

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**  
**FACULTAD DE BELLAS ARTES**



**TESIS DOCTORAL**

**Arquetipos y estereotipos: análisis del diseño de personajes  
vinculados a los roles dentro de los videojuegos**

**MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR**

**PRESENTADA POR**

**Noelia Dorado Campayo**

**Directores**

**José Manuel Cuesta Martínez**  
**Juan Antonio Chamorro Sánchez**

**Madrid**

**© Noelia Dorado Campayo, 2024**

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**

FACULTAD DE BELLAS ARTES



**TESIS DOCTORAL**

**ARQUETIPOS Y ESTEREOTIPOS:**

Análisis del diseño de personajes vinculados a los roles dentro de los videojuegos

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTORA

PRESENTADA POR

Noelia Dorado Campayo

DIRECTORES

José Manuel Cuesta Martínez  
Juan Antonio Chamorro Sánchez

Madrid, 2023

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**

FACULTAD DE BELLAS ARTES

PROGRAMA DE DOCTORADO EN BELLAS ARTES

D9AQ - DOCTORADO EN BELLAS ARTES RD99



**TESIS DOCTORAL**

**ARQUETIPOS Y ESTEREOTIPOS:**

Análisis del diseño de personajes vinculados a los roles dentro de los videojuegos

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTORA

PRESENTADA POR

Noelia Dorado Campayo

DIRECTORES

José Manuel Cuesta Martínez  
Juan Antonio Chamorro Sánchez

Madrid, 2023







UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID  
FACULTAD DE BELLAS ARTES

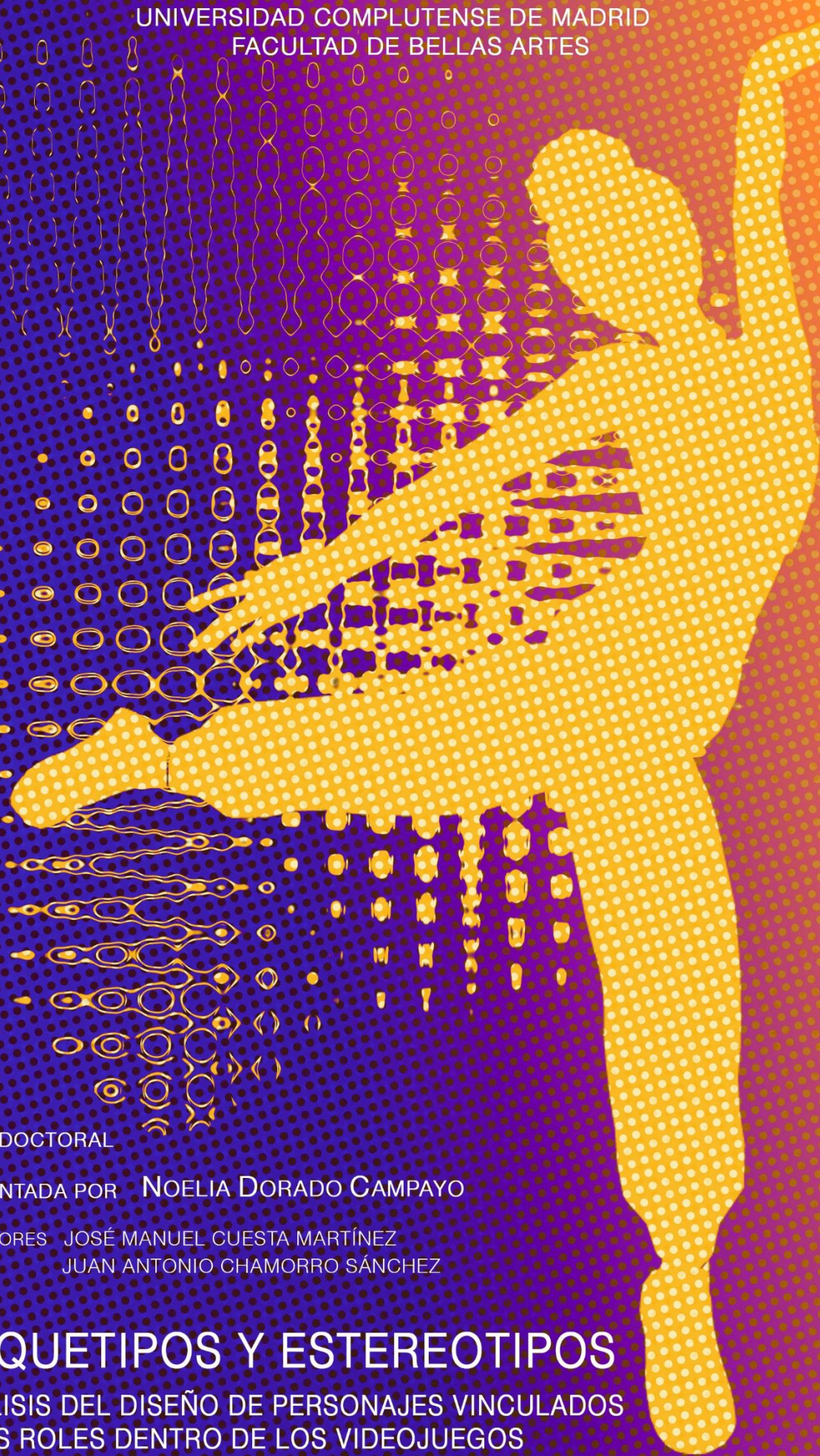
TESIS DOCTORAL

PRESENTADA POR **NOELIA DORADO CAMPAYO**

DIRECTORES JOSÉ MANUEL CUESTA MARTÍNEZ  
JUAN ANTONIO CHAMORRO SÁNCHEZ

# ARQUETIPOS Y ESTEREOTIPOS

ANÁLISIS DEL DISEÑO DE PERSONAJES VINCULADOS  
A LOS ROLES DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS





**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**

FACULTAD DE BELLAS ARTES



**ARQUETIPOS Y ESTEREOTIPOS:  
ANÁLISIS DEL DISEÑO DE  
PERSONAJES VINCULADOS A LOS  
ROLES DENTRO DE LOS  
VIDEOJUEGOS**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTORA

PRESENTADA POR  
NOELIA DORADO CAMPAYO

BAJO LA DIRECCIÓN DEL DOCTOR JOSÉ CUESTA MARTÍNEZ,  
Y DEL DOCTOR JUAN ANTONIO CHAMORRO SÁNCHEZ

MADRID, 2023





Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

**Usted es libre de:**

**Compartir** – copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

**Adaptar** – remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier finalidad, incluso comercial.

**Bajos las condiciones siguientes:**

**Reconocimiento** – Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.

**CompartirIgual** – Si remezcla, transforma o crear a partir del material, deberá difundir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.



*"La arrogancia y el miedo impiden que aprenda la lección más sencilla y más importante de todas: que nada depende de usted."  
La Anciana (Doctor Strange, 2016)*



## AGRADECIMIENTOS

¿Qué puedo decir? Sin duda, esta experiencia ha sido una de las más sacrificadas que he podido tener en la vida. Me he dado cuenta de cuán preciado es el tiempo y la salud, ya que he pasado por todo tipo de estados en este proceso: ilusión, optimismo, alegría, tristeza, desesperación, negatividad, ansiedad, frustración y un sinfín más.

Sin embargo, si he llegado hasta aquí, es porque realmente he logrado mi propósito y puedo sentirme orgullosa. Ser constante, paciente y eficaz me han definido en este arduo camino, pues son de esas cosas que solo harías una vez en tu vida.

Por último, quisiera agradecer a mi director José Cuesta por guiarme en esta aventura y haberme dado la oportunidad de cursar el Máster de Arte Digital para Videojuegos, ya que ha sido un pilar fundamental en mi investigación y en el desarrollo creativo. Además, dar las gracias a todas aquellas personas que me han rodeado en todo el proceso y han confiado en mí. Especialmente a mi pareja, por haberme aguantado en todas mis caídas y levantarme en todo momento, por apoyarme y ayudarme cuando creía que todo era imposible, por confiar en mí, por ser crítico y objetivo con mi proyecto y, sobre todo, por quererme y amarme cada día por encima de todo.



# ÍNDICE

---

<b>ÍNDICE</b> .....	9
<b>RESUMEN</b> .....	13
<b>ABSTRACT</b> .....	15
<b>INTRODUCCIÓN. DEFINICIÓN Y PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	17
<b>1.1 OBJETO DE ESTUDIO</b> .....	17
<b>1.2 HIPÓTESIS</b> .....	18
<b>1.3 OBJETIVOS</b> .....	19
<b>1.3.1 OBJETIVOS GENERALES</b> .....	19
<b>1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> .....	20
<b>1.4 DESCRIPCIÓN GENERAL</b> .....	22
<b>1.5 MOTIVACIÓN Y EXPERIENCIA HASTA EL MOMENTO</b> .....	26
<b>1.6 METODOLOGÍA</b> .....	27
<b>1.7 MEDIOS UTILIZADOS</b> .....	29
<b>1.8 PLANIFICACIÓN</b> .....	30
<b>1.9 MARCO DE ESTUDIO (CONTEXTO SOCIOCULTURAL E HISTÓRICO)</b> .....	32
<b>DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	39
<b>2. RELACIÓN ARTE – JUEGO DESDE SUS ORÍGENES A LA ACTUALIDAD</b> .....	39
<b>2.1 ARTE RUPESTRE</b> .....	40
<b>2.2 SISTEMA BÉLICO</b> .....	41
<b>2.3 JUEGOS DE MESA: EL AJEDREZ</b> .....	42
<b>3. VIDEOJUEGO. SIGNIFICADOS Y CONCEPTOS LIGADOS</b> .....	44
<b>3.1 TIPOS DE JUGADORES</b> .....	47
<b>3.2 CLASIFICACIÓN DE GÉNEROS</b> .....	51
<b>3.3 DIFERENCIAS DE UN VIDEOJUEGO ON/OFF LINE</b> .....	53
<b>3.4 ROL EN LOS VIDEOJUEGOS (MMO/MOBA/MMORPG)</b> .....	55

<b>4. ARQUETIPOS. CARL GUSTAV JUNG .....</b>	<b>58</b>
4.1 TEORÍA DEL INCONSCIENTE COLECTIVO. FREUD, S. CAMPBELL, J.....	60
4.2 TIPOLOGÍAS PRINCIPALES .....	64
4.3 OTRAS TIPOLOGÍAS.....	65
<b>5. DISEÑO DE LOS PERSONAJES .....</b>	<b>65</b>
5.1 CLASIFICACIÓN DE LOS ARQUETIPOS VINCULADOS A LOS ROLES DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS .....	79
5.2 MUNDO VIRTUAL .....	93
5.2.1 SIMULACIÓN A LA VIDA REAL.....	95
5.2.2 MITOLOGÍA/FANTASÍA .....	111
5.2.3 MEDIEVAL .....	133
5.2.4 FUTURISTA .....	145
5.3 REALIDAD VIRTUAL (RV). REALIDAD AUMENTADA (RA)....	165
5.4 NARRATIVA EMERGENTE, EVOCADA, PROMULGADA Y EMBEBIDA. NARRATIVA INTERACTIVA.....	175
<b>6. FEMINIZACIÓN DEL PERSONAJE PRINCIPAL EN LOS VIDEOJUEGOS.....</b>	<b>184</b>
<b>7. TARGET DE LOS DIFERENTES ROLES EN LOS VIDEOJUEGOS.....</b>	<b>193</b>
7.1 TIPOLOGÍA Y FUNCIÓN DEL JUGADOR. EMPATÍA.....	196
<b>8. ESTÉTICA. ESTRUCTURA Y DESARROLLO DEL PERSONAJE.....</b>	<b>299</b>
8.1 DEL CONCEPT ART AL DISEÑO 2D/3D.....	204
8.2 ANÁLISIS DE LOS DISTINTOS ARQUETIPOS-ESTEREOTIPOS EN LOS DIFERENTES VIDEOJUEGOS DE ROL .....	212
8.2.1 CASO 1: CHANG'E .....	213
8.2.2 CASO 2: TAHM KENCH.....	218
8.2.3 CASO 3: ASHE .....	222
8.2.4 CASO 4: URSA .....	227
8.2.5 CASO 5: GENGAR .....	232
<b>9. ARTISTAS INVOLUCRADOS EN LA CREACIÓN DE PERSONAJES DENTRO DE LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS.....</b>	<b>235</b>
<b>10. POSIBLES ARQUETIPOS-ESTEREOTIPOS .....</b>	<b>263</b>
10.1 PERSONAJE I: FOXXIE.....	264
10.2 PERSONAJE II: LANKY.....	269

10.3	PERSONAJE III: BELLO Y BASTI .....	274
10.4	PERSONAJE IV: AFAR, “EL VIEJO” .....	281
10.5	PERSONAJE V: TAYLOR .....	287
	<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>295</b>
	<b>ANEXOS .....</b>	<b>302</b>
	<b>ANEXO I. CARACTERIZACIÓN DE LOS PERSONAJES DE VIDEOJUEGOS EN LA ADAPTACIÓN DE PELÍCULAS .....</b>	<b>302</b>
I.1	ORÍGENES: DEL ARTE DEL VIDEOJUEGO A LA PELÍCULA	303
I.2	CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES .....	306
I.3	EL VIDEOJUEGO COMO INDUSTRIA MEDIÁTICA.....	342
I.3.1	PUBLICIDAD. MERCHANDISING .....	342
I.3.2	PLATAFORMAS INFLUYENTES .....	345
	<b>ANEXO II. ENTREVISTAS Y REPORTAJES.....</b>	<b>348</b>
II.1	BREVES RELATOS Y EXPERIENCIAS DE DISTINTOS COMPONENTES DEL SECTOR.....	348
II.2	REPORTAJES QUE INICIAN UNA NUEVA ERA.....	352
	<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>357</b>
	<b>LIBROS .....</b>	<b>357</b>
	<b>REVISTAS .....</b>	<b>361</b>
	<b>ARTÍCULOS .....</b>	<b>362</b>
	<b>INVESTIGACIONES DE CAMPO .....</b>	<b>375</b>
	<b>FILMOGRAFÍA.....</b>	<b>376</b>
	<b>SERIES.....</b>	<b>380</b>
	<b>ARCHIVOS DE VIDEO.....</b>	<b>381</b>
	<b>ÍNDICE DE FIGURAS.....</b>	<b>383</b>
	<b>ÍNDICE DE TABLAS.....</b>	<b>395</b>



## RESUMEN

---

Cuando jugamos a un videojuego, sobre todo en aquellos en los que ejercemos un rol cooperativo, bien sea en línea o en local, el jugador debe escoger un personaje al que manejar. Éste, será tu compañero de aventuras en la experiencia y para ello, debemos sentirnos identificados y tener cierta empatía, ya que pasaremos gran parte de nuestro tiempo usándolo. Así que, nuestra personalidad e identidad están relacionadas con la selección.

Los personajes tienen la función de desempeñar roles a través de sus historias y sus habilidades. Los roles son conocidos como arquetipos y están establecidos por la humanidad en un espacio-tiempo y contexto sociocultural. Carl Jung y su teoría del inconsciente colectivo defendía que los arquetipos son imágenes innatas del ser humano a las que se les otorga un valor simbólico. Estas imágenes conforman parte del inconsciente colectivo.

Por otra parte, nos apoyamos en Sigmund Freud para la representación del usuario/jugador del mundo real en el ámbito virtual. El *ello* siendo el jugador que quiere o desea ser cuando posee un personaje, el *yo* es el jugador que juega y el *superyó* equivale al arquetipo, al cómo nos ven desde fuera. De esta forma, existe la fusión de lo real y lo virtual.

Sin embargo, los personajes se ven reinterpretados de manera visual. Hablamos del diseño, de la parte externa, de la parte “bonita”. Es aquí el lugar donde surgen los estereotipos. En esta investigación, se estudiarán y analizarán distintos casos de personajes existentes dentro de los videojuegos.

