a veces se la denomina contraparte de la rueda.
  
- ❖ **Non-Playable Sex Objects:** NPCs diseñados específicamente como elemento decorativo para servir al deseo masculino heterosexual.
  
- ❖ **Objectification theory/ Teoría de la objetivación:** El acto o actitud de tratar a una persona como una mercancía u objeto sin tener en cuenta su personalidad o dignidad.
  
- ❖ **Personality Female Syndrome/ Síndrome de la personalidad femenina:** Esto ocurre cuando los personajes femeninos se reducen a un tipo de personalidad unidimensional que consiste en nada más que una colección de estereotipos superficiales sobre las mujeres. Ella es vanidosa, malcriada, malcriada y rápida para la ira.

- ❖ **Standard Hero Reward/ Recompensa de héroe estándar:** Ocurre después de que termina la 'misión' y se completa el juego, cuando una figura de poder le da al héroe a la princesa/su hija como compensación por salvarla.
  
- ❖ **Trophyism/ Trofeo:** La tendencia de los hombres a ver a las mujeres como objetos para coleccionar y exhibir como símbolos de estatus de su destreza sexual o virilidad. Estas “mujeres trofeo” luego sirven como una forma para que los hombres afirmen su estatus social entre y en relación con otros hombres.
  
- ❖ **Violability/Violabilidad:** ocurre cuando “el objetivador trata al objeto como carente de integridad de límites, como algo que está permitido romper, aplastar, romper”. Un componente de la teoría de la objetivación.
  
- ❖ **Violence Against Women/Víctima de violencia de género:** En el contexto de nuestro trabajo, esto se refiere a imágenes de mujeres victimizadas, o instancias en las que la violencia está específicamente relacionada con el género o la sexualidad de un personaje. Los personajes femeninos que están involucrados en combates o situaciones violentas en un pie de igualdad relativamente con sus oponentes generalmente están exentos de esta categoría porque generalmente no se los enmarca como víctimas.

## **5. ANÁLISIS DE DATOS**

### **5.1 SINOPSIS**

#### **5.1.1 GRAND THEFT AUTO**

Grand Theft Auto es una saga creada y desarrollada por Rockstar Games, siendo esta su trabajo más reconocido dentro de las comunidades de videojugadores, que forma parte de los géneros Videojuego no lineal, Mundo abierto, Disparos en tercera persona, Acción y Aventura. Ha atravesado con éxito las barreras tecnológicas de los juegos en 2D, 3D y actualmente, HD y más de cuatro cambios de generaciones de consolas.

Irrumpiendo los esquemas de la sociedad moderna, GTA presentó ciudades estadounidenses ficticias como Vice City (Miami), Los Santos (Los Ángeles) y Liberty City (Nueva York), entre otras.

Aunque uno puede tomar el camino “honrado” para conseguir dinero, (como por ejemplo manejando un taxi o una ambulancia), siempre se desliza para el lado menos ético y moral; irrumpiendo desde los barrios bajos sobre las personas mas poderosas de la ciudad, haciendo misiones y encargos hasta lograr el control total del lado ilegal de la ciudad.

Para comienzos de 2017, la gran apuesta de Rockstar Games superó los más de 235 millones de copias vendidas entre todas sus versiones<sup>20</sup>.

Los sellos de esta rompedora saga están presentes [...], desde una increíble atención al detalle hasta el oscuro sentido del humor de Grand Theft Auto sobre la cultura moderna”<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Disponible en :[https://as.com/meristation/2017/02/28/noticias/1488263580\\_163001.html](https://as.com/meristation/2017/02/28/noticias/1488263580_163001.html) (Visitado el 22/4/19)

<sup>21</sup> Cita presente en <https://www.rockstargames.com/V/es/info> (Visitada el 15/03/19)

### **5.1.2 RESIDENT EVIL**

Es un juego survival horror-shooter (trad. juego de supervivencia de terror-disparos) cuya trama gira siempre en torno al bioterrorismo. En todos los juegos y películas de la saga, por acciones voluntarias o involuntarias, se propaga un peligroso virus desarrollado por la Corporación Umbrella. Estos virus, al infectar a los humanos, los transforma en seres amorfos y monstruos.

La mayoría de las entregas comienzan durante o después de la gran oleada destructiva inicial. En esta situación los protagonistas deben sobrevivir y buscar la forma de escapar mientras se enfrentan a los zombis y monstruos no sólo nacidos del contacto con los muertos, sino también de otros que se han fugado de los laboratorios de desarrollo de las armas biológicas de la Corporación Umbrella; sumado a un sinfín de armas biológicas que los protagonistas deberán superar para lograr escapar.

El contexto bajo el que se desarrolla la historia solo se vislumbra a medida que avanza el juego; los diferentes personajes y lugares que visita el jugador proporcionan pistas respecto a lo que le sucedió a la gente y lo que debe hacer.

Para enero del 2019, Resident Evil se encontraba cerca de las 60 millones de copias vendidas entre todos sus juegos.

### **5.1.3 TOMB RAIDER**

Influenciada por el personaje de Indiana Jones; Lara Croft es presentada como una arqueóloga británica atlética y temeraria, que frecuentemente se aventura en antiguas y usualmente peligrosas tumbas y ruinas donde además de esquivar trampas, enemigos, y seres mitológicos, debe resolver acertijos para cumplir con sus objetivos.

Su fama fue incrementándose notablemente; a tal punto que terminó siendo reconocida en el año 2006 por el Libro Guinness de los Récords como la "Heroína

humana más exitosa de los videojuegos"<sup>22</sup>

Esta serie de videojuegos pertenece a las categorías de juego de Acción y Aventura, y ha alcanzado más de 63 millones de unidades vendidas en abril de 2018, convirtiéndose en una de las franquicias de videojuegos más vendidas de todos los tiempos.

“Lara debe dominar una jungla mortal, superar tumbas terroríficas y perseverar en su hora más oscura. Mientras corre para salvar al mundo [...] será forjada en el Tomb Raider a que está destinada a ser.”<sup>23</sup>

## 5.2 DATOS

En primera instancia es pertinente contextualizar la muestra objetivo en contraste con la cantidad de personajes que responden a una predominante categorización de hombres heterosexuales. De un total de 182 personajes solamente *41 personajes no son representaciones de hombres heterosexuales*. Esta desigual polarización, que privilegia a la agencia del hombre heterosexual, dentro de los mundos virtuales trae consigo un desigual visibilización entre los diferentes grupos sociales.

Este dato es evidencia de que la manera de desarrollar contenido para esta tecnología tiene implicancias a nivel sociológico por el grado de *otrificación* del género femenino y disidencias del colectivo LGBTIQ. Este problema revela implicancias en la violencia y las prácticas discriminatorias en la industria de videojuegos y la cultura que se presenta alrededor de esta. El *gamergate* y el acoso virtual a jugadoras son consecuencia directa del problema de la representación de género en los videojuegos; entendidos como medios configurativos de la identidad por los significados que se intercambian en las interacciones de los personajes .

---

<sup>22</sup> <https://web.archive.org/web/20130819000335/http://www.gamespot.com/news/lara-croft-earns-guinness-world-record-6147291> (Visitado el 24/04/19)

<sup>23</sup> Disponible en: <https://tombrader.square-enix-games.com/en-us/game-info> (Visitado el 15/03/19)

## Cantidad personajes según Género y Orientación Sexual

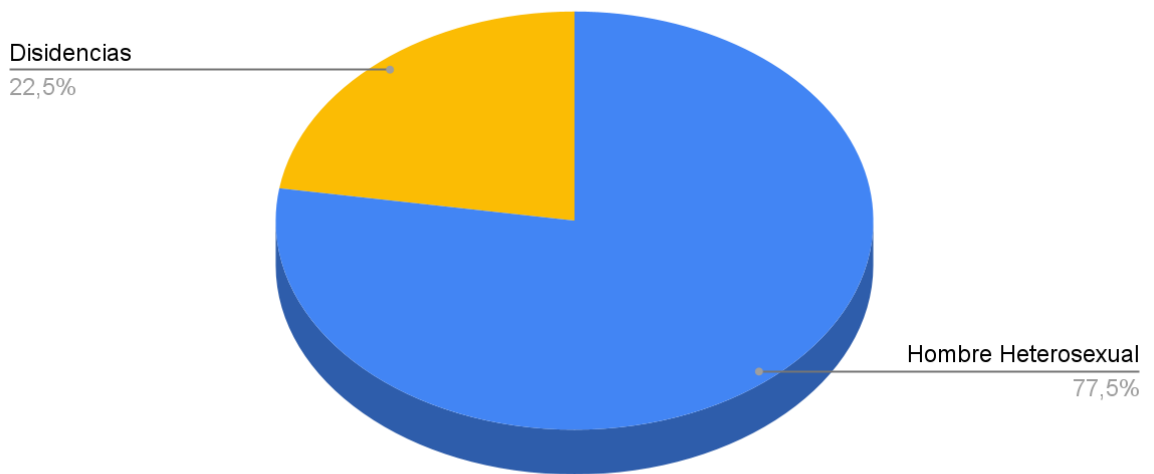


Gráfico 1

A partir de acá, los datos pertinentes responden al 23% (columna roja en el gráfico) de los personajes que aparecen en las sagas. De esta forma las representaciones analizadas, mujeres y personajes LGBITQ, responden a una construcción marginal dentro de la producción de videojuegos.

Para el relevamiento cuantitativo de los personajes se presentará en primer lugar un análisis univariado de las categorías de Edad, Género, Nacionalidad, Jugabilidad y la Ejecución de Violencia, los mismos se presentan de manera conjunta entre las tres sagas, viéndose analizados un total de 41 personajes.

Mientras tanto, en el apartado “Análisis multivariado” se puede ver diferenciado este análisis en cada una de las sagas, para los cruces de variables que resultaron más significativos. Allí, *Grand Theft Auto* presenta 20 personajes; *Resident Evil 11* y *Tomb Raider* otros 10; sumando un total de 41 personajes.

## 5.2.1 ANÁLISIS UNIVARIADO

### 5.2.1.1 GÉNERO

En el segundo inciso, correspondiente a la categoría de Género, se puede evidenciar una clara tendencia hacia el '*universo heteronormado*', siendo la Mujer Heterosexual como la principal categoría relevada, con un total de 37 apariciones de los 41 casos identificados entre las tres sagas, representando poco más de un 90% de los casos.

Los cuatro casos que no ingresan en esta categoría son *dos Hombres Homosexuales, una Mujer Bisexual y un Hombre Bisexual*.

Como otro dato relevante, *no se ven representados casos de personajes Transgénero u otras categorías de Género* en ninguna de las tres sagas analizadas.

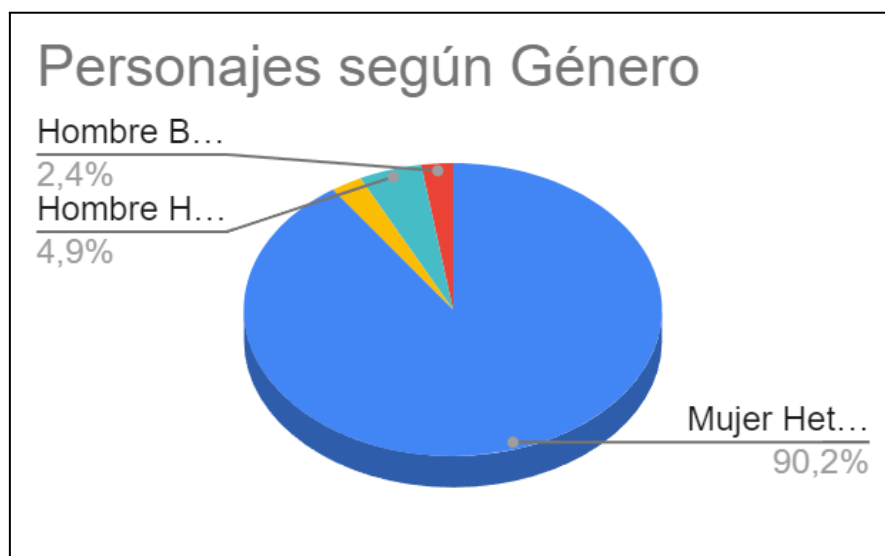


Gráfico 2

En cuarto lugar ingresa la categoría que analiza la Jugabilidad de los personajes. En este sentido, *la balanza se inclina hacia el lado de los Non Playable Characters (NPCs o Personajes No Jugables), que se ve reflejada en 34 de los casos*.

El segundo grupo presente en las tres sagas es el de los Personajes Jugables y Protagonistas, que se ven en seis casos. Mientras que el último grupo, el de los Personajes Jugables y Secundarios se ve en una sola ocasión.

En este sentido, *una minoría de personajes femeninos permiten performar durante las narrativas dejando la mayoría de la muestra subordinada a solo ser vistas y responder al guión pensado para los protagonistas que en su mayoría son hombres heterosexuales.*

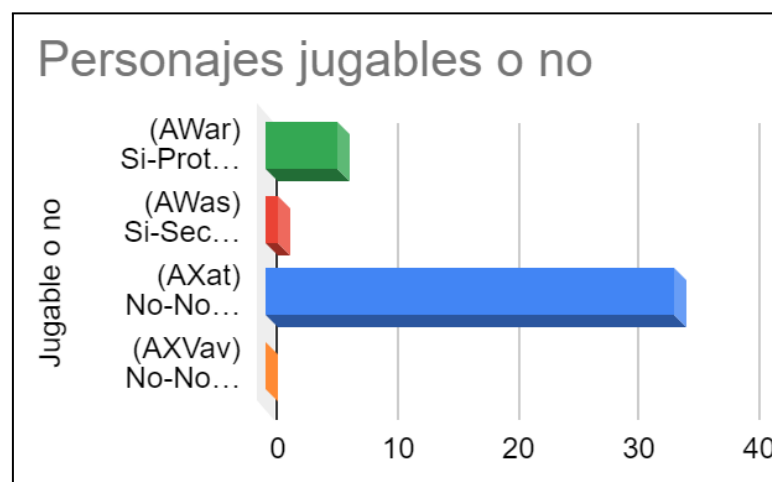


Gráfico 3

## Personajes según rangos etarios

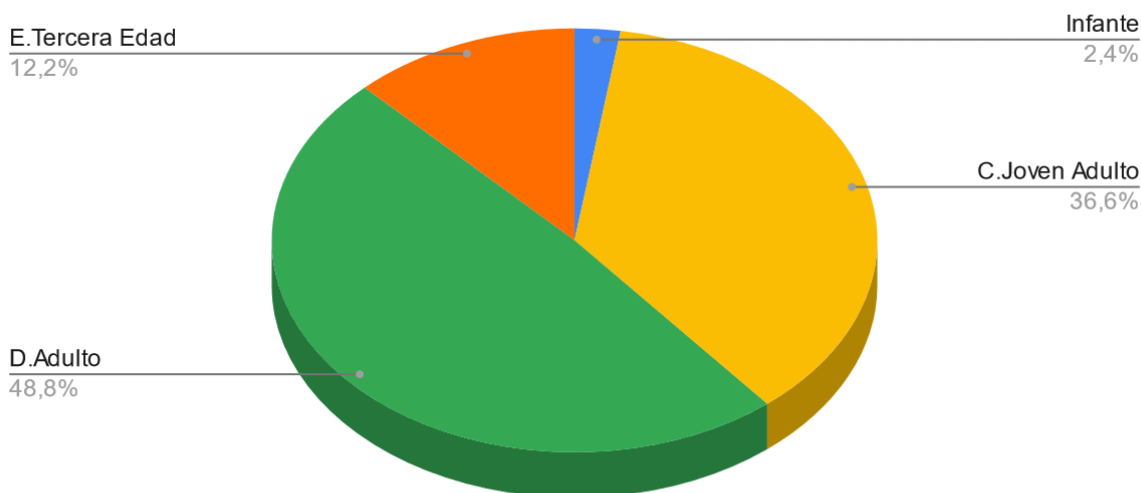


Gráfico 4

Respecto a los rangos etarios hay una concentración de personajes en las variables Adultos (21) y Joven adulto (14). La tercera edad cuenta con 5 representaciones y la variable de infantes arrojó un solo personaje; Eveline de Resident Evil VII. La única categoría sin representaciones es la de joven.

Las dos categorías que representan *las primeras edades tienen un porcentaje minoritario considerando que el mayor número de consumidores de juegos está concentrado en las edades más tempranas (entre los 12 y 17 años) donde las interacciones tienen una gran influencia en los procesos de constitución identitaria.*

Por un lado, este fenómeno de los grupos etarios puede explicarse porque las variables A y B no forman parte de la rueda productiva formal y, por otro lado, dado que son menores de edad en cuanto legalidad están mayormente amparados bajo un marco normativo que podría complicar a las empresas al momento para construir esas representaciones y someterlas a guiones predominantemente violentos.

La tercera edad también está por fuera de la lógica productiva por lo que probablemente infiere en la escasa representación y, además, los cuerpos viejos quedan por fuera del canon de lo vendible.

