



TESINA O PROYECTO DE CREACIÓN

APROBADO COMO REQUISITO PARCIAL DEL
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE HONOR
UNIVERSIDAD DE PUERTO RICO
RECINTO DE RÍO PIEDRAS

COMITÉ DE TESINA O
PROYECTO DE CREACIÓN

Mentor

Director de Estudios

Lector

Lector

Visto Bueno

DRA. ELAINE ALFONSO CABIYA

Director(a) del PREH o su representante

FIRMA



14 DE MAYO DE 2025

Fecha

Universidad de Puerto Rico

Recinto de Rio Piedras

Facultad de Ciencias Sociales

Departamento de Psicología

Programa de Estudios de Honor



Representación femenina en videojuegos; sus efectos en la identidad de jóvenes jugadoras y

Faviola A. M. Pérez González

Comité de trabajo:

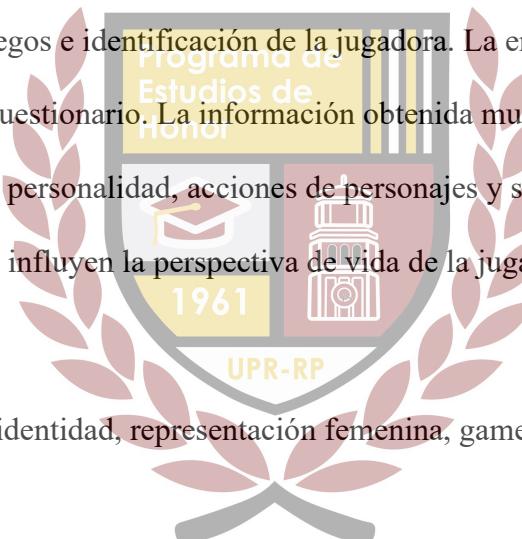
Dra. Johana Martínez Rosario

Dr. Yamil Ortiz Ortiz

Dr. Alexis Rodríguez Ramos

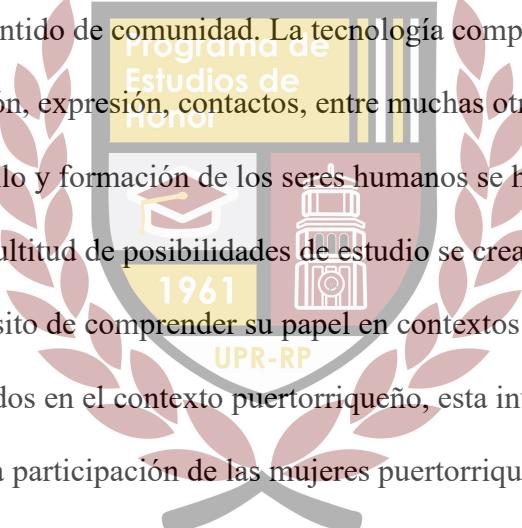
Abstract:

Esta investigación trabajó la representación femenina en los videojuegos y su influencia en las jugadoras puertorriqueñas de 18 a 25 años. El objetivo de este estudio fue conocer los efectos que tiene la representación femenina en videojuegos entre las jóvenes de 18 a 25 años puertorriqueñas jugadoras. En adición si las jugadoras, se identifican así mismas o no como gamers. Con el propósito de aportar conocimiento de la identidad gamer de la mujer puertorriqueña de la generación Z. Se realizó un estudio mixto anidado formado por un cuestionario y una entrevista semiestructurada. Con el cuestionario se obtuvo información demográfica, hábitos de juegos e identificación de la jugadora. La entrevista profundizó sobre los temas desarrollados en el cuestionario. La información obtenida muestra que las jugadoras se identifican con aspectos de personalidad, acciones de personajes y sus narrativas. En adición, se encontró que esos aspectos influyen la perspectiva de vida de la jugadora, sus gustos y en ocasiones sus acciones.



Palabras clave: jugadoras, identidad, representación femenina, gamers, puertorriqueñas, generación Z

Introducción:

La sociedad integra cada vez más la tecnología en su vida cotidiana. En los Estados Unidos un 64% de su población juegan mínimo una hora de videojuegos en la semana de (ESA,2025). De la generación Z (13 a 28 años) un 85% son masculinos y un 70% femenino (ESA,2025). Según los datos recolectados por la *Entertainment Software Association* (2025), el 84 % de los jugadores reporta que los videojuegos les proveen alegría. Además, el 81 % indica que estos juegos les ofrecen estimulación mental, el 81 % señala que les ayudan a liberar el estrés, el 77 % afirma que mejoran sus habilidades cognitivas, y el 66 % expresa que los videojuegos fomentan un sentido de comunidad. La tecnología compone una variedad de formas de aprendizaje, comunicación, expresión, contactos, entre muchas otras posibilidades. Debido a su integración en el desarrollo y formación de los seres humanos se ha convertido en un enfoque de estudio. Al existir una multitud de posibilidades de estudio se crean investigaciones especializadas con el propósito de comprender su papel en contextos particulares. Debido a la carencia de estudios enfocados en el contexto puertorriqueño, esta investigación se realizó para aportar información sobre la participación de las mujeres puertorriqueñas en la comunidad gamer. La cual se enfocó en cómo la representación femenina en videojuegos influye en la identidad de las mujeres jugadoras y si estas se reconocen con la terminología gamer. Teniendo como pregunta guía, ¿Qué efectos tiene la representación femenina en videojuegos entre las jóvenes de 18 a 25 años puertorriqueñas jugadoras? Las jugadoras ¿se identifican así mismas o no como gamers?

El objetivo de esta investigación fue conocer la influencia que tienen las representaciones femeninas de los videojuegos en la formación de identidad de las jugadoras. En adición, identificar los aspectos representativos y comportamentales en la comunidad gamer que

contribuyen en ese proceso. Conocer, además, si existe un efecto en la formación de identidad de las jugadoras. Y si afectan de manera positiva o negativa en su perspectiva de sí misma, su género y de su entorno. Con la intención de que, en base a la información obtenida, se puedan crear cambios en la formación de videojuegos para estimular los efectos positivos y minimizar los negativos. Las personas jugadoras de esta investigación fueron de la generación Z (personas nacidas entre mediados o finales de la década de 1990 y finales de la década de 2000), de 18 a 25 años (Gostian et al., 2022). Limitando el rango de edades permite la observación de conductas y costumbres de esa generación, lo cual aporta al conocimiento general de esta.

Revisión de literatura:

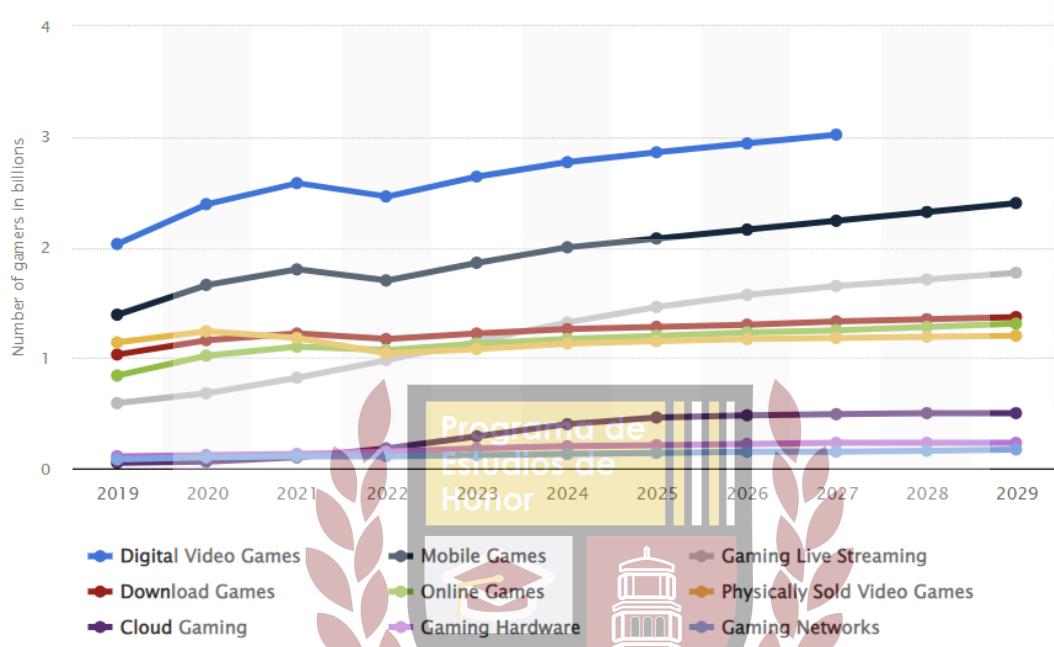
Historia de la representación femenina en los videojuegos

La industria de videojuegos aumentó su alcance mundial, obteniendo más participantes y

aseguró su espacio en la sociedad de consumo. Como se ilustra en la Tabla 1 (Statista, 2024), el crecimiento de la industria a modo global fue evidente y continuo en diversos rangos. En Estados Unidos un 64% de la población juega videojuegos (ESA, 2025), esta cifra fue compuesta por una diversidad de género, etnias, y culturas. Los hombres representan un 52%, 47% mujeres y 1% son otro (o prefirieron no decir) (ESA, 2025). Con relación a los aspectos étnicos la mayor cantidad de jugadores son blancos (75%) e hispanos (20%) (ESA, 2025). En adición, se encuentran una variedad de edades en la población gamer, con un 77% siendo adultos (mayor de 18 años) y con un 23% siendo niños (menor de 18 años) (ESA, 2025). Los juegos proveyeron representaciones visuales, morales e ideologías de las diversas sociedades. Estos aspectos se vieron influenciados por el público tienen en mente y en qué país se desarrolla el videojuego.

Tabla 1

Number of video game users worldwide from 2019 to 2029, by segment (in billions)



Nota: Obtenido de *Number of video gamers worldwide 2019-2029, by segment*, by J. Clement. 2024. <https://www.statista.com/statistics/1344682/global-video-gamers-by-segment/>. Derechos de autor 2024 por Statista.

Los videojuegos han estado enfocados hacia un público mayoritariamente de hombres blancos heterosexuales, por tal razón, con la integración de las mujeres a este público se desarrolló una polémica, el rol de la mujer en los videojuegos. Su rol en la industria hace referencia a las representaciones femeninas en los videojuegos. Abarcando su imagen física, vestimenta, participación en la historia del juego, su rol dentro del mismo y las posibles capacidades o destrezas que tenga. En adición a los personajes en los videojuegos está el rol de la mujer en la creación, desarrollo o participación en la industria creativa. Las mujeres que se encuentran en ese ámbito de los videojuegos son programadoras, gamers, “streamers”, entre

otras. Varias investigaciones (Rodríguez Ramos, 2019, Rivera y Ramos, 2022, Losada, 2021) han expuesto las instancias en las cuales las mujeres sufrieron acoso, agresiones y rechazo por ser mujer. Como razonamiento de este comportamiento existe el concepto “aggrieved entitlement” de Michael Kimmel (Rodríguez Ramos, 2019). Este concepto estableció que los hombres experimentan “un sentimiento de pérdida de una exclusividad en las historias, enfoques, fantasías de poder y deseos que este sector entiende son indispensables en los videojuegos.” (Rodríguez Ramos, 2019, p. 3).

Los personajes femeninos han sido representados a partir de los ideales de la época establecida para el desarrollo del juego. Entre los ideales más pertinentes en los videojuegos, se identificaron el sexismo, la masculinidad y la feminidad. Rivera y Ramos (2022) en su análisis de los juegos más jugados de 1980 a 2017 encontraron que el 96% de personajes femeninos en las últimas décadas fueron un personaje no jugable y solo 4% personajes principales. Un artículo de la página web WIRED expuso que desde el 2015 al 2019 los juegos con personajes principales femeninos han sido el 9% o menos (Sarkeesian & Petit, 2019). En la década del 80 el rol femenino fue delegado a proveer información o ser el fin del protagonista (Rivera y Ramos, 2022). Gran ejemplo de esto es el rol de Princess Peach en los juegos de Mario. El propósito de Mario es rescatar a la princesa. El tropo de la dama en apuros incluyó la mujer de fenotipo blanco y con características designadas femeninas (Rivera y Ramos, 2022). La excepción a la tendencia fue Metroit, juego creado por Nintendo en 1986. En este el personaje principal, Samus Aran, debía proteger la galaxia de piratas. Durante el juego el personaje se cubre completamente con una armadura. En el transcurso del juego se asumió el género del personaje como masculino. Al finalizar del juego se remueve la armadura y revela a una mujer rubia hiperfeminizada (Losada, 2021). El hecho de tener un personaje principal femenino constituyó un avance en la

industria, pero con la sexualización del personaje retrocedió, ya que le removió autonomía a la mujer y le convirtió en un objeto para el placer del jugador (Losada, 2021).

En su segunda etapa evolutiva, la década de los 90, el personaje femenino en su mayoría tomó el rol del personaje de apoyo. Su tarea era asistir al personaje principal, el mismo siendo masculino, en lograr sus objetivos en el juego. Algunas de las tareas específicas eran: proveer información de la historia, curar al personaje, proveer herramientas entre otras tareas de apoyo. Además, existían ocasiones que eran por aspectos estéticos o para satisfacción visual del jugador. Tales como en el caso de los personajes femeninos del juego Mortal Kombat. El primer juego de 1992 introduce a Sonya Blade, personaje femenino que se podía utilizar para combate, pero no tiene participación importante en la historia del juego (Vranjes, 2023). Este personaje se presentó utilizando pantalones de hacer yoga, un brasier de hacer ejercicio y un tipo de marca negra estilo ropa interior acentuando su cuerpo, otorgándole un rol de objeto sexual. La serie de juegos de Mortal Kombat se reconoció por los atuendos hipersexualizados de sus personajes como el de Sonya y otros que se componen por bikinis, “bodysuits” y escotes extremos (Imagen 1).

Causando que parte del público del juego estuvieren enfocados en los aspectos físicos e hipersexualizados de estos personajes femeninos.

Imagen 1

Personajes Femeninos de Mortal Kombat



Nota: Obtenido de What's your favorite female fighter and why?, by r/MortalKombat. 2024.

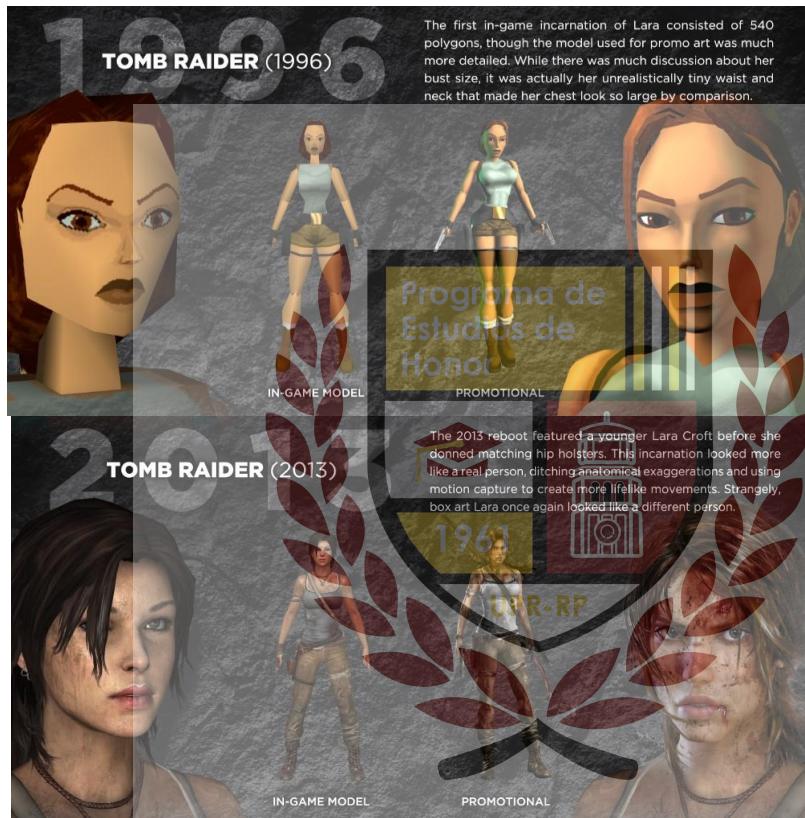
https://www.reddit.com/r/MortalKombat/comments/15si038/whats_your_favorite_female_fighter_and_why/. Derechos de autor 2024 por r/MortalKombat .