Por tanto, la hipótesis que barajamos gira alrededor de los arquetipos preestablecidos, cuestionándonos las siguientes preguntas: ¿pueden o deben cambiar?, ¿podemos crear una ruptura de los existentes? o ¿solo podemos evolucionarlos? Además, con toda la investigación se crearán posibles nuevos arquetipos con la finalidad de dar respuesta.

---

Palabras clave: arquetipo, Carl Jung, empatía, estereotipo, identidad, personalidad, personaje, rol, Sigmund Freud, videojuego



# ABSTRACT

---

When we play a videogame, where you play a cooperative role, either online or local, the player must choose a character to control. It'll be your adventure's friend for the experience and to do so, we must feel identified and have some empathy because we'll pass a lot of our time playing it. So, our personality and identity are related with that choice.

Characters are used to perform roles through their stories and skills. Roles are known as archetypes, and they are established by humanity in a space-time and sociocultural context. Carl Jung and his theory of the collective unconscious argues that archetypes are innate images about human being to which a symbolic value is given. These images shape part of collective unconscious.

On the other hand, we rely on Sigmund Freud for the representation of the user/player from the real world in the virtual environment. The *id* is the player that wants or desires to be when he controls a character, the *ego* is the player that plays and the *superego* is equivalent to the archetype, to how they see us from the outside. In this way, the fusion of the real and the virtual exists.

Nevertheless, characters are visually reinterpreted. We talk about design, the external part, the "pretty" part. This is the place where stereotypes arise. In this research, we'll study and analyze different instances of existing characters within videogames.

So, the hypotheses that we are considering revolves around the preset archetypes, questioning ourselves the next questions: can they or should change? can we create a rupture of the existing ones? or can we just evolve them? Also, with all investigation we'll create possible new archetypes for the purpose of giving an answer.

---

Keywords: archetype, Carl Jung, empathy, stereotype, identity, personality, character, role, Sigmund Freud, videogame.



# INTRODUCCIÓN. DEFINICIÓN Y PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

## 1.1 OBJETO DE ESTUDIO

El objeto de estudio trata de investigar los diferentes arquetipos que se pueden encontrar en un videojuego de rol y el estudio de la relación del usuario que juega con su elección intrínseca. Considerando que el factor personalidad o carácter va incluido en la apariencia estética de los personajes, podríamos observar que tanto el arquetipo externo como el interno se complementan.

Esta investigación gira en torno a los arquetipos preestablecidos por el ser humano. Bien sea desde sus orígenes más primarios hasta su integración en los videojuegos (*de rol online*, en nuestro caso) en la actualidad. Es decir, la preconcepción que se tiene del individuo en un contexto y espacio.

A medida que nos adentremos en materia, ubicaremos de forma más clara la cuestión a tratar. Para ello, es importante recalcar que nos basaremos en la parte estética/visual ligada a los mismos. O sea, en la forma representativa de los estereotipos a los que estamos acostumbrados. Incluso, a los que no.

En los videojuegos, sobre todo en aquellos que hay un rol, adoptamos un personaje al iniciar el propio juego. La cuestión que determina la elección va inmiscuida en la empatía que nos pueda generar, con la cual nos sentimos identificados. Ya sea, a nivel estético como la personalidad del personaje. Además de sus posibles habilidades dentro

del videojuego, ya que, si uno de estos factores falla, quizá nos haga desconectarnos de él o dejar de jugarlo por completo.

Es por ello por lo que la mezcla del “yo real” y del “yo virtual”, son paradójicamente equidistantes. Por lo que siempre tendrán un lazo de unión entre sí que nos describe a nosotros mismos en un espacio/entorno virtual. Por un lado, tenemos nuestra propia identidad y presencia real en el mundo sociocultural en el que estemos habitando. Por el otro, la personalidad y representación en el espacio virtual del personaje seleccionado en cuestión, ya que cuenta con su propio bagaje dentro del videojuego, tanto a nivel personal como de jugabilidad.

Asimismo, por el camino, daremos pinceladas de algunos temas adyacentes como el género, la accesibilidad, la plataforma de juego o los medios de comunicación que nos rodean, entre otros. Simplemente, se hablarán de ellos debido a su importancia relativa, ya que se nos iría de ámbito. Aun así, siguen siendo necesario para la comprensión global.

## 1.2 HIPÓTESIS

Los arquetipos originales se han visto reinterpretados de diversas formas en los videojuegos, uno de los medios más utilizados como plataforma artística durante el siglo XXI. Aunque se puede observar que en la mayoría de los videojuegos se prosigue el estereotipo clásico, cada desarrollador trata a su parecer los arquetipos, no obstante, suelen mantener la misma jerarquía estereotípica entre ellos.

Si esto es así, podríamos hablar de que el propio arquetipo va ligado a los conceptos preestablecidos desde sus principios, acomodados con nuevos aportes audiovisuales que dan lugar a nuevos arquetipos visuales preconcebidos. Es decir, según el contexto sociocultural en el que nos encontremos, se tendrá unos estereotipos primarios u otros y con la evolución de éstos, se generan unos nuevos. Bien sean mejorados o mantenidos en el tiempo.

No obstante, se puede optar por la generación de otros prototipos. Sin embargo, los encontramos en menor número en el videojuego actual, quizás debido a que tienen un público más reducido a priori, por lo que la industria puede no querer correr el riesgo de un fracaso comercial, ya que sufrirían pérdidas económicas y de afiliados a la marca. Pero de este tema, hablaremos más adelante.

Considerando que fuera “imposible” la generación de arquetipos no preconcebidos, estaríamos hablando de que el surgimiento de los diferentes estereotipos en los distintos tipos de videojuegos siempre va originado de los básicos.

De igual modo, no podemos dejar de lado algunas cuestiones importantes como qué factores nos llevan a realizarlos, tanto a nivel físico como psíquico y si son necesarios para jugar o podemos dejarlos de lado. Asimismo, nos lleva a plantearnos las mismas preguntas que deciden nuestra elección de los personajes dentro de los videojuegos.

### 1.3 OBJETIVOS

Antes de adentrarnos en este proyecto, contemplemos los objetivos, tanto generales como específicos, a llevar a cabo a lo largo de la investigación. Por tanto, mantendremos tres estándares principales por los que nos regiremos y apoyaremos en todo momento. Además de los que nos ayudarán a fortalecer nuestras conclusiones.

#### 1.3.1 OBJETIVOS GENERALES

- *Comprender los principios básicos de los arquetipos del ser humano en un contexto y espacio, su posible evolución en el tiempo y su utilización en los videojuegos de rol.*

Es primordial que se trate los arquetipos existentes implicados en un contexto y espacio para ver si tienen o no la posibilidad de evolucionar o sumarse más categorías en su relación con los videojuegos de rol.

- *Identificar la estética y el carácter personal de los diferentes arquetipos preestablecidos.*

Este aspecto, es uno de los más importantes en toda la investigación, debido a que determina el resultado visual. A fin de cuentas, este es uno de los ejes centrales de estudio, ya que la jugabilidad del usuario depende de esto.

- *Demostrar que es posible crear nuevos arquetipos estéticos.*

Intentar mostrar nuevas posibilidades de arquetipos jugables. Diseñarlos a raíz del proceso de investigación y creación de diseños de personajes.

### 1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- *Mostrar la evolución del arquetipo a lo largo de la historia.*

Partiendo de las escenas que se representaban en el arte rupestre, donde se empezaban a mostrar los arquetipos, hasta la representación actual de los arquetipos en los videojuegos.

- *Definir y clasificar las tipologías de videojuegos de rol más comunes en los que se encuentran los arquetipos.*

Enumeramos las distintas tipologías de videojuegos de rol más comunes hasta el momento y se explican para dejar en claro qué estereotipos pueden incluirse en cada una.

- *Estudiar la personalidad del usuario que decide jugar.*

Se considera de un alto valor para la investigación observar cómo el carácter del jugador define la elección del personaje según su empatía e identificación con él.

- *Observar la feminización del personaje en el contexto y espacio.*

Estudiar cómo muchos jugadores prefieren un personaje femenino sin ser su propio sexo y cómo esta elección puede estar guiada por una atracción estética “más bonita” o bien por su arquetipo como heroína.

- *Hablar del target de los diferentes videojuegos de rol.*

Este objetivo es clave para la investigación porque si no se sabe qué personas juegan, ni sus edades, ni su cultura, ni otros aspectos demográficos; no lograremos llegar de una mejor forma a un público. Por tanto, el arquetipo del personaje se puede ver influenciado por el género, edad o cultura.

- *Ilustrar los diferentes arquetipos preestablecidos y que puedan sumarse a la lista.*

Esta investigación debe mostrar los arquetipos existentes, ejemplificarlos para un mayor grado de comprensión por el lector, incluso, de los propios jugadores.

- *Analizar el diseño del personaje a nivel estético y funcional.*

Profundizar en cada uno de los estereotipos: ¿por qué lleva lo que lleva?, ¿tiene algún objeto que lo identifique?, ¿cuál es su característica principal?, ¿qué rol cumple? ...

- *Ejemplificar y analizar diferentes videojuegos con estas características.*

Al igual que mostramos los arquetipos de forma general, estética y funcional, verlos aplicados en distintos videojuegos, puede ayudar a entender de mejor forma cada una de sus características, entre ellas, su rol en el juego o su personalidad ante el resto de jugadores.

- *Exponer su vinculación con otros medios artísticos y/o publicitarios.*

El medio audiovisual también utiliza los arquetipos para facilitar la empatía con el público objetivo. Al igual que en los videojuegos, se ponen de manifiesto los mismos criterios que nos permiten clasificar los distintos roles.

- *Dar a conocer distintas plataformas en las que los usuarios o no usuarios se dedican a mostrar estereotipos de personajes para videojuegos u otras artes.*

Este objetivo pretende visibilizar estas prácticas, desconocidas frecuentemente, en las que existen páginas web que se dedican a este fin (por hobby, profesión, arte...) y pueden ser de gran utilidad.

## 1.4 DESCRIPCIÓN GENERAL

Nos encontramos rodeados de estereotipos de todo tipo, tanto a nivel físico como de personalidad. La realidad no dista para nada del mundo virtual, ya que ahí permanecen los diferentes **arquetipos** en forma de personajes.

Según el psicólogo **Carl Jung**<sup>1</sup>, en su teoría del **inconsciente colectivo**<sup>2</sup>, la sociedad de cada contexto cultural determina una línea básica de arquetipos a lo largo de la historia, generados a partir de experiencias y recuerdos de nuestros antepasados.

Además, tenemos la indiscutible cultura que nos proporcionan las **mitologías** (griega, romana, celta, japonesa, china...). Con ellas se tratan de dar respuestas a preguntas sobre la existencia humana. Dentro de este contexto, son muy importantes, ya que son referentes básicos, sobre todo, para algunos géneros de videojuegos. Pues muchas de las representaciones que conocemos emanan y se alimentan de ellas.

Tampoco podemos dejar de lado el **diseño de personajes**<sup>3</sup>, es decir, cuando ya tenemos el concepto que queremos realizar, formalizarlo de manera visual. Ahí es donde vamos a llegar, a su estructura estética, a dar forma a la idea. En definitiva, al arte del arquetipo dentro del videojuego: el **estereotipo**.

Todo esto lleva a pensar en una serie de preguntas hipotéticas: ¿cuentan los arquetipos con factores para realizarlos a nivel físico y psíquico?, ¿son necesarios o podemos prescindir de ellos?, ¿pueden originarse nuevos arquetipos de los establecidos ya?

A priori, parece sencillo responder estas preguntas, pero hay matices que se nos escapan, los cuales iremos viendo a lo largo de esta investigación. Hasta ahora, podríamos decir que los arquetipos son generados de ideas comunes concebidas por una sociedad que, en su demasía, son necesarias para obtener un orden.

Por esta parte, diríamos que sí, que se pueden reinterpretar en los diferentes videojuegos a raíz de un conjunto de características físicas y psicológicas. Pero, si nos paramos a pensar, no sabemos hasta qué punto son tan determinantes y si puedan originarse más. De no ser así, estaríamos diciendo que todo arquetipo es elaborado de los básicos.

---

<sup>1</sup> Carl Gustav Jung (1875-1961) fue un pionero de la psicología profunda, figura clave en la etapa inicial del psicoanálisis y fundador de la escuela de psicología analítica.

<sup>2</sup> Jung, C.G (1970) *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona, España. ED: Paidós.

<sup>3</sup> Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. United Kingdom. ED: Elsevier. Focal Press.

Es por ello, que, durante este camino laborioso, vamos a tratar ciertos temas que van vinculados, en cierto modo, a la resolución de un arquetipo estético. Y así, que el lector pueda tener un conocimiento general de la situación.

En la primera parte, *Desarrollo de la investigación, Capítulo 2*, hablaremos un poco de los orígenes relacionados con el arte<sup>4</sup>, de cómo representaban ya ciertas figuras arquetípicas en la prehistoria. Junto a esto, le sumaremos a su evolución representativa dos claras y distintas evidencias: las guerras y el ajedrez. Las guerras son una prueba física que nos permite observar las distintas líneas de juego y los posibles personajes que pueden ejercer un rol. De igual manera, en el ajedrez podemos encontrar un paralelismo similar. Más allá de todo esto, solo buscamos ver las diferentes manifestaciones que nos rodean, bien en un juego o en la realidad.

Según avanzamos, en el *Capítulo 3*, iniciaremos al lector con algunos conceptos y significados importantes de los videojuegos para que, más adelante, no haya problemas de comprensión acerca del tema. Además, se tratarán las taxonomías arquetípicas de jugadores y los géneros de videojuegos existentes, tratando de centrarnos en el que nos concierne.

En el *Capítulo 4*, nos desligaremos de la parte videojuegos por un instante y hablaremos de la psicología de los arquetipos bajo la teoría de Carl Jung, como hemos mencionado anteriormente. Aunque la compararemos con la de Sigmund Freud<sup>5</sup>. Algunos detalles nos ayudarán a entendernos a nosotros mismos cuando seleccionamos a un personaje. También haremos una referencia a Joseph Campbell<sup>6</sup>, ya que su estudio mitológico se adentra en el análisis del héroe<sup>7</sup>: uno de los principales roles. Por ende, uno de los estereotipos estéticos más valorados. Además de su debate moral de qué es considerado un héroe.

Hasta entonces hemos visto un poco el origen evolutivo y su pensamiento intrínseco. Cuando ya hemos entendido los conceptos y de lo que queremos hablar, nos acercamos al diseño de personajes del *Capítulo 5*. Este punto es esencial en el proyecto, ya que nos

---

<sup>4</sup> El arte o pintura rupestre abarcan bocetos o dibujos prehistóricos hallados en piedras o cavernas que reflejan el imaginario de la humanidad primitiva. Se trata del tipo de manifestación cultural más antigua conocida de aproximadamente hace más de 40000 años.

<sup>5</sup> Sigmund Freud (1856-1939) fue un médico neurólogo considerado como el padre del psicoanálisis y uno de los mayores investigadores de la vertiente psicológica de las afecciones mentales.

<sup>6</sup> Joseph Campbell (1904-1987) fue un escritor conocido por su trabajo sobre mitología y religión comparada, cubriendo muchos aspectos de la experiencia humana.

<sup>7</sup> Campbell, J. (2011). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México. Fondo de Cultura Económica.

adentramos en la parte más importante de la investigación. Nos explayamos en las metodologías e indicaciones específicas de los personajes dentro de los juegos que ejercen un rol. Además de hacer un desglose general de las formas en las que se representa al personaje, según su ambientación o contexto cultural.

También veremos las narrativas externas e internas dentro de los videojuegos<sup>8</sup>. De esta manera podemos entender cómo llevar a cabo nuestro proceso de creación, ya que se ve influenciado por las mismas, tanto en su diseño de espacios como en las mecánicas y estética de los personajes de los videojuegos.