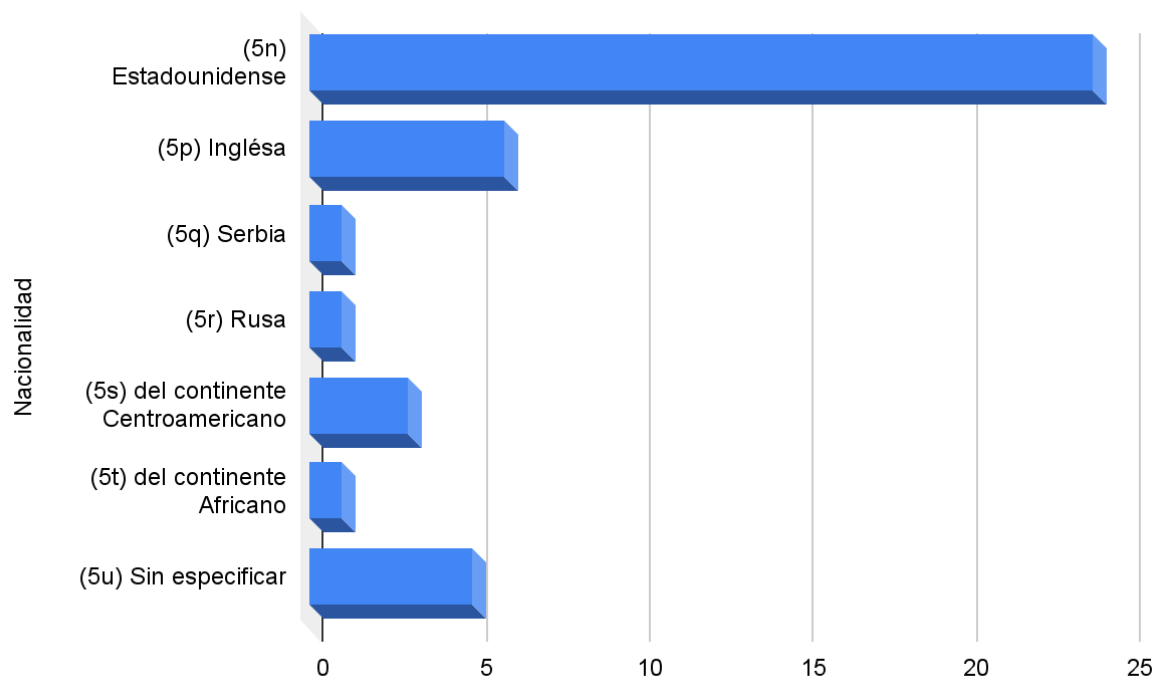


Gráfico 5

La nacionalidad Estadounidense cuenta con una mayoría notoria en cuanto a representaciones, seguida por la inglesa arrojando así evidencia sobre la lógica de centro periferia respecto a las productoras que están ubicadas en las economías centrales. A propósito de este dato, las representaciones privilegian a la nacionalidad estadounidense por sobre las demás. La centralidad en cuanto a la nacionalidad no se condice con la expansión del mercado. Por ejemplo, el continente asiático representa el 52% del mercado mundial de videojuegos y no se ve reflejado en ninguna de las sagas. En Latinoamérica México y Brasil se posicionan entre los 20 países con mayor consumo de videojuegos<sup>24</sup>, pero tampoco cuentan con una representación acorde (ni en estadísticas ni en la construcción de personajes destacables) a su público en la región.

<sup>24</sup> GLOBAL GAMES MARKET 2018: [https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo\\_2018\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report\\_Light.pdf](https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo_2018_Global_Games_Market_Report_Light.pdf)

## Personajes según indicadores de violencia

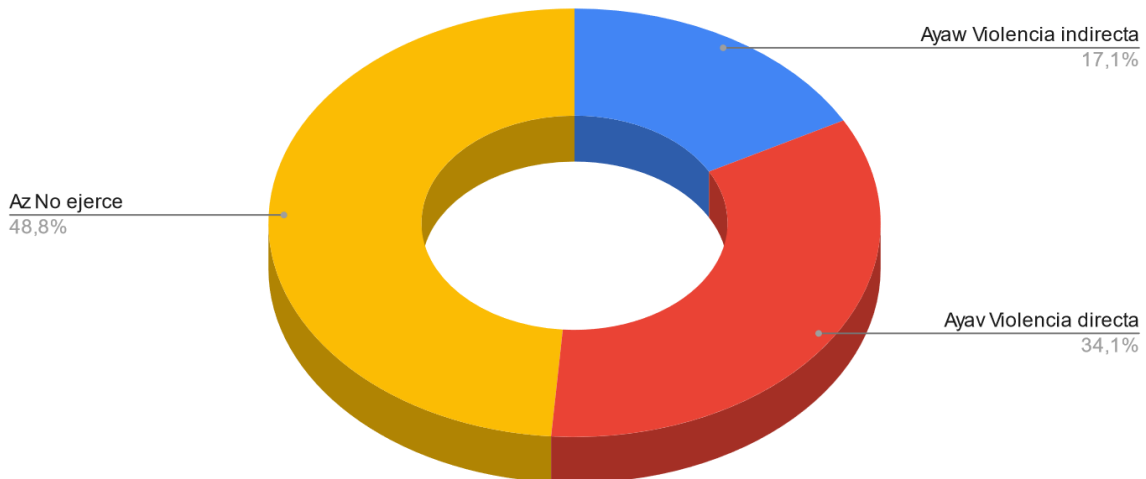


Gráfico 6

Los indicadores de violencia expresan que un 48% de la muestra no ejerce; un 34% de la muestra es violenta de manera directa; y finalmente un 34,1% hace uso de la violencia de manera indirecta.

### 5.2.2 ANÁLISIS MULTIVARIADO

A) APARIENCIA FÍSICA, GÉNERO Y NACIONALIDAD

Al cruzar estas tres variables en la saga Grand Theft Auto, la casi totalidad de los casos responden al de la Mujer Heterosexual, de cuerpo normal y norteamericana.

Esta situación se puede fundamentar con el espacio virtual en el que se generan los juegos, Vice City (Miami), Liberty City (Nueva York), Los Santos (Los Ángeles) y Las Venturas (Las Vegas), siendo todas ciudades de Estados Unidos.

Ante este patrón, se ve reflejada como la disidencia dominante al segmento del cuerpo no normado, de ascendencia latina. Dos casos ingresan en esta categoría: Tía Poulet de GTA Vice City, y Elizabetha Torres y nos detendremos en ellos para analizar más detenidamente su representación

Tía Poulet es la única mujer que lidera una banda en Vice City, hecho que la vuelve un personaje principal. Es una mujer anciana, con sobrepeso, de tez morena y ojos marrones; que viste con un vestido de color violeta o amarillo y un sombrero del mismo color.

El hecho de presentarla como una líder de una banda y como mujer, parece ser un hecho que hizo variar su presentación corporal y etaria: no es una mujer joven adulta / adulta como las demás; sino que es anciana. Esta característica resalta más debido a que en los otros grupos no se presentan líderes hombres ancianos.

Elizabetha Torres vive en Bohan Sur, Liberty City, un barrio de corazón latino. Es la primer mujer bisexual en la trama; y esto se puede ver en distintos punto. Uno de ellos ocurre en la misión Blow Your Cover donde se le ve bailando con una mujer de forma sensual; y si bien ella comenta a Niko haber estado casada tres veces con hombres, en el spinoff GTA IV: The Lost and Damned, Marta, una de sus traficantes, afirma que ha tenido relaciones sexuales con ella.

Es de personalidad muy fuerte y sabe de negocios de drogas. En una conversación, afirmó haberle “cortado las bolas” a un hombre que quiso prostituirla cuando era adolescente. Físicamente se la presenta como una mujer corpulenta de ascendencia puertorriqueña, que viste de campera deportiva, jeans y un top por debajo.

Con estos casos, se puede vincular al poder con la corporeidad: la mayoría de estos líderes de las bandas o carteles, tanto masculinos como femeninos, no son flacos. De hecho, a gran parte de ellos se los presenta con sobrepeso: Desde el Coronel Cortez, pasando por González, Díaz, Robina, entre otros. Esto puede entrelazarse con una cuestión que vincula a una mayor corporeidad de la persona con un proporcional “peso” (poder) en un espacio determinado: mientras que sus soldados son flacos y visten uniformados por las calles,ellos visten de manera diferente y se los presenta con sobrepeso.



Artwork oficial de Grand Theft Auto  
Tía Poulet (izquierda) y Elizabeth Torres (Derecha)

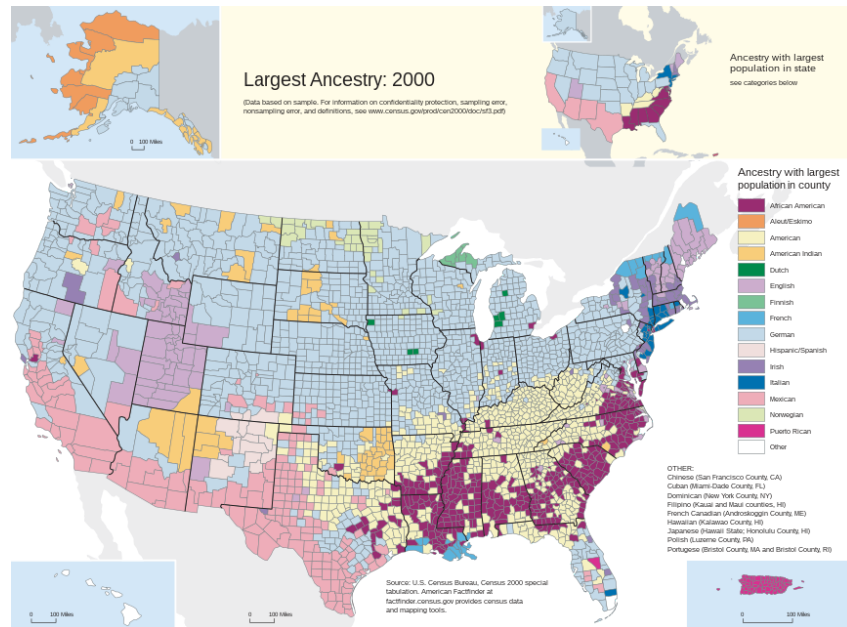
Esto se puede enmarcar con la reflexión de Gudiño Hernández y Peralta Bareilles, quienes afirman en su trabajo que “desde el marco visual, en las escenas, los cuerpos más robustos, captan más la atención sumado a la propia identidad del personaje construida en el guión (...) y (sus) subordinados que cumplen tareas que estos les encomiendan para llevar adelante actos delictivos” (2020, p. 94)

Cambiando de saga, Resident Evil presenta una tendencia mayoritaria idéntica a la de GTA, es decir, una mayor presencia de una mujer de cuerpo normal, heterosexual y estadounidense.

De los once personajes analizados, solo dos no pertenecen a este grupo. Esta situación puede argumentarse con que la mayoría de ellos se encuentran vinculados o son miembros del grupo S.T.A.R.S (Special Tactics and Rescue Service), un equipo táctico policial que pertenece a Racoon City.

Acorde a la diferente información que se da a lo largo de las entregas, esta ciudad se encuentra en la zona del Medio Oeste de los Estados Unidos, que se encuentra conformado por 12 estados.

Según datos de diferentes organismos<sup>25</sup>, en este área del país norteamericano vivían cerca de 50 millones de personas a principio de siglo, donde en su mayoría (más del 80%) son blancos descendientes de alemanes y holandeses. Estos números son claramente comparables a los de la cantidad de personajes que responden al de la mujer heterosexual estadounidense (9 casos de 11, un 81,8%).



Datos de ascendencia en Estados Unidos  
 Censo año 2000

Por su parte, la saga Tomb Raider presenta una diferencia: la tendencia dominante es la de la mujer de cuerpo atractivo y curvilíneo (70% de los casos), heterosexual e inglesa.

Posiblemente, la nacionalidad de los personajes en este caso sea un reflejo de las desarrolladoras que crearon los juegos: Core Design y Eidos Interactive, ambas inglesas; siendo la primera de la ciudad de Derby, y la segunda de Wimbledon.

Quizás el ejemplo más claro de esto sea el personaje más relevante para la saga, Lara. Ella es una joven arqueóloga británica proveniente de una familia aristócrata. Es una chica aventurera que busca resolver conflictos a lo ancho y largo del mundo. Esta ‘escencia’ del personaje no varía a lo largo de las entregas; en contrapartida a la manera de presentarla en su corporeidad.

<sup>25</sup> Population Estimates Program (PEP) y el American Community Survey (ACS).

En el primer juego, la corporeidad de Lara presenta un busto llamativo, acompañado por vestimentas cortas y ajustadas al cuerpo; hecho que se repite en la segunda y tercera entrega. Finalmente, esta situación varía en la última entrega analizada, en la que se la presenta con un cuerpo mucho más ‘real’.

Esta situación se repite respecto a la vestimenta, donde en las primeras entregas se la presenta con prendas ajustadas con las que se busca resaltar su figura más allá del clima o del desafío al que se debe enfrentar en la narrativa.

Un dato interesante en las primeras entregas es la fuerza descomunal que presenta Lara, que puede verse plasmada cuando mueve rocas de dos o tres veces su tamaño para abrir pasadizos. Aún así, para enfrentarse a animales u hombres, debe hacerlo con el uso de armas, evitando el contacto cuerpo a cuerpo.

Todo este paradigma cambia recién en la entrega de Tomb Raider lanzada en 2013, donde no se la presenta tan ‘voluptuosa’ como en entregas anteriores; y comienza a luchar con sus manos contra sus enemigos.



Diferentes presentaciones de Lara Croft a lo largo de la saga

Regresando al análisis de su corporeidad, David Martínez, en su libro *Guerreras y Princesas*, asegura que tras la primera entrega analizada, “la versión oficial (de la desarrolladora) deslizó que por accidente en el uso del ratón durante las fases de modelado, se aumentó el tamaño del pecho (de Lara, el personaje principal) hasta el 125%” (2019, p. 87).

A pesar de haberse reconocido como un ‘error’, este hecho no se modificó hasta una de las últimas entregas, publicada recién en 2013. Acerca de esta situación, Camilla Luddington, actriz que personifica a Lara, remarcó en una entrevista que su personaje “lucha por aquello que cree, es valiente, y creo que eso la hace sexy; aunque hoy ya no lleve más sus pantalones cortos” (Martínez, 2019, p. 94).

Esta última frase se vincula con la evolución de la presentación de los personajes, que fueron tomando en las últimas entregas una modificación hacia un cuerpo más “normal”, como hacen las otras sagas.

## **VIOLENCIA, EDAD**

La codificación de los indicadores de violencia y los rangos etarios arroja como resultado una concentración del ejercicio de la violencia directa en los personajes jóvenes adultos, adultos y los de tercera edad. La construcción del adulto como figura de autoridad, muchas veces, está sedimentada en prácticas violentas. Considerando que gran parte del público de estos juegos son niños y jóvenes puede tener implicancias en la aceptación del maltrato intrafamiliar, naturalizando así un monopolio adultista de la violencia.

La categoría en Infante presenta un solo caso correspondiente a la saga de Resident Evil que ejerce violencia de manera indirecta: Eveline.



Eveline es una arma desarrollada con bioorganismos, que se presenta como una niña de diez años. Utiliza su ataque al emplear un hongo producido por su cuerpo para controlar las mentes de la gente.

Una vez que el grado de contaminación es suficientemente alto, su mente y la de las víctimas se conectan y logran ser utilizadas para el fin que ella quiera.

Eveline desarrolló una obsesión por crear una familia para amarla y apoyarla, lo que llevó a un debate entre sus creadores acerca de si ella estaba buscando activamente algo que faltaba en su vida.

Por otro lado, la violencia indirecta es aplicada por los grupos etarios mayores; Adultos y personajes de Tercera Edad. Los personajes que inciden en este tipo de violencia suelen ser figuras de poder dentro del guión narrativo ya que proponen misiones al jugador; Tia Poulet, Eli.

## Personajes según índices de violencia y rangos etarios

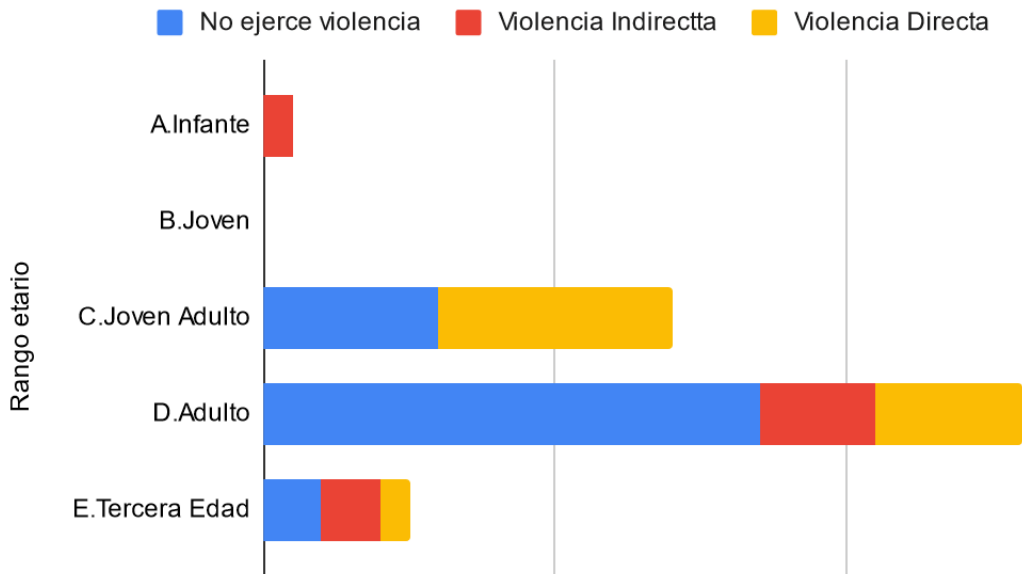


Gráfico 7

De esta manera es pertinente retomar a Tia Poulet para problematizar su forma de ejercer violencia indirecta porque está asociada a la idea de *bruja* ya que utiliza magia/estupefacientes para manipular al protagonista y usarlo a su favor para el desarrollo de misiones.