Un ejemplo de esto fue el artículo “All Mortal Kombat Female Characters” de Igor Vranjes (2023), el autor expuso a todos los personajes del juego proveyendo un resumen de la historia del personaje, comentarios sobre su atuendo y aspecto físico. Este utilizó adjetivos como “hottest”, “sexiest”, entre otros para describir el personaje, y como dato necesario, informó la identidad sexual del personaje. Este caso mostro cómo la representación de una mujer es percibida por un hombre dentro de la comunidad gamer en la actualidad. A finales de la década de los 90’s se desarrolló el cambio de rol de los personajes femeninos. Ejemplos de esto son Resident Evil (1996) y Resident Evil 2 (1998), en este juego se desarrolla la aventura del personaje masculino, Leon S. Kennedy y el femenino, Calire Redfield, compartiendo protagonismo de este (Jarkendia, 2015) (Da Silva Neto Antonio, 2020). En el 1996 también se creó la figura icónica de Lara Croft de los juegos de Tomb Raider. La premisa básica de estos juegos es que Lara explora el mundo en busca de artefactos arqueológicos y en el camino se encuentra una serie de atajos, rompecabezas y enemigos que tiene que vencer para obtenerlo (Da Silva Neto Antonio, 2020). Por la popularización del personaje han buscado expandir el rango

del personaje proveyendo mayor desarrollo emocional e historia de la vida de ella y minimizando la sexualización de esta (Imagen 2)(Da Silva Neto Antonio, 2020).

Imagen 2

Lara Croft en 1996 y su versión del 2013



Nota: Obtenido de The Many Faces of Lara Croft: Tomb Raider Infographic, by Browne, Heimerl & Willaert 2014. [Tomb-Raider-Infographic.jpg \(1000×6217\) \(halloweencostumes.com\)](#) Derechos de autor de Browne, Heimerl & Willaert 2014

En los años 2000 los personajes femeninos comienzan a tener protagonismo en los videojuegos (Rivera, Ramos, 2022). Estos personajes fueron desarrollados para un público masculino, resultando en la sexualización de estos personajes. Dado que sus atuendos eran diseñados para acentuar sus cuerpos o las presentan semidesnudas, cuentan con movimientos

más sensuales, y otros ejemplos. El juego *Bayonetta* (Imagen 3), publicado en 2009 para consolas de PlayStation 3 y Xbox360 nos provee un ejemplo con su personaje principal. Este siendo una bruja que para complementar sus ataques utiliza su cabello. Con el mismo puede crear diversos ataques contra sus enemigos, también lo utiliza para crear su vestimenta. Al momento de utilizarlo para atacar, le quita parte de su atuendo dejándola en un estado semidesnuda. Sus movimientos corporales son denominados de forma más sensual o coqueta (Belmonte, 2020). Para la década 2010 se puede ver menos sexualización de los personajes principales femeninos (Rivera y Ramos, 2022). Un ejemplo de esto es la reinterpretación del personaje Lara Croft en la saga más reciente de juegos. En la imagen 2 se muestra como la versión del 2013 tiene un atuendo menos sexualizado, enfocándose más en la practicidad de su ropa y armas. En adición, se enfoca en las habilidades del personaje, tales como su inteligencia e inventiva a través del juego (Elmously, 2024). En adición a Lara, en el año 2013 surgieron otros personajes femeninos que rompieron con la representación estereotípica femenina. Estas fueron Elizabeth en Bishock Infinite, Ellie en The Last Of Us y Jodie en Beyond: Two souls (Elmously, 2024). En el trabajo de Elmously (2024) se expusieron aspectos que destacaban a tres protagonistas femeninas, Aloy de Horizon: Forbidden West, Lara Croft de Tomb Raider y Ellie de The Last Of Us. La autora expuso que todas estas muestran un énfasis en el desarrollo de su historia, atributos y no tienen vestimenta sexualizada. En adición, Aloy se aleja de los estándares de belleza occidentales de ojos azules y pelo rubio. El caso de Ellie rompió la normativa de los videojuegos ya que es una joven adolescente y su representación física no asimila la de fuerza tradicional (Elmously, 2024)

A pesar de los avances en la representación femenina, en el año 2024, se generan juegos con personajes femeninos altamente sexualizados, como Stellar Blade. El juego creado por la

compañía Shift Up ha creado controversia por la hipersexualización del personaje femenino (Imagen 4) (Byrd, 2024). Por otro lado, está siendo criticado por la censura de los atuendos en una versión actualizada, ya que parte de su audiencia reclaman que eso no fue lo promocionado (Gach, 2024). El interés de la audiencia, mayoría siendo masculina, es tener un aspecto estético placentero al cual mirar durante la duración del juego. El mismo director del juego, Hyung-Tae Kim, expuso en una entrevista con GamesRadar que le prestaron atención a como se va a ver la parte trasera del personaje ya que es lo más que el jugador verá durante el juego y que “desea ver a alguien más atractivo que él cuándo juega” (Byrd, 2024). Es evidente que la idea de la mujer como objeto sexual continúa de manera presente en la industria de los videojuegos, en sus creadores y con los jugadores.

Imagen 3

Bayoneta



Nota: Obtenido de PlatinumGames Official Blog, 2021. <https://www.platinumgames.com/official-blog/article/11542> Derechos de autor de PLATINUMGAMES INC.

Imagen 4

Un atuendo del personaje principal de Steller Blade



Nota: Obtenido de Stellar Blade Outfit Battle: What's the Best Nano Suit, by IGN 2024.

<https://www.ign.com/faceoffs/stellar-blade-outfit-battle-whats-the-best-nano-suit-design/results>

Derechos de Autor de IGN

Estudios de
Honor

Cambio social y representación femenina en los videojuegos

Estos cambios que se generan en los personajes femeninos de los videojuegos fueron posibles debido al cambio social de la mujer y protestas feministas (Rivera y Ramos, 2022), ya que los videojuegos representan y son influenciados por lo ocurrido en la vida no virtual. Hannell (2020) explica que el feminismo se encuentra en su cuarta ola, esta se reconoce por movilizarse a través de los medios digitales y la gran interacción que existe con esos grupos feministas.

Teniendo como enfoque primordial la representación cultural y la integración del feminismo en la cultura popular, la cual es altamente accesible por los medios digitales (Hanell, 2020). Esto se muestra con movimientos como, *#Ni una más* y *cyberfemenism*. Losada (2021) expone sobre el comienzo del *#ni una más*, este se desarrolla en Argentina para protestar los feminicidios: este movimiento logró expandirse a través de la plataforma de Twitter (Hoy, X). Terminando en todo Latinoamérica, incluyendo Puerto Rico donde se han generado varias protestas y exposiciones en línea con el hashtag. Cyberfemenism es un movimiento feminista que critica los espacios tecnológicos. El término fue creado por Sadie Plant en 1991; este busca promover la

participación de la mujer en los espacios hypermasculinos en el ámbito tecnológico o digital (como la comunidad gamer) (Menon, 2020)

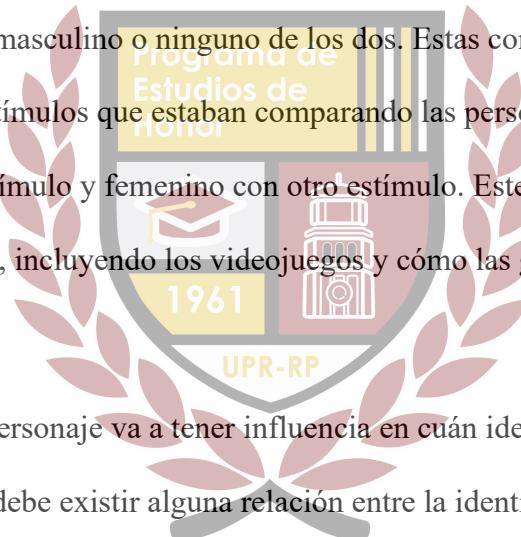
Las ideas feministas efectuaron reclamos hacia los videojuegos y su comunidad. Los reclamos ejercidos fueron: falta de participación de personajes femeninos, sus roles estereotípicos, la apariencia o atuendos hipersexualizados, el sexismoy el machismo. Personas que se identifican como mujer dentro de la comunidad son víctimas de acoso y violencia por ser mujer. Un ejemplo, es el incidente *Gamergate* en el cual Eron Gjoni acusó a su ex pajera Zoe Quinn de acostarse con hombres de la industria a cambio de buenas reseñas de un juego desarrollado por ella (Rodríguez, 2019). Esto estalló una serie de amenazas, agresiones y comentarios hacia ella y otras mujeres en la industria.

Este tipo de experiencias limitan a las mujeres de reconocerse propiamente como gamers. En una serie de conversatorios de la comunidad gamer de Puerto Rico se relataron experiencias en las cuales la gran parte de las mujeres no reconocían su interés en los videojuegos, ya que cuando mostraban su interés en los videojuegos, experimentaban rechazo tales como “tú deberías estar jugando Barbie”, ser marginada y excluida de campañas de juego (Rodríguez, 2019).

Las personas reconocen la identidad gamer como contradicción de la identidad de mujer, ya que la identidad gamer se ha vinculado con lo masculino (Rivera y Ramos, 2022). A pesar de esto se ha podido crear un tipo de perfil de las mujeres gamers. En un estudio realizado en la población española se encontró que las jugadoras tienen una tendencia a jugar en un ordenador (30%) y una preferencia por juegos de estrategia (20%) y acción (23%) (Arroyo et. al., 2022). Labrador et. al. (2022) en su estudio concluyó que las tendencias de su muestra de jugadoras eran; juegan en celulares (52.2%), preferencia por los juegos de aventura y rompecabezas (18%), juega solas (62.1%) y en su casa (81.2%) y le dedican menos de una hora (44.6%).

Los conceptos de masculino y femenino son las características que socialmente se le adjudican a los géneros, hombre y mujer. Son la forma en la cual se expresa la identidad de género (Ervin, et al. 2022). El género es un constructo social complejo que es influenciado por cultura, ambiente, normativas y valores (Ervin J et. al. ,2022). Ashley E. Martin (2022) en su investigación *Gender Relativism: How Context Shapes What Is Seen as Male and Female* buscó comprobar que el género se identifica debido al contexto en el cual se examina. Implicando que, lo femenino y masculino están en constante comparación entre sí (Martin, 2022).

Ella expuso a sus participantes a varios estímulos en los cuales se podían categorizar si lo percibían como femenino, masculino o ninguno de los dos. Estas comparaciones comprobaron que, dependiendo de los estímulos que estaban comparando las personas, lo podían caracterizar como masculino con un estímulo y femenino con otro estímulo. Este efecto contraste se puede aplicar en diversos ámbitos, incluyendo los videojuegos y cómo las gamers perciben a los personajes de estos.



La percepción del personaje va a tener influencia en cuán identificadas se sientan con el mismo. Para identificarse debe existir alguna relación entre la identidad “offline” y la identidad “online”. La identidad de la persona puede ser proyectada por el personaje al igual que la persona puede asimilar atributos del personaje (Caro y Marambio, 2023). Se desarrolla por la creación de avatares que representen como quienes son en la vida real o una forma idealizada de lo que ellos quieren ser. En el caso de personajes preexistentes puede ser por alguna similitud al personaje o su personalidad.

Entre los años 2016-2017, José Julián Ruberté (2022) realizó una investigación para conocer si existía una conexión entre el tipo de identidad y el apego que tiene los jugadores con sus avatares. Según este “los estilos de identidad no son el sentido de identidad ni la identidad en

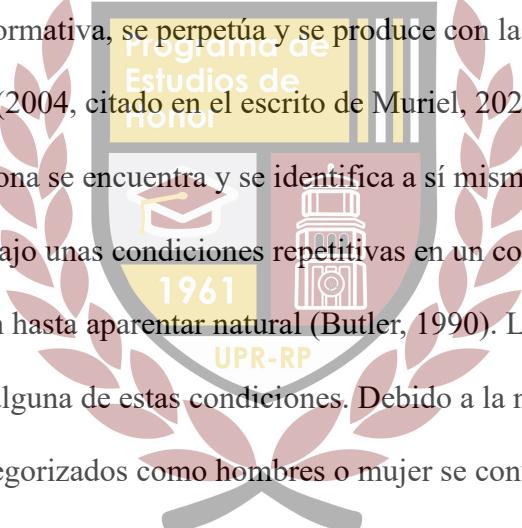
si de las personas, sino que representan procesos particulares para procesar y trabajar información relevante para la identidad” (Ruberté, 2022 p. 197). Debido a esto, en sus resultados la relación entre esas variables resultó ser poco significativa. Sin embargo, en sus datos se evidenció la formación de apego con los avatares y personajes de videojuegos, sin importar el tipo de identidad que tenía el participante.

Las acciones que realice un personaje aportan a la identificación con el mismo. Como en juegos calificados “juegos de rol” o Role-Playing Game (RPG, por sus siglas en inglés), en los cuales el jugador tiene la libertad de elegir bajo sus propios méritos la decisión que ejecuta el personaje. Por ejemplo, World of Warcraft en el cual; “La observación participante demandó la creación de un personaje para poder ingresar al mundo del videojuego, la selección de una identidad y la participación en las múltiples tareas individuales y colectivas que requiere el juego” (Caro y Marabio, 2023, p. 10). Este juego incentiva la integración de la identidad del jugador al videojuego con su avatar y con las acciones que tome dentro del juego. Esas acciones muestran cómo el jugador piensa, su juicio, morales, ideales, y otros. El proceso que conlleva participar en este tipo de videojuego posibilita la identificación o desarrollo de características, rasgos y habilidades que el jugador desee aplicar en su vida no virtual (Caro y Marambio, 2023)

Marco Teórico

El tema por tratar, *Representación femenina en videojuegos; sus efectos en la identidad de jóvenes jugadoras y gamers*, exige que el concepto de género se reconozca en diversos ámbitos. El primero ámbito sería en la identificación de género del participante, los cuales se busca que se identifiquen como mujer. Segundo, se debe entender que se reconoce como género socialmente, con el fin de entender la conexión de la representación visual de la mujer y lo femenino con la identidad de la participante.

En el primer ámbito, el género es un identificatorio de ese individuo en su vida no virtual y virtual. En adición, se puede definir de diversas maneras; Butler (1990) expone que la identidad de género es un efecto de un discurso humano. Las ideas de Vygotsky sobre el desarrollo de las funciones mentales superiores a través del lenguaje ofrece un marco para comprender como los discursos humanos influyen en la identidad en la teoría de Butler (Butler, 1990). Ya que según Vygotsky el lenguaje, sea con herramientas o símbolos, posibilita la formación de procesos como la memoria, percepción, atención (Rodríguez, 2016), entre otros que necesitan para entender y desarrollar un entendimiento de la sociedad, por ende, del género.



La identidad es performativa, se perpetúa y se produce con las acciones que realizan los individuos. Según Bauman (2004, citado en el escrito de Muriel, 2021), es performativo ya que es un proceso donde la persona se encuentra y se identifica a sí mismo, esto siendo una tarea en su vida. Esto se desarrolla bajo unas condiciones repetitivas en un contexto sociohistórico particular que se normalizan hasta aparentar natural (Butler, 1990). Los roles, características y estereotipos de género son alguna de estas condiciones. Debido a la normalización de estas acciones de parte de los categorizados como hombres o mujer se convierte en aspectos que definen ese género. Resultando en posibles patrones de comportamiento, expresión o representaciones en sus espacios sociales, tanto virtual como no virtual.

En esta investigación se buscaba conocer cuáles son las posibles maneras en las que el género mujer es expresado en ese espacio virtual de los videojuegos a través de las jugadoras. El espacio virtual como un tipo de subcultura que se puede considerar con el concepto de tribu como micro grupo que surge de los campos sociales que tienen como fin el compartir, implicando el sentido de pertenencia en ese grupo (Maffesoli, 2004 obtenido de Rodríguez, 2016) Para ser parte de una tribu el individuo debe expresar características de esa tribu. En

adición, como el contexto sociocultural presentado en los videojuegos influye en la formación de la identidad de género y su relación con la identidad gamer.

Para lograr tener un contexto de cómo las representaciones de la mujer y lo femenino pueden influir en la jugadora se utilizó establecido por Ervin et. al (2022) y por las aportaciones de otros teóricos. Ervin et. al. (2022) concuerdan con Butler (1990) en que el género es un constructo social formado por los valores, creencias, cultura y el ambiente en el cual existe la persona. Señalan que las representaciones del género son las expresiones o características que se le adjudican a cada sexo. Tradicionalmente los hombres son entendidos como masculinos cuando son físicamente grandes, muestran fuerza física, son velludos, entre otras características estereotípicas. Un ejemplo de esto en videojuegos es el personaje Geralt del juego “The Witcher”. La mujer se le categoriza como femenina al ser más delicada, pequeña, débil, y otras características que minimizan su carácter. Las hechiceras del juego “The Witcher” son un ejemplo de estos estereotipos, pero, el personaje de Ciri (mujer de pelo blanco) muestra una mezcla de características masculinas y femeninas. La definición de Ervin et. at. (2022) permite formular una base general de características de género en videojuegos, proveyendo una referencia (primordialmente visual) sobre lo que se considera hombre y mujer o masculino y femenino.