Durante el *Capítulo 6*, se trata de abarcar la representación de la mujer<sup>9</sup> dentro de los videojuegos. Por eso, se intentará mostrar el papel que tiene en este espacio y su evolución hasta el siglo XXI. Además de analizar cómo la mujer es aceptada y vista por el público masculino o cómo se siente y qué es lo que realmente quiere.

Después, nos adentraremos en el objetivo de usuario/jugador dentro de un videojuego. Con el *Capítulo 7*, queremos reflejar la sociedad y sus variantes. Un aspecto esencial y puede que uno de los más valiosos a la hora de generar un videojuego y, a su vez, sus personajes porque sin el público jugador no existiría el mismo. Por lo que analizaremos los factores que involucran y definen a los seres humanos dentro del videojuego, los parámetros por los que se rigen a la hora de elegir el videojuego/personaje y qué tipo de jugador somos. No obstante, no podemos olvidar otro de los factores imprescindibles en el mundo virtual y no tan virtual: la empatía.

En el siguiente apartado, el *Capítulo 8*, nos vamos a encargar de hablar de la estética visual de nuestras figuras. Dentro de ella, sacaremos en claro una jerarquía, unos patrones, un modo de trabajo a la hora de generar un personaje. Es decir, cuáles son los pasos que un artista/creativo tiene que seguir cuando realizamos un personaje desde cero. Desde la concepción de la idea básica hasta el arte final. Una vez dejado en claro el proceso creativo, nos encauzamos en la parte más visual: del concept 2D al modelo 3D. Para ello, analizaremos cinco estudios de caso para poner en práctica lo aprendido y ver patrones comunes a la hora de hacer un personaje.

---

<sup>8</sup> Cuesta, J., Sierra, J. (2015). *01 Videojuegos: Arte y narrativa audiovisual*. Madrid, España. ED: ESNE.

<sup>9</sup> Urbina Ramírez, S., Riera Forteza, B., Ortego Hernando, J.L., Gibert Martonell, S. (Mayo, 2002). *El rol de la figura femenina en los videojuegos*. EDUTECH. Recuperado de: <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/544>

Cuando estemos en el *Capítulo 9*, iremos un paso más allá. Hablaremos de como la industria de los videojuegos abarca el tema desde dentro. Si bien ya hemos contado los pasos técnicos de un proceso de creación de personaje y hemos analizado ejemplos. No obstante, toca observar cómo el artista/creativo lleva a cabo todo el proceso. Así que trataremos varios ejemplos de distintos artistas/creativos dentro de los videojuegos.

Por tanto, llegados a este punto, el *Capítulo 10*, intentaremos crear nuestros propios arquetipos (a nivel rol) con sus distintos estereotipos (a nivel visual). La suma de los dos capítulos predecesores nos ayudará visualmente en esta etapa final de la investigación.

De ahí sacaremos nuestras propias **conclusiones** y sabremos si la premisa expuesta desde el principio puede salir positiva. O, por el contrario, obtener una respuesta negativa. Ambas soluciones nos darán un reflejo de cómo nos encontramos en este momento sociocultural (siglo XXI). Además, realizaremos una retrospectiva sobre los objetivos que nos planteamos al inicio de la investigación.

Por otro lado, tendremos un punto extra: los **anexos**. Complementarios, pero no relevantes para nuestro resultado final. Sin embargo, se dejará entrever una puerta abierta a otros medios audiovisuales, como el cine, gracias a lo aprendido sobre los arquetipos en los videojuegos. Al igual que ha venido ocurriendo con los libros, de los cuales se han hecho películas o videojuegos. Por tanto, se mostrará la evolución y el auge de los videojuegos como fuente de inspiración y punto de partida. Pues la nueva tónica forma parte del proceso inverso. En este caso, de videojuegos a películas. Además de utilizarse como un medio de comunicación, marketing u otros ámbitos, como el *merchandising*<sup>10</sup>.

También se pondrán sobre la mesa esos medios que se encargan de tratar y hablar de los videojuegos. Aquellas plataformas en las que podemos ver tanto el contenido visual como el contenido jugable.

Para finalizar, contaremos con algunas entrevistas, encuestas y reportajes de interés. Nos darán otro punto de vista, el cual nos hará reflexionar acerca de cómo el público (tanto el usuario/jugador como el creador) reacciona ante los personajes de los videojuegos dentro y fuera de los mismos. Opiniones dispares desde diversos ámbitos relacionados con el campo de los videojuegos.

---

<sup>10</sup> El *merchandising* es el conjunto de productos licenciados con el objetivo de que la atracción que generan los personajes representados provoque un aumento en las ventas.

## 1.5 MOTIVACIÓN Y EXPERIENCIA HASTA EL MOMENTO

Este tipo de experiencias no solían tener mucha aceptación en la población, pero actualmente<sup>11</sup>, el público al que le gusta los videojuegos se encuentra en constante crecimiento, independientemente del género. El interés por inmiscuirnos en otro mundo, aunque sea por un tiempo, provoca distintas emociones en nosotros mismos: felicidad, tristeza, descarga, tensión, odio, etc.

Existe una relación directa entre el ámbito de estudio de los arquetipos/estereotipos y los videojuegos, ya que los primeros se encuentran intrínsecos en los segundos. Por tanto, investigar, experimentar y analizar cada punto de vista será mucho más enriquecedor si lo sentimos propio para la investigación.

Así que, nos centramos en el diseño de los videojuegos, siendo más concretos, en el diseño de los personajes dentro los videojuegos de rol. Siempre que se hable de “rol”, nos vamos a referir a uno o varios jugadores que ejercen diferentes papeles dentro de un videojuego, ya que, a su vez, se produzca un enfrentamiento versus otro/s. Los arquetipos creados pueden servir para otros géneros, pero la diferencia principal es que no todo ocurre en torno al personaje, sino que el conjunto de roles determina lo que suceda en la “batalla”. Puede que ese sea el motivo por el que nos resulte más atractivo y creativo diseñarlos.

Motivados por la necesidad de obtener una respuesta al problema a tratar, de experimentar más que nada, de disfrutar en el proceso y aprender a cada paso que se da. Pues es un lujo para cualquier persona que le encante el mundo del videojuego. Además, si se le suma la propia vocación artística, hacen un conjunto exquisito con mayores posibilidades de encontrar un mejor resultado.

Durante la época de estudio (desde el 2011, aproximadamente), siempre nos ha interesado el mundo virtual, 3D, digital y tecnológico. Explotar esa disciplina tan poco abarcada, pero cada vez más, te lleva de una manera u otra, a investigar por sí mismo. El desconocimiento del proceso y enfrentarse a ello, es un golpe de realidad que nos ayuda a entender el camino de creación. Si es más complejo o no, si podemos prescindir o no de ciertos elementos o, incluso, si podemos apostar por nuevos resultados o debemos conformarnos con lo que tenemos.

---

<sup>11</sup> Forbes Staff (2022). *Crece el público gamer: un estudio revela sus ganancias y tendencias esenciales para este año*. Forbes Colombia. Recuperado de: <https://forbes.co/2022/05/22/actualidad/crece-el-publico-gamer-un-estudio-revela-sus-ganancias-y-tendencias-esenciales-para-este-ano>

La motivación de la persona va regida por el resultado que las experiencias inspiran a ésta. Por tanto, siempre hay que buscar un ápice de interés en todo aquello que nos guste, ya que eso nos dará la motivación y ganas necesarias para abarcarlo. La experiencia nos hace más ricos a nivel cultural y práctico. Sumergirnos en el diseño estético de los arquetipos nos hace ver que podemos aportar algo nuevo o de valor de uso para otros. Este simple hecho, hace que todo valga la pena y que evolucionemos tanto a nivel personal como profesional.

Para abordar un tema como este, se requieren ciertos conocimientos o experiencias previas e intuitivas. El gusto a este mundo ha hecho que dediquemos mucho tiempo a los videojuegos, bien sea analizando los escenarios, las dinámicas de juego, el diseño de estructuras, de objetos y personajes... Además de haber probado distintos géneros y haberlos tratado como parte de la vida/obra personal. Es así como se ha llegado al concepto previo de esta investigación y generación de ésta, posteriormente.

Es por eso, que el aliciente principal en la investigación es poner de manifiesto el problema de la caracterización de los personajes dentro de los videojuegos, de mostrar los arquetipos existentes y de los que no tienen lugar. En definitiva, dar visibilidad al problema que genera el descontento del estancamiento estereotipado entre los distintos grupos sociales e ideales del ser humano.

## 1.6 METODOLOGÍA

Todo proyecto viene originado a raíz de un cúmulo de posibles ideas, que poco a poco van concentrándose en una sola. Al ser un tema vinculado con otras ramas, es indispensable hablar de otros factores no artísticos para entender estos mismos. Por ello, se tratarán varias disciplinas ligándolas al concepto principal: la estética de los arquetipos en los videojuegos.

De este modo, se ha recopilado diferentes fuentes de información relevantes que tienen que ver con los videojuegos, con los arquetipos conceptuales, con mitologías que referencian a lo estético y su historia, con el proceso de elaboración de personajes, con el propio diseño de arquetipos y con aspectos psicológicos vinculados al jugador. Además de imágenes que argumentan y explican cada una de las cuestiones a tratar, incluso de videojuegos ejemplares.

La información obtenida proviene de diferentes campos, como ya se ha dicho, pero también de diferentes culturas debido a que las mitologías son globales y no concretas (no son iguales). Es decir, tienen distintas representaciones en las distintas culturas. Cada una tiene la suya a pesar de ilustrar a un mismo referente.

Contaremos con Carl Jung como principal propulsor del inconsciente colectivo y los arquetipos. Éste será el punto inicial clave del cual partiremos en este proyecto. Sin olvidarnos de las diversas percepciones de Sigmund Freud y Joseph Campbell que complementarán y darán soporte a la teoría de Jung, relativamente.

Primordial es crear una dinámica de desarrollo de personajes, la cual tendremos de referente a Daniel González y su “da forma a tus sueños<sup>12,13</sup>”. Además, nos ayudaremos de otros libros para complementar y llegar a unos pasos concretos de creación personal que incluyen la estética y trasfondo del personaje. Sumando la experiencia adquirida de forma pragmática durante el transcurso de estos años.

La localización y búsqueda de todo el marco teórico y parte del estético viene arraigada de fuentes bibliográficas primarias y secundarias. Además de fuentes de internet (artículos, entrevistas, revistas...), de los mismos videojuegos que se mencionan (incluso de otros también) y visual (de animes, series, cine, cómics, figuras...).

Estudiaremos la clasificación que Jung da de los arquetipos preestablecidos por el individuo sumado a los demás parámetros, los cuales podríamos resumir como contexto sociocultural y espacio del videojuego, el usuario que juega y las diferentes estéticas habidas.

Con esto, lograremos hacer un esquema básico para llevar a cabo un arquetipo y se analizarán en los diferentes videojuegos que utilizaremos como referencias clasificatorias. A partir de aquí, hallaremos unos resultados previos y nos pondremos a realizar diferentes tipologías de concepción de diseño de personajes para poder demostrar si se puede o no crear más de las establecidas.

Hay que mencionar que los videojuegos escogidos van relacionados con la clasificación previa de tipología de videojuegos de rol, ya que son un claro ejemplo de la misma. Además, nos veremos influenciados por otros campos artísticos como animaciones, cortos, sagas, etc.

---

<sup>12</sup> González Jiménez, D. (2014). *Arte de videojuegos: Da forma a tus sueños*. Paracuellos de Jarama, Madrid, España. ED: RA-MA.

<sup>13</sup> González Jiménez, D. (2011). *Diseño de videojuegos: Da forma a tus sueños*. Paracuellos de Jarama, Madrid, España. ED: RA-MA.

Después de realizar diseños que pretenden alejarse de los estereotipos típicos de los arquetipos, trataremos de dar respuestas a las preguntas que nos incentivaron a desarrollar este proyecto. Dando así por concluido, su futuro limitado o próspero.

## 1.7 MEDIOS UTILIZADOS

Los distintos medios por utilizar en esta investigación corren a cargo de soportes materiales, procesos gráficos/visuales, entrevistas referentes al tema, exposiciones, cursos, experiencias, conferencias y alguna que otra feria del videojuego, principalmente.

Dentro de los cursos, queremos destacar dos de ellos: *Diseño e impresión 3D*<sup>14</sup> e *Iniciación a la programación de videojuegos*<sup>15</sup>. En el primero, profundizamos en qué es el 3D, partiendo de modelado digital hasta terminar llevándolo a un modelo físico. En el segundo, quisimos conocer de primera mano cómo funcionaba la programación en un motor de videojuegos.

Junto a esto, decidimos aprovechar la oportunidad que se nos presentó de realizar el *Máster de Arte Digital para Videojuegos*<sup>16</sup>. Esta vez, buscando como propósito aprender de primera mano el proceso completo de creación de un videojuego. Siempre, desde nuestra posición artística y visual.

También participamos en algunas *Game Jams*<sup>17</sup> que nos han servido de pequeño ensayo para obtener un resultado más o menos óptimo, pero funcional en poco tiempo. Pues gracias a este aprendizaje se puede entender de mejor forma el proceso de creación y el tiempo que puede conllevar realizarlo.

---

<sup>14</sup> Curso realizado en el Espacio Joven Ribera de Móstoles, Madrid (2019). Para más información: <https://www.mostoles.es/es/noticia/hemeroteca/ayuntamiento-mostoles-ofrece-formacion-nuevas-tecnologias-j.ficheros/872547-FOLLETO%201%C2%BA%20SEMESTRE%20FORMACI%C3%93N%20JUVEN TUD.pdf>

<sup>15</sup> Curso realizado en el Espacio Joven Ribera de Móstoles, Madrid (2019). Recuperado de: <https://imjoying.com/events/424b25ec-4ec2-4283-9b46-0a737eee8ffc>

<sup>16</sup> Máster realizado en Voxel School, Madrid (2020-2021). Para más información: <https://voxelschool.com/masters/master-ucm-arte-digital-para-videojuegos>

<sup>17</sup> Una *game jam* es un encuentro o reunión de un grupo de desarrolladores o personas que se dediquen a ciertos sectores como la programación, el arte, el diseño... para generar en un videojuego en un corto período de tiempo.

En cuanto a los medios materiales contamos con el autor, Carl Jung, fundamental en esta investigación, ya mencionado con anterioridad. Buscaremos contrastar toda la información junto a otros aportes a nivel psicológico que argumenten el concepto. Incluso, de otros campos contrarios como puedan ser artistas o ajedrecistas. Básicamente, todo el soporte leído y escrito tanto en libros como vía *online*.

Por otra parte, tenderemos la mano al material gráfico y audiovisual para llevar a cabo el estudio y diseño de los personajes. Así pues, nos apoyamos en la cultura visual que nos ofrecen los videojuegos, al igual que las películas o series y cómics o animes.

Además, los videojuegos que se tratarán en esta investigación serán una muestra seleccionada por considerarse afín al marco establecido por el ámbito del estudio, es decir, aquellos que por género, modo de juego o estética, sean útiles para ejemplificar y analizar el proceso creativo visual del diseño de personajes arquetípicos.

Se buscará complementar toda la información con algunos testimonios personales y encuestas, con el fin de llegar a un resultado más real desde el punto de vista de un *gamer*<sup>18</sup>. No obstante, como cada opinión es subjetiva, se contemplarán de forma anexa, ya que no son determinantes en la resolución de la investigación.

## 1.8 PLANIFICACIÓN

Para que esta investigación tenga sentido debe seguir un orden y ha de estar planificada de manera flexible, ya que debido a su duración puede variar pequeños matices durante el transcurso de los años. Por tanto, no se puede determinar cómo será un capítulo completamente, pues nos enfrentamos a un proceso en constante evolución, vivo.

El punto de partida es la idea que nos motiva: el diseño de estereotipos de distintos arquetipos con roles en los videojuegos. Se parte de una lista de objetivos a tener en cuenta: los generales ligados a ser los principales y los específicos complementando a los anteriores.