### C) GÉNERO, JUGABILIDAD Y ASCENDENCIA

En Grand Theft Auto, todos los personajes principales jugables son hombres heterosexuales. Esto marca una clara tendencia contra la participación narrativa de las disidencias. Acerca de la tendencia mayoritaria de la aparición del universo analizado, el grupo más numeroso es el de la mujer heterosexual norteamericana, y ninguna de ellas (ni de las otras categorías) son jugables.

Resident Evil presenta una tendencia mayoritaria similar, siendo la totalidad mujeres heterosexuales norteamericanas; pero se plantea una diferencia con la saga anterior: hay tres personajes que son jugables.

Dos de ellas son principales: Claire Redfield en Resident Evil 2 y Jill Valentine en Resident Evil 3 son quienes comandan la historia<sup>26</sup>. La restante es Sheva Alomar, que es compañera de Chris Redfield durante sus aventuras en África, y es un personaje secundario jugable en situaciones puntuales de la historia, o en el modo cooperativo.



Claire Redfield (izquierda), Jill Valentine (centro) y Sheva Alomar (derecha)

Claire Redfield es el primer personaje femenino que aparece a la hora de analizar la saga Resident Evil. Ella es una joven que aparece con el fin de encontrar a su hermano desaparecido, Chris. En el libro Guerreras y Princesas de David Martínez, se asegura que la desarrolladora Capcom “definía al personaje como atractivo, optimista e inteligente, y además extrovertido y confiado” (2019, p 100). Físicamente se la presenta como una mujer joven, con ropa corta: botas tipo bucaneras, un short, una remera y un chaleco por encima.

En Resident Evil 3 se da la aparición de Jill Valentine justo en el momento de salida del grupo S.T.A.R.S de Raccoon City, siendo una narrativa paralela a la historia de la entrega anterior. En la primera escena se la presenta vestida con una pollera, una remera tipo ‘top’ y botas largas; hecho que hace que en cinemáticas posteriores se resalten aspectos de su cuerpo, como sus largas piernas o su busto; hecho que también se da con Claire en la entrega anterior.

---

<sup>26</sup> En Resident Evil 3, Claire lo hace en el camino “B” del juego, debido a que el juego presenta dos tramas que ocurren paralelamente en Raccoon City. En contrapartida, Resident Evil 3 presenta una sola línea temporal.

En la primer escena del Resident Evil 5, se la presenta a Sheva con un primer plano de su short; y acto seguido, enfrenta a un hombre que la intenta tocar sin su consentimiento.

Momentos después, conoce a su nuevo compañero, Chris Redfield, a quién servirá de guía local durante su estadía en África mientras busca encontrarse con el Equipo Alfa, detener a Ricardo Irving y la posterior búsqueda del paradero de su antigua compañera Jill Valentine.

A lo largo de la trama se presenta colaboradora con su compañero, metiéndose en lugares donde él no llega, y rescatándolo cuando se encuentra en situaciones límite. En una de ellas muestra su increíble fuerza, al poder sostener en el aire a Chris mientras éste luchaba contra Albert Wesker.

Por su parte, Tomb Raider repite una tendencia similar al presentar a la mujer heterosexual de manera dominante, principalmente de ascendencia inglesa (60%). De este grupo sale la totalidad de los personajes principales, que en todos los casos es Lara Croft. Esta representa a su vez el 40% de los personajes de la saga, al presentarse una vez en cada entrega.

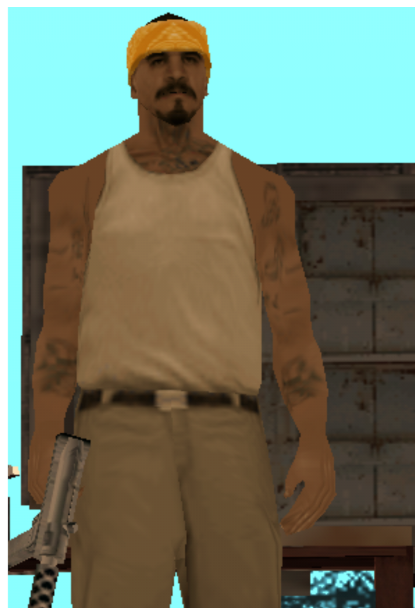
## **D) NACIONALIDAD, PERSONALIDAD Y EJERCE VIOLENCIA**

En Resident Evil la nacionalidad de los personajes es la más homogénea de las tres sagas. *La mayoría de los personajes son de nacionalidad estadounidense* a excepción de Sheva Alomar que proviene de una nación del continente africano, presenta una personalidad introvertida y se muestra subordinada para asistir al protagonista Chris Redfield y por este motivo se involucra en situaciones donde ejerce violencia de manera directa. La otra excepción de la saga es Excella Gionne que no cuenta con una especificación sobre su lugar de origen.



Excella

Excella es una mujer extrovertida proveniente de una familia aristocrática, y se la presenta como dispuesta a conquistar a Wesker para poder ser su pareja. Tal es su interés amoroso por el principal antagonista, que llega a autoproclamarse como la "reina" del nuevo mundo que él buscaba crear. A pesar de seguirlo y responder a todas sus demandas, éste no veía a Excella de otra forma más que como una herramienta para sus planes. Como característica física, se la presenta siempre con zapatos con taco y un vestido blanco largo, que remarca sus largas piernas. Cuando se percató que Wesker solamente la usaba, fue demasiado tarde para ella, debido a que ya se encontraba al borde de la muerte.



Og Loc, Freddy y Florian Cravic/Bernie Crane son los personajes disidentes que ejercen violencia directa o indirecta en Grand Theft Auto

OG Loc es el primer personaje bisexual que a pesar de negarlo rotundamente evidencia la fragilidad su idea de masculinidad (hegemónica) que intenta reivindicar. Se lo caracteriza como un estadounidense, afrodescendiente, de personalidad extrovertida con un temperamento colérico. OG Loc tuvo un vínculo sexoafectivo con Freddy, un pandillero de la banda Los Vagos, dentro de la cárcel. Esto da cuenta en su primera misión, llamada con su nombre, cuando pide a CJ ir a la casa de su ex compañero de celda a buscar su libro de rimas. Ya en su casa ubicada en East Los Santos, Freddy grita desde adentro que se olvide de él porque afuera “no necesita de él”, dando a entender que tuvieron una relación dentro de la cárcel. OG Loc le grita a Carl que no lo escuche y no le crea, pero éste se ríe.

La primera imagen de Freddy se da en la misión OG Loc. Mientras escapa, le grita a “Loc” frases alusivas y agresivas respecto a su antiguo vínculo sexoafectivo; hasta que lo encierran en una cancha de básquet. Ahí, el miembro de los Vagos se esconde detrás de cuatro compañeros que lo defienden del ataque de Carl; hasta que es asesinado.

Florian Cravic, conocido en Liberty City como Bernie Crane, fue uno de los compañeros del escuadrón de Niko Bellic en la Guerra de Bosnia. Tras llegar a Estados Unidos decide aceptar su sexualidad y “salir del clóset”. A lo largo del juego demuestra ser una persona divertida y con un gran afán de disfrutar el día a día. Tiene gusto por correr en el parque, hacer ejercicios aeróbicos y jugar al frizbee al aire libre; y trabaja como entrenador personal.

Tiene un amorío con Bryce Dawkins, un político de la ciudad que se muestra públicamente como un funcionario alejado de la corrupción y “defensor de los valores de la familia”, es decir, en contra de los homosexuales. Antes del reencuentro con él, el personal de U.L Paper le dice a Niko que ahora su amigo Florian “no es más que una musculoca”. Físicamente, a Bernie se lo presenta como un hombre musculoso y encorvado. Sus ojos son de color negro oscuro, al igual que sus cejas. Anteriormente, cuando vivía en su país natal tenía el cabello negro, pero al abandonar su antigua vida, decidió teñírselo de rubio. A pesar de presentar cambios en su vestimenta, siempre viste con el color rosado o con otros colores que forman parte de la escala cromática del mismo.

Estos tres personajes de GTA coinciden en la utilización de vestimenta informal y mostrarse de manera extrovertida. Respecto a la implementación de la violencia, estos personajes suelen ser mostrados de manera más vulnerable por lo que no ejercen violencia directa. Generalmente, se los muestra refugiándose detrás de otros hombres “más fuertes”; OG LOC usa a CJ y Freddy otros miembros de su pandilla. Bernie, como se narra en su descripción, pese a tener un cuerpo mejor preparado para situaciones de combate, no enfrenta las situaciones con violencia; por el contrario, se lo presenta desde un proceso de “afeminamiento” con exageradas “gesticulaciones femeninas”.

## **E) PERSONALIDAD, ROL/ESTEREOTIPO Y ASCENDENCIA**

Al analizar estas tres categorías juntas, se puede evidenciar que en Grand Theft Auto presenta a 14 de los 20 personajes como extrovertidos. En su mayoría, estos son de ascendencia norteamericana y latina.

Por otro lado, Resident Evil presenta como tendencia mayoritaria una personalidad introvertida, norteamericana y se ejemplifica con el caso de la “damisela en apuros”. Rescatar a personajes como Ashley Graham, Jill Valentine y Mia Winters es el objetivo del juego en tres de las entregas de la saga.

Mientras tanto, Tomb Raider presenta al 70% de los personajes con una tendencia extrovertida acerca de su personalidad, y 6 de cada 10 personajes de esta saga son de ascendencia inglesa.

Por su parte, los casos que se repiten son los de señorita macho y damisela en apuros. Ambos casos se dan en la última entrega.

En la primera de las tres sagas se presentan más casos de conceptos de estereotipos de géneros, posiblemente a que se debe de un juego de mundo abierto; en contraposición a las otras sagas que corresponden a un tipo de juego lineal.

## 6 CONCLUSIONES

En primer lugar, basándonos en la premisa del trabajo, se puede remarcar que la manera de representar tanto a la mujer como a otros géneros y diversidades disidentes a la categoría “hombre heterosexual” en las tres sagas analizadas han tenido diferentes tratamientos a lo largo de las entregas y el correr de los años.

Como dato de interés, en Resident Evil y en Tomb Raider, sólo se ven representadas las mujeres heterosexuales. En este sentido, se puede presumir que al ser ambos casos juegos de tipo lineal, es decir, con un solo camino para resolver la narrativa, esta decisión argumental puede ser tomada como un limitante a la hora de construir y presentar personajes.

A pesar de la versatilidad del esquema de juego que plantea Grand Theft Auto, ninguno de sus personajes principales sale de la categoría de “hombre heterosexual”. Recién para próxima entrega del juego, que al momento de realización de este trabajo de investigación no tiene una fecha de salida confirmada, se especula<sup>27</sup> que al menos una mujer forme parte de los personajes principales/sea el personaje principal.

En contrapartida a esta situación presente en GTA, en las otras dos sagas las mujeres tomaron el ‘control del juego’ con el personaje principal. En el caso de Tomb Raider, Lara Croft es el personaje principal y el emblema de la saga; mientras que en Resident Evil se presenta a Claire Redfield y Jill Valentine, que ocupan ese rol en dos de las entregas. Mientras, Sheva Alomar es un personaje principal en RE5, pero sólo utilizable en momentos particulares o en el modo cooperativo.

Por otro lado, la mujer ha evolucionado en su presencia en las sagas. Mientras que a mediados de los 90, en estas sagas las presentaban con cuerpos voluptuosos y personalidades pasivas y serviciales (quedando exenta Lara Croft en este último inciso), este hecho cambió con el correr del tiempo, en el que fueron tomando otros

---

<sup>27</sup><https://www.lavanguardia.com/tecnologia/videojuegos/20220728/8437209/gta-vi-grand-theft-auto-nuevos-detalles-protagonista-mujer-ciudad-miami-rockstar-games.html#:~:text=Tal%20como%20informa%20Bloomberg%2C%20la.de%20bancos%20Bonnie%20y%20Clyde>. (visto el 27/03/2023)

roles dentro de las tramas; y sus cuerpos fueron diseñados de una manera mucho más cercana a la realidad.

A la hora de hablar de los personajes femeninos, de acuerdo a la taxonomía de roles de Feminist Frequency, se destacan tres categorías: la ‘voz de la sabiduría’, la ‘damisela en apuros’ y la ‘señorita macho’.

La primera de estas tres engloba a aquellas que son cercanas al personaje principal, que intentan más de una vez hacerlos reflexionar acerca de sus actos para que tomen las decisiones correctas. La segunda, son aquellas mujeres que son víctimas de algún hecho y son la motivación para el personaje principal de encarar sus misiones. La tercera, y última, abarca a aquellas mujeres que actúan acorde a los roles establecidos para y por los hombres, saliendo así del esquema tradicional establecido culturalmente para la mujer.

El uso de armas es uno de los puntos más relevantes en estas sagas, teniendo acceso a las mismas ante la necesidad de enfrentarse a diversos hechos violentos en las tramas establecidas.

En este marco, se puede remarcar que de los 42 personajes que responden a la categoría de ‘Mujer Heterosexual’, 14 de ellas utilizan armas en sus apariciones; representando un tercio de la categoría.

En el mismo sentido, las categorías de ‘Mujeres Bisexuales’, ‘Hombres Homosexuales’ y ‘Hombres Bisexuales’ tienen una menor cantidad de personajes (uno, tres y dos respectivamente), por ende tienen un nivel de representatividad mayor: en el primer grupo el 100% utiliza armas, mientras que en el segundo el 33,3%, y el 100% en el último.

Otra cuestión a destacar es la baja representatividad de los grupos disidentes a los heteronormados. En este inciso, se puede enfatizar en que la totalidad de los casos relevados se presentan en la saga GTA, habiendo presencia de mujeres bisexuales y de hombres homosexuales. A pesar de este dato, se puede destacar que la cantidad del

mismo no es comparable a la presencia del grupo establecido por los personajes hombres y mujeres heterosexuales.

A su vez, estas disidencias relevadas muestran ciertas características puntuales que estereotipan a las mujeres bisexuales como personajes femeninos con rasgos masculinos (por ejemplo, Elisabeta Torres en GTA IV), y a los hombres homosexuales como personajes afeminados (como es el caso de Bernie Crane, French Tom y Freddy en GTA IV y San Andreas respectivamente).

Por otro lado, y de acuerdo a nuestro análisis, las sagas de TR y RE no presentan personajes con géneros disidentes, siendo esta una cuestión más que importante a abordar en entregas futuras, con el fin de comenzar a representar a todos los sectores disidentes del grupo hombre/mujer heterosexual.

Si asumimos que la violencia estructural que sufren las mujeres y las personas con sexualidades disidentes es la expresión extrema de condiciones sociales mucho más amplias que tienen como base la existencia de representaciones particulares que dejan en situación de desventaja a estos grupos, como queda indicado en la pirámide de la violencia de Romero (2015), podemos comprender la importancia de estas representaciones. De hecho, la generalidad de los personajes analizados en esta investigación puede enmarcarse de manera clara en el primer escalón de esta pirámide, en el que este autor agrupa los hechos de "Violencia estructural y Simbólica en Medios de Comunicación", la "Desigualdad", las "Representaciones Sociales" y los "Estereotipos de Género".

Así, en muchas ocasiones el personaje femenino es puesto en posición de ser una 'carga' para el jugador en la historia, destacando el nivel de 'inutilidad' que tienen, la 'molestia' que generan, o la definición de las características de sus cuerpos.

Esta situación es un dato de mayor interés apuntando a los principales consumidores de la industria del videojuego, que son los niños y adolescentes. Los últimos datos de la Encuesta Nacional de Consumos Culturales, relevados en 2018, afirman que el 60% de la población argentina de 12 a 17 años es consumidora habitual de estos productos culturales.

Este vínculo entre el producto y la edad de los principales consumidores no es un dato menor, siendo que la niñez y la adolescencia es el periodo de la vida en el que se termina de conformar la personalidad.

Entonces, si en este lapso los consumos culturales de niños y adolescentes se focalizan en representaciones de género estereotipadas y discriminatorias, comunes a los videojuegos analizados, no es una hipótesis desatendible que ese consumo termine incidiendo en su visión de la sociedad.

El análisis de las representaciones que hemos llevado a cabo en esta investigación puede ponerse en relación con los vínculos que los videojugadores hombres heterosexuales establecen con otros consumidores de otros géneros o preferencias sexuales. Sería de interés, así, analizar la presencia de discursos acerca de la 'inutilidad' o la 'molestia' que generan las disidencias en estos ámbitos.

Claramente, la definición de los personajes y la narrativa de un producto cultural de este tipo puede colaborar con la construcción (o no) de nuevos tipos de violencias en la sociedad, siendo este un dato no menor ante todo el recorrido hecho en este trabajo.