Imagen 6

Personajes de The Witcher



Nota: Obtenido de *The Witcher 3: los savegames no valen para la GOTY* de David Soriano, 2016. Derechos de autor de CD Projekt.

Debido a que el género y sus representaciones son basadas en el contexto sociocultural del individuo, su definición o lo que significa ser hombre (masculino) o mujer (femenino), va a variar. Resultando en descripciones estereotípicas de representación de género subjetivas. Según los hallazgos de Ashley E. Martin (2023) en su investigación *Gender Relativism: How Context Shapes What Is Seen as Male and Female* se pudo establecer que una característica se reconoce como masculina o femenina en base a lo que se compara. Este condicionamiento subjetivo de género puede influir en la identidad de la persona y su perspectiva de las representaciones, visuales y conductuales, de lo femenino y masculino en los videojuegos. Pudiera influir en la posible conexión que tengan las gamers con las representaciones femeninas en los videojuegos y en sus procesos cognitivos. Ya que esas definiciones que tenga de género y sus representaciones son los renglones por los cuales establece su vida virtual y la no virtual.

Utilizando la teoría de Butler (1990) para conceptualizar la identidad gamer, esta sería constituida por participación de un individuo dentro del contexto de los videojuegos (Kivijärvi y Katilda, 2022). Esto significa su participación en la comunidad, dentro del videojuego, sus preferencias de juegos y personajes, expresiones que utilizan, entre otros. En base a esto se forman diversas tipologías de gamers, como *hardcore gamer* y *casual gamer*. Muriel (2021) expone que el hardcore gamer se reconoce por la complejidad de los juegos en los cuales participa, el tiempo que le dedica a jugar videojuegos (comúnmente es una cantidad extensa de tiempo) y por su conocimiento técnico (en referencia a gameplay, tecnología, programación, y otros aspectos). Este tipo de jugador se reconoce mayormente como masculino en cambio el casual gamer es catalogado como femenino (Buyukozturk, 2022). Mäyra (obtenido de Rodríguez, 2016) y Muriel (2021) concuerdan que el casual gamer es aquel que participa en juegos narrativos, exploratorios o menos competitivos. También es una persona que no le dedica un tiempo significante a jugar videojuegos y carece de un conocimiento extenso sobre los aspectos técnicos del juego.

En el trabajo investigativo de Kivijärvi y Katilda (2022) encontraron que debido a esas conexiones entre la tipología de gamer y género resulta una jerarquía que establece al hardcore gamer como superior al casual gamer; perpetuando las divisiones de género. Las entrevistas que realizaron muestran cómo estas jugadoras no siempre se identifican como gamer ya que no cumplen con los estándares de la denominación hardcore gamer (nivel a obtener para ser identificado como gamer). Estas categorías son el resultado del contexto social, es un tipo de lenguaje de la comunidad que les otorga una manera de comunicar su identidad en la comunidad gamer, sea propiamente o por que otros los reconocen así. Son herramientas para definir las multiplicidades de gamers y las diversas sub-identidades dentro de esa identidad.

Los personajes y avatares son otra manera de la expresión de la identidad gamer. El trabajo de Caro y Marambio (2023) expone que el jugador utiliza los avatar o personajes para crear una identidad que le permite a la persona interactuar en el espacio virtual. Los avatares proveen mayor desarrollo de identidad debido a la posibilidad de controlar las acciones y apariencia de este. Debido a varios participantes de su estudio Caro y Marambio (2023) lograron concluir que los jugadores al momento de crear su avatar escogen una identidad. Esa identidad puede estar directamente basada en quienes son en el mundo no virtual o ser una expresión idealizada. También obtuvieron casos en los cuales el avatar influyó al jugador a realizar cambios en su apariencia.

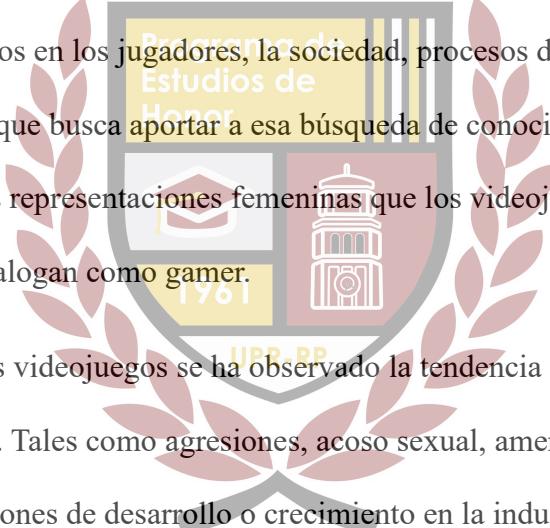
“Para Vygotsky, las estructuras del desarrollo psicológico se constituyen mediante un proceso de interacción, el cual estará mediado por herramientas físicas o instrumentos (tools) y simbologías (signs)” (Rodríguez, 2016, p. 27). Teniendo esas interacciones, las herramientas físicas serían el control, consola, lo que utiliza el jugador para jugar. El avatar es una de las simbologías que representa la codificación de lo social para el jugador como espectador y entidad que tiene efecto en el juego.

En el contexto de los medios virtuales lo que expone Vygotsky resulta en el imaginario; “el conjunto de rituales, emblemas y mitos que configuran nuestras creencias acerca de la realidad y de la vida y organizan la forma en que sentimos, pensamos y actuamos, y que aparecen en la conciencia del sujeto como verdad” (Castoriadis, 1997, citado en Figueroa, 2017). Este concepto es clave para entender cómo las jugadoras cambian su realidad offline y cómo acuerdan su realidad online debido a sus conductas (parte de la identidad) y reacciones. El avatar de las jugadoras provee ejemplificaciones visuales de como diversos aspectos sociales, incluyendo los expuestos en los videojuegos, se expresan en su identidad. En adición, como esa

identidad se desarrolla en el contexto de los videojuegos. Otro caso que se busca conocer es cuando los avatares o personajes limitan la identidad de la jugadora.

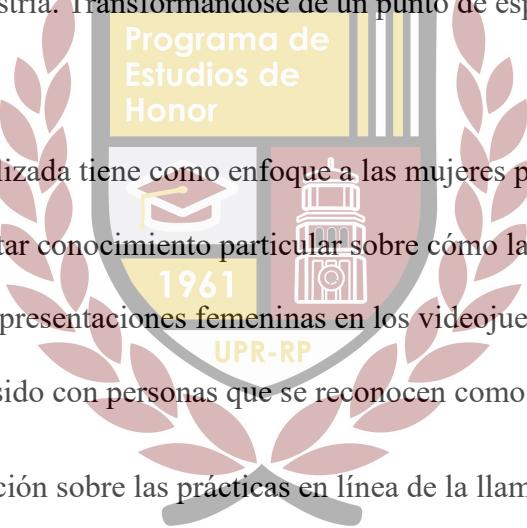
Justificación:

El jugar videojuegos se ha convertido en un pasatiempo con gran popularidad y demanda en el mundo, con gran parte de la población global participando. Por consiguiente, esos participantes son cada vez más diversos en género, cultura, prácticas, orientación sexual, intereses, entre otras variaciones. Debido a esto se están ampliando los estudios que se realizan en relación con los videojuegos. Buscando conocer de manera más detallada las formas en las que influyen los videojuegos en los jugadores, la sociedad, procesos de socialización, entre otros. Este estudio es uno de los que busca aportar a esa búsqueda de conocimiento. Teniendo como enfoque los efectos que las representaciones femeninas que los videojuegos tienen en las jugadoras, y si estas se catalogan como gamer.



En la historia de los videojuegos se ha observado la tendencia de prácticas sexistas y excluyentes hacia la mujer. Tales como agresiones, acoso sexual, amenazas, exclusión de la comunidad gamer, limitaciones de desarrollo o crecimiento en la industria, y otras. En el estudio de Rodríguez (2019) este expone relatos de víctimas de esas prácticas; estas expresaron cómo le hacían comentarios que minimizaban su capacidad como jugadoras o porque no era algo “femenino”, sino que era para niños y masculino. Este tipo de trato limita o impide en algunos casos que las jugadoras se consideren propiamente como gamer. Debido a la falta de inclusión dentro de la cultura gamer las jugadoras pierden un espacio seguro de pasatiempo y la posibilidad de desarrollar una mayor participación dentro de la industria.

La participación de las mujeres en la industria se ve reducida a un aspecto meramente de entretenimiento y consumidora de productos generados por la industria. Al conocer los aspectos positivos y negativos que influyen en la identidad femenina de las jugadoras se puede destacar puntos de mejora dentro de la industria de los videojuegos. Esto con el propósito de crear un mejor ambiente para las jugadoras y extender la participación de ellas. Esperando que su presencia en los espacios de creación, producción, programación y desarrollo de videojuegos aumente. Por consiguiente, se rompería la exclusividad que tiene el hombre blanco heterosexual en la industria. Ampliando la capacidad de empleo, desarrollo y participación social, y diversificar aún más la industria. Transformándose de un punto de espectador a un participante activo.



La investigación realizada tiene como enfoque a las mujeres puertorriqueñas de 18 a 25 años. Esto nos permite aportar conocimiento particular sobre cómo la identidad de la mujer latina se ve influenciada por las representaciones femeninas en los videojuegos. Ya que gran parte de los estudios realizados han sido con personas que se reconocen como blancos.

Provee más información sobre las prácticas en línea de la llamada generación Z y su desarrollo de identidad virtual utilizando los videojuegos como su medio de formación. Esto aporta una nueva perspectiva sobre los estudios generacional de este grupo en particular conocido como Z. La literatura disponible de la generación Z se enfoca en su actividad en las redes sociales, prácticas en comunicaciones en línea o sus características generales. Con el estudio de los efectos de un medio virtual (los videojuegos) en la identidad del jugador de la generación Z se busca conocer los hábitos de ese individuo en línea y cómo la identidad se desarrolla por esas influencias que generaciones previas no han tenido.

Metodología

En la investigación se empleó un diseño mixto anidado, combinando enfoques cualitativos y cuantitativos para investigar la influencia de la representación femenina en los videojuegos en la identidad de las jugadoras. En un diseño de métodos mixtos anidado, se recopilan datos cuantitativos y cualitativos simultáneamente, tenido prioridad uno sobre el otro (Hernández, 2018). En este caso, el método principal fue cualitativo, mientras que el secundario fue cuantitativo. El componente cuantitativo se integró dentro del estudio cualitativo para proporcionar datos complementarios que enriquecieron los hallazgos cualitativos.

Fase Cualitativa

Diseño: Se realizaron entrevistas semiestructuradas con un subconjunto de participantes que completó la encuesta para obtener ideas profundas sobre sus percepciones y experiencias con respecto a la representación de personajes femeninos en los videojuegos. Las entrevistas exploraron temas como representaciones de personajes femeninos, la influencia de estas representaciones en su autoconcepto, instancias de identificación con personajes femeninos, su conducta como gamer, el impacto de las normas y expectativas sociales en sus experiencias de juego.

Participantes: Participantes que completaron la encuesta cumpliendo con los requisitos de inclusión del cuestionario.

Procedimiento: Se le permitió la opción de entrevista a través del cuestionario. Las participantes que fueron entrevistadas indicaron su deseo de ser entrevistadas al final del cuestionario. Para la entrevista proveyeron su correo electrónico para poder contactarlas para la coordinación de la entrevista. La entrevista semiestructurada se realizó a través de la plataforma

de Microsoft Teams con el fin de facilitar el alcance al participante y tuvo una duración máxima de una hora. Durante esa hora se ejecutaron un aproximado de cinco preguntas, si fue necesario realizar preguntas adicionales a las preestablecidas el número de preguntas aumento. El audio de las entrevistas fue grabado. Solamente cinco de las participantes que realizaron el cuestionario fueron entrevistadas. Luego de obtener las grabaciones se realizó la transcripción de las entrevistas, para poder codificar por temas y subtemas el contenido de la entrevista. El programa Nvivo (versión 15) fue utilizado para la codificación de las transcripciones.

Análisis de Datos: Se empleó el análisis temático para analizar los datos de las entrevistas, identificando patrones, temas y categorías dentro de las respuestas de los participantes. Los hallazgos cualitativos proporcionarán ideas ricas y contextualizadas sobre las experiencias y percepciones de las mujeres jugadoras con respecto a la representación femenina en los videojuegos. Se identificaron 3 temas principales; representación y desarrollo de lo femenino, relación con el personaje y libertad de creación y expresión. En adición, se encontraron cinco subtemas. Debajo de “representación y desarrollo de lo femenino” tuvimos espectro de emociones, idealización de la mujer y sexualización. Bajo el tema “relación con el personaje” se identificaron los subtemas; personalidad y vivencias y acciones.

Viabilidad: El estudio fue viable ya que al realizarse de manera virtual fue accesible para la participante, minimizo los costos de investigación y facilitó el procedimiento de recolección de datos.

Fase Cuantitativa

Diseño. La investigación cuantitativa consistió en un diseño transversal con un muestreo por conveniencia. El diseño transversal se define porque los investigadores “recolectan datos en

un solo momento, en un tiempo único” (Hernández, 2018, p.176). El diseño transversal correlacional está definido como un diseño para “establecer relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado” (Hernández, 2018, p. 178). Este estudio fue un diseño transversal correlacional ya que buscó la relación entre la representación femenina y la identidad de la jugadora.

El muestreo por conveniencia “consiste en seleccionar a los elementos que son convenientes para la investigación para la muestra” (Velasco, 2017, p. 10). En esta investigación la muestra fue de mujeres puertorriqueñas de 18 a 25 años que jueguen videojuegos. Se desarrollaron esos factores de inclusión para tener un enfoque en las experiencias de esas personas en particular y por acceso a estos participantes. La generación Z y las personas que juegan videojuegos son más propensos a encontrarse en medios electrónicos y en línea, por consiguiente, se escogió un medio digital para facilitar la obtención de participante. En adición, se delimita a sean puertorriqueña porque la investigación se dará en el contexto de Puerto Rico.

Es importante contextualizar la población con la cual se va a estar trabajando. La investigación se estará realizando con mujeres puertorriqueñas de 18 a 25 años. Una “puertorriqueña” se está reconociendo como persona nacida y/o criada en Puerto Rico. El rango de edades seleccionado son los que componen la llamada generación Z, nacidos entre 1995 a 2015 (Gostian et al., 2022). Las generaciones son reconocidas por el rango de fechas de nacimiento y por características generalizables. En el caso de la generación Z son reconocidos por “inmediatez, manejo de espacios y tiempos virtuales, adaptativos, etc.” (Gostian et al., 2022, p.1). En adición, se reconoce un enfoque en la expresión de la identidad de forma visual (Gostian et at. 2022). Esa expresión puede ser por redes sociales o por medios como videojuegos.

Las participantes completaron un cuestionario conformado por preguntas cerradas, lo cual significa que ya se proveen unas respuestas predeterminadas (Hernández et. al., 2018). En adición, tres preguntas abiertas para otorgarle el espacio a la participante de proveer ejemplos específicos a su experiencia. En la primera parte, este instrumento recopiló información demográfica; edad, etnicidad, a que se dedica y su nacionalidad. Esto permitió delimitar a las participantes que cumplen con los requisitos de inclusión de la investigación. Tenían que ser mujer puertorriqueña de 18 a 25 años que juegue videojuegos. La segunda parte, aportó a la delimitación de participantes ya que contuvo seis premisas sobre la identidad de género. Se obtuvieron del cuestionario *The Gender Self-Report: A Multidimensional Gender Programa de Characterization Tool for Gender-Diverse and Cisgender Youth and Adults* generado por Strang et. al. (2023). En adición, se tradujeron a español latinoamericano para facilitar el entendimiento de estas a la población puertorriqueña. Tercera parte se compuso por 17 premisas sobre hábitos de juego, preferencias y experiencia con videojuegos. Diez de estas obtenidas del *Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos* generado por López (2012) y siete del cuestionario formulado por Santana (2020) en su estudio *GÉNERO, GAMERS Y VIDEOJUEGOS. Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector.* La cuarta parte se compuso por preguntas que midieron cuan identificadas se encontraban las participantes con la representación femenina de los videojuegos. Generé estas premisas en una escala Likert para evaluar las actitudes, creencias y comportamientos de las participantes relacionadas con la representación femenina en los videojuegos, así como medidas estandarizadas para cuantificar su autopercepción e identificación con personajes femeninos.

La parte final de la encuestada fue para indicar el deseo de la participante de ser entrevistada. En el caso que le interesara ser entrevistada debió proveer su correo electrónico para coordinar la entrevista.