En un principio, la duración estimada sería de 5 años, pero como se ha dejado entrever, no podemos controlar los imprevistos que se cruzan en nuestro camino que pudiesen provocar retrasos en la investigación.

---

<sup>18</sup> Una persona *gamer* es aquella que dedica gran parte de su tiempo libre a jugar a videojuegos, ya sea de forma casual o con una intención profesional.

Por lo que si comparamos la situación inicial a la que nos someteríamos ha sufrido una ligera modificación de los acontecimientos. En primera estancia (5 años):

<i>FASE</i>	<i>TIEMPO</i>	<i>OCUPACIÓN/CONTENIDO</i>
1	1 año y medio	Recopilación de datos y análisis previos. Selección de los datos y análisis válidos.
2	2 años y medio	Redacción de la tesis } Definición y planteamiento de la investigación. Desarrollo de todo el proceso teórico/práctico. Diseño de posibles personajes no estereotipados. Conclusiones. Bibliografía. Anexos. Otros.
3	1 año	Maquetación del proyecto de investigación. Revisión de la tesis.

Tabla 1 Fases de la planificación de la investigación I

Sin embargo, debido a factores externos, como la COVID-19<sup>19</sup>, se ha producido un desajuste temporal de 2 años más. La primera fase ya estaba completada a falta de irse actualizando, pero la tercera fase que son la maquetación final y sus respectivas revisiones no se pueden realizar hasta afianzar la segunda. Es por ello por lo que el retraso se produce en la mitad del proceso.

Durante el curso 2020-2021, tras una leve mejora de la situación pandémica, se llevó a cabo una de las experiencias más importantes para esclarecer la tesis: el *Máster de Arte Digital para Videojuegos*, ya mencionado antes. Sumándose ya a algunos cursos y materiales valiosos que han ido apareciendo por el camino para enriquecer nuestra investigación. Desechando también, aquellos que no pudimos realizar

<sup>19</sup> La pandemia de COVID-19, causada por el virus SARS-CoV-2, fue declarada una emergencia de salud pública de importancia internacional por la OMS (Organización Mundial de la Salud). Para más información: <https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019>

por los problemas de la pandemia y apoyándonos en los nuevos que englobaban todo lo que no podíamos haber realizado de otra forma.

Por tanto, la nueva reprogramación a la que nos hemos visto sometidos quedaría de la siguiente manera:

<i>FASE</i>	<i>TIEMPO</i>	<i>OCUPACIÓN/CONTENIDO</i>
1	1 año y medio	Recopilación de datos y análisis previos. Selección de los datos y análisis válidos.
2	2 años	Redacción de la tesis { Definición y planteamiento de la investigación. Desarrollo de todo el proceso teórico/práctico. Diseño de posibles personajes no estereotipados. Conclusiones. Bibliografía. Anexos. Otros.
	1 año y medio	Estudios { <i>Diseño e impresión 3D.</i> <i>Iniciación a la programación de videojuegos.</i> <i>Máster de Arte Digital para Videojuegos.</i>
3	1 año	Reestructuración de la tesis.
	1 año	Maquetación del proyecto de investigación. Revisión de la tesis.

Tabla 2 Fases de la planificación de la investigación II

En definitiva, búsqueda de la información y selección de ésta como primera fase. Redactar la tesis, realización de estudios oportunos y reestructuración como segunda. Finalmente, la maquetación del proyecto y revisión de éste como tercera. De esta forma, cualquier cambio en el tiempo puede ser modificado sin problema alguno ni perjudicando a los demás puntos. También hemos tenido en cuenta que la segunda fase puede ser más prolongada debido a la creación del diseño de personajes.

## 1.9 MARCO DE ESTUDIO (CONTEXTO SOCIOCULTURAL E HISTÓRICO)

En este apartado se tratará de contextualizar y sintetizar, en cierto modo, la historia de los videojuegos de tal manera que acabemos llegando al punto clave de nuestra investigación: el personaje, su arquetipo y estereotipo dentro de los videojuegos.

Los videojuegos no quedan tan lejos a nuestros tiempos. Ciertamente es que, para su creación, hemos necesitado del avance tecnológico. Sin embargo, los juegos originales (parchís, cartas, ajedrez...) han sido los pioneros. Gracias a ellos y al avance de la tecnología se ha logrado obtener una nueva visión del juego, catalogándose como videojuego<sup>20</sup>. Por tanto, decir que son una puerta al mundo de las tecnologías de la información y la comunicación no es nada descabellado.

En 1958, aparece uno de los primeros juegos que requieren informática de por medio. No es ni más ni menos que *Tennis for Two*<sup>21</sup>, un simulador de tenis de mesa muy sencillo: una pelota rebota sobre la red y los jugadores ajustan el ángulo presionando un botón para golpear de vuelta. Años más tarde, en 1962, aparece el juego *SpaceWar!*<sup>22</sup>, un juego de naves espaciales que luchaban entre ellas. Los dos jugadores controlan la dirección y velocidad de las naves.

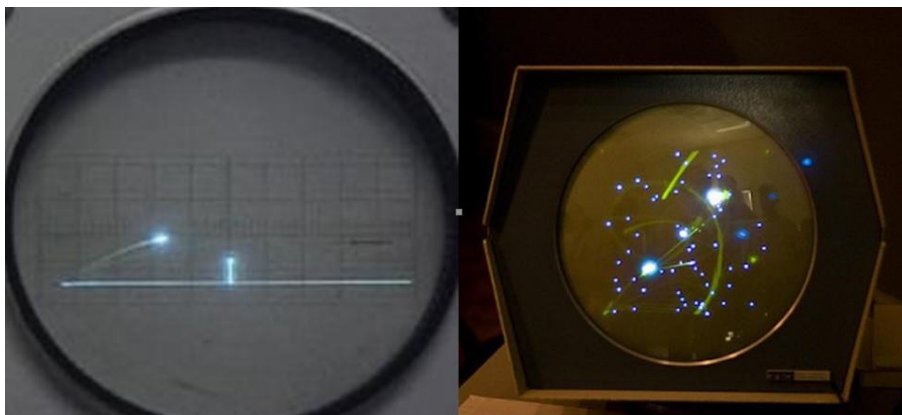


Figura 1 *Tennis for Two*, 1958 (izquierda). *Space Wars*, 1962 (derecha)

---

<sup>20</sup> Bell, S. y López Raventás, C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Athenea Digital, N°14, pp.159-179. Recuperado de: <https://atheneadigital.net/article/view/n14-belli-lopez/570-pdf-es>

<sup>21</sup> También se le conoce como *Computer Tennis*. Desarrollado por el físico estadounidense William Higinbotham, en el que usa un osciloscopio conectado a un computador analógico y exhibió en la exposición pública del *Brookhaven National Laboratory*.

<sup>22</sup> Juego de combate espacial desarrollado por Steve Russell junto a Martin Graetz, Wayne Wiitanen, Bob Saunders, Steve Piner y varios más. El videojuego funcionaba sobre un PDP-1 (*Programmed Data Processor-1*) y tuvo éxito en el campo universitario.

A partir de aquí, fueron evolucionando hasta el famoso *Pong* (1972)<sup>23,24</sup> o, el gran conocido, *Pac-Man* (1980)<sup>25</sup>, entre otros. A su vez, aparecieron los primeros sistemas de computación y las primeras consolas.

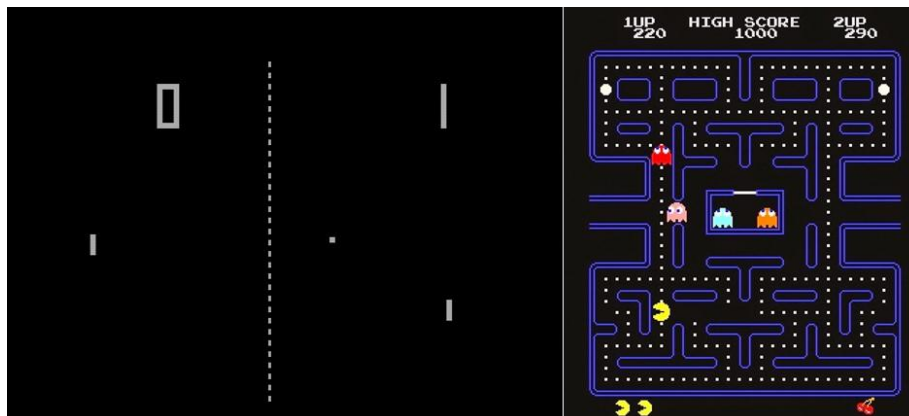


Figura 2 *Pong*, 1972 (izquierda). *Pac-Man*, 1980 (derecha)

Los videojuegos han ido transformándose y evolucionando según los intereses del público al que va destinado. En 1987<sup>26,27</sup>, nos encontramos con uno de los primeros arcade que provocó un auge en los salones recreativos: *Street Fighter*<sup>28</sup>. Un videojuego en el cual se produce un enfrentamiento de un jugador contra otro. La estética de los personajes es puramente clásica, es decir, píxeles en su forma más primaria, tan grandes que se podían distinguir a simple vista.

<sup>23</sup> Gross, B. (coord.). Bernat, A., Catalá, A., Feixa, C., Grupo F9, Jaén, J., Lacasa P., Martínez, R., Méndez, L., Mocholí, J.A., Moreno, I. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona, España. ED: GRAÓ de IRIF, S.L

<sup>24</sup> Videojuego de la primera generación de consolas por Atari y creado por Nolan Bushnell. Está basado en el tenis de mesa. El jugador controla una paleta de forma vertical en el lado izquierdo de la pantalla, en la que puede competir contra otro jugador o computador, moviendo la pelota de un lado a otro.

<sup>25</sup> Videojuego de tipo arcade desarrollado por Toru Iwatani en la desarrolladora Namco y distribuido por *Midway Games* en el mercado estadounidense.

<sup>26</sup> BeeGamer (Sin fecha). *Historia de la saga Street Fighter – 1ª Parte*. MDV Museo del Videojuego. Recuperado de: <https://www.museodelvideojuego.com/articulos/historia-de-la-saga-street-fighter-1a-parte>

<sup>27</sup> Anónimo (2019). *Street Fighter, la verdadera historia del videojuego*. Mi Arcade. Recuperado de: <https://miarcade.com/street-fighter-la-verdadera-historia-del-videojuego/>

<sup>28</sup> Videojuego de pelea desarrollado por Capcom. Fue la primera máquina arcade recreativa que tenía en su poder seis botones para poder golpear (tres para puñetazos y tres para patadas). Además de los ataques especiales realizando combos en pleno enfrentamiento. Este videojuego contaba solo con dos luchadores: Ryu y Ken.



Figura 3 Street Fighter II (1991)

No obstante, no fue hasta el *Street Fighter II* (1991-1992) cuando se produjo el *boom*<sup>29</sup> de los videojuegos en la industria, ya que podíamos tenerlo en nuestras consolas domésticas. A la par, encontramos otro juego similar: *Mortal Kombat* (1992)<sup>30</sup>, siguiendo los pasos de su predecesor y funcionando de una forma similar con distintos personajes estereotipados.



Figura 4 Mortal Kombat (1992)

<sup>29</sup> Haider, A. (Marzo, 2023). *Street Fighter II: The 1991 video game that packs a punch*. BBC. Recuperado de: <https://www.bbc.com/culture/article/20230228-street-fighter-ii-the-1991-video-game-that-packs-a-punch>

<sup>30</sup> Videojuego de lucha desarrollado y publicado por Midway. Distribuido más tarde por Acclaim Entertainment para la mayoría de plataformas domésticas de la época. Contaba con controles únicos: cinco botones y movimientos finales. La trama gira en torno al trayecto de Liu Kang para salvar el mundo del malvado hechicero Shang Tsung.

Además, debemos destacar un hecho importante, como es la aparición del Internet<sup>31</sup>, ya que gracias a este medio se ha crecido en muchos campos de la ciencia. Es por eso por lo que, durante finales de la década de los años 90, aparecen los primeros *MMOs* (*Massively Multiplayer Online*)<sup>32</sup> que causaron furor y están apodados como los *big three*<sup>33</sup> popularmente: *Ultima Online* (1997), *EverQuest* (1999) y *Asheron's Call* (1999)<sup>34</sup>. Pioneros en el rol de fantasía y online, en el cual podías caracterizar al personaje, enfrentarte a adversarios, cumplir misiones y relacionarte con otros usuarios. Los dos últimos, a diferencia del primero, contaban con gráficos 3D y la perspectiva dejaba de ser vista de pájaro para convertirse en un juego en tercera persona en el que podías observar todo tu alrededor.



Figura 5 *Ultima Online*, 1997 (arriba).  
*EverQuest*, 1999 (medio).  
*Asheron's Call*, 1999 (abajo)

Todo esto llevo a cabo un asentamiento en las bases de los juegos *MMOs*, dando lugar a videojuegos como *World Of Warcraft* (2004), *Sims II* (2004), *League of Legends* (2009), *Smite* (2014) o *Fortnite* (2017). Distintos tipos de videojuegos con diferentes mecánicas de juego en un entorno virtual en línea, los cuales trataremos más adelante con mayor profundidad.

Por tanto, contamos con la posibilidad de extendernos tanto a nivel social como cultural. Este paso nos permitirá desarrollar una identidad virtual en un mundo paralelo al nuestro, es decir, creamos un personaje

<sup>31</sup> Internet es una red informática dirigida a nivel mundial que emplea una línea telefónica para transmitir la información, surgida en la década de los años 60 (<https://www.internetsociety.org/es/internet/history-internet/brief-history-internet/>).

<sup>32</sup> Videojuego multijugador masivo en línea en el que pueden participar e interactuar en un mundo virtual multitud de jugadores al mismo tiempo conectados a una red.

<sup>33</sup> Olivetti, J. (2014). *Perfect Ten: MMOs from the 90's*. Engadget. Recuperado de: <https://www.engadget.com/2014-06-21-perfect-ten-mmos-from-the-90s.html>

<sup>34</sup> Anónimo (2021). *Asheron's Call: Dark Majesty Interview*. IGN. Recuperado de: <https://www.ign.com/articles/2001/08/28/asherons-call-dark-majesty-interview>

según nuestros gustos y nuestra personalidad. Buscando la “epicidad<sup>35</sup>”, fantasear con la realidad y salir de nuestra zona de confort.



Figura 6 World of Warcraft (2004)



Figura 7 League of Legends (2009)

<sup>35</sup> Procedente de la palabra épico/a, que según la RAE quiere decir grandioso o fuera de lo común. Aplicado a los videojuegos, nos referimos a que una partida, un juego o una acción concreta dentro de un videojuego ha sido fuera de lo habitual, espectacular, sublime (<https://www.devuego.es/gamerdic/termino/epicidad/>).



Figura 8 Fortnite (2017)

Es en este punto en el que vamos a centrarnos en desarrollar nuestra investigación: los arquetipos y roles dentro de los videojuegos y sus estereotipos. Sobre todo, fijándonos en su estética y las características que le complementan definidas por la personalidad, su papel en el juego y las habilidades que puede usar.

## DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

### 2. RELACIÓN ARTE – JUEGO DESDE SUS ORÍGENES A LA ACTUALIDAD

Como todo en la vida, tiene un principio, un origen, un punto de partida. En este apartado, contaremos algunas relaciones de distintos campos que vinculan el arte y el juego hasta el siglo XXI. De esta forma, vamos a ir centrándonos para alcanzar el punto establecido al cual queremos llegar en esta investigación. Por eso, es importante que, al menos, se cuente a pinceladas cómo ha surgido.

Se considera relevante mencionar estas relaciones, ya que tendrán que ver bastante con lo que iremos contando y desarrollando a lo largo de la tesis. En definitiva, son puntos clave que determinarán algunas de las elecciones que un usuario-jugador puede tener en cuenta a la hora de escoger para jugar un personaje.