## **7. BIBLIOGRAFÍA**

- Adorno, T. (2002) *Televisión y cultura de masas*. Buenos Aires: Lunaria.
- Aristóteles. (1999). *Poética*, (Traducción de Santiago Ibáñez Lluch). Valencia, Ediciones Tilde.
- Barbero, J. M. Medios y culturas en el espacio latinoamericano. Extraído de: *Pensar Iberoamérica*, revista de cultura, N° 5, enero-abril, 2004: <http://www.campus-oei.org/pensariberoamerica/ric05a01.htm#a>
- Bardin, L. (1996) *El análisis de contenido*. Madrid: Akal.
- Barrancos, Dora (2014). Los caminos del feminismo en la Argentina: historia y derivas. *Voces en el Fénix*. <https://vocesenelfenix.com/content/los-caminos-del-feminismo-en-la-argentina-historia-y-derivas>
- Benhabib, S. (1992). Una revisión del debate sobre las mujeres y la teoría moral Isegoría.
- Bourdieu, M. V.; Burghi Cambón, S; Gullino, P. & Martinho, M. ¿Mundos alternativos? Los videojuegos en red como construcciones de realidad. X Jornadas Nacionales de Investigadores en Comunicación (ISSN 1852-0308), San Juan (2006). Universidad Nacional General Sarmiento.
- Bremond, C. (1966): La lógica de los posibles narrativos, en R. Barthes y otros, *Análisis estructural del relato*, 87-109.
- Bourdieu, M. V.; Burghi Cambón, S; Gullino, P. & Martinho, M. ¿Mundos alternativos? Los videojuegos en red como construcciones de realidad. X Jornadas Nacionales de Investigadores en Comunicación (ISSN 1852-0308), San Juan (2006). Universidad Nacional General Sarmiento.
- Bueno Doral, T. y García Castillos, N. (2012). Estereotipos de género y videojuegos: análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas. En J.C. Suárez Villegas (coord.), *Libro de actas del I Congreso Internacional de Comunicación y Género* (pp. 1491- 1507). Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Burgess, D. y Borgida E. (1999) Who women are, who women should be: Descriptive and prescriptive gender stereotyping in sex discrimination. *Psychology, Public Policy, and Law*, 5(3), 665-692

Butler J. (2015) Grado de Filosofía. Sección de Filosofía de la Facultad de Humanidades de la Universidad de La Laguna. Curso: 2015-16. Disponible en <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/2642/GENERO%2C%20IDENTIDAD%20Y%20PERFORMATIVIDAD%20EN%20JUDITH%20BUTLER.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cabañes Martínez, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica.

Castoriadis en Cabañes Martínez, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica.

Ciaurriz Velasco, F. (2010) Experiencias Persuasivas: Construcción de un protocolo para el análisis de la persuasión en los videojuegos. Universitat Pompeu Fabra. Barcelona, España.

Corona, A. (2015) El otro lúdico: el problema de la representación de la otredad en el videojuego. Razón y Palabra, núm. 92. Universidad de los Hemisferios. Quito, Ecuador

Corona, A. (2016). Videojuegos, identificación y agencia: por qué la diversidad no es suficiente. En G. Pérez Salazar (Ed.), Identidad, multiculturalidad y tecnologías de la información y la comunicación: cuatro aproximaciones desde la periferia. (pp.69-88). Saltillo: UAdeC / DeLaurel.

Corona, A. (2019) ¿Vestuario o agencia? Representación de género en cinco videojuegos de acción de la séptima generación. Anagramas: Rumbos y sentidos de la comunicación, ISSN 1692-2522, Vol. 17, Nº. 34, 2019, págs. 155-175. Universidad Autónoma de Coahuila, México.

De Barbieri, T. (1993) Sobre la categoría género. Una introducción teórico-metodológica. Universidad Autónoma Nacional de México. México.

De Miguel, A. Feminismos, en Amorós, Celia (dir.). 10 palabras claves sobre mujer, Editorial Verbo Divino, Estella, 4º de., 2002, pág 226

Della Ventura Gonzalez, A. (2016) Género, Identidad y Performatividad en

Galán Fajardo, E. (2007) Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. Revista del CES Felipe II. 2007, nº 7. España.

Egenfeldt, S., Smith, J.H. y Tosca, S. (2008). Understanding video games: the essential introduction. Londres:

Routledge.

- Esnaola, G. (2006). Claves culturales en la construcción del conocimiento. ¿Qué enseñan los videojuegos? Alfagrama. Buenos Aires, p. 77
- Feminist Frequency. *Glossary*. (2016, 27 agosto). <https://feministfrequency.com/resources/glossary/>
- Fernández Ruiz, M. (2011) Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego. *Razón y Palabra*, núm. 75. Universidad de los Hemisferios. Quito, Ecuador.
- Galán Fajardo, E. (2010). Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva.
- Garrido Domínguez, A. (1996) El texto narrativo. Síntesis, Madrid.
- Gil-Juárez, A., Feliu, J., & Vitores González, A. (2010). Performatividad Tecnológica de Género: Explorando la Brecha Digital en el mundo del Videojuego. *Quaderns de Psicologia*, 12(2), 209–226. <https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.758>
- González Gabaldón, B. (1999) Los estereotipos como factor de socialización en el género. *Comunicar* (12): 79-88.
- Gudiño Hernández L. y Peralta Bareille N. (2020). Estereotipos y representaciones en series argentinas de temática marginal. Los casos de ‘Okupas’, ‘Tumberos’, ‘El comodorense’ y ‘El marginal’. UNPSJB.
- Guerrero González, I. y González Leal, I. (2010) Análisis de contenido de los estereotipos presentes en “The Big Bang Theory”. *Razón y Palabra* núm. 72. Universidad de los Hemisferios. Quito, Ecuador.
- Grau, B. E. (2018). Cuerpos, mujeres y narrativas: Imaginando corporalidades y géneros | Athenea digital.
- Hall, S. (1997), *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London, Sage Publications, Cap. 1, pp. 13-74. Traducido por Elías Sevilla Casas en: [http://socioeconomia.univalle.edu.co/profesores/docuestu/download/pdf/EltrabajodelaR.Stu artH.pdf](http://socioeconomia.univalle.edu.co/profesores/docuestu/download/pdf/EltrabajodelaR.Stu%20artH.pdf)
- Haraway, D en García Guardia y Marcos Molano (2004) La construcción de personajes en el videojuego SIMS 2. *REVISTA ICONO* 14, 2004, N° 4. Madrid, España.
- Herrero, P. (26 de diciembre de 2020). La industria del videojuego facturó en 2020, en todo el mundo, más que el cine y los deportes juntos en EEUU. MeriStation. [https://as.com/meristation/2020/12/26/noticias/1608992024\\_963325.html](https://as.com/meristation/2020/12/26/noticias/1608992024_963325.html)

- Huizinga, J. (1987) *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Jenkins, H. (2006) *La convergencia mediática y la cultura participativa*.
- Lagarde, Marcela, “El género”, fragmento literal: ‘La perspectiva de género’, en *Género y feminismo. Desarrollo humano y democracia*, Ed. horas y HORAS, España, 1996, pp. 13-38.
- LeGrice, M. (2001). *Experimental cinema in the digital age*. Londres: The British Film Institute.
- Lévy, P . (1999) *¿Qué es lo virtual?* Paidós Multimedia. Barcelona.
- Lipman, M. (1998). *Pensamiento Complejo y Educación*. Madrid, España: Ediciones de la Torre.
- Lippmann W. (1922) *Public Opinion*. New York: Harcourt, Brace and Company.  
 Disponible en <https://archive.org/stream/publicopinion00lippgoog#page/n6/mode/2up>
- López Gutiérrez, M. y Nicolás Gavilán M. (2015) El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario. *ComHumanitas: Revista Científica de Comunicación*, Vol 6 N°, 2015
- Mackie, M.(1973) *Arriving at Truth by Definition: Case of Stereotype Inaccuracy*, en *Social Problems*, 20; 431-447
- Maffia, D. *Sexo, género, diversidades y disidencias sexuales*. Seminario abierto permanente “Género y sociedad”. Universidad de San Andrés. Disponible en: <https://www.narrativas.com.ar/424-2/>
- Malgesini, G.; Giménez, C. (2000) *Guía de los conceptos sobre migraciones, racismo e interculturalidad*. Los Libros de la Catarata.
- Martínez i Surinyac, G. (1998) *El guión del guionista. El desarrollo del guión desde la idea hasta el guión literario*, Barcelona: Editorial Cims 97.
- Martínez Verdú, R. (2007) *Videojuegos, Cultura y Jóvenes*. Comunicación e Xuventude: Actas do Foro Internacional. Galicia. Editado por el Colexio Profesional de Xornalistas de Galicia.
- Mendizábal, Iván R. (2004) *Máquinas de pensar. Videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Universidad Andina Simón Bolívar. Ediciones Abya-Yala. Corporación Editora Nacional. Quito, Ecuador.
- Murray J. (1999) *Hamlet en la holocubierta*. Paidós, Barcelona

- Ortíz Casallas, E. M. (2013). Las representaciones sociales: un marco teórico apropiado para abordar la investigación social educativa. | Revista de Ciencias Sociales.
- Ortega M. L. y Solá S. (2016). La representación de las mujeres trabajadoras en las series de máxima audiencia emitidas en España (2010). idUS - Depósito de Investigación Universidad de Sevilla.
- Pizan, C. De (2001) La ciudad de las damas. Trad. de Marie-José Lemarchand, Siruela, Madrid.
- Pinch, T. and Bijker, W. (2008), La construcción social de hechos y artefactos. Scribd.
- Pini, M; Amarré, M; Cerdeiro, C. y Terzian C. (2016). Consumos digitales de los jóvenes: ¿puentes o muros para la enseñanza escolar?. Propuesta Educativa, (46),84-92.[fecha de Consulta 28 de Octubre de 2021]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=403049783008>
- Quin, R. y Mc Mahon, B. (1997). Historias y estereotipos. Madrid, España: Ediciones de la Torre.
- Rodríguez, L. (2019) La imagen y el rol de la mujer en los videojuegos: desafíos ante estereotipos, rechazos y discriminaciones. Universidad de Valladolid. Valladolid, España.
- Romero en De Alvear González, K.(2020). *“La Fórmula de la Igualdad: Erradicando la Violencia Política Contra las Mujeres a través de la Equidad en México”* . Tempo. <https://tempomx.com/2020/02/06/la-formula-de-la-igualdad-erradicando-la-violencia-politica-contra-las-mujeres-a-traves-de-la-equidad-en-mexico/>
- Rubin, G. (1986) El tráfico de mujeres. Notas para una economía política del género. Nueva antropología, N°30 noviembre- diciembre.
- Ruiz Collantes, X. (2013) . Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. En Scolari, C. (2013) Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.

- Sauquillo Mateo, P.; Ros, C. y Bellver, C. (2008) El rol de género en los videojuegos. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, ISSN 1138-9737, N°. 9, 3, 2008 (Ejemplar dedicado a: Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del "Homo digitalis").
- Sánchez-Navarro, J. (2010). Un enfoque emergente en la investigación sobre comunicación : los videojuegos como espacios para lo social | Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura.
- Sandoval, L. (2013) *Medios Masas y Audiencias: lecturas sobre teoría social de la comunicación*. 1° Edición. Comodoro Rivadavia. Editorial Universitaria de la Patagonia. EDUPA 2013.
- Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.
- Silván Ferrero, M. P.; Cuadrado Guirado, I.; López Sáez, M. (2009). Estereotipos. En: *Introducción a la Psicología Social*. Madrid: Sanz y Torres, 355-385
- Silverstone, R. (1996) *Televisión y vida cotidiana*. Amorrortu editores.
- Tajfel, H. (1984) *Grupos humanos y categorías sociales*. Barcelona, Herder.
- Varela, N. (2013) *Feminismo para principiantes*. Capítulo 4 “La tercera ola. Del feminismo radical al ciberfeminismo”. Madrid, Zeta Bolsillo.

## 8. ANEXOS

Anexos

Cuadro Relevamiento N° 1-GTA Vice City

PERSONAJE	MISION	SITUACIONES
<b>Secundarios</b>		
Mercedes Cortez	La Fiesta	Hija del Coronel Cortez-"vigila a nuestro invitado"- "te importa que ponga mi mano en tu entrepierna"
	Todos con las manos arriba	Despues de salvarlo, Coronel pide a Tommy que "se haga cargo" de su hija y le regala su lancha
	El Atraco	Tommy gana u\$s 50000, y dice "Tommy, te gustaría un masaje?"
	Campaña de reclutamiento	"y si mejor pasamos un tiempo a solas?"
Candy Suxx	La Fiesta	NPC Sexualizado
	Campaña de reclutamiento	NPC Sexualizado
	La foto policial de Marta	NPC Sexualizado
Tía Poulet	Poción mágica	Mujer latina vieja, bruja
<b>Terciarios</b>		
Sra. Dawson	Elimina a la esposa	NPC Sexualizado
Psicopata Love Fist		
<b>Otros</b>		
	La Fiesta	NPC Sexualizado de moza
	Pelea en el callejón trasero	NPC Sexualizado con Kent Paul
	Cerdo traidor	NPC Sexualizado de moza
	Vudú troyano	NPC Sexualizado
	Club Pole Position	NPC Sexualizado
	Punto 6	NPC Sexualizado

Cuadro Relevamiento N°2-GTA San Andreas

PERSONAJE	MISION	SITUACIONES
<b>Secundarios</b>		
OG Loc	OG LOC	¿Relación con un Vago Gay dentro de la cárcel?---Freddy le dice "No quiero tu trasero huesudo" "Aqui tengo muchachas de sobra"
Denise Robinson	BURNING DESIRE	Mujer débil rescatada de un incendio, que termina siendo novia al salvarla
Catalina Vialpando	FIRST DATE	"Las mujeres no conducen"-Intro de la misión
	GONE COURTING	Mujer obliga a tener sexo a hombre
Jizzy	JIZZY B	NPCs sexualizados (2 con él sentadas, una baila en el caño y otra con ropa interior caminando)
	ICE COLD KILLA	Jizzy se encuentra sentado con tres prostitutas y un hombre. Las mujeres consumen droga y le dicen "papi".
María Latore	FREEFALL	Mujer fuerte ingresa prepotente y "marca territorio" al jefe de la mafia
<b>Terciarios</b>		
Millie Perkins	KEY TO HER HEART	Novia de Carl, empleada del Casino Calígula; sadomasoquista
Kate Zhan		Novia de Carl, enfermera
Michelle Cannes		Novia de Carl, mecánica y corredora de autos
Helena Wankster		Novia de Carl, granjera aficionada a las armas
Freddy	OG LOC	OG Loc lo persigue. Se insinúa haber tenido una relación con él dentro de la cárcel.

Cuadro Relevamiento N° 3 - GTA IV

PERSONAJE	MISION	SITUACIONES
<b>Secundarios</b>		
Mallorie Bardas	It's your call	No se sexualiza, pareja de Román
Michelle/Karen	Three's a crowd	Amiga de Mallorie, los presenta
Elisabelta Torres	Blow your cover	Perrea con mujer, se "nota" su lesbianismo
Manny Escuela	The Puertorrican Conection	"Gay, transexual, homosexual, metrosexual"
Kate McReary	I need your clothes, your boots and your motorcycle	Se presenta, amable, tranquila
Florian Cravic/Bernie Crane	Weekend at Florian's	Estereotipo clásico de gay afeminado

	Union Drive	Siempre lleva algo rosado
	Buoys Ahoy	Movimientos muy marcados
	That special someone	Siempre se refiere a sí mismo en femenino
<b>Terciarios</b>		
Ilyena Faustin	No love lost	Víctima de Violencia de Género
	Ripped to blow	Es maltratada
Anna Faustin	No love lost	Personalidad fuerte, motoquera
Ashley	Taking the trash	Mujer debil, drogadicta y dependiente
Gracie Ancelotti	I 'll take her	Sumisa y amable en principio, violenta y agresiva al final
	Diamonds are a girl best friend	Mujer fuerte y enojada
Angie Pegorino	Payback	Mujer fuerte, enojada con mafia. Fuma, con voz ronca. Indignada con vida del esposo.
Cherise	Ruff Rider	"Se coge a MI chica"- "Me sacrificué"- "Le dí todo"
French Tom	Out of the Closet	Construcción del perfil en App de citas
<b>Otros</b>		
	Final Destination	NPC Sexualizado junto a Mikhail
	Easy as it can be	NPC al servicio de Brucie
	Roman's Sorrow	NPC consola a Román
	Deconstruction for begginers	NPC sexualizado junto a Playboy X
	Undress to kill	NPCs sexualizados en Club de Striptease
	Catch the Wave	NPCs sexualizados en Club de Striptease
	One last thing	NPC Sexualizado

Cuadro Relevamiento N° 4-GTA V

PERSONAJE	MISION	SITUACIONES
<b>Secundarios</b>		
Amanda De Santa	Asesoramiento Matrimonial	Engaña a Michael con el instructor de Tenis. Envuelta en toalla.
	Fama o Drama	Trevor dice "Antes estabas más gorda. Ah y bonitas nuevas tetas".
	Reuniendo a	Discute con Michael y hablan sobre los fracasos de su matrimonio y lo

	la familia	que les molesta del otro frente al psiquiatra
	Cataclismo	Alterada despues de que ingresan los sicarios. Por primera vez le dice a Michael que se cuide.
Tracey De Santa	Fama o Drama	Lazlow dice "Debería meterte un billete de 20!", mientras agarra de la cintura. Ropa: Pollera corta, top blanco y tacos.
	Reuniendo a la familia	Lazlow busca hacerle favores a Tracey por sexo
	Cataclismo	Aterrada por la situación. Queda manchada de sangre tras morir un soldado que la tenia atrapada
<b>Terciarios</b>		
Ashley	Sr. Phillips	"Drogadicta puta". Vestimenta: Calzas, Pollera corta, campera de cuero
Denise Clinton	Safari por el barrio	Trevor le dice que es linda y le da dinero para "que se compre algo lindo"
Patricia Madrazo	Caída libre	Maltratada por Martín.
	Leves turbulencias	Amordazada en la cocina de Trevor ¿Síndrome de Estocolmo?
	Depredador	Pega a Trevor y lo reta. Plancha ropa.
Debra	Club de relax	Debra se muestra como mujer fuerte. Quiere divorciarse de Floyd y echa a Trevor. Le dijo que lo engaña y agarra una pistola.
Molly Schultz	Problemas legales	Escapa de Michael. Por primera vez pierde la calma. Muere cuando la "succiona" una turbina.
Tanisha Jackson	Lamar de problemas	Se presenta y hace reflexionar a Franklin. Mujer racional.
Paige Harris	El gran golpe	Casi sin dialogos. Asiste a Franklin con el hackeo de los semaforos
Taliana Martinez	Evento aleatorio	Tuvo un accidente en la ruta. Es conductora en robos. Desbloquea para futuros eventos.
<b>Otros</b>		
	Tres son multitud	NPC de la IAA tortura al azerbaijano
	Safari por el barrio	NPC sexualizado junto a MC Clip
	Asesinato de vicio	NPC sexualizado prostituta
	Club de relax	NPCs sexualizados strippers
	Infiltrado	NPC actriz que está en el auto

Cuadro Relevamiento N° 5 - Resident Evil 2

PERSONAJE	MISION	MINUTO	SITUACIONES
Leon	Infierno en Racoon City	5:30	Leon conoce a Claire tras salvarla
	Los secretos de la comisaría	6:16	Entra Claire sexualizada con ropa corta y provocativa
	La perrera	2:46	1º mujer zombie
		29:55:00	Leon conoce a ADA Wong. Se destacan sus curvas y voz sensual.
	La clave del trebol	19:50	Aparece Ada Wong y es controlada por jugador
		51:30:00	Ada Wong aparece nuevamente
	Premier Boss	18:00	Aparece Científica Annete Birkin, creadora del virus
		20:15	Anette buena con William
			Ada cuida y venda a Leon
	Cuenta Atras	10:38	Ada traiciona a Leon
Claire	Completo	3:20	Vestimenta chaleco rosa, short y bucaneras.
		4:40	Leon salva a Claire
		9:00	NPC mujer
		1:13:00	Hija del alcalde muerta
		1:15:00	Niña Sherry hace salir el lado "maternal" de Claire
		2:08:00	"No entenderías", tratandola de tonta a Claire
		2:23:00	"Estaba en apuros, se llama ADA", dice Leon.