Participantes. El estudio convocó personas que se identifiquen como mujeres de 18 a 25 años. Realicen la actividad de jugar videojuegos, en diversas plataformas (PC, consola, móvil), mínimo una hora a la semana. Las participantes deben entender el idioma español y ser puertorriqueñas (nacida o criada en Puerto Rico).

Procedimiento. La encuesta se desarrolló a través de la plataforma Microsoft form. Completar la misma tomó un tiempo promedio estimado de 12 minutos. La digitalización permitió la divulgación de la encuesta a un mayor alcance hacia la población seleccionada. Se compartió a través de correo electrónico, foros en línea, redes sociales, chats, en posters que contenían el QR code en la Universidad de Puerto Rico Recintos de Río Piedras y Mayagüez y anuncios digitales. El cuestionario estuvo disponible desde noviembre 2024 hasta febrero 2025. La meta inicial fue obtener 50 respuestas, pero hasta la fecha de cierre se obtuvieron 47 respuestas, 33 que cumplían con los requisitos de inclusión.

Análisis de datos. Se realizaron análisis de estadísticas descriptivas para analizar los datos de la encuesta cuantitativa. Estos análisis proporcionaron patrones más amplios relacionados con la representación de personajes femeninos, autopercepción, identificación y factores sociales y culturales. Los análisis se realizaron a través de la plataforma SPSS. En la cual se importó la base de datos de Excel para proveer la información necesaria al programa. Previo a realizar los análisis, se llevó a cabo una limpieza de datos para asegurar la confiabilidad de los análisis.

Integración. Los hallazgos cualitativos y cuantitativos se integraron durante la fase de interpretación, permitiendo una comprensión completa de la influencia de la representación femenina en los videojuegos en la identidad de las mujeres jugadoras. La triangulación de hallazgos mejoró la validez y confiabilidad del estudio, proporcionando una exploración matizada y multifacética de los objetivos de investigación.

Hallazgos:

Parte Cualitativa:

A través de la investigación se realizaron una totalidad de cinco entrevistas. Estas entrevistas abordaron en las experiencias de las jugadoras, su identidad, cómo se relacionan con los personajes y su perspectiva de la representación femenina en los videojuegos. Se identificaron tres categorías principales y cinco subtemas. El gráfico 2 representa las categorías y subcategorías identificadas. La categoría C1 recopila las observaciones y/o comentarios que realizaron las entrevistadas con relación a la creación y desarrollo de los femenino en los videojuegos. Se codificaron menciones de como los personajes demuestran emociones y que emociones muestran los personajes femeninos. En adición, como la representación femenina en los videojuegos muestran una imagen idealizada de la mujer (entiéndase mostrar versiones idealizadas según la vista masculina) y la sexualización de la mujer. En la categoría C2 se codifico datos que abordaran en la manera que las jugadoras se relacionan con los personajes en los videojuegos. En la data recolectada de las entrevistas se encontró que estas se relacionan principalmente con la personalidad, con las vivencias y acciones de los personajes. La categoría C3 recopila las expresiones de las entrevistadas sobre los procesos de elección y creación en los videojuegos.

Gráfico 2

Categorías y subcategorías



En las cinco entrevistas realizadas se identificaron unas temáticas claves. El primer tema se catalogó como “elaboración o desarrollo de lo femenino”. Este tema se enfoca en cómo las participantes interpretan, entienden, describen y observan de la representación femenina en los videojuegos. Las entrevistadas expresaron lo que entendían como negativo y lo que entendían como positivo de los personajes femeninos en los videojuegos.

Los aspectos negativos que se señalaron frecuentemente fueron; los estereotipos de la mujer hiper-femenina y sexualizada, la masculinización de la mujer y la unidireccionalidad de los personajes femeninos. Los estereotipos de mujer son descritos y definidos como en las literaturas previas (Belmonte, 2020; Losada, 2021; Rivera y Ramos, 2022; Byrd, 2024)

Expresando cómo los personajes femeninos muestran personalidades coquetas, sumisas y la sexualización. Ejemplos de aspectos corporales fueron senos grandes, glúteos pronunciados, ropa reveladora, voz aguda, etc.

“hiper feminizado es como que los senos gigantes este la cómo se dice los muslos o el fondillo”

Participante 1

“ya personajes que son más como para, pues la vista masculina que que tal vez no en su carácter actúen este, muy estereotipadas, pero en cómo se ven es está muy claro que pues su presentación es para una vista masculina y caen en estereotipos de belleza. Yo creo que ese es el más que se ve, estereotipos de belleza”

Participante 2

Lo cual destaca los estereotipos de belleza que son dirigidos por la vista masculina. Las entrevistadas han percibido en sus experiencias que esta representación de las féminas en los videojuegos tiende a ocurrir en juegos promocionados para un público masculino.

La masculinización de los personajes femeninos se refiere a cuando un personaje femenino muestra características establecidas comúnmente como predominantemente masculinas. Esto se puede asociar con personajes comúnmente denominados butch o tomboys. Usualmente son personajes que son referidas como mujeres, pero se presentan masculinas.

Ejemplos de esto sería personajes que tienden a mostrar estereotipos masculinos como violencia excesiva, insensibilidad, poco rango de emociones y en ocasiones su manera de vestir. Por lo cual, se identifica una erradicación de aspectos femeninos de la representación femenina para representar un cierto tipo de fuerza en el personaje.

“veces hay personajes que simplemente podrían haber sido personajes varones y nada realmente cambiaría y yo creo que eso es algo con lo que se puede hacer un poco más cuando se están representando personajes de féminas”

Participante 4

La falta de diversidad en la elaboración de personajes femeninos a resultado en una unidimensional en estos. Esto fue notado por todas las jugadoras entrevistadas. Estas destacaron cómo los personajes tienen la misma posición en la narrativa o una serie de posiciones poco variantes. Algunas que mencionaron fueron: interés romántico del protagonista, cuidadoras y motivación para el personaje o la reconocida dama en apuros. Ejemplo Sitara, provee ayuda al jugador, pero el jugador no le ayuda a ella en comparación con el resto de los personajes masculinos (Participante 1).

El aspecto unidimensional también fue resaltado en la falta de desarrollo del rango emocional de los personajes femeninos. Cuando no son elaborados lo suficiente los personajes femeninos son definidos por una emoción principal. Ejemplo, darle seriedad a un personaje para implicar fortaleza y control emocional, pero teniendo un punto débil. El punto débil es en ocasiones estereotípico para las féminas, como sensibilidad por los animales.

Las declaraciones de las participantes nos indican que ellas se pueden identificar con un personaje por su personalidad o por vivencias que comparten con ese personaje. A través de las entrevistas destacaron unos atributos en particular, tales como, perseverancia, empatía, carácter fuerte, entre otros. La identificación con aspectos de personalidad pudo haber facilitado la entrada de las mujeres a los videojuegos. Ya que el identificarse con aspectos de personalidad no se limita por género, siendo posible con personajes masculinos. Como en el caso de unas participantes que se pudo identificar por su cultura latina con el personaje Miles Morales. Por lo cual tener representación femenina que si represente lo que significa ser mujer para la jugadora le puede facilitar ser parte de la comunidad.

Vivencias y acciones

En adición a las personalidades o cualidades, las jugadoras se relacionan con personajes debido a sus vivencias. Refiriéndose a experiencias o sucesos en la narrativa del personaje que eran parecidas a sus experiencias en la vida real. Dos de las entrevistadas expresaron tener conexiones con personajes que sufrieron duelos o traumas de maneras similares.

“Yo diría que resiliencia, porque si es Ellie de The Last of Us pues ella es bien resiliente en esa etapa que yo estaba jugando ese videojuego también yo estaba pasando por un duelo, entonces yo me identifiqué con ella because ella también.”

Participante 3

“Yo siento que puedo relacionar por todo el dolor del duelo que ella siente por todas esas emociones y pues como que obviamente ella quiere hacer lo que ella siente que es, pues lo justo y me siento un poco representada por esa búsqueda de Justicia.”

Participante 5

Ya que encontraron reacciones o pensamientos parecidos a los de los personajes. En adición, lo tomaron en instancias como apoyo en su proceso.

“So realmente como que en el juego ella sobrevive solo yo dije como que no, no es extremo, verdad de que sí ella sobrevive, yo sobrevivo, verdad Pero sí fue como que un mensaje como que you can get through this, verdad
En y es difícil ahora mismo, pero like eventually hopefully verdad, it will get better, verdad”

Participante 3

Parte de las narrativas de los personajes son las acciones que estas realizan. Las acciones de los personajes muestran sus atributos y personalidad. Por ejemplo, si un personaje tiene intereses específicos, tales como el arte. De las personas entrevistadas dos mencionaron una influencia del personaje en ellas porque era artistas. Aunque ese interés no sea una parte crucial de la historia del juego elabora al personaje y su narrativa, permitiendo la formación de interés y vínculo con el personaje.

Esta idea acentúa la influencia de la narrativa en las jugadoras. Como el personaje femenino maneja los desafíos en su historia es clave para las jugadoras vincularse o identificarse.

A un personaje manejar su historia de una forma parecida a las de la jugadora es más probable que se identifiquen.

A través de los hábitos de juego en el cuestionario y sus entrevistas resalta una preferencia por juegos de “rolplaying”, también conocidos como RPG. En estos las participantes eligen de opciones provistas en el juego. Comúnmente sus elecciones tienen efecto en la narrativa del juego y las relaciones con personajes del juego. En juegos de “rolplaying” las jugadoras eligen cómo el personaje soluciona las problemáticas de su narrativa. Ya que esa es su manera de identificarse e integrarse más en el juego, puede ser la razón por la cual ese género de juego es preferido por jugadoras.

Libertad de creación y expresión



Las elecciones de las jugadoras representan su identidad en el espacio virtual y no virtual. En el espacio virtual con sus elecciones de juegos, su avatar, cómo juega y que opciones escoge dentro de un juego. En el aspecto no virtual con sus expresiones sobre los videojuegos, que asimilan y aplican de los juegos en su vida y su involucración en la comunidad. Estos están en constante relación, su ser de la vida no virtual se muestra en el virtual y vice versa.

Al crear sus avatares hay jugadoras que buscan que este se asimile a ellas y otras no. Aunque la jugadora no lo asimile a su parecer de la vida no virtual, el avatar sigue mostrando sus preferencias y personalidad. Los avatares muestran que le gusta y la personalidad de la jugadora.

“En cuanto a mi personalidad, me representa. En cuanto a las cosas que me gustan, en los colores, más bien que me gustan el estilo de ojos que me gusta, que no necesariamente está alineado a mi físico, pero siento que me representa como que las cosas que que yo me identifico”

Participante 3

Del cuestionario un 84.9% contestó que sí han logrado encontrar opciones para la creación de un avatar representativo de su identidad. Pero en las entrevistas las participantes mencionaron que en ocasiones elegían de las opciones designadas masculinas ya que estas son más elaboradas y diversas. Se puede pensar que las jugadoras encuentran opciones dentro del rango de las opciones masculinas y las femeninas. Las entrevistadas expresaron interés en una mejor elaboración de las opciones femeninas. Como las expresiones de la Participante 5 “verdad quisiera que hubiese más juego con más diversidad en las mujeres o que por lo menos podemos diseñar cómo son nuestros personajes”.

Ellas han observado unos avances en las opciones provistas. Tales como los vestuarios para mujeres y hombres no exclusivos por género y opciones que incluyen el espectro de género como no binario, transgénero, entre otros. Esto abre la expresión de género de los jugadores y posiblemente de los personajes.



“Pues, efectivamente, solo está cambiando a cómo se refiere, pero al llamarlo tipo de cuerpo en vez de en lugar de asignarlo a base de sexo, siento que se ha podido, como que implica, implica una diversidad que que pues sí, en fin, el cambio me ha gustado y encontrado que es un poquito más fácil proyectarme porque forza la idea de que todo personaje, de alguna manera u otra, podría ser. Podría no estar conformando con su sexo o podría tener mayor expresión de género”

Participante 4

Parte Cuantitativa:

Durante el periodo de noviembre 2024 a febrero 2025 el cuestionario estuvo abierto, durante ese periodo de tiempo se recolecto 47 respuestas. De estas se utilizaron 33 debido que eran las que cumplían con los requisitos de inclusión.

La mayoría de las participantes tenían entre 21 y 25 años (54.6%), seguido por un 33% que tenía 20 años y un 12% que tenía 18 años. Se encontró una prevalencia con 66.7% de las

participantes siendo de etnia blanca. Una participante no contesto la pregunta, siete (21.2%) se identificaron como negras y luego tres (12.1%) participantes se identificaron con otra etnia. Las participantes trabajaban (12.1%), estudiaban (39.4%) o trabajan y estudian (48.5%). Un 90.9% de las participantes fueron puertorriqueñas que residen en Puerto Rico. El restante de las participantes fueron personas que se criaron en Puerto Rico o puertorriqueñas que no vive en la isla.

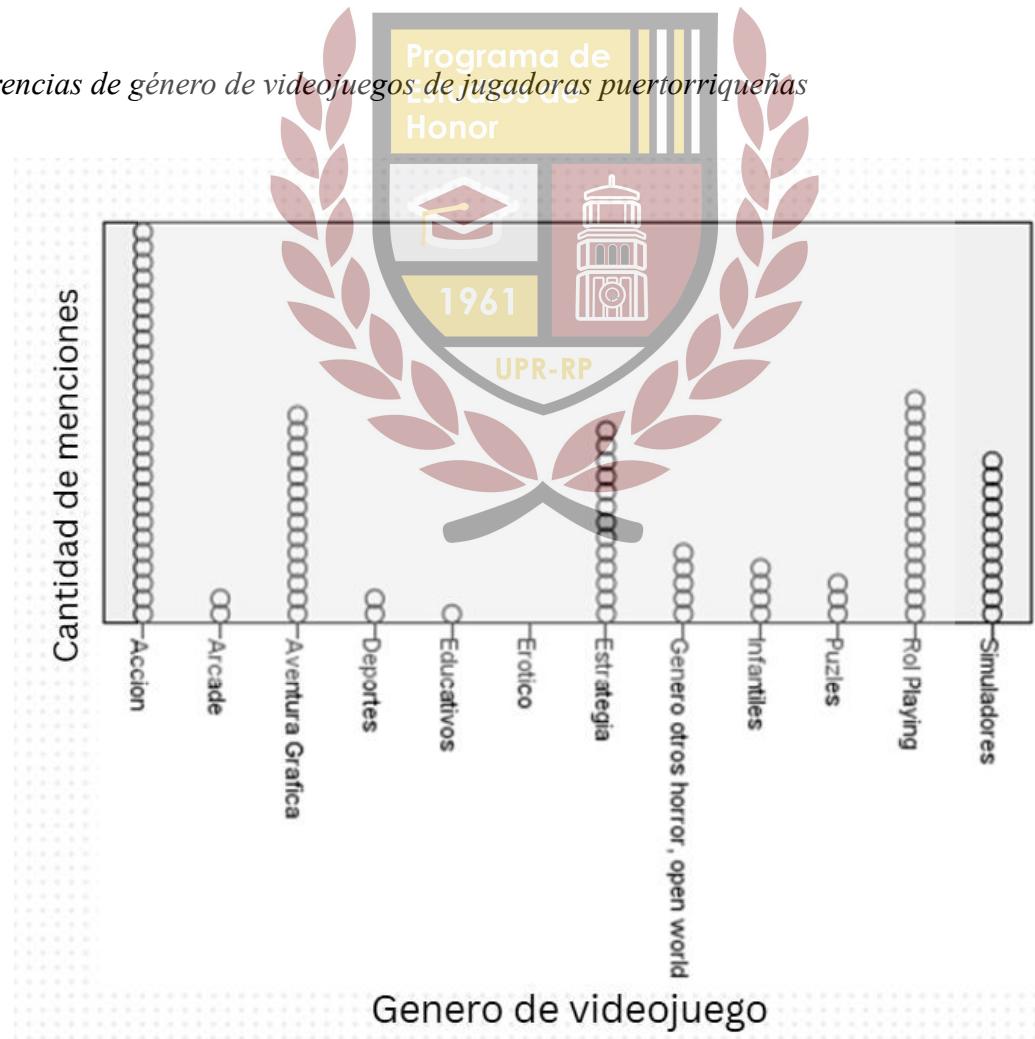
La totalidad de las 33 participantes de identifican como mujer. Y de esas 33 participantes, 31 (93.9%) de ellas desean se percibidas como mujer y sentían en su interior ser mujer. Las otras dos participantes estaban parcialmente de acuerdo o indiferente si la percibían como mujer. Las otras dos participantes están parcialmente de acuerdo con que la premisa “siento en mi interior que soy mujer”. En adición, una mayoría de 93.9% le agrada ser denominadas por el pronombre “ella”. En relación con las características comúnmente denominadas masculinas se encontró un rechazo evidente a ser denominada con este tipo de características. Obteniendo como resultado un 57.6% que sentiría incomodidad al tener características denominadas masculinas, 18.2% imparcial y un 24.2% parcialmente en desacuerdo. Por otro lado, un 84.8% se sentirían a gusto teniendo características denominadas femeninas; el restante de las participantes fue imparcial.