Por tanto, iniciaremos con el arte más primario y su representación en las cuevas. Luego, haremos hincapié en el sistema bélico, es decir, en las formaciones de guerra (roles y posiciones). Por último, ejemplificaremos en forma de juego las dos anteriores. El ajedrez nos sirve como uno de los juegos de mesa que representa un enfrentamiento y distintos roles-arquetipos dentro de un sistema. Una evolución en la representación del personaje desde las cuevas.

## 2.1 ARTE RUPESTRE

Durante la prehistoria<sup>36</sup>, la especie humana empleaba la pintura en cuevas como forma de expresión, en las que se representaban escenas de caza o de la vida cotidiana que estaban ocurriendo por aquel entonces. Por tanto, este arte rupestre se podría considerar como una de las primeras muestras de arte que contaban una historia o, incluso, la manifestación de roles en los que cada individuo ocupaba un papel distintivo.

Explicar al detalle los distintos tipos de arte y sus pinturas nos llevaría abarcar otra investigación aparte. Así que, de esta metodología, de este sistema de arte primitivo, nos vamos a quedar con la representación y su expresión en el estado más puro de lo que ocurría, de las propias escenas.



Figura 9 Pintura rupestre en Gif al-Kebir (izquierda). Cueva de los Caballos, Barranco de la Valltorta (derecha)

Como podemos observar en las imágenes<sup>37</sup>, ya se definían tipos de “personajes”, una primera idea o ilustración que contaba qué pasaba en ese espacio-tiempo. Además, también apreciamos la representación del individuo-animal y su fisonomía, los objetos que usaban y, sobre todo, la función que puede tener cada ser dentro de un campo.

<sup>36</sup> Rivero, P. (Sin fecha). *El arte rupestre*. Proyecto Clío. Red IRIS. Recuperado de: [http://clio.rediris.es/fichas/pre\\_rupestre.htm#:~:text=Posteriormente%20se%20han%20realizado%20numerosos,Levantino%20y%20el%20Arte%20Esquem%C3%A1tic](http://clio.rediris.es/fichas/pre_rupestre.htm#:~:text=Posteriormente%20se%20han%20realizado%20numerosos,Levantino%20y%20el%20Arte%20Esquem%C3%A1tic)

<sup>37</sup> La imagen de la izquierda corresponde a una de las pinturas rupestres que se encuentran dentro de una de las cuevas de Gif al-Kebir (La Gran Barrera), en el medio del Sahara, una inmensa meseta rocosa y bañada en arena. En las pinturas de esa cueva se representaban la caza, el amor, los juegos, la pesca, la familia y los animales que habitaban en esa época. Además de una criatura que devoraba a los humanos. Por el contrario, la imagen de la derecha, representa al ser humano en la cacería de ciervos. Es una pintura rupestre ubicada en el Barranco de la Valltorta (Castellón, España).

Por tanto, se plasma una historia más allá de lo que vemos a simple vista y nos aportan información de cómo entendían al ser humano y otras especies. Es por ello, que de este apartado vamos a rescatar el cómo un “personaje” era desarrollado y cuál era su función dentro del grupo. Sin embargo, cada pintura puede tener múltiples interpretaciones, pero para nuestra investigación nos quedaremos con esta concepción básica.

## 2.2 SISTEMA BÉLICO

Otro ámbito en el que hemos sido partícipes es todo tipo de guerra o conflicto histórico en su estado más literal. Aunque, la relación que realmente nos interesa para esta investigación es la gran infinidad de videojuegos que utilizan este género debido a su gran auge<sup>38</sup>. En este tipo de videojuegos las estrategias que los jugadores hagan determinan el resultado de las partidas. Trabajar en grupo es crucial. Además, un sector del público se ve atraído por personajes con estas características.

Más adelante, se desarrollará cada estereotipo en mayor detalle. No obstante, si hacemos un paralelismo con la función que pueden cumplir en un videojuego, diríamos que hay distintas líneas de ataque según su ocupación. Es decir, siempre la primera fila será la que tenga un ataque a corta distancia, mientras que en la intermedia se buscará atacar desde lejos y en la tercera se da apoyo a las otras dos.



*Figura 10 Soldados británicos en las trincheras francesas durante la Primera Guerra Mundial*

---

<sup>38</sup> Venegas, A. (Septiembre, 2018). *Historia del FPS: Inicio y auge del género dominante en los videojuegos*. MeriStation. Recuperado de: [https://as.com/meristation/2018/09/15/reportajes/1537047527\\_669497.html](https://as.com/meristation/2018/09/15/reportajes/1537047527_669497.html)

Muchos de estos elementos están relacionados con videojuegos que tienen enfrentamientos entre bandos, ya que implican cumplir un rol, un personaje dentro de un grupo, en el cual todos deben colaborar por un mismo fin.

De esta vinculación, nos vamos a quedar en el modo de juego de forma idílica, no real, pero si fundamentada, en la que los distintos personajes cumplen un rol dentro del campo de batalla. Un ejemplo de juego que muchos usuarios-jugadores contemplan en su repertorio, en los que los personajes tienen una estética predeterminada dentro de un contexto.

### 2.3 JUEGOS DE MESA: EL AJEDREZ

Hasta el momento, podemos rescatar dos puntos clave. Por un lado, las primeras representaciones, estrategias y “modos de juego”. Por el otro, la realidad llevada a cabo con enfrentamientos entre distintos habitantes. La combinación de ambas sin correr riesgo alguno, podrían conformar uno de los primeros juegos de mesa: el ajedrez<sup>39</sup>.

El estereotipo de jugador de ajedrez recae en alguien inteligente y débil, cerrado para sí mismo. No obstante, el ajedrez es un juego que no deja de estar vinculado, de manera diferente, con el arte. Además, ayuda a desarrollar nuestra creatividad y cálculo a la hora de elaborar estrategias en sus movimientos, es decir, tenemos un objetivo y metas específicas.

Sin ir más lejos, Marcel Duchamp<sup>40</sup>, defendía que el ajedrez “poseía toda la belleza del arte, y mucho más”. Así que, hasta los propios artistas de la época ya consideraban este juego un modo distinto de arte, una forma diferente de verlo. Y no solo artistas, sino también otros campos como la filosofía, la psicología, las ciencias...

Entonces digamos *grosso modo* que contamos con una superficie plana (un tablero) y una serie de piezas divididas en dos bandos (blanco y negro). Las piezas de las que dispone cada jugador son: el rey, la reina, alfiles, caballos, torres y peones. Básicamente, nuestro objetivo es eliminar al rey de nuestro adversario, a la vez que protegemos al nuestro.

---

<sup>39</sup> Anónimo (2019). *Historia del ajedrez. Desde los comienzos hasta Magnus*. Chess. Recuperado de: <https://www.chess.com/es/article/view/historia-ajedrez>

<sup>40</sup> Kasparov, G. (2007). *Cómo la vida imita al ajedrez*. Traducción de Montse Roca. Barcelona, España. ED: DEBATE

Las estrategias, ideas y emociones<sup>41</sup> se producen en el desarrollo de la partida. El ajedrez es un uno versus uno, en el cual el jugador maneja distintas piezas, las cuales ejercen un rol por sus diversos movimientos. Por ejemplo, un caballo solo podrá moverse en L, mientras que un alfil recorrerá el tablero en diagonal. Cada uno de los jugadores cuenta con las mismas piezas que tiene el contrincante, es decir, que, si uno tiene dos torres, el otro también. Ninguno tiene más ventaja sobre el otro.

Según avanza la partida, el jugador adquiere memoria, imaginación, juicio, intuición.... El espacio es el único que nos condiciona, pues lo que rodea al jugador-personaje, también se ve afectado en su movimiento o forma.



*Figura 11 Ajedrez*

Una vez explicado todo, podemos sacar en claro la relación que tiene este tipo de juego con el arte y los roles dentro de un espacio. El tablero sería el medio de juego; cada pieza un personaje, un arquetipo, un rol con su estética determinada por el contexto y sus movimientos serían las habilidades que dispone.

El hecho primordial de todo esto es que el individuo-jugador es la persona que maneja el rol del personaje dentro de un espacio virtual. Ciertamente es que, en este caso, maneja varios roles de forma conjunta y en un videojuego ejerces solo uno, principalmente, porque el resto de los roles lo completan otros jugadores.

---

<sup>41</sup> Martínez Estrada, E. (2008). Estudio preliminar de Teresa Alfieri. *Filosofía del ajedrez*. Argentina. ED: Ediciones Biblioteca Nacional. Colección Los Raros N°21.

### 3. VIDEOJUEGO. SIGNIFICADOS Y CONCEPTOS LIGADOS

Durante este capítulo, nos vamos a encargar de explicar algunos conceptos básicos acerca de los videojuegos que nos servirán para entender conceptos posteriores en la investigación.

¿Qué es un videojuego?, ¿qué diferencia hay entre *play*<sup>42</sup> y *game*<sup>43</sup>? o ¿en qué consiste la gamificación? Son algunas de las cuestiones que vamos a responder a través de definiciones variadas y recolectadas de distintas fuentes, que están ligadas a la idea de desarrollar un personaje dentro de un entorno jugable.

Por ello, es imprescindible contemplar ciertos términos que vamos a tratar durante esta investigación, ya que debemos partir de un entendimiento común.

En primer lugar, indagaremos sobre qué es un videojuego y las percepciones que surgen a su alrededor a través de varios autores. La primera definición que nos encontramos es la siguiente:

“El videojuego es un conjunto de artes que se unen entre sí formando un todo que permiten al jugador verse inmerso en una tormenta de sensaciones: miedo, diversión, intriga, etc. y eso es algo que solo el arte, en su más puro significado, puede transmitir.”

(Eduardo de la Iglesia, 2013)<sup>44</sup>

Aunque, también sumamos el punto de vista de este otro autor:

“(...) entendemos por videojuego todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos que sirviéndose de la tecnología informática puede presentarse en distintos soportes (fundamentalmente consolas y ordenadores personales).”

(Calvo, 1996, pp. 29-30)<sup>45</sup>

<sup>42</sup> Palabra inglesa que significa jugar o reproducir. También puede usarse con el sentido de saber tocar un instrumento. Para el estudio de nuestra tesis, nos decantamos por aquel que utiliza la acción de jugar.

<sup>43</sup> Palabra inglesa que significa juego.

<sup>44</sup> González Jiménez, D. (2014). *Arte de videojuegos: Da forma a tus sueños*. Paracuellos de Jarama, Madrid, España. ED: RA-MA.

<sup>45</sup> Tejeiro Salguero, R., Pelegrina el Río, M. (2008). *La psicología de los videojuegos: Un modelo de investigación*. Málaga, España. ED: Aljibe.

Además, contamos con otras interpretaciones, como la que es una aplicación informática<sup>46</sup> creada expresamente con fines de diversión o entretenimiento. De igual modo, no podemos olvidarnos de la explicación más técnica, la de la RAE<sup>47</sup>:

**“Videojuego**

1. m. Juego electrónico que se visualiza en una pantalla.
2. m. Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora.”

Por otro lado, tenemos que diferenciar qué es *play* y *game*. Cuando nos referimos a *play*, estamos hablando de una forma de juego que tiene libertad absoluta. Nos estamos refiriendo a la acción. En este caso, de jugar. Si nos apoyamos en la RAE<sup>48</sup>, destacamos:

**“Jugar**

1. intr. Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.  
(...)
16. tr. Llevar a cabo una partida o un partido de un juego.  
(...)”

En cuanto al significado de *game*<sup>49</sup>, lo tratamos como un juego que implica estructuras, reglas y restricciones. Es decir, hablamos del juego global. Según la RAE<sup>50</sup>, rescatamos:

**“Juego**

- (...)
2. m. Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.  
(...)
7. m. Programa informático que sirve para jugar en un dispositivo electrónico adecuado.  
(...)”

---

<sup>46</sup> González Jiménez, D. (2011). *Diseño de videojuegos: Da forma a tus sueños*. Paracuellos de Jarama, Madrid, España. ED: RA-MA.

<sup>47</sup> Real Academia Española. (2023). *Diccionario de la lengua española* (23ed.). Consultado en: <http://www.rae.es/rae.html>

<sup>48</sup> Ibid.

<sup>49</sup> Whitton, N. (2010). *Learning with digital games. A practical guide to engaging students in higher education*. New York. ED: Routledge.

<sup>50</sup> Real Academia Española. (2023). *Diccionario de la lengua española* (23ed.). Consultado en: <http://www.rae.es/rae.html>

Así que, podemos decir que jugar se refiere a la acción que ejercemos dentro el juego; ya sea entretenerse, divertirse o desarrollar ciertas capacidades en un espacio-tiempo bajo unas normas determinadas.

A continuación, debemos tratar qué es la gamificación<sup>51</sup>, ya que forma parte del proceso a la hora de elaborar cualquier componente de un juego desde sus mecánicas hasta el diseño de personajes pasando por su personalidad intrínseca.

Para ello, contamos con varias definiciones que desarrollan este concepto, las cuales ayudarán al lector a hacerse una idea del significado y los elementos que engloban.

“La gamificación el uso de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son de juegos.”

(Werbach y Hunter, 2012, pág. 28)<sup>52</sup>

Destacan tres aspectos fundamentales en esta definición: los elementos de juegos, las técnicas de diseño de juegos y los contextos que no son juegos. Pues todas las piezas que conforman un videojuego son denominadas elementos de juego y las técnicas de diseño son las que hacen que sean más atractivos e, incluso, adictivos. En cuanto al contexto, se trata de aplicar los elementos y sus técnicas a cualquier ámbito: enseñanza, ventas, etc. Aunque, también, el factor diversión interviene en todo el proceso.

“La gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdicos para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas.”

(Kapp, 2012, pág.10)<sup>53</sup>

En esta ocasión, no se tratan las recompensas, puntos o insignias, meramente, como algo artificial y sin importancia; sino que, realmente, se está premiando las experiencias de aprendizaje. De esta forma, el usuario-jugador se ve estimulado en la aventura o experiencia utilizando los elementos de los que dispone el juego.

---

<sup>51</sup> Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona, España. ED: UOC Business School.

<sup>52</sup> Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Madrid, España. ED: Pearson Educación, S.A.

<sup>53</sup> Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. EEUU. ED: Pfeiffer.

Dicho esto, según Teixes, defiende que la mejor definición de este concepto podría ser la siguiente:

“La gamificación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación.”

(Teixes, 2015, pág.21)<sup>54</sup>

Por tanto, entendemos que la gamificación es una técnica de aprendizaje a través del juego, en la que el objetivo principal es motivar al jugador en la experiencia para conseguir mejores resultados. Aunque se aplique en contextos no lúdicos, hacen de ellos que ciertos videojuegos lleguen a serlo; provocando así, un progreso en las motivaciones y emociones del propio jugador. Precisamente, de este concepto queremos quedarnos con esa intención: motivar al jugador para obtener mejores resultados durante la experiencia de juego.

Concluyendo este apartado, podríamos decir lo siguiente: un videojuego es un conjunto de artes y ciencias que, unidas y ligadas a la presencia de tecnologías, nos aportan experiencias personales a través del juego. Es decir, sensaciones, emociones, diversión, aprendizaje...

### 3.1 TIPOS DE JUGADORES

A continuación, hablaremos del tipo de jugadores que podemos encontrar en un videojuego. Para ello, nos apoyaremos en tres clasificaciones. Aunque hay muchas otras más, las seleccionadas tienen relación entre sí y se acercan bastante a lo que vamos a desarrollar en esta investigación.

En primer lugar, hablaremos de la taxonomía de Bartle y Kim<sup>55</sup>. Según su teoría, la diversión es subjetiva y tenemos que saber a quién debemos motivar. Bartle<sup>56</sup> propone cuatro tipos de jugadores según la motivación que estén buscando.

---

<sup>54</sup> Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona, España. ED: UOC Business School.

<sup>55</sup> Ibid.