#### Cuadro Relevamiento N° 6 - Resident Evil 3

Personaje	Mision	Minuto	Situaciones
Jill Valentine	La caída de Racoon City	<b>4:35</b>	Presentacion del personaje. Viste pollera, top y botas largas
		26:50:00	Enfrentamiento con Boss. Debe evitarlo para vencerlo inteligentemente
		36:50:00	Se realzan las piernas y la pollera en la cinemática
	La comisaría ya no es segura	30:58:00	Jill toma las decisiones a la hora de escapar
		37:55:00	Carlos "quiere chamuyarla" y Jill le dice que no es un galán
	El Antiguo tren	1:00	Jill escapa del gigante: lo evita, no pelea
		7:26	Cuando enfrenta al gigante, muere
		16:36	"Como consiguió sobrevivir una chica como tu?"-"No soy

			una persona normal, soy una STARS"
	Llegada a la torre del reloj	23:40	Abofetea a Carlos porque quiere abandonar y se muestra debil ante la situación
	Infección	39:50:00	Ángulo contrapicado hace parecer que tiene un mayor busto
		42:30:00	Muere tras combatir de cerca contra el Jefe Gigante
	Buscando una cura	35:00:00	Carlos le dice que "combatió contra el monstruo" y le da la vacuna contra el virus
		37:00:00	Evita el monstruo gigante
	Final	16:30	Opcion para que Jill pelee o se suicide ante el gigante
		50:30:00	Combate final contra gigante

#### Cuadro Relevamiento N° 7 - Resident Evil 4

Personaje	Mision	Minuto	Situaciones
Ashley	El Gigante	44:35:00	Aparece por primera vez, tiene miedo a Leon. Pollera, blusa y pullover de lana. Cara "aniñada".
	Acorralado	14:21	"Ya veo que han equipado a la hija del presidente con muy buenos misiles!"
	Trampas en cada esquina	6:25	Pasa a ser personaje jugable
	El verdugo	1:12:39	Damisela en apuros.
	Ejército de Motosierras	30:00:00	Presentan su figura con audio pidiendo ayuda a Leon
	Llegada a la Isla	2:00	Gritos mientras esta secuestrada pidiendo ayuda.
		3:15	Llevan cargada al hombro.
	El vertedero	4:25:00	"Sabía que no pasaría nada si caías con el trasero"
	El Buen Mike	36:10:00	
	Explicandole las cosas a Saddler	17:30:00	Tras salvarse, le ofrece a Leon "hacer unas horas extra"
Ada Wong	Los insectos	44:33:00	Aparece por detrás de Leon y apunta con el arma. Leon responde "Lo siento, pero seguir órdenes de una mujer no es mi estilo".
	Ejército de Motosierras	31:00:00	Presenta su figura. Sensual, con vestido con corte en pierna y arma en mano. Grito de advertencia a Leon

	Llegada a la Isla	0:24	Se hace primer plano en el corte del vestido mostrando la pierna y el arma. "Tengo asuntos pendientes".
	Conociendo a Ello	2:35	Ada se defiende de Krauser ante la desconfianza de una manera sensual y misteriosa.
		8:00	Salva a Leon "Vaya, si no es la zorrilla de rojo".
	El Buen Mike	21:11	Leon se transforma y la ataca, ella lo reduce
	Explicandole las cosas a Saddler	4:13	Leon salva a Ada que estaba colgada del cuello
		13:02	Ada traiciona a Leon y apunta con arma en la cabeza
Hunningham			Asistente Leon por radio
Las Hermanas Bella	Ejército de Motosierras	31:09:00	Figura de dos mujeres con cara tapada, vestido y motosierras.
NPC Zombie			Ataque a Leon con una horquilla
			Ataque a Leon con hacha
			Ataque a Leon con cuchillo
			Ataque a Leon saltando al tren

Cuadro Relevamiento N° 8 - Resident Evil 5

Personaje	Mision	Minuto	Situaciones	Conceptos teoricos vinculados
Sheva	En el corazón de África	3:50	Aparece Sheva: primera imagen es un primer plano de su cola	
		5:15	La palpan y le tocan la cola. Ella pone un límite al soldado	
Excella Gionne	Ruinas Antiguas	40:17:00	Mujer de vestido blanco (énfasis en las largas piernas) pone el virus a Wesker.	
		40:30:00	Se le insinua a Wesker "vas a necesitar una compañera"	
	Conociendo a los lickers	28:20:00	Conoce a Chris por computadora	

	La cara oculta de Excella	5:50:00	Se transforma en Boss. Wesker la infecta con el virus Uroboros	
Jill Valentine			Chris busca averiguar donde esta y salvar	Damisela en apuros
	El murciélago	25:50:00	Mujer encapuchada salva a Irving	
		38:50:00	Wesker desenmascara	

Cuadro Relevamiento N° 9 - Resident Evil 7

Personaje	Mision	Minuto	Situaciones	Conceptos teoricos vinculados
Mia	Empieza la pesadilla	25:50:00	Ethan la encuentra dentro de la casa	Damisela en apuros
		32:45:00	Intenta matar a Ethan con un cuchillo	
		35:30:00	Ethan la mata con un hacha	
	Sala de disecciones	8:00	Aparece en un video, debe escapar de una mujer	
	La casa vieja	29:05:00	Pide ayuda a Ethan y la vuelven a llevar	
	Hola viejo amigo	11:14	Encuentra encadenada	
		26:57:00	Personaje jugable	
	Los dos finales	15:08	Mia esta viva, curan medicos	
Eveline como Anciana	El área de procesado	7:42		
	Feliz cumpleaños	7:16		
		16:20		
Marguerite	Sala de diseccion	8:05	Persigue a Mia retándola por haberse escapado.	
	La casa vieja		Pelea con Ethan. Controla insectos. Arañas y mosquitos gigantes	
	Conociendo bien a	19:28	Se transforma en mujer "bicho"	

	mama			
		30:27:00	Muere y se convierte en ceniza	
Eveline como Niña	Sala de diseccion	8:39	"Por aqui mamá" dice a Mia	
	Hola viejo amigo	12:50	Se rie y corre	
	Todo empieza a encajar	4:50	Espera sentada en silla	
Zoe			Ayuda a Ethan a escapar por teléfono	
	Hola viejo amigo	11:14	Encuentra encadenada	

#### Cuadro Relevamiento N° 9 - Tomb Raider

Personaje	Mision	Minuto	Situaciones
Lara Croft	City Of Villacamba	3:20	Descenso del helicóptero. Busto relevante.
		3:45	Primer plano cola. ¿Por que usa ropa corta si va a un lugar con nieve?
		4:00	Cintura de avispa
		11:08	Enfrentamiento con animal
		16:01	Enfrentamiento con animal
		21:10	Sola mueve una pared de piedras
		24:20:00	Enfrentamiento con animal
	Lost Valley	36:00:00	Enfrentamiento con animal
		37:47:00	Enfrentamiento dinosaurio
		38:35:00	Enfrentamiento dinosaurio
		41:34:00	Enfrentamiento dinosaurio
	Tomb of Qualopec	1:10:50	Enfrentamiento con hombre
	St. Francis Folly	1:16:00	Enfrentamiento con animal
		1:17:00	Enfrentamiento con hombre
		1:42:00	Enfrentamiento con animal
	Colosseum	1:45:00	Enfrentamiento con animal
		1:51:20	Enfrentamiento con hombre/animales
	Palace Midas	2:08:00	Enfrentamiento con animal
	Cistern	2:44	Mueve una piedra-Fuerza descomunal

		2:47:40	Enfrentamiento con hombre
		2:55:00	Enfrentamiento con animal
		2:57:08	Enfrentamiento con hombre
	Tomb of Tihocan	3:24:05	Enfrentamiento con hombre
		3:30:00	Enfrentamiento con animal
		3:32:30	Mueve una piedra-Fuerza descomunal
		3:41:50	Enfrentamiento con hombre
	City of Khamoon	3:46:30	Mueve una piedra-Fuerza descomunal
		4:07:00	Enfrentamiento con animal
	Obelisk of Khamoon	4:26:21	Enfrentamiento con momias
		4:37:30	Enfrentamiento con momias
		4:44:04	Enfrentamiento con momias
	Sanctuary of the Scion	5:14:20	Enfrentamiento con momias
		5:25:00	Enfrentamiento con centauro momificado
		5:27:30	Enfrentamiento con hombre
	Natla's Mines	5:29:05	Escapa de dos sicarios de Jacqueline que quieren matarla
		5:30:00	Enfasis en busto cuando maneja moto
		5:40:00	Mueve cajas gigantes
		5:53:15	Enfrentamiento con hombres
		6:02:40	Mueve cajones con dinamita gigantes
		6:08:15	Enfrentamiento con hombre
		6:18:14	Enfrentamiento con hombre
	Atlantis	6:35:07	Enfrentamiento con animal momificado
		6:44:50	Enfrentamiento con animal momificado
		6:47:20	Mueve una piedra-Fuerza descomunal
		6:49:00	Enfrentamiento con centauro momificado
	The great Pyramid	6:59:16	Enfrentamiento con un boss
		7:02:00	Mueve una piedra-Fuerza descomunal
		7:17:00	Enfrentamiento con Jacqueline Natla
		7:18:19	Mata a Jacqueline Natla
		7:21:24	Escapa de la piramide

Jacqueline Natla	Natla's Mines	5:28:50	Aparece. Cintura avispa y busto grande
	Atlantis	6:56:09	Controla y habla con robots que creo
		6:57:58	Enfasis en busto
		6:58:32	Intenta matar a Lara y "muere"
	The great Pyramid	7:17:00	Enfrentamiento con Lara Croft
		7:18:19	Muere

Cuadro Relevamiento N° 10 - Tomb Raider 3

Personaje	Mision	Minuto	Situaciones	Conceptos teoricos vinculados
Lara Croft	Jungle	3:16	Aparece. Short, top, borcegos.	
		9:57	Enfrentamiento con animal	
		11:28	Enfrentamiento con animal	
		31:30:00	Encuentra campamento	
	Temple Ruins	35:50:00	Enfrentamiento con animal	
		57:57:00	Enfrentamiento con animal	
		1:02:50	Enfrentamiento con animal	
		1:10:20	Enfrentamiento con bestia	
		1:17:18	Énfasis en busto	
	The river ganges	1:27:09	Enfrentamiento con animal	
	Caves ok Kaliya	1:47:20	Enfrentamiento con momia	
		1:48:50	Enfasis en busto y cintura	
		1:49:00	Conoce al Dr. Williard	
	Thames Warf	1:54:00	Cambio de vestimenta:	

			Jean ajustado, camisa y botas	
		2:32:23	Enfrentamiento con hombre	
		2:35:41	Enfrentamiento con hombre	
	Aldwich	2:41:36	Enfrentamiento con hombre	
		2:43:20	Enfrentamiento con hombre	
		2:53:15	Enfrentamiento con hombre y animal	
		2:58:45	Enfrentamiento con hombre	
		3:12:56	Enfrentamiento con hombre	
		3:16:56	Enfrentamiento con hombre	
		3:20:00	Atrapada por grupo de encapuchados	
		3:21:25	Énfasis en cintura	
	Lud's Gate	3:34:42	Enfrentamiento con hombre	
		3:41:05	Enfrentamiento con hombre	
		4:06:59	Enfrentamiento con Sophia Leigh	
	Nevada desert	4:17:00	Nueva vestimenta: top, pantalon largo ajustado y botas.	
		4:32:00	Enfrentamiento con hombre	
		4:37:25	Enfrentamiento con hombre	
		4:46:50	Enfrentamiento con hombre	
		4:50:00	Queda inconsciente tras accidente y	

			se la llevan dos hombres	
	High Security Compound	4:57:32	Rodeada por prisioneros que quieren escapar con ella	
		5:05:22	Hombres pelean a golpes, pero ella no	
		5:19:12	Enfrentamiento con hombre	
		5:23:25	Enfrentamiento con hombre	
	Area 51	5:40:00	Enfrentamiento con hombre	
		5:52:23	Enfrentamiento con hombre	
		6:01:00	Enfrentamiento con hombre	
		6:08:25	Enfrentamiento con hombre	
	Coastal Village	6:10:00	Vuelve a usar top, shorts y botas	
		6:27:36	Enfrentamiento con esqueleto viviente	
	Crash Site	6:42:14	Enfrentamiento con dinosaurio	
		6:44:02	Enfrentamiento con dinosaurio	
		6:48:00	Enfrentamiento con dinosaurio	
		6:56:44	Enfrentamiento con dinosaurio	
		7:10:25	Enfrentamiento con dinosaurio	
	Madubu Gorge	7:16:00	Enfrentamiento con dinosaurio	
		7:23:26	Enfrentamiento con dinosaurio	
	Temple of Puna	8:05:00	Enfrentamiento con boss	

	Antarctica	8:07:26	Cambio de vestimenta: campera, pantalón y botas	
		8:11:00	Enfrentamiento con hombre	
		8:16:40	Enfrentamiento con hombre	
		8:24:11	Enfrentamiento con hombre	
		8:25:00	Enfrentamiento con animal	
		8:40:00	Enfrentamiento con hombre	
	RX-Tech Mines	8:45:30	Enfrentamiento con monstruo	
	Lost City of Tinnos	9:31:50	Enfrentamiento con monstruo	
		9:41:13	Enfrentamiento con monstruo	
	Meteorite Cavern	10:20:00	Enfrentamiento con hombre	
		10:21:00	Escapa en helicóptero	
Sophia Leigh	Lud's Gate	4:06:59	Enfrentamiento con Lara Croft	

Cuadro Relevamiento N° 11 - Tomb Raider Legend

Personaje	Misión	Minuto	Situaciones
Lara Croft	Tiahuanaco-Bolivia	2:00	Escalando una montaña, top, short y botas. No usa arnes ni nada por el estilo.
		5:40	Enfrentamiento con hombre
		9:20	Enfrentamiento con hombre
	Return to Paraiso-Perú	29:44:00	Primer plano shorts cola
		34:21:00	Enfrentamiento con hombre
		37:18:00	Enfrentamiento con hombre en moto
		1:03:00	Enfrentamiento con hombre
	Meeting With Takamoto-Japan	1:07:47	Cambio de ropa: Vestido y tacos

		1:08:20	Vestido resalta curvas
		1:10:31	Enfrentamiento con hombre
		1:16:50	Enfrentamiento con hombre
		1:23:35	Enfrentamiento con hombre
		1:27:20	Enfrentamiento con hombre
		1:30:00	Enfrentamiento con Boss (Takamoto)
	Pursuing James Rutland-Ghana	1:32:40	Vuelta a top, shorts y botas.
		1:37:27	Enfrentamiento con hombre
		1:53:25	Enfrentamiento con hombre
		1:59:00	Enfrentamiento con Boss
	Project Carbonek-Kazakhstan	2:03:00	Cambio de ropa: Campera y pantalon largo
		2:03:45	Enfrentamiento con hombre
		2:12:22	Enfrentamiento con hombre en moto
		2:24:20	Enfrentamiento con hombre
		2:39:40	Enfrenta con monstruo que le tira Amanda
	King Arthur's Tomb-England	2:43:00	Cambio de ropa: Campera y pantalon largo
		3:05:12	Enfrentamiento con monstruo
		3:16:20	Cambio de ropa: Camisa y pantalon largo-remarca busto
	The Ghalali Key-Nepal	3:18:16	Cambio de ropa: Campera y pantalon largo
		3:22:18	Enfrentamiento con hombre
		3:30:24	Enfrentamiento con animal
	The Looking Gass-Bolivia	3:36:03	Cambio de ropa: Vuelta a top, shorts y botas.
		3:36:37	Enfrentamiento con hombre: cambia ametralladora por espada
		3:38:02	Se enfrenta a Amanda Monstruo
		3:44:14	Perdona la vida de Amanda
Anaya Imanu	Return to paraiso-Peru	30:30:00	Aparece y conversa con Lara
		40:00:00	Asiste en el tiroteo
		1:06:10	Espera tras el tiroteo y la lleva
Amanda Evert	Tahuanaco-Bolivia	42:00:00	Aparece
	Project	2:22:34	Reencuentro con Lara