De la muestra (N=33) un 21.2% no se consideró gamer y un 75.8% sí. De estas un 87.5% establece conocer mucho sobre videojuegos, 90.9% se consideran buenas jugadoras y un 90.9% tienden a buscar información sobre videojuegos. En adición, un 81.8% llevan jugando desde hace 4 años o más y un 18.2% desde hace 2 o 3 años. La tendencia a la que suelen jugar es 24.2% todos los días, 42.4% cada 3 o 4 días y un 33.3% en los fines de semanas. La cantidad de horas que le dedican diariamente varía, pero un 48.5% le dedica 2 o más horas, 39.4% 1 a 2

horas y 12.1% menos de 1 hora. Habitualmente juegan en consola sobre mesa (33.3%), computadora (27.3%), consola portátil (21.2%) y en smartphone (15.2%)

Todas las participantes conocen y han jugado un mínimo de 10 juegos, con un 60.6% haber jugado más de 20 juegos. El género de videojuego de preferencia más común fue el de acción con un 78.8% de ellas jugándolo. Luego le sigue los géneros de aventura gráfica (42.4%) y rol playing (45.5%). El grafico 1 muestra un desglose de las otras opciones de género de videojuego y la cantidad de contestaciones.

Gráfico 1



Creación propia. Datos obtenidos de cuestionario desde noviembre 2024 a febrero 2025

Tabla 1

Conocimiento de representación femenina estereotipada

Premisa	% De participantes que seleccionaron “sí”
¿Has jugado alguna vez videojuegos con protagonista femenina?	84.8
¿Conoces videojuegos sexistas, discriminatorios o que muestren imagen estereotípica de las mujeres?	72.7

Tabla II

Percepción sobre la representación femenina en los videojuegos

Premisa	% Totalmente en desacuerdo	% Parcialmente en desacuerdo	% Ni en acuerdo o desacuerdo	% Parcialmente de acuerdo	% Totalmente de acuerdo
¿Consideras que la representación femenina en los videojuegos es estereotipada?	0	6.1	6.1	63.6	24.2
¿Los personajes femeninos en los videojuegos son una	12.1	42.4	27.3	18.2	0

representación realista de la mujer?	6.1	27.3	33.3	30.3	3.0
¿Te puedes identificar con la representación femenina en los videojuegos?	0	6.1	9.1	48.5	36.4
¿Encuentras que hay opciones para la creación de un avatar representativo de tu identidad?					



Las participantes (22 de 33) proveyeron ejemplos de juegos sexistas, se encontró una prevalencia del juego “Grand Theft Auto” con 9 menciones y un enfoque en juegos de lucha. Se obtuvieron 28 respuesta de cuáles fueron esos juegos con protagonistas femeninos. Los videojuegos con mayor repetición fueron “Life is Strange”, “The Last of Us” y “Tomb Raider”. De las participantes que si se logran identificar proveyeron ejemplos de los personajes, el más común fue Ellie del juego The Last of Us con 4 menciones de 13 respuestas.

Discusión El trabajo realizado se centra en la representación del género en los videojuegos y cómo las jugadoras desarrollan su identidad de género. Se conceptualizó el género según la teoría de Judith Butler. Esta define al género como un resultado del discurso humano y que es performativa (Butler, 1990). Por consiguiente, el género es definido por lo que la sociedad caracteriza como femenino y masculino. Pero ya que el género también es performativo, se demuestra en las acciones, preferencias y expresiones de los individuos. Por consiguiente, el

género se perpetúa y asimila a través de acciones e interacciones. Esto se relaciona con la teoría de aprendizaje de Vygotsky, el cual estableció que herramientas y/o símbolos permiten la formación de procesos cognitivos (Rodríguez, 2016). Las jugadoras aprenden su definición de género con las simbologías que le son mostradas en su vida, tanto virtual y no virtual. Esto significa que las jugadoras aprenden y asimilan aspectos de género a través de los personajes en los videojuegos. Los personajes y sus narrativas son símbolos que muestran las expresiones o características adjudicadas a cada sexo.

La muestra se compuso por 33 participantes que fueron puertorriqueñas y se identificaron como mujer. Pero no todas lo encontraron necesario ser vistas como mujer o demostrarse únicamente femenina. Con un 6.4% que no estaban inclinadas al pronombre ella. En adición, un 42.2% no tenían un rechazo evidente a características denominadas masculinas. Esto nos deja saber que su expresión de lo femenino o mujer no se limita a las características designadas al género mujer. Un 15.2% de las participantes fueron imparcial a tener características denominadas femeninas. Esto implica que no todas las jugadoras requieren las expresiones denominadas femeninas para sentirse mujeres.

Puede ser resultado de una variación en la interpretación de lo femenino y lo masculino. Utilizando los hallazgos de la investigación de Ashley E. Martin (2021), los cuales exponen que lo femenino y masculino son definido en base a lo que se compara. Por ejemplo, si una jugadora es presentada con dos personajes masculinos, pero uno es menos musculoso y no tiene bello facial puede considerarlo como más afeminado en comparación con un personaje extremadamente musculoso y velludo. Esto puede ocurrir al momento de crear sus avatares y al desarrollar su expresión de género. Porque si tienen otras concepciones de que características son masculinas o femeninas su expresión de género se muestra de forma diferente.

Las participantes recaen más en la concepción de la teoría de Butler sobre el género como performativo. Ya que a través de las expresiones y elecciones que hacen para mostrarse o no como femenina definen su expresión de género. Igualmente ocurre en su participación virtual en los videojuegos. Las entrevistadas hicieron referencia a sus avatar y personajes en los videojuegos. Estos a su mayoría eran mujeres con la excepción de la Participante 1 que tenía avatares femeninos y masculinos. En adición, al género del avatar o personaje de elección mostraban su expresión de género con los vestuarios y físico del personaje.

Según la teoría de Butler el concepto de género se aprende a través del lenguaje. La teoría de aprendizaje de Vygotsky establece que el lenguaje con el cual se aprende se compone de herramientas y símbolos. En el caso de las jugadoras su aprendizaje de lo que es femenino desde los videojuegos se da por las representaciones que proveen los personajes femeninos en estos. La representación de género comúnmente observada por las participantes fue de juegos desarrollados en Europa, Estados Unidos y Japón. Algunos de los mencionados serían, Gran Theft Auto (Europa), Super Mario Bros (Japón) y Tomb Raider (Europa). Los cuales muestran los ideales y estereotipos de género de esas culturas. Los ideales presentados en estas culturas son vistos negativamente por las jugadoras. Estas entienden que la representación provista por estos juegos populares tiende a ser estereotípica de la mujer y sexualizada.

El aprendizaje e internalización de estos ideales se puede observar en el caso de la Participante 1. Esta en su infancia no le agradaba y no se sentía identificada con Peach ya que se encontraba en la posición de dama en apuros. Ella interpreto que, para no estar en esa posición de mujer en apuros, no podía ser femenina. La Participante 5 también expresó una asociación de qué debe ser femenino en relación con un personaje.

“Un Assassin's Creed nuevo, que tiene uno de los main characters que es también que una mujer, pero también me encantó que lo hicieron, como que este sneak type yo como que thats so accurate. I am sorry as a women i much rader destruir un campus sneaking than as a man bulldozing right throught it that seems so unnecesarry, si lo puedo hacer silencioso en five minutes lo voy a hacer en vez de pasar 15 minutos peleando con todo el mundo.”

Con esta expresión podemos conocer que desde su conceptualización de femenino y masculino.

Según su conceptualización de las características de género las mujeres tienden a ser más cautelosas y evitar peleas innecesarias. Teniendo por otro lado lo masculino como agresivo y violento sin necesidad. El tipo de juego y táctica que utiliza el personaje es acorde con lo femenino para ella y es lo que ella haría en posición del personaje como una mujer.

Si por el contrario el personaje femenino fuera menos cauteloso y más agresivo sería considerado una masculinización del personaje. Ya que las características que se denominaron como masculinas ahora las presentaba el personaje femenino.

Las decisiones de las jugadoras son esenciales para la demostración de su identidad de género y su identidad gamer. Ya que su identidad gamer se constituye al igual que su identidad de género a través de sus acciones. En la data se encuentra una frecuencia de hábitos y comportamiento como jugadoras. Teniendo una combinación de comportamientos de casual y de hardcore gamers. Los aspectos de casual gamer son; una tendencia a juegos de acción, aventura y rolplay y enfoque en la narrativa. Sus aspectos de hardcore gamer son su conocimiento de videojuegos, el tiempo dedicado y la cantidad de juegos que han jugado ya que es un mínimo de 10 juegos. Pero no expresaron una competitividad o un gameplay agresivo como comúnmente se asociado con el hardcore gamer.

Un 75.8% de las participantes se consideran gamers y sus hábitos como jugadoras lo reafirman. A pesar de que cuentan con los requisitos para considerarse gamer un 21.2% no se reconoció como gamer. La identidad gamer no es acogida por todas las participantes ya que no todas desean ser asociadas a las connotaciones que tiene esa etiqueta socialmente. Debido a sus hábitos de juego puede la Participante 4 puede ser percibida como un hardcore gamer pero ella misma no se identifica como gamer. En la entrevista 4 la participante estableció que no se considera gamer por las asociaciones negativas de esta etiqueta.

En el cuestionario 84.9% de las participantes establecieron que lograban encontrar opciones para la creación de un avatar representativo de su identidad. Ya se estableció previamente que estas dentro de las opciones previstas elegían en base a sus gustos y preferencias. Estos gustos y preferencias reflejando su personalidad e identidad. Estos a su vez siendo reflejos de lo aprendido socialmente. Vygotsky establece que el humano aprende a través del lenguaje; las imágenes y expresiones que se observan en la sociedad se pueden considerar parte del lenguaje (Rodriguez,2016). Los personajes y los videojuegos son producciones sociales que representan y perpetúan los ideales de belleza, masculinidad y feminidad.

Las participantes en diversos puntos de sus entrevistas expresaron como en diferentes ámbitos los personajes y sus narrativas influyeron en ellas. En aspectos de gustos y preferencias hubo jugadoras cuyo estilo personal cambiaba por cierto afán al estilo de algún personaje. Por ejemplo, una participante pensó cambiarse su estilo de cabello a asimilar el de un personaje. Otro ejemplo, sería que ponía los aspectos estéticos de su celular con representaciones del personaje. También, unas participantes desarrollaron más su interés en el arte por personajes que eran artistas.

En adición, tuvieron influencia en los valores, acciones y mentalidad de las participantes.

Ya que las jugadoras reflexionaban con las narrativas de los personajes. Esto ocurrió cuando ellas compartían experiencias similares con los personajes o la narrativa de su avatar en el juego.

Como en el caso de las Participantes 3 y 5 que compartieron su duelo con el personaje.

Resultando en reflexiones sobre el proceso de duelo y el manejo de este.

La importancia de la narrativa es evidente, ya que posibilita el desarrollo de las personalidad, vivencias y atributos de los personajes. Esos aspectos son los que les permiten a las jugadoras la identificación con los personajes. Su proceso de identificación puede ser la razón por la cual ellas tienen una preferencia de juegos enfocados en la narrativa. Ya que estos juegos posibilitan un mayor desarrollo del personaje. En adición, cuando son juegos de rolplaying en los cuales ellas tienen la libertad de elegir como surge la narrativa el vínculo tiene más posibilidad de formarse. Porque la participante está realizando la acción de elegir en base a su criterio como el avatar va a actuar. Esto le provee un espacio para ellas mismas definir que representación demuestra su avatar.

El proceso de creación de avatar se compone de elecciones de parte de la jugadora.

Dependiendo del juego y cuanta importancia tenga este aspecto para los creadores este proceso

puede tener muchas o pocas opciones. Las elecciones de la jugadora representan el imaginario de esta y sus definiciones de femenino y masculino (en el caso que cree un personaje masculino).

Un 84.9% de las participantes logran obtener opciones para crear avatares que representan su

identidad. Pero, en las entrevistas las participantes expusieron un deseo de mayores opciones

para la creación de avatares femeninos y de vestuarios para personajes femeninos. Una

explicación para esta diferencia en información es que algunas de las participantes utilizaban las

opciones denominadas masculinas para crear su avatar femenino. Esto es posible por la

consideración que realice la jugadora de que es femenino y que es masculino. Ya que las opciones existentes fueron realizadas con la intención de representar lo masculino la jugadora se ve forzada a reinterpretar lo que considera masculino para también poder utilizarlo como femenino.

Las teorías de Butler y Vygotsky se localizan en el transcurso de las jugadoras de asimilar lo existente de los videojuegos y en como estas van a ejercer su conducta en el espacio virtual. Al momento de jugar ya se van integrando con unas ideas aprendidas previamente. Con ese conocimiento van a desarrollar su identidad de género e identidad gamer. A lo que se van integrando más en las prácticas de juego y la comunidad van aprendiendo y asimilando otras maneras de entender ese espacio. Resultando en cambios de su acciones, ideales y personalidades en el mundo virtual y no virtual.

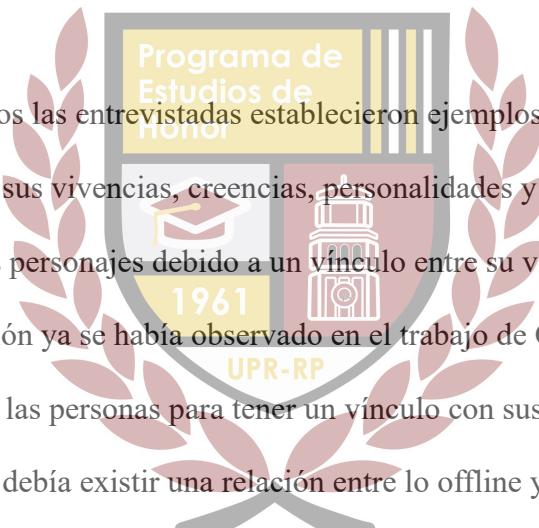
Conclusión



La investigación realizada buscó conocer la influencia de las representaciones femeninas de los videojuegos en la identidad de las jugadoras. Utilizando como preguntas guías, ¿Qué efectos tiene la representación femenina en videojuegos entre las jóvenes de 18 a 25 años puertorriqueñas jugadoras? Las jugadoras ¿se identifican así mismas o no como gamers? En adición, buscando identificar qué aspectos son los que influyen en las jugadoras. Con el propósito de que con este conocimiento impulsar cambios positivos en el mundo de los videojuegos.

Estas representaciones fueron identificadas de diversas maneras, teniendo ejemplos progresistas de personajes femeninos y ejemplos de personajes estereotipados. Las entrevistadas expresaron aspectos negativos sobre la representación femenina tales como la hiperfemeninas,

sexualizadas y la unidireccionalidad de los personajes femeninos. Estas temáticas ya han sido punto de crítica en literatura previa (Belmonte, 2020; Losada, 2021; Rivera y Ramos, 2022; Byrd, 2024) en los cuales expresan diversas maneras que los personajes son sexualizados y las críticas que se hacen como reacción a esto. En adición, de las encuestadas un 87.8% considero la representación femenina como estereotipada y un 27.3% como poco realista. En adición, todavía se encuentra el reclamo por mayor desarrollo e inclusión de los personajes femeninos en los videojuegos. Con tales expresiones como de la Participante 5 “verdad quisiera que hubiese más juego con más diversidad en las mujeres o que por lo menos podemos diseñar cómo son nuestros personajes”.



En aspectos positivos las entrevistadas establecieron ejemplos de personajes con los cuales se identificaban por sus vivencias, creencias, personalidades y narrativas. Las jugadoras se logran identificar con estos personajes debido a un vínculo entre su vida no virtual y su virtual. Esta manera de identificación ya se había observado en el trabajo de Caro y Marambio (2023) en este ellos identificaron que las personas para tener un vínculo con sus avatares, se puede extender a personajes preexistentes, debía existir una relación entre lo offline y online del jugador.