<sup>56</sup> Richard Allan Bartle (1960) es un escritor inglés que trata el mundo virtual y las relaciones que existen entre este y los diferentes jugadores.

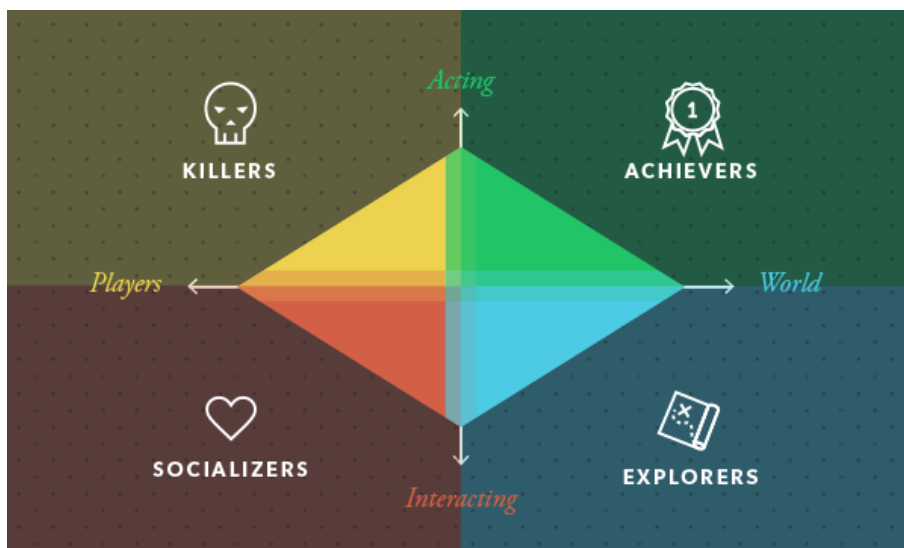


Figura 12 Taxonomía de Bartle

En la gráfica observamos las distintas categorías englobadas según la función y motivación personal de cada jugador. Por ende, contamos con el grupo de los consecuidores (*achievers*), los exploradores (*explorers*), los socializadores (*socializers*) y los competidores (*killers*). Por ejemplo, un *killer* se centra en el campo de actuación contra otros jugadores o un *explorer* se encuentra entre el mundo virtual y las interacciones que puedan producirse con éste.

Siguiendo sus pasos, Kim<sup>57</sup> intenta desglosar más esta propuesta, ya que añade acciones que motivan más a cada tipo de jugador. Como, por ejemplo, dentro del campo social-colaborador se integran conceptos como compartir, comentar, ayudar, contribuir, etc.

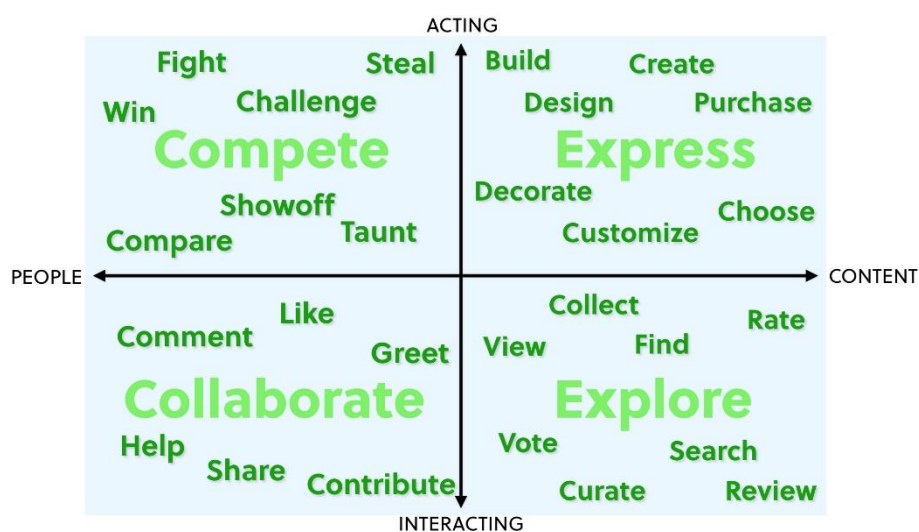


Figura 13 Taxonomía de Kim

<sup>57</sup> Amy Jo Kim es una diseñadora de videojuegos, emprendedora y *coach* de *startups*. Fortune la nombró como una de las 10 mujeres más influyentes en los juegos.

En segundo lugar, tenemos la tipología de Marczewski<sup>58</sup>, la cual propone seis tipos de jugadores<sup>59</sup>. Su teoría tiene cierta similitud a la de Bartle y Kim, solo que involucra *grosso modo* dos categorías más: la figura del *disruptor* (alterador) y la del *philanthropist* (filántropo). Los primeros intentan romper con todo lo establecido y los segundos se caracterizan por querer a las personas y buscar su bienestar de manera desinteresada. En este caso, el *killer* pasa a ser el *player* algo más “suavizado”.

Por tanto, cada uno de los tipos de jugadores viene motivado por un fin distinto. Es decir, el socializador se ve atraído por las relaciones que se pueden producir, el explorador/*free spirit* (espíritu libre) prefiere tener su propia autonomía dentro del juego, el consecuidor busca obtener maestrías o logros, el filántropo desea cumplir con sus objetivos de forma altruista, el *disruptor* apuesta por el cambio y el *player* ambiciona con obtener premios.

Además, separa los *black hat* (referente a lo negativo) y los *white hat* (asociado a lo positivo), ya que todo juego o jugador puede tener un aspecto o ser tóxico o, al contrario, puede aportarnos algo bueno.



Figura 14 Taxonomía de Marczewski

<sup>58</sup> Andrzej Marczewski es un diseñador de soluciones de gamificación y consultor en Motivait. Reconocido como experto mundial en gamificación en la mecánica de la gamificación y los tipos de usuarios.

<sup>59</sup> Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona, España. ED: UOC Business School.

Por último, nos apoyamos en la taxonomía de Yu-Kai Chou<sup>60</sup>, conocida como Octalysis<sup>61</sup>, la cual está definida por los distintos *drivers* (motivaciones/deseos) que definen los tipos de jugadores. Los ocho *drivers* que forman parte de este pensamiento son: *meaning* (sentido/significado), *empowerment* (empoderamiento), *social influence* (influencia social), *unpredictability* (imprevisibilidad), *avoidance* (evitación/anulación), *scarcity* (rareza/escasez), *ownership* (propiedad/posesión) y *accomplishment* (logro).

Además, están englobados por dos motivaciones genéricas: extrínsecas e intrínsecas. Ambas, están vinculadas al *black hat* y *white hat*. Las intrínsecas son aquellas que se proporcionan a lo largo del juego de forma pragmática, mientras que las extrínsecas buscan una recompensa externa. En cuanto a los *drivers black hat* son aquellos ligados a la obsesión/adicción. Ej: el póker, las máquinas tragaperras, etc.

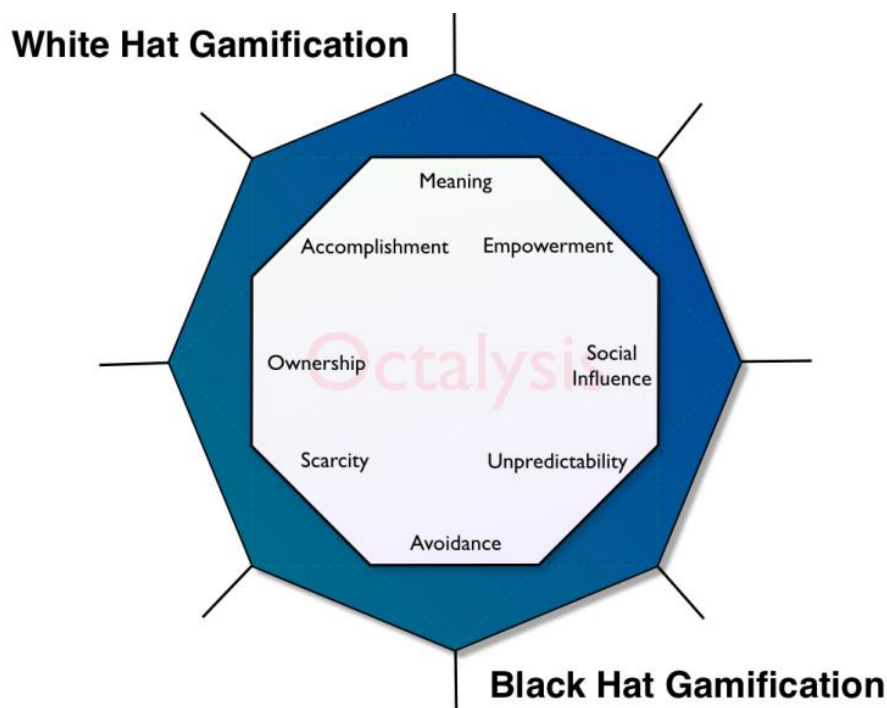


Figura 15 Taxonomía de Yu-Kai Chou

Por tanto, estas taxonomías comparten ciertas similitudes entre sus sistemas representativos. La principal fuente de un individuo-jugador está relacionada con su motivación. Dependiendo de los intereses, nos encontraremos dentro de uno o varios de los grupos establecidos.

<sup>60</sup> Yu-Kai Chou (1986) es un taiwanés-estadounidense que es empresario, autor, orador, consultor empresarial y diseñador de experiencias. Uno de los promotores de la gamificación.

<sup>61</sup> Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona, España. ED: UOC Business School.

### 3.2 CLASIFICACIÓN DE GÉNEROS

Hasta ahora, ya hemos contextualizado a grandes rasgos los orígenes de los juegos y videojuegos. Además de focalizarnos en los jugadores que, a fin de cuentas, son los que usan los personajes.

Por lo que, teniendo los conceptos básicos, sus comparativas aplicadas a los roles y una ligera idea de los distintos tipos de jugadores, es hora de concretar qué modos de juego hay y qué estilos de juego podemos encontrar dentro del mundo de los videojuegos.

De esta forma, entenderemos que en cada modo de juego y estilo de juego (*gameplay*) existen un tipo de normas que intervienen en el proceso de creación o diseño de personajes y en la elección que tiene el usuario como jugador dentro de éste.

Se tratará de hacer una clasificación bastante básica sin entrar en subgéneros, solamente para poder apoyarnos en los argumentos posteriores cuando vayamos a crear los personajes. Por ello, no vamos a hablar específicamente, sino nombrarlos para tener una idea común, ya que nos centraremos en un tipo de género concreto.

<i>MODO DE JUEGO</i>	<i>DESCRIPCIÓN</i>	<i>VIDEOJUEGO</i>
<i>Single player/Solitario</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un solo jugador</li> <li>- <i>On/Offline</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Final Fantasy</li> <li>-Metroid</li> <li>-God Of War</li> </ul>
<i>Multiplayer/ Multijugador</i>	<p>Cooperativo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Más de un jugador</li> <li>- Misma red local</li> <li>- No es necesario el uso de Internet, pero se puede utilizar siempre y cuando el que posee el juego te invite de forma cooperativa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-It Takes Two</li> <li>-We Were Here</li> <li>-A Way Out</li> </ul>
	<p>PVP</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Más de un jugador</li> <li>- Se precisa Internet</li> <li>- Dos o más bandos se enfrentan entre sí</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-League of Legends</li> <li>-Smite</li> <li>-DOTA 2</li> </ul>
	<p>MMO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Más de un jugador</li> <li>- Se precisa Internet</li> <li>- Entorno vivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-World Of Warcraft</li> <li>-Shaiya</li> <li>-Temtem</li> </ul>

Tabla 3 Modos de juego

<i>ESTILO DE JUEGO/ GAMEPLAY</i>	<i>DESCRIPCIÓN</i>	<i>VIDEOJUEGO</i>
<i>Estrategia</i>	Gestión de unidades y recursos	- Age Of Empires - Thrones Of Britannia - Battle Tech
<i>Deportes</i>	Representación de un deporte bajo unas normas establecidas	- Pro Evolution Soccer - FIFA - NBA
<i>Conducción</i>	Manejar un vehículo	- Need For Speed - Fórmula 1 - MotoGP
<i>Puzle</i>	Reto mental y agilidad de reacción	- Tetris - Candy Crush Saga - Mahjong
<i>Plataformas</i>	Ejercer el control de un personaje sobre un entorno basado en físicas	- Sonic - Ratchet and Clank - Portal
<i>Lucha</i>	Combate entre un personaje y otro	- Street Fighter - WWE SmackDown - Tekken
<i>Aventura</i>	Interacción con el entorno, las misiones y otros personajes	- The Secret Of Monkey Island - Outlast - The Walking Dead
<i>Rol</i>	Control sobre las decisiones que toma el personaje	- The Witcher - Dragon Quest - Cyberpunk 2077
<i>Shooters</i>	Disparar y matar enemigos	- Call Of Duty - Counter-Strike - Fortnite
<i>Otros</i>	Creativo, educativo, simulación, etc.	- Sims - Animal Crossing - Minecraft

Tabla 4 Estilos de juego

Finalmente, no está de más añadir unas *features*/características que pueden incluirse en cualquiera de los modos y estilos de juego. Estamos hablando del VR (Realidad Virtual) y el AR (Realidad Aumentada). En la primera necesitaremos unas gafas especiales, mientras en la segunda podremos ver a partir de otro dispositivo un elemento 3D.

### 3.3 DIFERENCIAS DE UN VIDEOJUEGO ON/OFF LINE

Cuando nos referimos a un videojuego en modo *on/offline*, estamos hablando de la manera en la que vamos a jugar. Es decir, si se necesita de elementos externos que proporcionen una conexión desde otra parte del mundo (Internet).

Apoyándonos en las tablas anteriores, es el momento de desglosar los modos de juego, ya que tienen que ver con esta funcionalidad. Partiendo de que tenemos dos modos de juegos: *single player* y *multiplayer*.

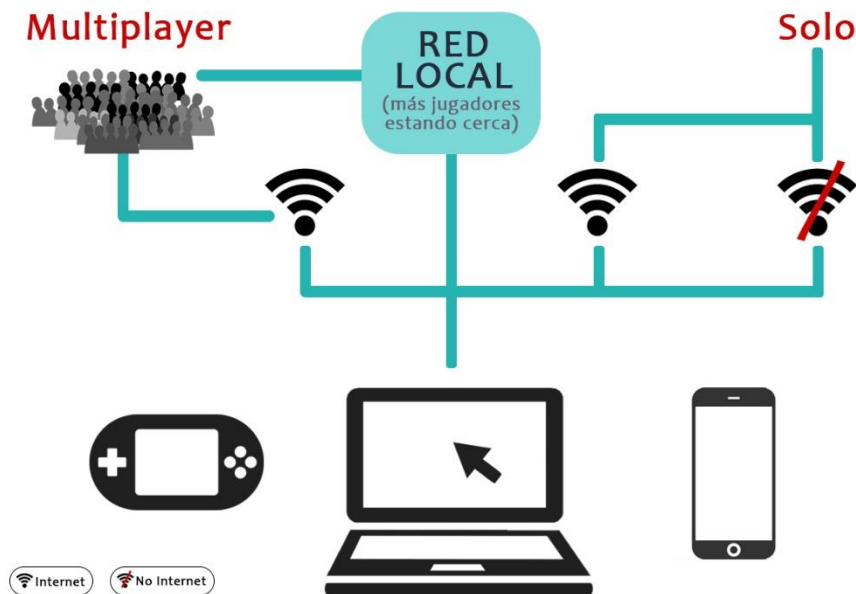


Figura 16 On/ Offline

Cuando hablamos de *single player*, nos estamos refiriendo a videojuegos de carácter solitario. En este caso, la forma de jugar puede ser tanto *online* como *offline*. No precisamos tener Internet, pero su uso puede facilitarnos conseguir ciertos elementos o actualizaciones.