	Carbonek-Kazakhstan		
		2:23:00	Intenta matar a Lara con una granada
		2:39:40	Intenta matar a Lara liberando un monstruo
		3:37:26	Llora la muerte de James
		3:38:08	Se convierte en monstruo

Cuadro Relevamiento N° 12 - Tomb Raider (2013)

Personaje	Mision	Minuto	Situaciones	Conceptos teoricos vinculados
Lara Croft		0:25	Borcegos, pantalon largo y top.	
		2:41	Es secuestrada	
		6:05	Enfrentamiento con hombre sin arma	
		8:56	Enfrentamiento con hombre sin arma	
		13:40	Llama por comunicador a sus compañeros Sam y Roth	
		27:50:00	Se encuentra con Sam	
		30:00:00	Atrapada en trampa de oso	
		31:00:00	Enfrentamiento con animal	
		33:36:00	Enfrentamiento con animal	
		44:01:00	Enfrenta y mata a hombre que la ata y quiere violar	
		45:50:00	Enfrentamiento con hombre	
		54:17:00	Se encuentra con Roth	
		1:00:24	Enfrentamiento con animal	

		1:32:23	Enfrentamiento con hombre	
		1:41:37	Enfrentamiento con hombre con arma	
		2:20:21	Secuestrada por boss	
		2:31:13	Enfrentamiento con hombre con arma	
		2:40:05	Enfrentamiento con hombre con arma	
		2:52:08	Enfrentamiento con hombre con arma	
		3:01:00	Enfrentamiento con hombre con arma	
		3:17:25	Enfrentamiento con hombre con arma	
		3:28:47	Encuentra a Sam en un sacrificio	
		4:00:00	Encuentra a Sam	
		4:01:47	Enfrentamiento con hombre con arma	
		4:18:00	Roth la salva de morir de un hachazo	
		4:22:05	Da un arma a Sam	
		5:17:50	Enfrentamiento con hombre con arma	
		6:08:20	Enfrentamiento con hombre con arma	
		6:11:04	Da medicamentos a Reyes para curarla de un balazo	

		6:16:14	Ve como se llevan a Sam vestida de blanco	
		6:23:09	Enfrentamiento con hombre con arma	
		6:45:09	Enfrentamiento con hombre con arma	
		6:48:31	Enfrentamiento con boss	
		6:52:10	Salva a Sam del sacrificio	
Samantha Nishimura		27:50:00	Encuentra con Lara	
		27:50:00	Viste campera, remera y jeans	
		3:28:47	Secuestrada y a punto de ser sacrificada, salvada por Lara	
		3:59:39	Ahorca el boss	
		4:00:00	Se encuentra con Lara	
		4:22:05	Recibe un arma de Lara	
		6:16:14	Es secuestrada nuevamente--- Usaba vestido blanco	
		6:52:10	Es salvada por Lara de un sacrificio	
Joselyn Reyes			Busca reparar objetos	
			Culpa a Lara	
		6:11:04	Lara le da	

			medicamentos para que se cure	
--	--	--	-------------------------------	--

Cuadro de Relevamiento 13 - Saga GTA

Juego	Mujeres Heterosexuales	Transgéneros	Mujeres Bisexuales	Hombres Homosexuales	Bisexuales
Vice City	Mercedez Cortez		Elisabelta Torres	Freddy	OG Loc
San Andreas	Candy Suxx			French Tom	
IV				Florian Cravic/Bernie Crane	
V	Tía Poulet				
	Kendl Johnson				
	Catalina Vialpando				
	Denise				
	Millie Perkins				
	Mallorie Bardas				
	Michelle/Karen				
	Ilyena Faustin				
	Anna Faustin				
	Cherise				
	Kate McReary				
	Gracie Ancelotti				
	Angie Pegorino				
	Amanda De Santa				
	Tracey De Santa				
	Patricia Madrazo				
	Debra				
	Denise				

	Robinson				
	Ashley				

Cuadro de Relevamiento 14 - Saga GTA

	Aspectos externos						Aspectos Psicológicos			
Nombre	Rango Etario	Apariencia Física	Vestimenta	Género	Nacionalidad	Ascendencia	Personalidad	Temperamento	Objetivo/Meta	Año de aparición
Mercedes Cortez	Joven Adulta	Atractiva	Informal	Femenino	Estadounidense	Latina	Extravertida	Flemático	Satisfacer necesidades sexuales	2002
Candy Suxx	Joven Adulta	Atractiva	Informal	Femenino	Estadounidense		Extravertida	Sanguíneo	Actriz en la industria pornográfica	2002
Tía Poulet	Tercera Edad	Normal	Informal	Femenino	Haitiana	Latina	Introvertida	Flemático	Vencer a Cubanos	2002
Kendl Johnson	Adulta	Normal	Informal	Femenino	Estadounidense	Africana	Extravertida	Sanguíneo	Familia prospere más allá de las pandillas	2004
Catalina Vialpando	Adulta	Flaca	Informal	Femenino	Estadounidense	Latina (México)	Extravertida	Colérico	Asaltar tiendas y bancos	2004
Denise	Adulta	Normal	Informal	Femenino	Estadounidense	Africana	Introvertida	Colérico	Novia CJ	2004
Millie Perkins	Adulta	Normal / Atractiva	Formal/ Informal	Femenino	Estadounidense		Introvertida	Colérico	Novia CJ	2004
Freddy	Adulto	Normal	Informal	Masculino	Estadounidense	Latino (México)	Extravertido	Colérico	Escapar de OG Loc con el libro de rimas	2004

OG Loc	Adulto	Musculoso	Formal/ Informal	Masculino	Estadounidense	Africano	Extravertido	Coléxico	Ser un Gangster Rapper	2004
Mallorie Bardas	Adulta	Normal	Informal	Femenino	Puertorriqueña	Latina (Puerto Rico)	Extravertida	Coléxico	Ayudar a Roman y Niko. Casarse con Roman.	2008
Michelle/ Karen	Adulta	Normal	Informal	Femenino	Estadounidense		Introvertida	Sanguíneo	Investigar a Niko, acercarlo al gobierno	2008
Ilyena Faustin	Tercera Edad	Normal	Informal	Femenino	Rusa	Rusa	Introvertida	Sanguíneo	Esposa de Mikhail	2008
Anna Faustin	Joven Adulta	Atractiva	Informal	Femenino	Estadounidense	Rusa	Extravertida	Coléxico		2008
Kate McReary	Adulta	Normal	Formal/ Informal	Femenino	Estadounidense	Irlandesa	Introvertida	Sanguíneo	Tener una relación con Niko	2008
Elisabeta Torres	Adulta	Gorda	Informal	Femenino	Puertorriqueña	Latina (Puerto Rico)	Extravertida	Flemático	Traficante de Drogas en LC	2008
Florian Cravic/Bernie Crane	Adulto	Normal	Formal/ Informal	Masculino	Serbio	Serbio	Extravertido	Melancólico	Ayudar a Niko a encontrar a Darko	2008
Amanda De Santa	Adulta	Atractiva	Formal/ Informal	Femenino	Estadounidense		Extravertida	Coléxico	Madre, esposa. Recuperar su matrimonio.	2013
Tracey De Santa	Joven Adulta	Atractiva	Informal	Femenino	Estadounidense		Extravertida	Sanguíneo	Ser famosa	2013
Patricia Madrazo	Tercera Edad	Normal	Informal	Femenino	Estadounidense	Latina (México)	Introvertida	Melancólico		2013

	Adulta	Normal	Formal	Femenino	Estadounidense		Introversa	Colérico	Echar a Trevor de su casa.	2013
Denise Robinson	Tercera Edad	Normal	Informal	Femenino	Estadounidense	Africana	Extravertida	Melancólico	Echar a Franklin de la casa y quedarse con ella.	2013
Ashley	Adulta	Atractiva	Informal	Femenino	Estadounidense		Introversa	Flemático	Conseguir droga de Trevor	2013

Cuadro de Relevamiento 15 - Saga Resident Evil

Juego	Mujeres Heterosexuales	Transgéneros	Mujeres Homosexuales	Hombres Homosexuales	Bisexuales
RE 2	Claire Redfield				
RE 3	Jill Valentine				
RE 4	Ashley Graham				
	Ada Wong				
	Hunningham				
RE 5	Sheva				
	Excella Gionne				
	Jill Valentine (X2)				
RE 7	Mia				
	Margueritte				
	Zoe				
	Eveline				

Cuadro de Relevamiento 16 - Saga Resident Evil

	Aspectos externos					Aspectos Psicológicos			
Nombre	Rango Etario	Apariencia Física	Vestimenta	Género	Nacionalidad	Personalidad	Temperamento	Objetivo/Meta	Año de aparición

									ón
Claire Redfield	Joven Adulto	Normal	Informal	Femenino	Estadounidense	Extrovertida	Sanguíneo	Rescatar a su hermano	1998
Jill Valentine	Joven Adulto	Normal	Informal	Femenino	Estadounidense	Extrovertida	Sanguíneo	Atrapar a Wesker	1999
Ashley Graham	Joven Adulto	Atractiva	Informal	Femenino	Estadounidense	Introvertida	Flemático	Volver a su hogar	2005
Ada Wong	Joven Adulto	Atractiva	Formal	Femenino	Estadounidense	Introvertida	Melancólico	Interes romántico de Leon. Espiar sobre el Virus	2009
Sheva Alomar	Joven Adulto	Atractiva	Informal	Femenino	Africana (Sin aclarar)	Introvertida	Sanguíneo	Compañera de Chris. Encontrar a Jill, atrapar a Wesker.	2009
Excella Gionne	Joven Adulto	Atractiva	Formal	Femenino	Italiana	Extrovertida	Colérico	Ayudar a Wesker	2009
Jill Valentine (X2)	Joven Adulto	Normal	Informal	Femenino	Estadounidense	Introvertida	Flemático	Defender a Wesker, ayudar a Chris y Sheva	2009
Mia Williams	Adulta	Normal	Informal	Femenino	Estadounidense	Introvertida	Flemático	Escapar de la casa	2017
Marguerite Baker	Tercera Edad	Normal	Informal	Femenino	Estadounidense	Extrovertida	Colérico	Atrapar a Ethan/Mia	2017
Zoe Baker	Joven Adulto	Normal	Informal	Femenino	Estadounidense	Extrovertida	Sanguíneo	Ayudar a escapar a Ethan	2017
Eveline	Niña-Tercera Edad	Normal	Informal	Femenino	Estadounidense	Introvertida	Colérico	Controlar a la familia. Matar a Ethan. Evitar que escapen Zoe, Mia y Ethan.	2017

Cuadro de Relevamiento 17 - Saga Resident Evil

Juego	Mujeres Heterosexuales	Transgéneros	Mujeres Homosexuales	Hombres Homosexuales	Bisexuales
Tomb Raider	Lara Croft				
	Jacqueline Natla				
Tomb Raider 3	Lara Croft				
	Sophia Leigh				

Tomb Raider Legend	Lara Croft				
	Anaya Imanu				
	Amanda Evert				
Tomb Raider (2013)	Lara Croft				
	Samantha Nishimura				
	Jocelyn Reyes				

Cuadro de Relevamiento 18 - Saga Resident Evil

	Aspectos externos					Aspectos Psicológicos			
Nombre	Rango Etario	Apariencia Física	Vestimenta	Género	Nacionalidad	Pers onalidad	Temp eramento	Objetivo/Meta	Año de aparición
Lara Croft	Adulta	Voluptuosa	Shorts, top y borcego	Femenino	Inglésa	Extrovertida	Colérico	Entregar el Scion a Jacqueline Natla, vengar la traicion y matarla	1996
Jacqueline Natla	Tercera edad	Voluptuosa	Pollera, camisa y tacos	Femenino	Sin Especificar	Extrovertida	Melancólico	Conseguir el Scion, asesinar a Lara Croft	1996
Lara Croft	Adulta	Voluptuosa	Varía: siempre remarca atributos físicos	Femenino	Inglésa	Extrovertida	Colérico	Encontrar fragmentos de mereoritos al Dr Willard	1998
Sophia Leigh	Casi inmortal (nace en siglo xix, muere en 1998)	Voluptuosa	Caro y elegante	Femenino	Inglésa	Extrovertida	Melancólico	Ser bella e inmortal	1998
Lara Croft	Adulta	Voluptuosa	Cómodo y acorde al clima. Remarca atributos físicos	Femenino	Inglésa	Extrovertida	Colérico	Busca respuestas sobre Madre y Amanda	2006
Anaya	Adulta	Volupt	Shorts,	Femenino	Sin	Intro	Colér	Ayudar a Lara a cumplir	2006

Imanu		uosa	top y borcego	o	Especificar	vertid	ico	sus objetivos		
Amanda Evert	Adulta	Voluptuosa	Vestido y jeans/ropa oscura. Remarca atributos fisicos	Femenino	Inglésa	Extrovertida	Melancólico	Vengarse de Lara tras su supuesta muerte en Perú		2006
Lara Croft	Joven Adulta	Normal	Borcegos, pantalon largo y remera	Femenino	Inglésa	Extrovertida	Melancólico	Recorrer/Escapar de la isla		2013
Samantha Nishimura	Joven Adulta	Normal	Campera de cuero, remera y jeans/vestido blanco	Femenino	Estadounidense	Introvertida	Sanguíneo	Escapar de la isla		2013
Jocelyn Reyes	Adulta	Normal	Chaleco, pantalon y borcegos	Femenino	Estadounidense	Introvertida	Colérico	Escapar de la isla		2013

Cuadro de Codificación 1

Aspectos Externos						Aspectos psicológicos			Gameplay	
Rango Etario	Apariencia Física	Vestimenta	Género	Nacionalidad	Ascendencia/Grupo étnico	Personalidad	Temperamento	Rol/Estereotipo de Género	Jugable	Ejerce Violencia
1E	2Gaf	3I	4Jag	5S	6W	7AE	8AG	9AR	10AZaq	11BAat
1C	2Fab	3I	4Jag	5N	6W	7AD	8AH	9AP	10AZaq	11BB
1C	2Fab	3I	4Jag	5N	6V	7AD	8AH	9	10AZaq	11BB
1D	2Fad	3I	4Jag	5N	6Y	7AD	8AH	9	10AZaq	11BB
1D	2Fad	3I	4Kam	5N	6Y	7AD	8AF	9	10AZaq	11BAat
1D	2Faa	3I	4Kal	5N	6W	7AD	8AF	9	10AZaq	11BAat
1D	2Faa	3I	4Jag	5N	6W	7AD	8AF	9AR	10AZaq	11BAat
1D	2Faa	3I	4Jag	5N	6Y	7AE	8AF	9AK	10AZaq	11BB
1D	2Faa	3H	4Jag	5N	6V	7AD	8AF	9	10AZaq	11BB
1D	2Faa	3I	4Jag	5S	6W	7AD	8AF	9	10AZaq	11BB

1D	2Faa	3I	4Jag	5N	6V	7AE	8AH	9AP	10AZaq	11BB
1E	2Faa	3I	4Jag	5R	6Z	7AE	8AH	9AV	10AZaq	11BB
1C	2Fab	3I	4Jag	5U	6Z	7AD	8AF	9	10AZaq	11BB
1D	2Gaf	3I	4Jai	5S	6W	7AD	8AG	9AR	10AZaq	11BAat
1D	2Faa	3H	4Jag	5U	6AA	7AE	8AI	9AS	10AZaq	11BB
1D	2Faa	3I	4Kal	5Q	6Z	7AD	8AI	9	10AZaq	11BB
1D	2Fab	3I	4Jag	5N	6V	7AD	8AI	9	10AZaq	11BB
1C	2Fab	3I	4Jag	5N	6V	7AD	8AH	9	10AZaq	11BB
1E	2Faa	3I	4Jag	5N	6Y	7AD	8AI	9	10AZaq	11BB
1D	2Fab	3I	4Jag	5N	6V	7AE	8AG	9AV	10AZaq	11BB
1C	2Faa	3I	4Jag	5N	6V	7AD	8AH	9	10AYao	11BAas
1C	2Faa	3I	4Jag	5N	6V	7AD	8AH	9	10AYao	11BAas
1C	2Fab	3I	4Jag	5N	6V	7AE	8AG	9AK	10AZaq	11BB
1C	2Fab	3H	4Jag	5N	6AC	7AE	8AI	9	10AZaq	11BAas
1C	2Fab	3I	4Jag	5T	6Y	7AE	8AH	9	10AYap	11BAas
1C	2Fab	3H	4Jag	5U	6AB	7AD	8AF	9	10AZaq	11BAas
1C	2Faa	3I	4Jag	5N	6V	7AE	8AG	9AL	10AZaq	11BAas
1D	2Faa	3I	4Jag	5N	6V	7AE	8AG	9	10AZaq	11BB
1E	2Faa	3I	4Jag	5N	6V	7AD	8AF	9	10AZaq	11BAas
1C	2Faa	3I	4Jag	5N	6V	7AD	8AH	9	10AZaq	11BAas
1A	2Faa	3I	4Jag	5N	6V	7AE	8AF	9	10AZaq	11BAat
1D	2Fab	3H	4Jag	5P	6X	7AD	8AF	9	10AYao	11BAas
1E	2Fab	3I	4Jag	5U	6V	7AD	8AI	9	10AZaq	11BAat
1D	2Fab	3H	4Jag	5P	6X	7AD	8AF	9	10AYao	11BAas
1D	2Fab	3I	4Jag	5P	6X	7AD	8AI	9	10AZaq	11BAas
1D	2Fab	3H	4Jag	5P	6X	7AD	8AF	9	10AYao	11BB
1D	2Fab	3H	4Jag	5U	6W	7AE	8AF	9	10AZaq	11BAas
1D	2Fab	3H	4Jag	5P	6X	7AD	8AI	9	10AZaq	11BAas
1C	2Faa	3H	4Jag	5P	6X	7AD	8AI	9	10AYao	11BAas
1C	2Faa	3H	4Jag	5N	6AC	7AE	8AH	9AL	10AZaq	11BB
1D	2Faa	3H	4Jag	5N	6W	7AE	8AF	9AR	10AZaq	11BB