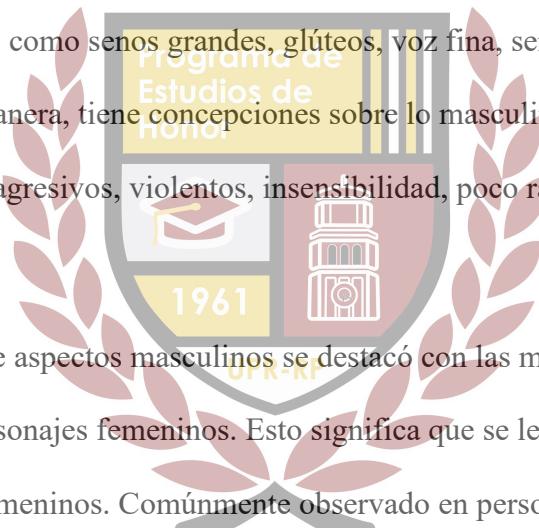
“Yo diría que resiliencia, porque si es Ellie de The Last of Us pues ella es bien resiliente en esa etapa que yo estaba jugando ese videojuego también yo estaba pasando por un duelo, entonces yo me identifiqué con ella because ella también.”

Participante 3

“Yo siento que puedo relacionar por todo el dolor del duelo que ella siente por todas esas emociones y pues como que obviamente ella quiere hacer lo que ella siente que es, pues lo justo y me siento un poco representada por esa búsqueda de Justicia.”

Participante 5

Las consideraciones que realizan las jugadoras sobre la representación femenina están en si influenciadas por lo que ellas consideren femenino y masculino. Ya que estas tienen unas conceptualizaciones de que es femenino, por consiguiente, que es estereotípicamente femenino y masculino. El género según Ervin et al. (2022) y Butler (1990) es un constructo social formado por los valores, creencias, cultura y el contexto de la persona. Las representaciones de género son las características o expresiones que se le otorgan a cada género. Las observaciones de las entrevistadas sobre los estereotipos femeninos ejemplifican lo que ellas consideran femenino de una manera evidente. Tales como senos grandes, glúteos, voz fina, sensualidad, entre otras características. De igual manera, tiene concepciones sobre lo masculino, estas lo relacionaron mayormente con aspectos agresivos, violentos, insensibilidad, poco rango de emociones y una manera de vestir.

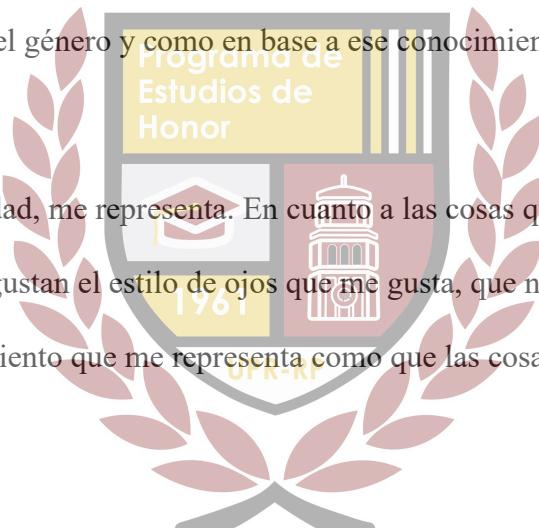


El entendimiento de aspectos masculinos se destacó con las menciones del fenómeno de masculinización de los personajes femeninos. Esto significa que se les adjudican características masculinas a personajes femeninos. Comúnmente observado en personajes denominados butch o tomboy. Un ejemplo de estos es Abby del juego The Last of Us, la cual muestra violencia excesiva y un físico con mayor musculatura, minimizando la delicadeza asociada con lo femenino.

Según Butler (1990), el género es performativo, ya que los personajes de los videojuegos muestran su género a través de sus narrativas, acciones y sus expresiones físicas. Esto también es aplicable a las jugadoras, estas tienen su género como identificador en su vida no virtual y virtual. En ambos ámbitos expresan su identidad de género a través de sus acciones. En los videojuegos tienen la facilidad de escoger lo que realiza el personaje y de crear sus avatares. El

trabajo de Caro y Marambio (2023) expone que el jugador utiliza los avatar o personajes para crear una identidad que le permite a la persona interactuar en el espacio virtual.

Las identidades que generan con sus avatares demuestran su conceptualización de los géneros. En las entrevistas se expresaron una variedad de preferencias en avatares. Ellas podían crear una identidad física asimilada a la manera que se ven o crear esa identidad en base a sus gustos y preferencias. Los cuales a su vez muestran la internalización de las definiciones de femenino y masculino que tiene esa jugadora. Esto se desarrolla de tal manera ya que la expresión de género, según lo establecido por Butler (1990), es resultado de los aprendizajes que tienen las jugadoras sobre el género y como en base a ese conocimiento deciden mostrar su identidad de género.



“En cuanto a mi personalidad, me representa. En cuanto a las cosas que me gustan, en los colores, más bien que me gustan el estilo de ojos que me gusta, que no necesariamente está alineado a mi físico, pero siento que me representa como que las cosas que que yo me identifico”

Participante 3

Dentro de la conceptualización de lo femenino se mostró una tendencia por alejar lo femenino de la violencia excesiva e innecesaria. Como la expresión de la participante 5

“Un Assassin's Creed nuevo, que tiene uno de los main characters que es también que una mujer, pero también me encantó que lo hicieron, como que este sneak type yo como que thats so accurate. I am sorry as a women i much rader destruir un campus sneaking than as a man bulldozing right through it that seems so unnecessary, si lo puedo hacer silencioso en five minutes lo voy a hacer en vez de pasar 15 minutos peleando con todo el mundo.”

Ella reconoce lo femenino como más estratégico y medido a diferencia de la violencia directa que ejerce un personaje masculino estereotípico. Este tipo de asociación de masculino y femenino se puede observar en los hábitos de juego de las entrevistadas y encuestadas.

Los hábitos de juego resultan en diversas tipologías gamer, la más comunes son hardcore y casual gamer. El hardcore se reconoce por jugar videojuegos complejos, competitivos, tener un conocimiento extenso sobre videojuegos y técnico (Muriel, 2021). El casual gamer por otra parte se reconoce por jugar videojuegos narrativos (que se asumen de menor complejidad), dedican menos tiempo a los videojuegos y tienen menos conocimiento técnico de los videojuegos (Muriel, 2021) (Mäyra obtenido de Rodríguez, 2016).

Según los hallazgos de Buyukozturk (2022) los hardcores gamers son considerados masculinos y los casual gamers como femeninos.

La data obtenida con el cuestionario sobre las preferencias y hábitos de juego de la población estudiada indican que las mujeres si tienen una preferencia por los juegos de narrativa, acción, aventura y rol playing. En adición, no tiene una tendencia de competencia como se encuentra en el hardcore gamer, esta es una característica que se denomina como masculina. Por consiguiente, por la preferencia de género de videojuegos se pueden denominar como casual gamer, perpetuando la concepcion de esta tipología gamer como femenina. Sin embargo, las horas que le dedican a los videojuegos, el conocimiento que ellas establecen tener y la frecuencia con la que juegan muestran características de hardcore gamer.

Se puede entender que las elecciones que ejercen las jugadoras sobre que juegos jugar son inclinadas por ciertos aspectos de género. Ya que las preferencias y elecciones de las jugadoras son en si influenciadas por el género.

Las representaciones femeninas en los videojuegos son representaciones de los ideales, creencias y definiciones que la sociedad le otorga a las mujeres. Estas son simbologías que las

jugadoras internalizan e integran en su concepción de género, tal y como establece Butler (1990) que expresa que el género es aprendido a través de simbologías y el lenguaje. Por consiguiente, las representaciones femeninas en los videojuegos si influyen en la formación de identidad de las jugadoras. En adición, por el carácter interactivo de los videojuegos las jugadoras aportan a las representaciones femeninas en el ámbito online y offline. Ya que las jugadoras aplican en su vida no virtual los aspectos que aprenden a través de lo virtual.

Debido a la influencia que tienen los videojuegos en los jugadores es importante la consideración de que representar en los videojuegos y la elaboración de personajes. El desarrollo de videojuegos debe adaptarse más con la participación de las mujeres en la comunidad gamer. Expandiendo las interpretaciones que tienen sobre lo femenino y el rol de la mujer con relación al hombre. Esto significa que deberían disminuir aún más la sexualización y estereotipación de los personajes femeninos, desarrollar más sus narrativas y considerar su público femenino. Con el propósito de obtener una mejor integración de la jugadora en la comunidad gamer y perpetuar mejores conductas hacia las mujeres dentro de esta comunidad.

Limitaciones

El alcance y desarrollo de la investigación fue limitado por los recursos disponibles y accesibilidad. La investigación realizada a nivel subgraduado contaba con una cantidad de recursos limitados. Por consiguiente, no se recolectó una muestra de cuestionarios estadísticamente significativa por falta de tiempo de recolección y personal para analizar una cantidad significativa. En adición, la accesibilidad a las jugadoras puertorriqueñas de cierta manera es limitada por falta de espacios de comunidad gamer en la isla.

Futuras investigaciones

Esta investigación se realizó con la generación Z, implicando que ya estas personas se criaron con acceso a espacios en línea y unas representaciones particulares en los videojuegos. Por ende, sus definiciones de género van a variar con las de otras generaciones. Se recomienda realizar la investigación con muestras de otras generaciones para conocer sobre como las representaciones femeninas han influenciado a las jugadoras en diferentes períodos de tiempos y en las décadas. En adición, se pudiera realizar un estudio comparativo de diferencias y similitudes en la identificación desarrollada en las diferentes generaciones.

Otro estudio que se pudiera realizar es con una muestra que se identifique como masculina. Para tener conocimiento de como la representación femenina influye en la conceptualización del género opuesto del jugador. Y si las conceptualizaciones de género influyen en su conducta en la comunidad gamer como jugador y hacia las jugadoras femeninas.

Arroyo López, C., & Esteban Ramiro, B. (2022). Online Videogames: scenarios of interaction and experiences of violence in women gamers. *HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional De Humanidades*, 14(3), 1–16.
<https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4116n>

Asmaa Elmously. (2024). A damsel in distress no more: shifting the narrative of female leading characters in video games. *Insights into Language, Culture and Communication*, 4(2), 268–284. <https://doi.org/10.21622/ILCC.2024.04.2.1093>

Belmonte Avila, J. F. (2020). Push, Press, become: Tactility Linked to Identity Configurations in Video Games. DIGITHUM, 25, 1–10. <https://doi.org.uprrp.idm.oclc.org/10.7238/d.v0i25.3163>

Butler, J. (1990). Identity, Sex, and the metaphysics of Substance. *Gender Trouble* (p. 16 -24) Routledge https://lauragonzalez.com/TC/BUTLER_gender_trouble.pdf

Buyukozturk, B. (2022). Gendering Identity Talk: Gamers' Gendered Constructions of Gamer Identity. *Sociological Focus*, 55(2), 173–190. <https://doi-org.uprrp.idm.oclc.org/10.1080/00380237.2022.2042441>

Byrd, M. (2024, April 2). *How Stellar Blade became 2024's most controversial game | Den of Geek*. Den of Geek. <https://www.denofgeek.com/games/stellar-blade-controversy-explained/>

Cantón Borrego, A. P. (2021). Entre Arte, Historia Y Hombres: La Representación De La Mujer en La Industria De Los Videojuegos. UNES: Universidad Escuela & Sociedad, 11, 30–40. <https://doi-org.uprrp.idm.oclc.org/10.30827/unes.i11.21940>

Caro Villegas, C., & Marambio-Tapia, A. (2023). Off/On: the construction of virtual identity through socialization by video games and the production of new social relationships within the margins of the virtual and non-virtual. *Plural*, 30 (01), 149-168. <https://doi.org/10.11606/issn.2176-8099.pcs0.2023.205659>

Character Creation - The Elder Scrolls Online Guide IGN. (2015, 12 junio). IGN. https://www.ign.com/wikis/elder-scrolls-online/Character_Creation

Clement, J. (2024). Statista. Obtenido de Statistics Global Video gamers by segment: <https://www.statista.com/statistics/1344682/global-video-gamers-by-segment/>

Da Silva Neto Antonio, R. (2020). *Lara Croft and Jill Valentine : understanding the representation of female protagonists in triple-A video games in the #MeToo Era*. Theseus. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2020112424016>

Ervin, J., Scovelle, A., Churchill, B., Maheen, H., & King, T. (2023). Gender identity and sexual orientation: A glossary. *Journal of Epidemiology and Community Health*, doi: <https://doi.org/10.1136/jech-2022-220009>

Entertainment Software Association. (2025, mayo 30). *2025 Essential Facts Booklet*. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2025/06/2025-Essential-Facts-Booklet-05-30-25-RGB.pdf>

Figueroa Sarriera, H. (2017). Tecnología, cuerpo y construcción de subjetividades. Imaginarios de sujeto en la Era digital: Post (identidades) contemporáneas, Ediciones CIESPAL, (p. 23-40)

Gach, E. (2024, April 29). The Stellar Blade “Censorship” Circus explained. *Kotaku*.

<https://kotaku.com/stellar-blade-censorship-eve-outfit-ps5-patch-185144284n>

Gostian Ropotin, L. A., Ruano Arriagada, K., & Asensio Castañeda, E. (2022). Taller de role-playing para la Generación Z: un camino hacia la simulación creativa en Expresión Corporal. Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación, 45, 1144–1153. <https://doi-org.uprrp.idm.oclc.org/10.47197/retos.v45i0.91469>

Guillermo Paredes Otero. (2022). Empoderamiento en la representación de los personajes femeninos de videojuegos. *Obra Digital*, 22, 81–96. <https://doi-org.uprrp.idm.oclc.org/10.25029/od.2022.330.22>

Hannell, B. (2020, September). Fandom and the fourth wave: youth, digital feminisms, and media fandom on Tumblr - UEA Digital Repository. <https://ueaprints.uea.ac.uk/id/eprint/80510>

Hernández-Sampieri, R. & Mendoza-Torres, C. P. (2018). Capítulo 9. *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.

Hernández-Sampieri, R. & Mendoza-Torres, C. P. (2018). Capítulo 16. *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.

Jarkendia. (19 de enero de 2015). *VidaExtra*. Obtenido de Resident Evil HD Remaster: análisis: <https://www.vidaextra.com/analisis/resident-evil-hd-remaster-analisis>

Jarkendia. (22 de enero de 2019). *VidaExtra*. Obtenido de Análisis de Resident Evil 2, el remake por el que suspiramos durante 20 largos años:

<https://www.vidaextra.com/analisis/resident-evil-2-analisis-review-remake-precio-experiencia-juego>

Kivijärvi, M., & Katila, S. (2022). Becoming a Gamer: Performative Construction of Gendered Gamer Identities. Games and Culture, 17(3), 461-481. <https://doi-org.uprrp.idm.oclc.org/10.1177/15554120211042260>

Labrador, F. J., Fernández-Arias, I., Martín-Ruipére, S., Bernaldo-de-Quirós, M., Vallejo-Achón, M., Sánchez-Iglesias, I., ... Estupiñá, F. J. (2022). Mujeres y videojuegos: ¿A qué juegan las mujeres?. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 38(3), 508–517.
<https://doi.org/10.6018/analesps.504281>

López F. (2012). Construcción y validación de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos preadolescentes. EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 40.http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec40/contrusccion_validacion_cuestionario_habitos_consumo_videojuegos_adolescentes.html

Losada, G. M. (2021). Rompiendo la armadura de Samus Aran: Mujeres en la industria del videojuego contemporáneo. *Cuadernos Del Centro De Estudios En Diseño Y Comunicación. Ensayos*, 142. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi142.5130>

Martin, A. E. (2023). Gender relativism: How context shapes what is seen as male and female. *Journal of Experimental Psychology: General*, 152(2), 322–345. <https://doi.org/10.1037/xge0001264>

Menon, R. (2020). *Paradise Abyss: The Exploration of Intersectional Feminism in Video Games* (Order No. 29043884). Available from ProQuest One Academic. (2624915883).
<https://uprrp.idm.oclc.org/login?url=https://www.proquest.com/dissertations-theses/paradise-abyss-exploration-intersectional/docview/2624915883/se-2>

Muriel, D. (2022). Video Games and Identity Formation in Contemporary Society. In Deana A. Rohlinger, and Sarah Sobieraj (eds), *The Oxford Handbook of Digital Media Sociology* <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780197510636.013.27>

Rodríguez Ramos, Alexis. (2019). "Tú eres una muchacha, tú no tienes derecho a estar jugando, tú no puedes ser gamer"… análisis de las experiencias de las mujeres videojugadoras en Puerto Rico. En Llenín Figueroa, B. y Vilches Norat, V (Eds). Actas del XI Coloquio Nacional sobre las Mujeres: Vigésimo aniversario, Feminismos, decolonialidad y otras intersecciones. Editorial Educación Emergente: Puerto Rico.

Rodriguez, A. (2016). Game On Puerto Rico : La cultura gamer boricua. En A. Rodriguez, *Aportaciones de los estudios culturales, la sociología y la psicología para el estudio de la cultura de los/as videojugadores /as* (págs. 21-38). San Juan: Igualdad.