Por otro lado, si nos encontramos en el modo *multiplayer*, quiere decir que jugamos en grupo, colaborando unos con otros y que no podemos completar el juego solos. La forma de juego puede ser a través de la red local u *online*. Por lo que necesitaremos Internet para este último. En cuanto al número de jugadores, dependerá del sistema en el que estemos jugando: consolas, ordenador, dispositivos portátiles, móviles, etc.

Además, dentro del *multiplayer* podemos encontrar dos variantes destacables de modo de juego. Por un lado, aquellos que se decantan por un PVP y, por el otro, por un MMO. Los primeros buscan el entretenimiento en el mero combate de unos contra otros. Suelen ser

partidas cortas y jugables tantas veces como quieras en el tiempo. En cuanto a los que prefieren MMO, no solo buscan batallar entre las distintas razas o grupos que coexistan, sino que también, tratan de relacionarse con otros jugadores y su entorno. Además de estar motivados en conseguir logros. Este modo de juego suele ser progresivo en el tiempo, ya que son de larga duración. Generalmente, suelen tener principio, pero no fin porque siempre están vivos (actualizaciones, eventos, misiones...).

De igual forma, existe un tercer caso, aquellos videojuegos que podemos jugar de forma *offline*, pero mediante una consola doméstica (Nintendo Switch, Sony PlayStation, XboX...) o dispositivo físico, como un ordenador. Hablamos de una red local, es decir, que, a través de una consola o pc, podemos jugar con otras personas desde nuestra misma red. A esto lo llamamos modo cooperativo. Sin embargo, en la actualidad, algunas plataformas de juegos ofrecen el acceso remoto a través de Internet. Facilitando así la jugabilidad de forma *online*, siempre y cuando uno de los dos jugadores tenga el control de la sesión de juego.

Internet permite al usuario-jugador jugar con otras personas sin tener la necesidad de estar en el mismo lugar. No obstante, puede usarse para actualizar el juego obtenido según la plataforma (Steam, Origin, Epic Games...) o, simplemente, adquirir *skins*<sup>62</sup> y otros objetos dentro del videojuego.

Por tanto, la manera en la que juguemos ya sea *on/offline* estará intrínsecamente relacionado con el modo de juego y no por el estilo o *gameplay* del mismo. O sea, podremos jugar a cualquier tipo de videojuego independientemente de su temática o estilo de juego. Lo único que decidirá cómo queremos jugar es si lo hacemos solos o con alguien mediante Internet o red local.

En definitiva, lo que nosotros trataremos son personajes implicados en videojuegos en los que ejerzan algún tipo de rol, ya que su elaboración cambia según sea para una dinámica u otra. Necesitaremos de Internet para poderlos jugar e interactuar con el resto de los jugadores, para obtener actualizaciones o movernos dentro del videojuego.

---

<sup>62</sup> Las *skins* son remodelaciones o pequeñas modificaciones sobre modelos 3D que un jugador puede decidir aplicar o no, siempre y cuando las tenga desbloqueadas en su cuenta.

### 3.4 ROL EN LOS VIDEOJUEGOS (MMO/MOBA/MMORPG)

En apartados anteriores, desarrollamos distintas definiciones acerca de qué es un videojuego. Concretamos que un videojuego era un conjunto de artes y ciencias, que unidas y ligadas a la involucración de tecnologías, nos llenan de experiencias personales (sensaciones, emociones, ocio, aprendizaje...) a través del propio juego.

Llegados a este punto, es hora de dejar en claro la diferencia entre videojuegos de rol y roles en los videojuegos. Por tanto, empezaremos tratando qué se considera rol. Según la RAE<sup>63</sup>:

#### “Rol

##### 1. m. **papel** (función que alguien o algo desempeña).”

Así que entendemos que un rol es un papel, una ocupación o labor que ejerce un individuo dentro de un grupo y un contexto. Por lo que un videojuego de rol es aquel juego en el que el integrante interpreta o ejecuta una función determinada a lo largo de la experiencia. Por ejemplo, si nuestro personaje es un mago, según si es *healer* (curandero/sanador), *support* (guardián o soporte) o se dedica a realizar daño, aprenderá y mejorará en una de esas ramas hasta alcanzar la maestría<sup>64</sup>.

Entonces, cuando hablamos de roles en un videojuego, nos referimos a la inmersión del usuario-jugador como personaje cumpliendo una función dentro de un sistema establecido. Por tanto, el rol está vinculado al personaje y su relación con el resto de los jugadores y entorno.

Este tipo de juegos requieren una interacción del usuario-jugador dentro del espacio, así que son considerados juegos sociales, cooperativos y competitivos. Además de poder ser experiencias “masivas<sup>65</sup>”. Es decir, juegos que engloban varios aspectos, tanto a nivel jugador como sus funciones a la hora de llevarlas a cabo.

Dicho esto, pasemos a desglosar los dos subgéneros de modo de juego en los que nos vamos a centrar. Como hemos visto en algún momento, existen distintos modos de juego relacionados con otras funciones o características que no vamos a tratar. Por tanto, estamos hablando a nivel *multiplayer* en los MMO.

---

<sup>63</sup> Real Academia Española. (2021). *Diccionario de la lengua española* (23ed.). Consultado en: <http://www.rae.es/rae.html>

<sup>64</sup> Nos referimos al grado o título obtenido por sus grandes habilidades y destrezas a la hora de completar objetivos.

<sup>65</sup> Partidas jugadas a través de Internet con una gran cantidad de jugadores compartiendo la misma experiencia dentro del videojuego.

Los MMO (*Massively Multiplayer Online*)<sup>66</sup> son unos de los géneros más populares entre los usuarios. Se tratan de videojuegos *online* de carácter multijugador, en los que nos encontraremos jugando en línea muchísima gente. Dentro de este concepto, coexisten varias ramas: MOBA y MMORPG.

En los MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)<sup>67</sup> los jugadores compiten entre ellos para demostrar su valía dentro de un formato de juego, generalmente, la arena. Entonces diríamos que estos juegos se basan en partidas y no en mundos persistentes como ocurre en los MMORPG. En ellos, cada vez que se inicia una partida todos los usuarios-jugadores empiezan con las mismas posibilidades. A medida que avanza ésta, el jugador podrá mejorar a su personaje para desarrollar su función-rol dentro del grupo en la partida. Sin embargo, al final de la partida se pierde el progreso del personaje que se haya conseguido durante la misma, aunque si se mantiene el progreso del jugador.

Dentro de este modo de juego, encontramos uno de los juegos más relevantes: *League of Legends*<sup>68</sup>. En este videojuego, como jugador llevas a un “campeón” como personaje para la batalla, un enfrentamiento entre dos equipos, con el objetivo de proteger su base y acabar con la del equipo rival.



Figura 17 Captura del videojuego League of Legends

<sup>66</sup> Bertran, E., Chamarro, A. (2016). *Videojugadores del League of Legends: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento*. Vol.28, Nº1, pp.28-34. Adicciones. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289144321004>

<sup>67</sup> Castro, R. (2020). *Cuáles son las diferencias entre MMO, MOBA, RPG, ARPG Y MMORPG*. Wikiversus. Recuperado de: <https://www.wikiversus.com/gaming/diferencias-mmo-moba-rpg-arpg-mmorpg/>

<sup>68</sup> *League of Legends* es un juego gratuito que se monetiza a través de la compra de *skins* para personajes. Además, es uno de los juegos más populares dentro del género MOBA y el mayor exponente en el panorama del juego competitivo.

Sin embargo, en los MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*)<sup>69</sup> el usuario-jugador escoge un personaje que puede personalizarlo desde el inicio. En este tipo de modalidad, se requiere mucho más tiempo que el anterior, ya que para mejorar debes conseguir experiencia y oro para poder armarte y evolucionar dentro del juego.

Suelen registrarse por diferentes facciones, en las cuales cada una tiene diferentes clases y razas. Los jugadores deben jugar en equipo para crecer como tal. El mayor enfrentamiento es entre las facciones y cada personaje ejerce su rol según su clase (mago, defensor, curandero...). Como ejemplo, contamos con juegos como *Shaiya*<sup>70</sup>, entre otros.



Figura 18 Captura del videojuego Shaiya

Para cerrar este apartado, dejamos en claro que nos centraremos en los arquetipos y estereotipos establecidos en los MMO, especialmente, en los videojuegos MOBA y MMORPG. Obviamente, en todos los campos se diseñan personajes y puede haber un solo rol o varios, pero nos interesa, sobre todo, que sea multijugador porque existe mayor variedad estética respecto a un *single player*. No es lo mismo hacer un personaje principal único, que una serie de personajes diferentes para abarcar a multitud de jugadores para el desarrollo del juego.

<sup>69</sup> Castro, R. (2020). *Cuáles son las diferencias entre MMO, MOBA, RPG, ARPG Y MMORPG*. Wikiversus. Recuperado de: <https://www.wikiversus.com/gaming/diferencias-mmo-moba-rpg-arpg-mmorpg/>

<sup>70</sup> *Shaiya* es un juego gratuito en línea en el que los jugadores se encuentran en un mundo virtual, en el que puedes entablar relaciones, realizar tareas o combatir contra otros jugadores, progresivamente. El jugador podrá escoger su facción, clase (rol) y raza al inicio del juego. Esto determinará el mundo a explorar y, por ende, todo lo que ocurra dentro del mismo. Además, monetiza a través de elementos que ayudan al jugador a mejorar a nivel apariencia o experiencia de juego.

#### 4. ARQUETIPOS. CARL GUSTAV JUNG

Cuando escuchamos la palabra arquetipos, en lo primero que pensamos es en una serie de patrones, tipos, modelos, jerarquías.... Es decir, un prototipo establecido y genérico acerca de algún tema, objeto o ser vivo. De igual modo, si nos apoyamos en la RAE<sup>71</sup>, observamos que:

##### “Arquetipo

1. m. Modelo original y primario en un arte u otra cosa.
2. m. Ecd. Punto de partida de una tradición textual.
3. m. Psicol. Representación que se considera modelo de cualquier manifestación de la realidad.
4. m. Psicol. Imágenes o esquemas congénitos con valor simbólico que forman parte del inconsciente colectivo.
5. m. Rel. Tipo soberano y eterno que sirve de ejemplar y modelo al entendimiento y a la voluntad humanos.”

De esta última definición, rescataremos el cuarto punto, ya que hace referencia a lo que estamos abarcando. Como recordamos, Carl Gustav Jung, fue un médico psiquiatra, psicólogo y ensayista suizo, importante en el desarrollo del psicoanálisis y fundador de la psicología analítica. Además de estar relacionado con Sigmund Freud, también médico neurólogo y padre del psicoanálisis, con el cual colaboraba de forma conjunta. Ambos compartían el mismo interés y trabajaron juntos en explorar lo misterioso, el inconsciente, la psicosis, los sueños y lo desconocido de la mente. Sin embargo, en uno de sus viajes a EE. UU. se produjo un desencuentro entre sus ideales que hizo quebrar su relación<sup>72</sup>. Jung criticaba a Freud su excesiva implicación de la sexualidad en el campo analítico, por lo que Freud se sintió tan ofendido que decidió separar sus caminos por completo.

Para Jung, la psicología analítica<sup>73</sup> definía la estructura de la psique (referente a la mente) en tres partes: la consciencia, lo inconsciente personal y lo inconsciente colectivo. Esto provocó la creación de varios arquetipos que representaban al individuo en un espacio-tiempo.

<sup>71</sup> Real Academia Española. (2021). *Diccionario de la lengua española* (23ed.). Consultado en: <http://www.rae.es/rae.html>

<sup>72</sup> Tramutolo, J.P. (2019). *El viaje de Freud a EEUU: el impacto personal y disciplinar*. El seminario. Argentina. Recuperado de: [http://www.elseminario.com.ar/Biblioteca/Tramutolo\\_Viaje\\_Freud\\_EEUU.pdf](http://www.elseminario.com.ar/Biblioteca/Tramutolo_Viaje_Freud_EEUU.pdf)

<sup>73</sup> Anónimo (2021). *La psicología analítica de Carl Jung*. Psicología-Online. Recuperado de: <https://www.psicologia-online.com/la-psicologia-analitica-de-carl-jung-685.html>

Los arquetipos y lo inconsciente colectivo<sup>74</sup> son conceptos que están centrados en la concepción analítica<sup>75</sup>. Por eso Jung, defiende que son la forma dada a raíz de las experiencias y los recuerdos de nuestros antepasados. Estas imágenes constituyen parte del inconsciente colectivo.

Por tanto, los arquetipos están determinados por el contexto sociocultural del individuo y no de forma personal, es decir, imágenes que comparten un lenguaje único y global, rehuyendo del propio. Cada cultura y lugar tienen unas concepciones preconcebidas del sistema, pero que a grandes rasgos son similares, aunque siempre existen excepciones. Sin ir más lejos, con los estereotipos de que el hombre y la mujer son la única forma de pareja. En algunas sociedades ha ido evolucionando la aceptación a otras posibilidades, mientras que otras siguen ancladas en el pasado. Esto es un claro ejemplo de inconsciente colectivo generado por antepasados.

Sin embargo, contamos con otro tipo de interpretación acerca de los arquetipos. Según Ramón Marqués<sup>76</sup>, podemos entenderlos de dos formas. Por un lado, aquel que no ve más allá de la realidad que lo tridimensional, el cual define a los arquetipos como la expresión de los genes. Por otro lado, aquel que va más allá de la materia, pues los arquetipos los conforman las realidades sutiles. De este modo, defiende por qué podemos catalogarlo como eidética<sup>77</sup>, ya que se trata de una ciencia que tiene relación con los conocimientos, la esencia o las ideas. Siendo así, *Eidos*<sup>78</sup> lo que representa al aspecto externo, es decir, tener la capacidad de plasmar aquellas imágenes o experiencias que se han visto o imaginado. En este caso, la eidética aplicada al estudio de los arquetipos no permite creer en otra dimensión comprensible a nuestros sentidos. Para ello, se rige por tres ramas principales:

- *Física*: ligada a la materia, a la dimensión de la materia.
- *Parapsicología*: dimensión metafísica del ser humano.
- *Religiones*: dimensión espiritual.

---

<sup>74</sup> Jung, C.G. (2002). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo. Obra completa. Volumen 9/I*. Madrid, España. ED: Trotta.

<sup>75</sup> Referente a la corriente filosófica a partir del siglo XX, en la que se cuestionaban temas susceptibles de gran crítica (teorías del conocimiento) que se contraponían entre sí, ya sea en la filosofía como en la metafísica. Además, se presentan estudios de cómo los conceptos del lenguaje son o pueden ser expresados.

<sup>76</sup> Ramón Marqués Sala, conocido como médico y escritor que abarca temas relacionados con la medicina como la psique, entre otros.

<sup>77</sup> Marqués, R. (Sin fecha). *Los arquetipos. Hacia una ciencia que se llame Eidética*. Recuperado de: <https://ecitydoc.com/download/los-arquetipos-hacia-una-ciencia-que-se-llame-eidetica.pdf>

<sup>78</sup> Palabra griega que hace referencia al aspecto externo y que significa “forma”, “aspecto”, “tipo” o “especie” que junto a Platón cobra el sentido filosófico: Teoría de las formas.

Para terminar este apartado, podemos concluir que los arquetipos son imágenes establecidas por el ser humano en un espacio-tiempo. Ciertamente es que pueden evolucionar con el tiempo, ya que el individuo es el único que puede cambiar estas imágenes comunes que construimos y reconocemos. A pesar de ser concepciones grupales, vienen generadas de experiencias individuales como ente físico, psicológico y espiritual.

En los siguientes capítulos, desarrollaremos a fondo las distintas tipologías que existen de los arquetipos, tanto principales como secundarios u otro tipo de taxonomías de éstos.

#### **4.1 TEORÍA DEL INCONSCIENTE COLECTIVO. FREUD, S. CAMPBELL, J.**

Anteriormente, hemos explicado qué eran considerados los arquetipos. Por ello, no podemos desligarnos de la teoría del inconsciente colectivo<sup>79</sup>, ya que es la base fundamental de los diferentes tipos existentes.