Tablas Univariadas

	<b>#Total</b>	
	<b>Casos</b>	<b>% casos</b>

<b>Rango etario</b>		
<b>Infante</b>	<b>1</b>	<b>2.4</b>
<b>Joven</b>		
<b>Joven adulto</b>	<b>14</b>	<b>34.1</b>
<b>Adulto</b>	<b>21</b>	<b>51.2</b>
<b>Tercera edad</b>	<b>5</b>	<b>12.2</b>
<b>#Total cases</b>	<b>41</b>	<b>41</b>
	<b>#Total</b>	
	<b>Casos</b>	<b>% casos</b>
<b>Apariencia física</b>		
<b>Normal/Promedio</b>	<b>20</b>	<b>48.8</b>
<b>Atractiva/Curvilinea</b>	<b>17</b>	<b>41.5</b>
<b>Flaca/Delgada</b>		
<b>Musculosa</b>	<b>2</b>	<b>4.9</b>
<b>Endomorfo</b>		
<b>Gorda</b>	<b>2</b>	<b>4.9</b>
<b>#Total cases</b>	<b>41</b>	<b>41</b>
	<b>#Total</b>	
	<b>Casos</b>	<b>% casos</b>
<b>Apariencia física (simplificado)</b>		
<b>Normada</b>	<b>39</b>	<b>95.1</b>
<b>No normada</b>	<b>2</b>	<b>4.9</b>
<b>#Total cases</b>	<b>41</b>	<b>41</b>
	<b>#Total</b>	
	<b>Casos</b>	<b>% casos</b>
<b>Vestimenta</b>		
<b>Formal</b>	<b>12</b>	<b>29.3</b>
<b>Informal</b>	<b>29</b>	<b>70.7</b>
<b>#Total cases</b>	<b>41</b>	<b>41</b>

	<b>#Total</b>	
	<b>Casos</b>	<b>% casos</b>
<b>Género</b>		
<b>Mujer Heterosexual</b>		
<b>Lesbiana</b>		
<b>Mujer Bisexual</b>	<b>1</b>	<b>2.4</b>
<b>Otro (mujer)</b>	<b>37</b>	<b>90.2</b>
<b>Varón Heterosexual</b>		
<b>Gay</b>	<b>2</b>	<b>4.9</b>
<b>Varón Bisexual</b>	<b>1</b>	<b>2.4</b>
<b>Otro (varón)</b>		
<b>Trasngénero</b>		
<b>Otro</b>		
<b>#Total casos</b>	<b>41</b>	<b>41</b>
	<b>#Total</b>	
	<b>Casos</b>	<b>% casos</b>
<b>Nacionalidad</b>		
<b>Estadounidense</b>	<b>24</b>	<b>58.5</b>
<b>Canadiense</b>		
<b>Inglés</b>	<b>6</b>	<b>14.6</b>
<b>Serbio</b>	<b>1</b>	<b>2.4</b>
<b>Rusa</b>	<b>1</b>	<b>2.4</b>
<b>del continente centroamericano</b>	<b>3</b>	<b>7.3</b>
<b>del continente Africano</b>	<b>1</b>	<b>2.4</b>
<b>Sin Especificar</b>	<b>5</b>	<b>12.2</b>
<b>#Total casos</b>	<b>41</b>	<b>41</b>

	<b>#Total</b>	
	<b>Casos</b>	<b>% casos</b>
<b>Grupo étnico</b>		
Norteamericana	15	36.6
Latina	8	19.5
Inglesa	6	14.6
Africana	5	12.2
Soviética	3	7.3
Irlandesa	1	2.4
Italiana	1	2.4
Asiática	2	4.9
<b>#Total casos</b>	<b>41</b>	<b>41</b>
	<b>#Total</b>	
	<b>Casos</b>	<b>% casos</b>
<b>Personalidad</b>		
Extrovertida	26	63.4
Introvertida	15	36.6
<b>#Total casos</b>	<b>41</b>	<b>41</b>
	<b>#Total</b>	
	<b>Casos</b>	<b>% casos</b>
<b>Temperamento</b>		
Colérico	15	36.6
Flemático	6	14.6
3	9	22.0
Sanguíneo	11	26.8
Melancólico		
<b>#Total casos</b>	<b>41</b>	<b>41</b>
	<b>#Total</b>	
	<b>Casos</b>	<b>% casos</b>

<b>Rol / Estereotipo de género</b>		
<b>Sin especificar</b>	<b>27</b>	<b>65.9</b>
<b>Mercantilización</b>	<b>2</b>	<b>4.9</b>
<b>Damisela en apuros</b>	<b>2</b>	<b>4.9</b>
<b>Damisela en el refrigerador</b>		
<b>Tipo en apuros</b>		
<b>Damisela eutanasiada</b>		
<b>Desechabilidad</b>	<b>3</b>	<b>7.3</b>
<b>Instrumentalidad</b>		
<b>Sexismo irónico</b>	<b>4</b>	<b>9.8</b>
<b>Señora Macho</b>	<b>1</b>	<b>2.4</b>
<b>Recompensa de héroe estándar</b>		
<b>Trofeo</b>		
<b>Violabilidad</b>	<b>2</b>	<b>4.9</b>
<b>Víctima de violencia de género</b>		
<b>#Total casos</b>	<b>41</b>	<b>41</b>
	<b>#Total</b>	
	<b>Casos</b>	<b>% casos</b>
<b>Personaje jugable</b>		
<b>Sí (protagonista)</b>	<b>6</b>	<b>14.6</b>
<b>Sí (secundario)</b>	<b>1</b>	<b>2.4</b>
<b>Personaje no jugable</b>	<b>34</b>	<b>82.9</b>
<b>Objeto sexual no jugable</b>		
<b>#Total casos</b>	<b>41</b>	<b>41</b>

#Total		
	Casos	% casos
<b>Ejerce violencia</b>		
<b>Sí (directa)</b>	<b>14</b>	<b>34.1</b>
<b>Sí (indirecta)</b>	<b>7</b>	<b>17.1</b>
<b>No</b>	<b>20</b>	<b>48.8</b>
<b>#Total cases</b>	<b>41</b>	<b>41</b>

Tablas Multivariadas

#Total				Saga							
	C as os		% casos	Grand Theft Auto		Resident Evil		Tomb raider			
				Caso s	% casos	Caso s	% casos	Caso s	% casos		
<b>Rango etario</b>											
<b>Infante</b>	<b>1</b>		<b>2.4</b>				<b>1</b>	<b>9.1</b>			
<b>Joven</b>											
<b>Joven adulto</b>	<b>14</b>		<b>34.1</b>	<b>4</b>	<b>20</b>		<b>8</b>	<b>72.7</b>		<b>2</b>	<b>20</b>
<b>Adulto</b>	<b>21</b>		<b>51.2</b>	<b>13</b>	<b>65</b>		<b>1</b>	<b>9.1</b>		<b>7</b>	<b>70</b>
<b>Tercera edad</b>	<b>5</b>		<b>12.2</b>	<b>3</b>	<b>15</b>		<b>1</b>	<b>9.1</b>		<b>1</b>	<b>10</b>
<b>#Total cases</b>	<b>41</b>		<b>41</b>	<b>20</b>	<b>20</b>		<b>11</b>	<b>11</b>		<b>10</b>	<b>10</b>
#Total				Saga							
	C as os		% casos	Grand Theft Auto		Resident Evil		Tomb raider			
				Caso s	% casos	Caso s	% casos	Caso s	% casos		
<b>Apariencia física</b>											

<b>Normal/ Promedio</b>	20		48.8		10	50		7	63.6		3	30
<b>Atractiva/ Curvilínea</b>	17		41.5		6	30		4	36.4		7	70
<b>Flaca/ Delgada</b>												
<b>Musculosa</b>	2		4.9		2	10						
<b>Endomorfo</b>												
<b>Gorda</b>	2		4.9		2	10						
<b>#Total cases</b>	41		41		20	20		11	11		10	10
	<b>#Total</b>				<b>Saga</b>							
	<b>C as os</b>		<b>% casos</b>		<b>Grand Theft Auto</b>			<b>Resident Evil</b>			<b>Tomb raider</b>	
					<b>Caso s</b>	<b>% casos</b>		<b>Caso s</b>	<b>% casos</b>		<b>Caso s</b>	<b>% casos</b>
<b>Apariencia física (simplificado)</b>												
<b>Normada</b>	39		95.1		18	90		11	100		10	100
<b>No normada</b>	2		4.9		2	10						
<b>#Total cases</b>	41		41		20	20		11	11		10	10
	<b>#Total</b>				<b>Saga</b>							
	<b>C as os</b>		<b>% casos</b>		<b>Grand Theft Auto</b>			<b>Resident Evil</b>			<b>Tomb raider</b>	
					<b>Caso s</b>	<b>% casos</b>		<b>Caso s</b>	<b>% casos</b>		<b>Caso s</b>	<b>% casos</b>
<b>Vestimenta</b>												
<b>Formal</b>	12		29.3		2	10		2	18.2		8	80
<b>Informal</b>	29		70.7		18	90		9	81.8		2	20
<b>#Total cases</b>	41		41		20	20		11	11		10	10

		#Total			Saga						
		Casos	% casos	Grand Theft Auto		Resident Evil		Tomb raider			
				Casos	% casos	Casos	% casos	Casos	% casos		
<b>Género</b>											
Mujer Heterosexual											
Lesbiana											
Mujer Bisexual	1		2.4	1	5						
Otro (mujer)	37		90.2	16	80	11	100	10	100		
Varón Heterosexual											
Gay	2		4.9	2	10						
Varón Bisexual	1		2.4	1	5						
Otro (varón)											
Trasngénero											
Otro											
#Total cases	41		41	20	20	11	11	10	10		
		#Total			Saga						
		Casos	% casos	Grand Theft Auto		Resident Evil		Tomb raider			
				Casos	% casos	Casos	% casos	Casos	% casos		
<b>Nacionalidad</b>											

Estadounidense	24	58.5	13	65	9	81.8	2	20
Canadiense								
Inglés	6	14.6					6	60
Serbio	1	2.4	1	5				
Rusa	1	2.4	1	5				
del continente centroamericano	3	7.3	3	15				
del continente Africano	1	2.4			1	9.1		
Sin Especificar	5	12.2	2	10	1	9.1	2	20
#Total cases	41	41	20	20	11	11	10	10

		#Total		Saga					
	Casos	% casos	Grand Theft Auto		Resident Evil		Tomb raider		
			Casos	% casos	Casos	% casos	Casos	% casos	

Grupo étnico										
Norteamericana	15	36.6	6	30	8	72.7	1	10		
Latina	8	19.5	6	30			2	20		
Inglesa	6	14.6					6	60		
Africana	5	12.2	4	20	1	9.1				
Soviética	3	7.3	3	15						
Irlandesa	1	2.4	1	5						
Italiana	1	2.4			1	9.1				
Asiática	2	4.9			1	9.1	1	10		
#Total cases	41	41	20	20	11	11	10	10		

		#Total			Saga						
		Casos	% casos	Grand Theft Auto		Resident Evil		Tomb raider			
				Casos	% casos	Casos	% casos	Casos	% casos		
<b>Personalidad</b>											
<b>Extrovertida</b>	26		63.4	14	70	5	45.5	7	70		
<b>Introvertida</b>	15		36.6	6	30	6	54.5	3	30		
<b>#Total cases</b>	41		41	20	20	11	11	10	10		
		#Total			Saga						
		Casos	% casos	Grand Theft Auto		Resident Evil		Tomb raider			
				Casos	% casos	Casos	% casos	Casos	% casos		
<b>Temperamento</b>											
<b>Colérico</b>	15		36.6	7	35	3	27.3	5	50		
<b>Flemático</b>	6		14.6	3	15	3	27.3				
	3	9	22.0	4	20	1	9.1	4	40		
<b>Sanguíneo</b>	11		26.8	6	30	4	36.4	1	10		
<b>Melancólico</b>											
<b>#Total cases</b>	41		41	20	20	11	11	10	10		
		#Total			Saga						
		Casos	% casos	Grand Theft Auto		Resident Evil		Tomb raider			

					Caso s	% casos		Caso s	% casos		Caso s	% casos
<b>Rol / Estereotipo de género</b>												
<b>Sin especificar</b>	27		65.9		10	50		9	81.8		8	80
<b>Mercantiliz ación</b>	2		4.9		1	5		1	9.1			
<b>Damisela en apuros</b>	2		4.9					1	9.1		1	10
<b>Damisela en el refrigerado r</b>												
<b>Tipo en apuros</b>												
<b>Damisela eutansiada</b>												
<b>Desechabili dad</b>	3		7.3		3	15						
<b>Instrument alidad</b>												
<b>Sexismo irónico</b>	4		9.8		3	15					1	10
<b>Señora Macho</b>	1		2.4		1	5						
<b>Recompens a de héroe estándar</b>												
<b>Trofeo</b>												
<b>Violabilidad</b>	2		4.9		2	10						
<b>Víctima de violencia de género</b>												
<b>#Total cases</b>	41		41		20	20		11	11		10	10

	#Total			Saga									
	Casos		% casos	Grand Theft Auto				Resident Evil				Tomb raider	
				Casos	% casos			Casos	% casos			Casos	% casos
<b>Personaje jugable</b>													
Sí (protagonista)	6		14.6					2	18.2			4	40
Sí (secundario)	1		2.4					1	9.1				
Personaje no jugable	34		82.9	20	100			8	72.7			6	60
Objeto sexual no jugable													
#Total cases	41		41	20	20			11	11			10	10
<b>Ejerce violencia</b>													
Sí (directa)	14		34.1					8	72.7			6	60
Sí (indirecta)	7		17.1	5	25			1	9.1			1	10
No	20		48.8	15	75			2	18.2			3	30
#Total cases	41		41	20	20			11	11			10	10

Tablas Multivariadas

		#Total			Saga						
		Casos	% casos	Grand Theft Auto		Resident Evil		Tomb raider			
				Casos	% casos	Casos	% casos	Casos	% casos		
<b>Rango etario</b>											
Infante	1		2.4			1	9.1				
Joven											
Joven adulto	14		34.1	4	20	8	72.7	2	20		
Adulto	21		51.2	13	65	1	9.1	7	70		
Tercera edad	5		12.2	3	15	1	9.1	1	10		
#Total cases	41		41	20	20	11	11	10	10		
		#Total			Saga						
		Casos	% casos	Grand Theft Auto		Resident Evil		Tomb raider			
				Casos	% casos	Casos	% casos	Casos	% casos		
<b>Apariencia física</b>											
Normal/ Promedio	20		48.8	10	50	7	63.6	3	30		
Atractiva/ Curvilínea	17		41.5	6	30	4	36.4	7	70		
Flaca/ Delgada											
Musculosa	2		4.9	2	10						
Endomorfo											
Gorda	2		4.9	2	10						
#Total cases	41		41	20	20	11	11	10	10		

#Total				Saga							
Casos	% casos	Grand Theft Auto		Resident Evil		Tomb raider					
		Casos	% casos	Casos	% casos	Casos	% casos				
<b>Apariencia física (simplificado)</b>											
Normada	39	95.1	18	90	11	100	10	100			
No normada	2	4.9	2	10							
#Total cases	41	41	20	20	11	11	10	10			
#Total				Saga							
Casos	% casos	Grand Theft Auto		Resident Evil		Tomb raider					
		Casos	% casos	Casos	% casos	Casos	% casos				
<b>Vestimenta</b>											
Formal	12	29.3	2	10	2	18.2	8	80			
Informal	29	70.7	18	90	9	81.8	2	20			
#Total cases	41	41	20	20	11	11	10	10			
#Total				Saga							
Casos	% casos	Grand Theft Auto		Resident Evil		Tomb raider					
		Casos	% casos	Casos	% casos	Casos	% casos				
<b>Género</b>											
Mujer Heterosexual											