Rivera Martínez, N. y Ramos Colón, A. (2022). Perspectivas latinoamericanas de la evolución de la narrativa femenina en personajes de videojuegos del 1980 al 2017. En Rodríguez Ramos, A. (Ed.), *Más allá de lo lúdico: ensayos socio-humanísticos sobre videojuegos* (53-76). Publicaciones Gaviota.

Ruberté, J. (2022). Jugando, ¿soy otro? La relación entre identidad y el apego a los avatares. En Rodríguez Ramos, A. (Ed.), *Más allá de lo lúdico: ensayos socio-humanísticos sobre videojuegos* (183-197). Publicaciones Gaviota.

Santana, N. (2020). GÉNERO, GAMERS Y VIDEOJUEGOS. Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector ANEXO: Cuestionarios (p. 61-75) estudio.generogamersyvideojuegos.ulpgc.es

Sarkeesian, A., & Petit, C. (2019, June 14). Female representation in videogames isn't getting any better. WIRED. <https://www.wired.com/story/e3-2019-female-representation-videogames/>

Strang, J. F., Wallace, G. L., Michaelson, J. J., Fischbach, A. L., Thomas, T. R., Jack, A., Shen, J., Chen, D., Freeman, A., Knauss, M., Corbett, B. A., Kenworthy, L., Tishelman, A. C., Willing, L., McQuaid, G. A., Nelson, E. E., Toomey, R. B., McGuire, J. K., Fish, J. N., . . .

. Yang, J. S. (2023). The Gender Self-Report: A multidimensional gender characterization tool for gender-diverse and cisgender youth and adults. *American Psychologist*, 78(7), 886–900. <https://doi.org/10.1037/amp0001117>

Suárez Mouriño, A. (2022). La influencia de la representación sexista de Dark Souls y la mirada masculina en los videojuegos que se inspiran en él. *Área Abierta*, 22(1), 65–77.
<https://doi-org.uprrp.idm.oclc.org/10.5209/arab.78719>

The Entertainment Software Association. (2024). The ESA. 2023 Essential Facts About the U.S.

Video Game Industry Obtenido de Entertainment Software Association:

<https://www.theesa.com/2023-essential-facts/>

Velasco, M. L. Y. P., & Martínez, M. (2017). Muestreo probabilístico y no probabilístico. Licenciatura en, 3. <https://www.gestiopolis.com/wp-content/uploads/2017/02/muestreo-probablistico-no-probablistico-guadalupe.pdf>

Vranjes, I. (19 de septiembre de 2023). Fantasy Warden. Obtenido de All Mortal Kombat Female Characters [2023 Updated]: <https://fantasywarden.com/games/all-mortal-kombat-female-characters>

Anejo 1: Instrumentos:

Cuantitativo: Cuestionario

Parte I

1. Edad
2. etnia
 - a. Blanco
 - b. Negro
 - c. Indígena
 - d. asiático
 - e. Otro, indique
3. ¿A qué se dedica?
 - a. Estudia
 - b. Trabaja
 - c. Estudia y trabaja
 - d. ninguna de las anteriores
 - e. Otro. Indique
4. Nacionalidad
 - a. puertorriqueño que reside en Puerto Rico



- b. puertorriqueño que vive fuera de Puerto Rico
- c. puertorriqueño que se crio en Puerto Rico
- d. Otro, indique

Parte II:

1. Te consideras mujer
 - a. Si
 - b. no
2. Quiero que las personas me perciban como mujer.
 - a. Totalmente en desacuerdo
 - b. Parcialmente en desacuerdo
 - c. Ni en acuerdo o desacuerdo
 - d. Parcialmente de acuerdo
 - d. Totalmente de acuerdo Honor
3. Siento en mi interior que soy mujer
 - a. Totalmente en desacuerdo
 - b. Parcialmente en desacuerdo 1861
 - c. Ni en acuerdo o desacuerdo
 - d. Parcialmente de acuerdo
 - e. Totalmente de acuerdo
4. Me agrada que me digan “ella”
 - a. Totalmente en desacuerdo
 - b. Parcialmente en desacuerdo
 - c. Ni en acuerdo o desacuerdo
 - d. Parcialmente de acuerdo
 - e. Totalmente de acuerdo
5. Estuviera incomoda teniendo características denominadas masculinas. Tales como bello facial, voz gruesa, etc.
 - a. Totalmente en desacuerdo
 - b. Parcialmente en desacuerdo
 - c. Ni en acuerdo o desacuerdo

d. Parcialmente de acuerdo

6. Me sentiría a gusto teniendo características denominadas femeninas. Tales como voz fina, senos, etc.

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. Parcialmente en desacuerdo
- c. Ni en acuerdo o desacuerdo
- d. Parcialmente de acuerdo
- e. Totalmente de acuerdo

Parte III:

1. Me gusta jugar a los videojuegos.

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. Parcialmente en desacuerdo
- c. Ni en acuerdo o desacuerdo
- d. Parcialmente de acuerdo
- e. Totalmente de acuerdo

2. Conozco muchos videojuegos

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. Parcialmente en desacuerdo
- c. Ni en acuerdo o desacuerdo
- d. Parcialmente de acuerdo
- e. Totalmente de acuerdo

3. Me considero buena jugando a los videojuegos.

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. Parcialmente en desacuerdo
- c. Ni en acuerdo o desacuerdo
- d. Parcialmente de acuerdo
- e. Totalmente de acuerdo

4. Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet.

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. Parcialmente en desacuerdo



- c. Ni en acuerdo o desacuerdo
d. Parcialmente de acuerdo
e.
5. Me gusta competir a los videojuegos y ser la mejor.
- a. Totalmente en desacuerdo
b. Parcialmente en desacuerdo
c. Ni en acuerdo o desacuerdo
d. Parcialmente de acuerdo
e. Totalmente de acuerdo
6. Juego a los videojuegos desde hace
- a. Menos de un año
b. Un año
c. 2 o 3 años
d. 4 años o más
7. Frecuencia a la que juego:
- a. Cada ciertos meses
b. Alguna vez al mes
c. Fines de semana
d. Tres o cuatro días
e. Todos los días
8. Dedico a los videojuegos:
- a. Nada
b. Menos de 1 hora al día
c. De 1 a 2 horas al día
d. De 2 a 3 horas al día o más
9. ¿En qué plataforma juegas habitualmente?
- a. Computadora (PC o portátil)
b. Consola sobre mesa
c. Consola portátil
d. Smartphone



e. Otro. Indique

10. Número de videojuegos que conozco:

- a. 1 o 2
- b. Hasta 10
- c. De 10 a 20
- d. + de 20

11. Número de videojuegos que he jugado:

- a. 1 o 2
- b. Hasta 10
- c. De 10 a 20
- d. + de 20

12. ¿Qué género o tipos de juegos prefieres? Puede marcar hasta tres



- a. Acción
- b. educativos
- c. deportes
- d. infantiles
- e. estrategia
- f. eróticos
- g. arcade
- h. rol playing
- i. aventura grafica
- j. simuladores
- k. puzzles
- l. otro. Indique

13. ¿Te consideras gamer?

- a. Si
- b. No

14. ¿Conoces videojuegos sexistas, discriminatorios o que muestren imagen estereotípica de las mujeres?

- a. Si
- b. No

15. Si conoces videojuegos sexistas, discriminatorios o que muestren una imagen estereotípica de las mujeres, ¿podrías decirnos sus títulos? Máximo tres respuestas

- 1.
- 2.
- 3.

16. ¿Has jugado alguna vez a videojuegos con protagonista femenina?

- a. Si
- b. No

17. Si has jugado alguna vez videojuego con protagonista femenina, ¿podrías decirnos sus títulos? Máximo tres respuestas

- 1.
- 2.
- 3.

Parte IV Representación femenina e identidad



1. ¿Consideras que la representación femenina en los videojuegos es estereotipada?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. Parcialmente en desacuerdo
- c. Ni en acuerdo o desacuerdo
- d. Parcialmente de acuerdo
- e. Totalmente de acuerdo

2. ¿Los personajes femeninos en los videojuegos son una representación realista de la mujer?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. Parcialmente en desacuerdo
- c. Ni en acuerdo o desacuerdo
- d. Parcialmente de acuerdo
- e. Totalmente de acuerdo

3. ¿Te puedes identificar con la representación femenina en los videojuegos?
- Totalmente en desacuerdo
 - Parcialmente en desacuerdo
 - Ni en acuerdo o desacuerdo
 - Parcialmente de acuerdo
 - Totalmente de acuerdo
4. Si te identificas con algún personaje, ¿puedes indicar con cuál o cuáles? Máximo 3 respuestas
- 1.
 - 2.
 - 3.
5. ¿Encuentras que hay opciones para la creación de un avatar representativo de tu identidad?
- Totalmente en desacuerdo
 - Parcialmente en desacuerdo
 - Ni en acuerdo o desacuerdo
 - Parcialmente de acuerdo
 - Totalmente de acuerdo

Parte V

Con el propósito de indagar más a fondo en las experiencias e identidad de las mujeres gamers se estarán realizando entrevistas a algunas mujeres encuestadas. La entrevista se realizará a través de Microsoft Teams y tendrá una duración de aproximadamente una hora.

- ¿Le gustaría ser entrevistada sobre los temas incluidos en este cuestionario?
 - Sí
 - No
- Si desea participar en las entrevistas, por favor proveer su correo electrónico para coordinar la entrevista.
 -

Cualitativo: Entrevista

Representación femenina e identidad

- Consideras que la representación femenina en los videojuegos es estereotipada?
 - ¿Cómo es estereotipada? ¿Tienes ejemplos?
- Los personajes femeninos en los videojuegos son una representación realista de la mujer?
 - ¿Cómo definirías a las protagonistas femeninas en los juegos?

3. ¿Te puedes identificar con la representación femenina en los videojuegos? ¿Porque si o porque no?
4. Si contestaron que si a la pregunta anterior; ¿Con cuales aspectos de la representación femenina de identificas?
5. ¿Encuentras que hay opciones para la creación de un avatar representativo de tu identidad?

Anejo 2 Tablas de frecuencias del cuestionario

Frecuencias

Tablas de frecuencias del cuestionario

Tabla 3

Edad

	Frecuencia	Porcentaje		Porcentaje acumulado
		válido	acumulado	
Válido	18	2	6.1	6.1
	19	2	6.1	12.1
	20	11	33.3	45.5
	21	5	15.2	60.6
	22	7	21.2	81.8
	23	4	12.1	93.9
	25	2	6.1	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Tabla 4

Etnia

	Frecuencia	Porcentaje		Porcentaje acumulado
		válido	acumulado	
Válido	1	3.0	3.0	3.0
Blanco	22	66.7	66.7	69.7
Otro	3	9.0	9.0	78.8
Negro	7	21.2	21.2	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Tabla 5

A que se dedica

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Estudia	13	39.4	39.4	39.4
	Estudia y trabaja	16	48.5	48.5	87.9
	Trabaja	4	12.1	12.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 6

Nacionalidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Otro, indique	1	3.0	3.0	3.0
	puertorriqueño que reside en Puerto Rico	30	90.9	90.9	93.9
	puertorriqueño que se crio en Puerto Rico		3.0	3.0	97.0
	puertorriqueño que vive fuera de Puerto Rico		3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 7

Si se considera mujer

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	33	100.0	100.0	100.0

Tabla 8

Deseo de ser percibida como mujer

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni en acuerdo o desacuerdo	1	3.0	3.0	3.0

Parcialmente de acuerdo	1	3.0	3.0	6.1
Totalmente de acuerdo	31	93.9	93.9	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Tabla 9

Sentir interno de ser mujer

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Parcialmente de acuerdo	2	6.1	6.1	6.1
	Totalmente de acuerdo		93.9	93.9	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 10

Incomodidad al ser percibida con características denominadas masculinas

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Ni en acuerdo o desacuerdo	6	18.2	18.2	18.2
	Parcialmente de acuerdo	10	30.3	30.3	48.5
	Parcialmente en desacuerdo	8	24.2	24.2	72.7
	Totalmente de acuerdo	9	27.3	27.3	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 11

Agrado con el pronombre “ella”

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni en acuerdo o desacuerdo	2	6.1	6.1	6.1
	Totalmente de acuerdo	31	93.9	93.9	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 12

Agrado con tener características denominadas femeninas

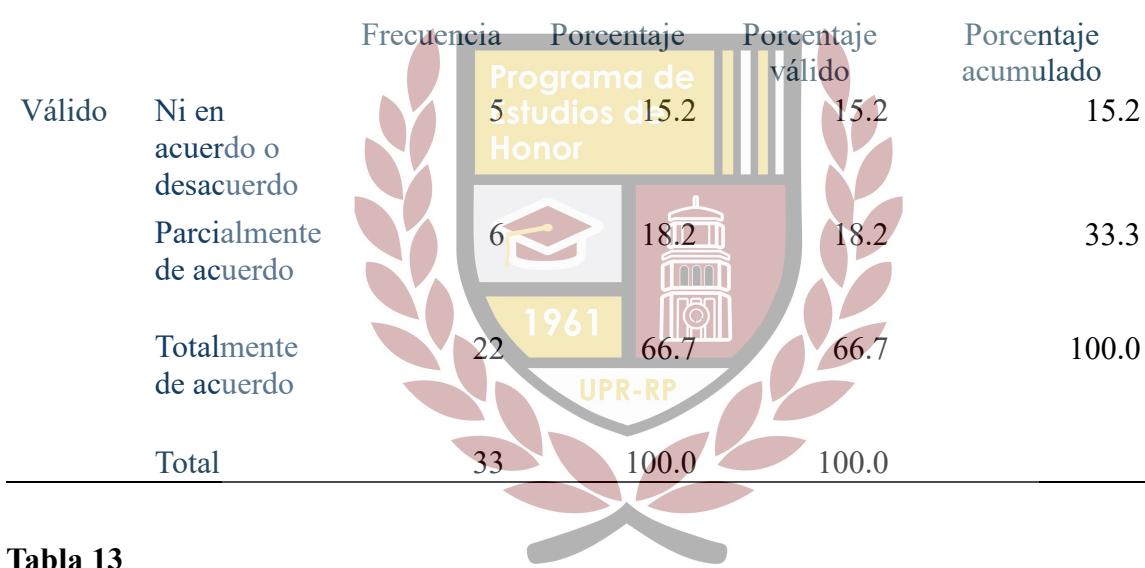


Tabla 13

Si les gusta jugar videojuegos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Parcialmente de acuerdo	3	9.1	9.1	9.1
	Totalmente de acuerdo	30	90.9	90.9	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 14

Si conoce muchos videojuegos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni en acuerdo o desacuerdo	3	9.1	9.1	9.1
	Parcialmente de acuerdo	16	48.5	48.5	57.6
	Parcialmente en desacuerdo	1	3.0	3.0	60.6
	Totalmente de acuerdo	13	39.4	39.4	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 15

Se considera buena jugando videojuegos



		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni en acuerdo o desacuerdo	2	6.1	6.1	6.1
	Parcialmente de acuerdo	23	69.7	69.7	75.8
	Totalmente de acuerdo	7	21.2	21.2	97.0
	Totalmente en desacuerdo	1	3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 16

Busca información sobre videojuegos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Parcialmente de acuerdo	9	27.3	27.3	27.3
	Parcialmente en desacuerdo	1	3.0	3.0	30.3

Totalmente de acuerdo	21	63.6	63.6	93.9
Totalmente en desacuerdo	2	6.1	6.1	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Tabla 17

Le gusta competir a los videojuegos y ser la mejor

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni en acuerdo o desacuerdo	8	24.2	24.2	24.2
	Parcialmente de acuerdo	14	42.4	42.4	66.7
	Parcialmente en desacuerdo	5	15.2	15.2	81.8
	Totalmente de acuerdo			15.2	97.0
	Totalmente en desacuerdo			3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 18

Tiempo que lleva jugando video juegos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	2 o 3 años	6	18.2	18.2	18.2
	4 años o más	27	81.8	81.8	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 19

Frecuencia a la que juega

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Fines de semana	11	33.3	33.3	33.3
	Todos los días	8	24.2	24.2	57.6
	Tres o cuatro días	14	42.4	42.4	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 20

Tiempo dedicado a los videojuegos

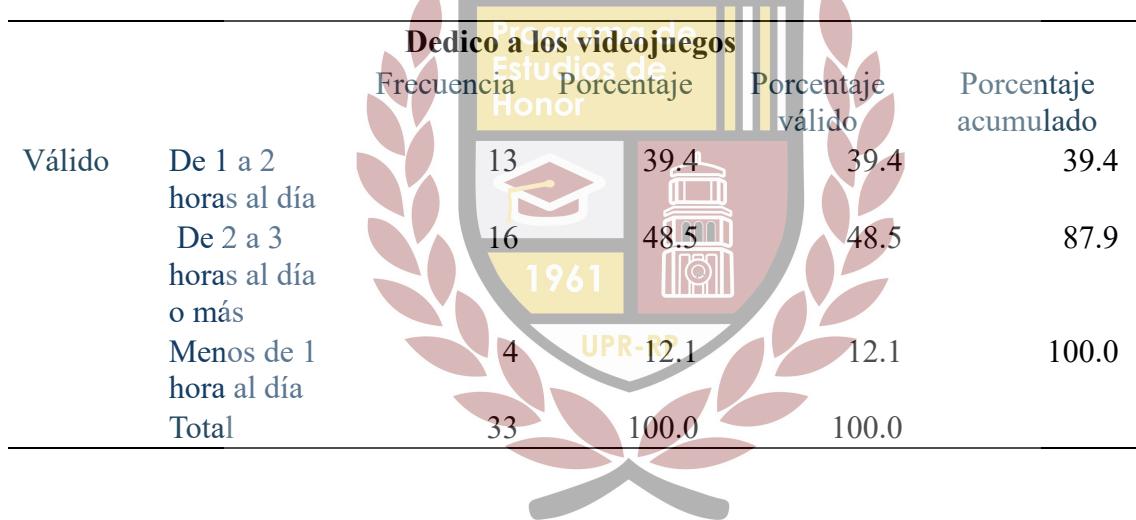


Table 21

Plataforma en la cual juega habitualmente

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Computadora (PC o portátil)	9	27.3	27.3	27.3
	Consola portátil	7	21.2	21.2	48.5
	Consola sobre mesa	11	33.3	33.3	81.8
	Smartphone	5	15.2	15.2	97.0
	Otro. Indique	1	3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 22*Número de juegos que conocen*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De 10 a 20	7	21.2	21.2	21.2
	Hasta 10	4	12.1	12.1	33.3
	+ de 20	22	66.7	66.7	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 23*Número de videojuegos que a jugado*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De 10 a 20	7	21.2	21.2
	Hasta 10	6	18.2	39.4
	+ de 20	20	60.6	100.0
	Total	33	100.0	100.0

Tabla 24*Género de videojuegos que prefieren*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Acción	1	3.0	3.0
	Acción;Arcade;Aventura	1	3.0	3.0
	Gráfica			
	Acción;Aventura	1	3.0	3.0
	Gráfica;Estrategia;			
	Acción;Aventura	1	3.0	3.0
	Gráfica;Rol Playing;			
	Acción;Deportes;Estrategia;	2	6.1	6.1
	Acción;Estrategia;Aventura Gráfica	1	3.0	3.0
	Acción;Estrategia;Aventura Gráfica;	2	6.1	6.1

Acción;Infantiles;Souls-like	1	3.0	3.0	30.3
Acción;Puzzles ;Rol Playing;	1	3.0	3.0	33.3
Acción;Rol Playing;	1	3.0	3.0	36.4
Acción;Rol Playing;Estrategia	1	3.0	3.0	39.4
Acción;Rol Playing;Simuladores	1	3.0	3.0	42.4
Acción;Rol Playing;Survival Horror;	1	3.0	3.0	45.5
Acción;Simuladores;Aventura Gráfica	1	3.0	3.0	48.5
Acción;Simuladores;Aventura Gráfica;	1	3.0	3.0	51.5
Acción;Simuladores;Educativos	1	3.0	3.0	54.5
Acción;Simuladores;Infantiles	2	6.1	6.1	60.6
Arcade;Rol Playing;Simuladores	1	3.0	3.0	63.6
Estrategia;Aventura Gráfica;Rol Playing;	1	3.0	3.0	66.7
Estrategia;Puzzles ;Acción	1	3.0	3.0	69.7
Estrategia;Rol Playing;Aventura Gráfica;	1	3.0	3.0	72.7
Puzzles ;Simuladores;Estrategia;	1	3.0	3.0	75.8
Rol Playing;Acción;Aventura Gráfica	1	3.0	3.0	78.8
Rol Playing;Acción;Estrategia	1	3.0	3.0	81.8
Rol Playing;Acción;Estrategia ;	1	3.0	3.0	84.8
Rol Playing;Aventura Gráfica;Acción;	1	3.0	3.0	87.9
Rol Playing;Simuladores;"Open world";	1	3.0	3.0	90.9
Rol Playing;Terror;Aventura Gráfica;	1	3.0	3.0	93.9

Simuladores;Acción;	1	3.0	3.0	97.0
Simuladores;Infantiles;Av entura Gráfica	1	3.0	3.0	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Tabla 25

Prefiere el género de acción

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	7	21.2	21.2	21.2
	Si	26	78.8	78.8	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 26

Prefiere el género de educativos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	32	97.0	97.0	97.0
	Si	1	3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 27

Prefiere el género de deportes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	31	93.9	93.9	93.9
	Si	2	6.1	6.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 28

Prefiere el género infantil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	29	87.9	87.9	87.9
	Si	4	12.1	12.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 29

Prefiere el género de estrategia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	20	60.6	60.6	60.6
	Si	13	39.4	39.4	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 30

Prefiere el género erótico

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	33	100.0	100.0	100.0

Tabla 31

Prefiere el género de arcade

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	31	93.9	93.9	93.9
	Si	2	6.1	6.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 32

Prefiere el género de rol playing

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado

Válido	0	18	54.5	54.5	54.5
	Si	15	45.5	45.5	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 33

Tendencia por el género de aventura grafica

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	19	57.6	57.6	57.6
	Si	14	42.4	42.4	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 34

Tendencia por el género de simuladores

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	22	66.7	66.7	66.7
	Si	11	33.3	33.3	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 35

Tendencia por el género de puzzles

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	30	90.9	90.9	90.9
	Si	3	9.1	9.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabla 36

Tendencia por otros géneros como horror u open world

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	28	84.8	84.8	84.8
	Si	5	15.2	15.2	100.0

Total	33	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

Tabla 37

Si se consideran gamer

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1	3.0	3.0	3.0
No	7	21.2	21.2	24.2
Si	25	75.8	75.8	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Tabla 38

Si conocen videojuegos sexistas, discriminatorios o que muestren una imagen estereotípica de las mujeres

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0	9	19 27.3	27.3
Si	24	72.7	72.7	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Tabla 39

Menciones de juegos sexistas, discriminatorios o que muestren una imagen estereotípica de las mujeres

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	11	33.3	33.3	33.3
o cooking mama	1	3.0	3.0	36.4
Dead or alive, Duke Nukem	1	3.0	3.0	39.4
Early Assassins creed, far cry 3	1	3.0	3.0	42.4
Fortnite, Overwatch and Street Fighter.	1	3.0	3.0	45.5
Genshin Impact, GTA y Zenless Zone Zero	1	3.0	3.0	48.5

Grand Theft Auto 5 y Saints Row the Third	1	3.0	3.0	51.5
Grand theft auto, Tomb Raider, Overwatch.	1	3.0	3.0	54.5
GTA	1	3.0	3.0	57.6
GTA , God of War , Super Mario Bros	1	3.0	3.0	60.6
GTA y Roblox	1	3.0	3.0	63.6
GTA, cualquier juego de lucha	1	3.0	3.0	66.7
Juegos de pelea como Mortal Kombat or Soul Caliber, JRPGs como Persona 5	1	3.0	3.0	69.7
League of Legends	2	6.1	6.1	75.8
League of Legends y Mortal Combat	1	3.0	3.0	78.8
Mortal Kombat y GTA		3.0	3.0	81.8
Nier Autamata Bayoneta		3.0	3.0	84.8
Street Fighter		3.0	3.0	87.9
Persona 5, New World	1	3.0	3.0	90.9
Skull girls/ street fighters/	1	3.0	3.0	93.9
Stellar Blade		3.0	3.0	97.0
Tomb Raider, Mortal Kombat, GTA		3.0	3.0	100.0
Zenless zone zero, guilty gear street fighters	1	3.0	3.0	
Total	33	100.0	100.0	

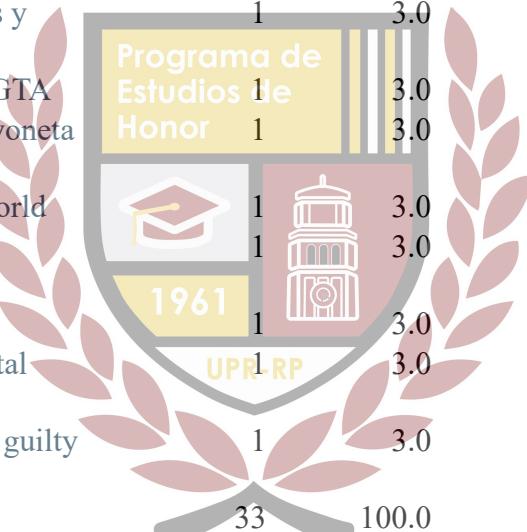


Tabla 40

Si han jugado algún videojuego con protagonista femenina

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0	5	15.2	15.2
o	1	28	84.8	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Tabla 41

Menciones de protagonistas femeninas en videojuegos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	5	15.2	15.2	15.2
o assassin creed	1	3.0	3.0	18.2
Assasins Creed, The Last of Us, Cooking Mama	1	3.0	3.0	21.2
Beyond two souls, Life is strange, The last of us part II	1	3.0	3.0	24.2
Bg3, Hogwarts legacy y Horizon.	1	3.0	3.0	27.3
Brats Rock Angelz y Disney Princess: Enchanted Journey	1	3.0	3.0	30.3
Cooking mama	1	3.0	3.0	33.3
Cooking mana	1	3.0	3.0	36.4
Fashion Dreamer, Princess Peach ShowTime, Infinity Nikki	1	3.0	3.0	39.4
Final Fantasy 6, Gris, Signalis	1	3.0	3.0	42.4
Final Fantasy XIII, Beyond Two Souls, Life is Strange	1	3.0	3.0	45.5
Final Fantasy XIII, Life is Strange, Beyond Two Souls	1	3.0	3.0	48.5
Fran bow, Hatsune Miku projet diva, Resident Evil Village Rose DLC,	1	3.0	3.0	51.5
Genshin Impact	1	3.0	3.0	54.5
Horizon y The Last Of Us Part II	1	3.0	3.0	57.6
Life is Strange, Nier: Automata, Hades 2	1	3.0	3.0	60.6
Little Nightmares, Tom Rider and Beyond: Two Souls.	1	3.0	3.0	63.6
Metroid, Beyond: Two Souls	1	3.0	3.0	66.7
Pokémon Violet	1	3.0	3.0	69.7
Portal, Mirrors Edge Catalyst, juegos con opción de crear tu propio personaje como Fallout	1	3.0	3.0	72.7

Resident Evil 2&3, The	1	3.0	3.0	75.8
Last of Us 2, Life is Strange				
Super princess peach, Celeste, Horizon	1	3.0	3.0	78.8
The last of us/ Horizon	1	3.0	3.0	81.8
Tom Raider	1	3.0	3.0	84.8
Tomb Raider	1	3.0	3.0	87.9
Tomb raider, Mirror's Edge, Portal 2	1	3.0	3.0	90.9
Tomb Raider, Portal, Life is Strange	1	3.0	3.0	93.9
Tomb Raider, The Last of Us 2 y Uncharted 5	1	3.0	3.0	97.0
unpacking	1	3.0	3.0	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Tabla 42

Si considera la representación femenina en los videojuegos estereotipada

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Ni en acuerdo o desacuerdo	2	6.1	6.1	6.1	6.1
Parcialmente de acuerdo	21	63.6	63.6	63.6	69.7
Parcialmente en desacuerdo	2	6.1	6.1	6.1	75.8
Totalmente de acuerdo	8	24.2	24.2	24.2	100.0
Total	33	100.0	100.0	100.0	

Tabla 43

Si consideran los personajes femeninos en los videojuegos una representación realista de la mujer

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Ni en acuerdo o desacuerdo	9	27.3	27.3	27.3	27.3
Parcialmente de acuerdo	6	18.2	18.2	18.2	45.5

Parcialmente en desacuerdo	14	42.4	42.4	87.9
Totalmente en desacuerdo	4	12.1	12.1	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Tabla 44

Si logran identificarse con la representación femenina en los videojuegos

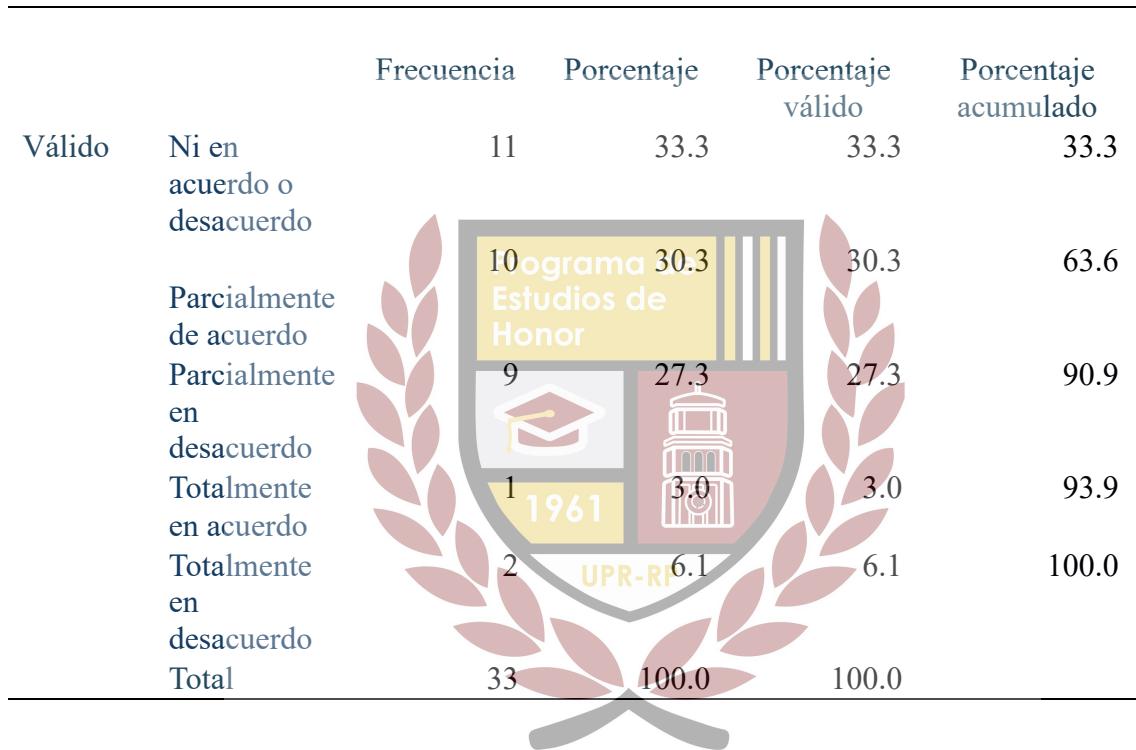


Tabla 45

Menciones de personajes con los cuales se identifican las participantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
Aloy de Horizon, Ellie Williams y Abby Anderson de The Last of Us Part II y Sadie Adler Red Dead Redemption II Daisy	20 1 2 2	60.6 3.0 6.1 6.1	60.6 3.0 6.1 6.1	60.6 63.6 69.7

Ellie (TLoU), Max&Chloe (Life is Strange), Angela (Silent Hill 2)	1	3.0	3.0	72.7
Ellie de The last of us, Rosalina de Mario Galaxy, Princess Zelda de Leyend of Zelda	1	3.0	3.0	75.8
Futaba Sakura (Persona 5), Karlach (Baldur's Gate 3), Melinöe (Hades 2)	1	3.0	3.0	78.8
Heather Mason, Ellie y Tifa Lockhart	1	3.0	3.0	81.8
Lara Croft	1	3.0	3.0	84.8
Lara Croft, Faith Connors	1	3.0	3.0	87.9
Link	1	3.0	3.0	90.9
Mei- overwatch	1	3.0	3.0	93.9
Nia (Xenoblade Chronicles 2), Ariane Yeong (Signalis), Angela Orosco (Silent Hill 2)	1	3.0	3.0	97.0
Zelda	1	3.0	3.0	100.0
Total	33	100.0	100.0	100.0

Tabla 46

Si encuentran opciones para la creación de un avatar representativo de su identidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni en acuerdo o desacuerdo	3	9.1	9.1	9.1
	Parcialmente de acuerdo	16	48.5	48.5	57.6
	Parcialmente en desacuerdo	2	6.1	6.1	63.6
	Totalmente de acuerdo	12	36.4	36.4	100. 0
	Total	33	100.0	100.0	