Lesbiana												
Mujer Bisexual	1		2.4		1	5						
Otro (mujer)	37		90.2		16	80		11	100		10	100
Varón Heterosexu al												
Gay	2		4.9		2	10						
Varón Bisexual	1		2.4		1	5						
Otro (varón)												
Trasngéner o												
Otro												
#Total cases	41		41		20	20		11	11		10	10
	<b>#Total</b>				<b>Saga</b>							
	<b>C as os</b>		<b>% casos</b>		<b>Grand Theft Auto</b>			<b>Resident Evil</b>			<b>Tomb raider</b>	
					<b>Caso s</b>	<b>% casos</b>		<b>Caso s</b>	<b>% casos</b>		<b>Caso s</b>	<b>% casos</b>
<b>Nacionalidad</b>												
Estadounid ense	24		58.5		13	65		9	81.8		2	20
Canadiense												
Inglés	6		14.6								6	60
Serbio	1		2.4		1	5						
Rusa	1		2.4		1	5						
del continente centroamer icano	3		7.3		3	15						

del continente Africano	1		2.4					1	9.1			
Sin Especificar	5		12.2		2	10		1	9.1		2	20
#Total cases	41		41		20	20		11	11		10	10
	#Total				Saga							
	Casos		% casos		Grand Theft Auto			Resident Evil			Tomb raider	
					Casos	% casos		Casos	% casos		Casos	% casos
<b>Grupo étnico</b>												
Norteamericana	15		36.6		6	30		8	72.7		1	10
Latina	8		19.5		6	30					2	20
Inglesa	6		14.6								6	60
Africana	5		12.2		4	20		1	9.1			
Soviética	3		7.3		3	15						
Irlandesa	1		2.4		1	5						
Italiana	1		2.4					1	9.1			
Asiática	2		4.9					1	9.1		1	10
#Total cases	41		41		20	20		11	11		10	10
	#Total				Saga							
	Casos		% casos		Grand Theft Auto			Resident Evil			Tomb raider	
					Casos	% casos		Casos	% casos		Casos	% casos
<b>Personalidad</b>												
Extrovertida	26		63.4		14	70		5	45.5		7	70

<b>Introvertida</b>	15		36.6		6	30		6	54.5		3	30
<b>#Total cases</b>	41		41		20	20		11	11		10	10
	<b>#Total</b>				<b>Saga</b>							
	<b>Casos</b>		<b>% casos</b>		<b>Grand Theft Auto</b>			<b>Resident Evil</b>			<b>Tomb raider</b>	
					<b>Casos</b>	<b>% casos</b>		<b>Casos</b>	<b>% casos</b>		<b>Casos</b>	<b>% casos</b>
<b>Temperamento</b>												
<b>Colérico</b>	15		36.6		7	35		3	27.3		5	50
<b>Flemático</b>	6		14.6		3	15		3	27.3			
	3	9	22.0		4	20		1	9.1		4	40
<b>Sanguíneo</b>	11		26.8		6	30		4	36.4		1	10
<b>Melancólico</b>												
<b>#Total cases</b>	41		41		20	20		11	11		10	10
	<b>#Total</b>				<b>Saga</b>							
	<b>Casos</b>		<b>% casos</b>		<b>Grand Theft Auto</b>			<b>Resident Evil</b>			<b>Tomb raider</b>	
					<b>Casos</b>	<b>% casos</b>		<b>Casos</b>	<b>% casos</b>		<b>Casos</b>	<b>% casos</b>
<b>Rol / Estereotipo de género</b>												
<b>Sin especificar</b>	27		65.9		10	50		9	81.8		8	80
<b>Mercantilización</b>	2		4.9		1	5		1	9.1			
<b>Damisela en apuros</b>	2		4.9					1	9.1		1	10
<b>Damisela en el</b>												

refrigerador													
Tipo en apuros													
Damisela eutanasiada													
Desechabilidad	3		7.3		3	15							
Instrumentalidad													
Sexismo irónico	4		9.8		3	15					1	10	
Señora Macho	1		2.4		1	5							
Recompensa de héroe estándar													
Trofeo													
Violabilidad	2		4.9		2	10							
Víctima de violencia de género													
#Total cases	41		41		20	20			11	11		10	10
	<b>#Total</b>				<b>Saga</b>								
	<b>Casos</b>		<b>% casos</b>		<b>Grand Theft Auto</b>			<b>Resident Evil</b>			<b>Tomb raider</b>		
					<b>Casos</b>	<b>% casos</b>		<b>Casos</b>	<b>% casos</b>		<b>Casos</b>	<b>% casos</b>	
<b>Personaje jugable</b>													
Sí (protagonista)	6		14.6					2	18.2		4	40	

Sí (secundario)	1	2.4					1	9.1			
Personaje no jugable	34	82.9		20	100		8	72.7		6	60
Objeto sexual no jugable											
#Total cases	41	41		20	20		11	11		10	10
	<b>#Total</b>			<b>Saga</b>							
	<b>Casos</b>	<b>% casos</b>		<b>Grand Theft Auto</b>			<b>Resident Evil</b>			<b>Tomb raider</b>	
				<b>Casos</b>	<b>% casos</b>		<b>Casos</b>	<b>% casos</b>		<b>Casos</b>	<b>% casos</b>
<b>Ejerce violencia</b>											
Sí (directa)	14	34.1					8	72.7		6	60
Sí (indirecta)	7	17.1		5	25		1	9.1		1	10
No	20	48.8		15	75		2	18.2		3	30
#Total cases	41	41		20	20		11	11		10	10

Tablas Multivariadas

				<b>Saga</b>				<b>#Total</b>
				<b>Grand Theft</b>	<b>Resident Evil</b>	<b>Tomb raider</b>		
<b>Apariencia física (simplificado)</b>								
No normada	Género (simplificado)	Mujer heterosexual						1

		Mujer bisexual		1				1
		Varón gay o bisexual						
		#Total cases		2				2
Normad a	Género (simplificado)	Mujer heterosexual		15	11	10		36
		Mujer bisexual						
		Varón gay o bisexual		3				3
		#Total cases		18	11	10		39
				<b>Saga</b>				<b>#Total</b>
				<b>nd Theft</b>	<b>nt Evil</b>	<b>Tomb raider</b>		
								<b>2</b>
No normad a	Nacionalidad	Estadounidense						
		Inglés						
		Europeo oriental						
		Latinoamericano		2				2
		Otros						
		#Total cases		2				2
Normad a	Nacionalidad	Estadounidense		13	9	2		24
		Inglés				6		6

		Europeo oriental		2				2
		Latinoamericano		1				1
		Otros		2	2	2		6
		#Total cases		18	11	10		39
				<b>Saga</b>				<b>#Total</b>
				<b>nd Theft</b>	<b>nt Evil</b>	<b>Tomb raider</b>		
<b>Género (simplificado)</b>								
Mujer bisexual	Nacionalidad	Estadounidense						
		Inglés						
		Europeo oriental						
		Latinoamericano		1				1
		Otros						
		#Total cases		1				1
Mujer heterosexual	Nacionalidad	Estadounidense		11	9	2		22
		Inglés				6		6
		Europeo oriental		1				1
		Latinoamericano		2				2
		Otros		2	2	2		6
		#Total cases		16	11	10		37

Varón gay o bisexual	Nacionalidad	Estadounidense							2	2
		Inglés								
		Europeo oriental							1	1
		Latinoamericano								
		Otros								
		#Total cases							3	3
					<b>Saga</b>					<b>#Total</b>
					<b>nd Theft</b>	<b>Resident Evil</b>	<b>Tomb raider</b>			
<b>Rango etario</b>										
Adulto	Ejerce violencia	Sí (directa)							5	5
		Sí (indirecta)							4	4
		No							9	1
		#Total cases							13	7
Infante	Ejerce violencia	Sí (directa)								
		Sí (indirecta)							1	1
		No								
		#Total cases							1	1

Joven	Ejerce violencia	Sí (directa)						
		Sí (indirecta)						
		No						
		#Total cases						
Joven adulto	Ejerce violencia	Sí (directa)			7	1		8
		Sí (indirecta)						
		No		4	1	1		6
		#Total cases		4	8	2		14
Tercera edad	Ejerce violencia	Sí (directa)			1			1
		Sí (indirecta)		1		1		2
		No		2				2
		#Total cases		3	1	1		5
					<b>Saga</b>			<b>#Total</b>
				<b>nd Theft /</b>	<b>Reside nt Evil</b>	<b>Tomb raider</b>		
<b>Género (simplificado)</b>								
Mujer bisexual	Persona jugable	Sí (protagonista)						
		Sí (secundario)						

		Persona je no jugable		1				1
		Objeto sexual no jugable						
		#Total cases		1				1
Mujer heteros exual	Persona je jugable	Sí (protago nista)			2	4		6
		Sí (secund ario)			1			1
		Persona je no jugable		16	8	6		30
		Objeto sexual no jugable						
		#Total cases		16	11	10		37
Varón gay o bisexual	Persona je jugable	Sí (protago nista)						
		Sí (secund ario)						
		Persona je no jugable		3				3
		Objeto sexual no jugable						
		#Total cases		3				3

		Saga			#Total	
		nd Theft	Reside nt Evil	Tomb raider		
<b>Género (simplificado)</b>						
Mujer bisexual	Grupo étnico	Nortea merican a				
		Latina	1		1	
		Inglesa				
		Africana				
		Soviétic a				
		Irlandes a				
		Italiana				
		Asiática				
		#Total cases	1		1	
Mujer heteros exual	Grupo étnico	Nortea merican a	6	8	1	15
		Latina	4		2	6
		Inglesa			6	6
		Africana	3	1		4
		Soviétic a	2			2
		Irlandes a	1			1
		Italiana		1		1
		Asiática		1	1	2
		#Total cases	16	11	10	37
Varón gay o bisexual	Grupo étnico	Nortea merican a				

		Latina		1				1
		Inglesa						
		Africana		1				1
		Soviética		1				1
		Irlandesa						
		Italiana						
		Asiática						
		#Total cases		3				3
					<b>Saga</b>			<b>#Total</b>
				nd Theft	Reside nt Evil	Tomb raider		
<b>Grupo étnico</b>								
Africana	Persona je jugable	Sí (protagonista)						
		Sí (secundario)			1			1
		Persona je no jugable		4				4
		Objeto sexual no jugable						
		#Total cases		4	1			5
Asiática	Persona je jugable	Sí (protagonista)						
		Sí (secundario)						

		Persona je no jugable			1	1		2
		Objeto sexual no jugable						
		#Total cases			1	1		2
Inglesa	Persona je jugable	Sí (protago nista)				4		4
		Sí (secund ario)						
		Persona je no jugable				2		2
		Objeto sexual no jugable						
		#Total cases				6		6
Irlandes a	Persona je jugable	Sí (protago nista)						
		Sí (secund ario)						
		Persona je no jugable		1				1
		Objeto sexual no jugable						
		#Total cases		1				1

Italiana	Persona je jugable	Sí (protagonista)						
		Sí (secundario)						
		Persona je no jugable			1			1
		Objeto sexual no jugable						
		#Total cases			1			1
Latina	Persona je jugable	Sí (protagonista)						
		Sí (secundario)						
		Persona je no jugable		6		2		8
		Objeto sexual no jugable						
		#Total cases		6		2		8
Norteamericana	Persona je jugable	Sí (protagonista)			2			2
		Sí (secundario)						
		Persona je no jugable		6	6	1		13

		Objeto sexual no jugable						
		#Total cases		6	8	1		15
Soviética	Persona jugable	Sí (protagonista)						
		Sí (secundario)						
		Persona no jugable		3				3
		Objeto sexual no jugable						
		#Total cases		3				3
				<b>Saga</b>				<b>#Total</b>
				nd Theft /	Resident Evil	Tomb raider		
<b>Personalidad</b>								
Extrovertida	Rol / Estereotipo de género	Sin especificar		10	5	7		22
		Mercantilización						
		Damisela en apuros						
		Damisela en el refrigerador						

		Tipo en apuros						
		Damisela eutanasiada						
		Desechabilidad		2				2
		Instrumentalidad						
		Sexismo irónico		2				2
		Señora Macho						
		Recompensa de héroe estándar						
		Trofeo						
		Violabilidad						
		Víctima de violencia de género						
		#Total cases		14	5	7		26
Introvertida	Rol / Estereotipo de género	Sin especificar			4	1		5
		Mercantilización		1	1			2
		Damisela en apuros			1	1		2

		Damisela en el refrigerador						
		Tipo en apuros						
		Damisela eutanasiada						
		Desechabilidad		1				1
		Instrumentalidad						
		Sexismo irónico		1		1		2
		Señora Macho		1				1
		Recompensa de héroe estándar						
		Trofeo						
		Violabilidad		2				2
		Víctima de violencia de género						
		#Total cases		6	6	3		15
				<b>Saga</b>				<b>#Total</b>
				nd Theft	Resident Evil	Tomb raider		

Grupo étnico								
Africana	Personalidad	Extrovertida		3				3
		Introversa		1	1			2
		#Total cases		4	1			5
Asiática	Personalidad	Extrovertida						
		Introversa			1	1		2
		#Total cases			1	1		2
Inglesa	Personalidad	Extrovertida				6		6
		Introversa						
		#Total cases				6		6
Irlandesa	Personalidad	Extrovertida						
		Introversa		1				1
		#Total cases		1				1
Italiana	Personalidad	Extrovertida			1			1
		Introversa						
		#Total cases			1			1
Latina	Personalidad	Extrovertida		5				5
		Introversa		1		2		3
		#Total cases		6		2		8

Norteamericana	Personalidad	Extrovertida		4	4	1		9
		Introvertida		2	4			6
		#Total cases		6	8	1		15
Soviética	Personalidad	Extrovertida		2				2
		Introvertida		1				1
		#Total cases		3				3
				<b>Saga</b>				<b>#Total</b>
				nd Theft /	Resident Evil	Tomb raider		
<b>Grupo étnico</b>								
Africana	Rol / Estereotipo de género	Sin especificar		3	1			4
		Mercantilización		1				1
		Damisela en apuros						
		Damisela en el refrigerador						
		Tipo en apuros						
		Damisela eutanasiada						

		Desechabilidad						
		Instrumentalidad						
		Sexismo irónico						
		Señora Macho						
		Recompensa de héroe estándar						
		Trofeo						
		Violabilidad						
		Víctima de violencia de género						
		#Total cases		4	1			5
Asiática	Rol / Estereotipo de género	Sin especificar			1			1
		Mercantilización						
		Damisela en apuros				1		1
		Damisela en el refrigerador						
		Tipo en apuros						

		Damisela eutanasiada						
		Desechabilidad						
		Instrumentalidad						
		Sexismo irónico						
		Señora Macho						
		Recompensa de héroe estándar						
		Trofeo						
		Violabilidad						
		Víctima de violencia de género						
		#Total cases			1	1		2
Inglesa	Rol / Estereotipo de género	Sin especificar				6		6
		Mercantilización						
		Damisela en apuros						
		Damisela en el						

		refrigera dor						
		Tipo en apuros						
		Damisel a eutanasi ada						
		Desech abilidad						
		Instrum entalida d						
		Sexism o irónico						
		Señora Macho						
		Recomp ensa de héroe estánda r						
		Trofeo						
		Violabili dad						
		Víctima de violenci a de género						
		#Total cases				6		6
Irlandes a	Rol / Estereot ipo de género	Sin especifi car						
		Mercant ilización						

		Damisel a en apuros						
		Damisel a en el refrigera dor						
		Tipo en apuros						
		Damisel a eutanasi ada						
		Desech abilidad						
		Instrum entalida d						
		Sexism o irónico						
		Señora Macho		1				1
		Recomp ensa de héroe estánda r						
		Trofeo						
		Violabili dad						
		Víctima de violenci a de género						
		#Total cases		1				1

Italiana	Rol / Estereotipo de género	Sin especificar				1			1
		Mercantilización							
		Damisela en apuros							
		Damisela en el refrigerador							
		Tipo en apuros							
		Damisela eutanasiada							
		Desechabilidad							
		Instrumentalidad							
		Sexismo o irónico							
		Señora Macho							
		Recompensa de héroe estándar							
		Trofeo							
		Violabilidad							
		Víctima de violencia							

		a de género						
		#Total cases			1			1
Latina	Rol / Estereotipo de género	Sin especificar		2		1		3
		Mercantilización						
		Damisela en apuros						
		Damisela en el refrigerador						
		Tipo en apuros						
		Damisela eutanasiada						
		Desechabilidad		1				1
		Instrumentalidad						
		Sexismo irónico		3		1		4
		Señora Macho						
		Recompensa de héroe estándar						
		Trofeo						

		Violabilidad						
		Víctima de violencia de género						
		#Total cases		6		2		8
Norteamericana	Rol / Estereotipo de género	Sin especificar		3	6	1		10
		Mercantilización			1			1
		Damisela en apuros			1			1
		Damisela en el refrigerador						
		Tipo en apuros						
		Damisela eutanasiada						
		Desechabilidad		2				2
		Instrumentalidad						
		Sexismo irónico						
		Señora Macho						
		Recompensa de						

		héroe estándar						
		Trofeo						
		Violabilidad		1				1
		Víctima de violencia de género						
		#Total cases		6	8	1		15
Soviética	Rol / Estereotipo de género	Sin especificar		2				2
		Mercantilización						
		Damisela en apuros						
		Damisela en el refrigerador						
		Tipo en apuros						
		Damisela eutanasiada						
		Desechabilidad						
		Instrumentalidad						
		Sexismo irónico						

		Señora Macho						
		Recompensa de héroe estándar						
		Trofeo						
		Violabilidad		1				1
		Víctima de violencia de género						
		#Total cases		3				3