Jung contemplaba esta teoría como la existencia de un algo común ante todos los seres humanos por todos los tiempos y lugares del mundo. Además de que trasciende de lo personal, es decir, va más allá de uno mismo o de lo biográfico. Se trata de algo universal, colectivo. De esta manera es la que nacen los arquetipos.

Las imágenes y representaciones adquiridas a lo largo de los años constituyen una estructura intangible en la psique de los individuos. Figuras y formas determinadas que están presentes siempre y en todo lugar. La fuente principal de estas conceptualizaciones mentales procede de los sueños, ya que son involuntarios, espontáneos, inconscientes. Otra de las fuentes es la imaginación relacionada con las fantasías. La suma de todas las producciones de imágenes, figuras representaciones... forman el inconsciente colectivo: los arquetipos.

Por otra parte, debemos tener en cuenta que Jung consideraba cuatro clases globales de los arquetipos o tipos de personas<sup>80</sup>: las de pensamiento, las de sensación, las de sentimiento y las de intuición.

---

<sup>79</sup> Jung, C.G. (2002). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo. Obra completa. Volumen 9/I*. Madrid, España. ED: Trotta.

<sup>80</sup> Segaller, S. (1989). *Carl Jung: Wisdom of the Dream*. [Serie de televisión]. EE.UU. Classica TV Kultur

Además de una parte esencial ligada al alma y el espíritu. Pues sin ellas, no habría cierto equilibrio, ya que conforman el sentido de la vida.

No obstante, esta creencia debemos compararla con la teoría de Freud<sup>81</sup>, debido a que ambos trabajaron conjuntamente en muchos de los campos. Sobre todo, en el inconsciente del ser humano. Según Freud, existen tres instancias psíquicas que conviven en conflicto:

- *Ello*: destinada a la psique de los instintos, es decir, lo innato o heredado, aquello que permanece dentro de nosotros y debemos recordar o reaprender.
- *Yo*: designa la consciencia colectiva, consciente por un lado e inconsciente por otro (reprimida para el ser humano).
- *Superyó*: ligada a la instancia moral, la cual contrarresta al *ello*. Representa los pensamientos morales y éticos de la cultura, la conciencia moral y el ideal del *yo*.

Por ende, diríamos que el *yo* corresponde a la persona como tal, al individuo; el *superyó* a lo concebido por la cultura del ser y lo establecido en ella; y el *ello* a nuestros deseos. Entonces, si juntamos la teoría del inconsciente colectivo de Jung y la de Freud, logramos deducir que:

- El *yo* es el individuo, el jugador, el usuario, es decir, la persona que juega.
- El *superyó* es el arquetipo de jugador que está ligado a la cultura que le rodea. El rol que la sociedad le otorga o impone.
- El *ello* se trata del personaje que escoge, el que le gustaría ser. Sus deseos e ideales.

Así que, entendemos que un jugador se ve influenciado por todo lo que le rodea, su cultura y el concepto de inconsciente colectivo. Además de todo aquello que le gustaría ser o, incluso, fantasear de cómo le gustaría que se le viera.

La suma de ambas partes ya sea la real y no real y la consciente e inconsciente, son aquellas que conforman al jugador. Por tanto, determinarán la elección que el usuario-jugador tomará a la hora de elegir un personaje y jugar a un videojuego ejerciendo un rol establecido.

---

<sup>81</sup> Freud, S. (2014). *Obras completas. Volumen XIX: El yo y el ello, y otras obras (1923-1925)*. Ordenamiento, comentarios y notas de James Strachey con la colaboración de Anna Freud, asistidos por Alix Strachey y Alan Tyson. Madrid, España. ED: Amorrortu.

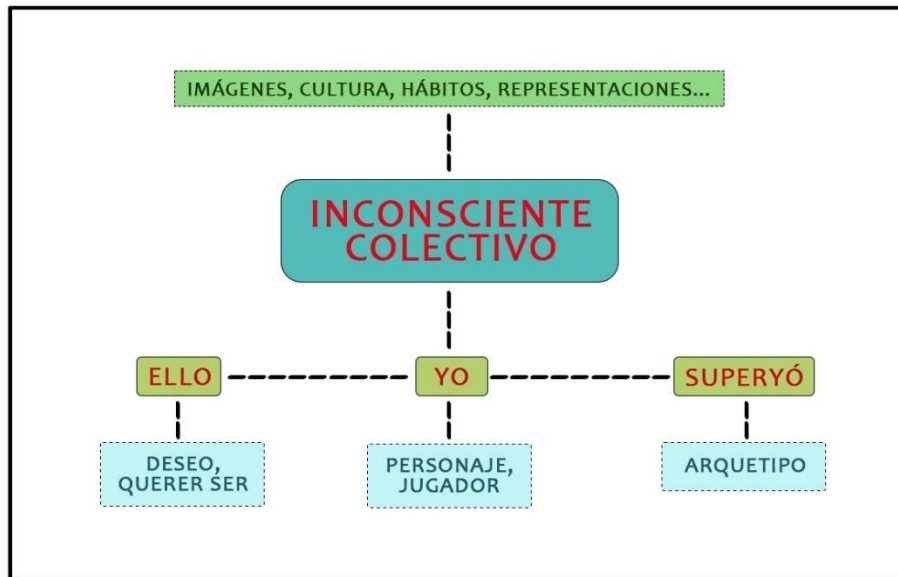


Figura 19 Esquema comparativo de la teoría del inconsciente colectivo y la teoría del ellos, el yo y superyó

De parte de Campbell<sup>82</sup>, contamos con su estudio acerca del patrón narrativo del viaje del héroe (monomito<sup>83</sup>), basado en el mito y los sueños. Los mitos son considerados como símbolos para contrarrestar otras fantasías que atan al pasado. Por tanto, el sueño trata de ser un mito personalizado por aquel que lo sueña y el mito consta de un sueño despersonalizado convirtiéndose en global. Es decir, volvemos al inconsciente colectivo.

El viaje del héroe<sup>84</sup> engloba tres fases: *partida*, *iniciación* y *regreso*. Todo comienza en lo cotidiano, lo que nos rodea, lo estable, lo familiar, lo cómodo...:

- *Partida*: en esta fase, siente “*La llamada de la aventura*”. Al héroe se le presenta un problema o desafío que rompe con su rutina. Además, obtiene poderes que no tiene y, aunque siente una negativa precoz por lo que rechaza embaucarse, aparece una ayuda sobrenatural que lo apoya. Así que, acepta adentrarse en la hazaña.
- *Iniciación*: denominada como “*El camino de las pruebas*”. Se profundiza en el problema del primer umbral y fracasa en varias de sus pruebas. Sin embargo, sufre una transformación que le

<sup>82</sup> Moreno, V., Ramírez, M.E., De la Oliva, C., Moreno, E. y otros (2015). *Biografía de Joseph Campbell*. BuscaBiografías. Recuperado de: <https://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/8606/Joseph%20Campbell>

<sup>83</sup> El monomito o mito único es también conocido como el viaje y, debido a sus connotaciones, el recorrido del héroe, el cual vuelve al punto de partida.

<sup>84</sup> Campbell, J. (2011). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México. Fondo de Cultura Económica.

sobrepone. Por el camino se cruza con aliados y adversarios, es decir, va aprendiendo. La prueba final es “*El encuentro con la Diosa*”, aquella que le da el don del amor. Aunque más tarde, se llega al punto central del viaje con la “*Reconciliación con el padre*”. Ahí, debe abandonar el bien y el mal para encontrar el descanso, la paz y la plenitud ansiada. Pues éstos son el don obtenido por su misión.

- *Regreso*: en la última fase, “*La negativa del regreso*”, el héroe tiene que volver con su trofeo, pero se niega a hacerlo. Después de obtener la felicidad no quiere regresar, pero más allá de todo, quiera o no, vuelve. Eso sí, conserva su sabiduría adquirida y busca el modo de compartirla. Sin perder el equilibrio entre lo material y lo espiritual.

Por ende, el héroe puede adquirir distintos roles: guerrero, amante, emperador, tirano, redentor del mundo o santo. A lo largo del viaje, el héroe convive con otros seres en los que se apoya o adversarios (la figura que le alienta, la Diosa, el Padre, los aliados, los enemigos...). Es otra forma de ver y experimentar todo el proceso en el que el ser humano se encuentra.

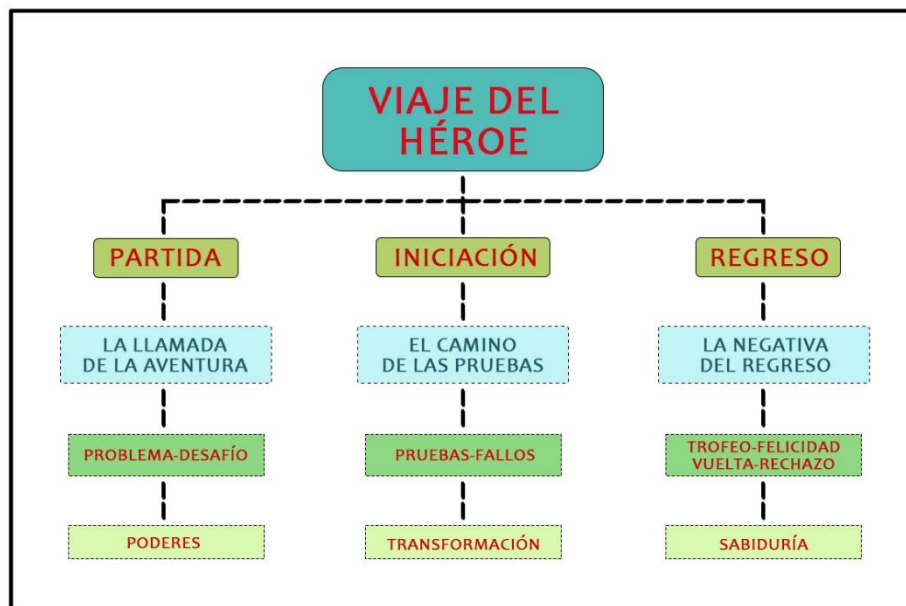


Figura 20 Esquema del viaje del héroe

Si comparamos esta visión con las anteriores, vemos que el mundo mitológico y el de los sueños están relacionados entre sí. Por lo que podemos concluir de la siguiente forma:

- Lo que deseamos, lo que queremos ser es nuestro mito personalizado. Aquello que nos gustaría escoger sin prejuicios.

- Por el contrario, el sueño despersonalizado, en su inconsciente colectivo, genera un cómputo global que podría ser el mito. Nos engloba a todos. Aunque aquí estarían conviviendo tanto el *superyó* como el *ello* y el *yo*.
- Deducimos que existe un vínculo interno y personal que se convierte en uno externo y universal, ya bien sea basado en sueños, experiencias, mitología, etc.
- Los arquetipos en estas teorías van asociados a un contexto sociocultural, en el que tienen sus propias globalidades. Así, cada usuario-jugador escoge su rol en función a su personalidad y lo que desee o tenga que ser.

## 4.2 TIPOLOGÍAS PRINCIPALES

Los arquetipos son considerados patrones de imágenes y símbolos que se repiten manifestándose de diferentes maneras en cualquier cultura. Éstos están basados en representar lo heredado y formando parte del inconsciente de las personas.

Como hemos mencionado con anterioridad, Jung los clasificaba en cuatro grandes grupos de personas: las de pensamiento, las de sensación, las de sentimiento y las de intuición. Aquellas categorizadas en encontrarse en las de pensamiento estaban vinculadas al qué es. Mientras las de sensación sentían que había algo, no se sabía ni cómo ni el porqué. Por otro lado, aquellas personas de sentimiento se apoyaban en si algo era agradable o no, si se debe aceptar o rechazar. Las de la intuición son las más complicadas de definir, pero son aquellas ligadas a las corazonadas como médicos, banqueros...<sup>85</sup>

Cada grupo tenía ciertos patrones distintos a los demás. Por ejemplo, la mujer de antaño estaba ligada a que fuera la persona sensitiva de la relación, mientras que el hombre era el ser pensante. Es por eso por lo que defiende que cada persona está dentro de uno o varios grupos, independientemente de su raza, sexo o contexto sociocultural.

Jung hacía bastante hincapié al análisis exhaustivo de los sueños de sus pacientes o de la gente que trataba. Para él, ahí yacía el problema o aquello que padecíamos. Los sueños eran etapas que hemos vivido y que plasman nuestras preocupaciones o lo que nos mueve. Dependiendo

---

<sup>85</sup> Segaller, S. (1989). A Life of Dreams (Temporada 1, Episodio 1) [Episodio de serie]. *Carl Jung: Wisdom of the Dream*. Classica TV Kultur.

de la cultura en la que nos encontrásemos, la manera de soñar o de evidenciar la cuestión cambiaba. Por ejemplo, uno de los pacientes que acudió a su consulta fue contando que tenía una serpiente en el estómago<sup>86</sup>. Confuso y sin saber qué responder, pero con sus estudios, llegó a una conclusión: las culturas, las religiones y los simbolismos eran fundamentales. Relacionar la serpiente con el inconsciente nos lleva a algo negativo, al miedo, a la vez que inspira curiosidad y una belleza extraña. Además, Jung creía que representaba al tipo de sistema nervioso inferior. Pues la serpiente es signo de sabiduría, de ser consciente, el cual nos dotaba de un poder o, al menos, nos hacía creerlo.

Hay que destacar que el alma y lo espiritual conformaban gran parte del sentido de la vida que tenía el individuo. La diferencia del europeo occidental con las tribus eran sus creencias: el vivir por algo<sup>87</sup>. Los occidentales muchas veces padecemos de esa pérdida en el camino y, de ahí, derivan bastantes de nuestras enfermedades tanto mentales como físicas.

Por tanto, gracias al estudio de los sueños y su teoría de lo inconsciente colectivo junto a las culturas, las religiones y los simbolismos, podemos definir los principales arquetipos más representativos para la comunidad<sup>88,89</sup>:

- *Ánima*: ligada al alma. Las imágenes arquetípicas generadas son de carácter femenino en el inconsciente del hombre. Constan de fantasías camufladas bajo necesidades y experiencias emocionales. Destacan las diosas, las mujeres famosas, las figuras maternas, las doncellas, las hechiceras y las criaturas femeninas.
- *Ánimus*: asociada al espíritu. Por el contrario, las imágenes arquetípicas generadas son de carácter masculino en el inconsciente de la mujer. Al igual que el *ánima*, cuentan con fantasías escondidas en necesidades y experiencias emocionales. Destacan las figuras paternas, los hombres famosos, las figuras religiosas, las figuras idealizadas y los jóvenes.
- *Sombra*: consta de dos matices totalmente distintos. Por una parte, representa la totalidad de lo inconsciente y, por la otra, la

---

<sup>86</sup> Segaller, S. (1989). Inheritance of Dreams (Temporada 1, Episodio 2) [Episodio de serie]. *Carl Jung: Wisdom of the Dream*. Classic TV Kultur.

<sup>87</sup> Ibid.

<sup>88</sup> Segalle, S. (1989). A World of Dreams (Temporada 1, Episodio 3) [Episodio de serie]. *Carl Jung: Wisdom of the Dream*. Classica TV Kultur.

<sup>89</sup> Gratacós, M. (2017). *Arquetipos de Jung: Definición, características y tipos*. *Lifeder*. Recuperado de: <https://www.lifeder.com/arquetiposdejung/>

personalidad no asumida por el individuo en cuanto a sus rasgos y actitudes.

- *Persona*: arquetipo contrario a la sombra. Representa la parte inconsciente que mostramos de uno mismo, nuestra imagen pública. A su vez, está relacionada con la parte consciente de uno mismo.
- *Sí mismo*: es definido como el arquetipo central del inconsciente colectivo, ya que representa la individualización de la persona en su totalidad.

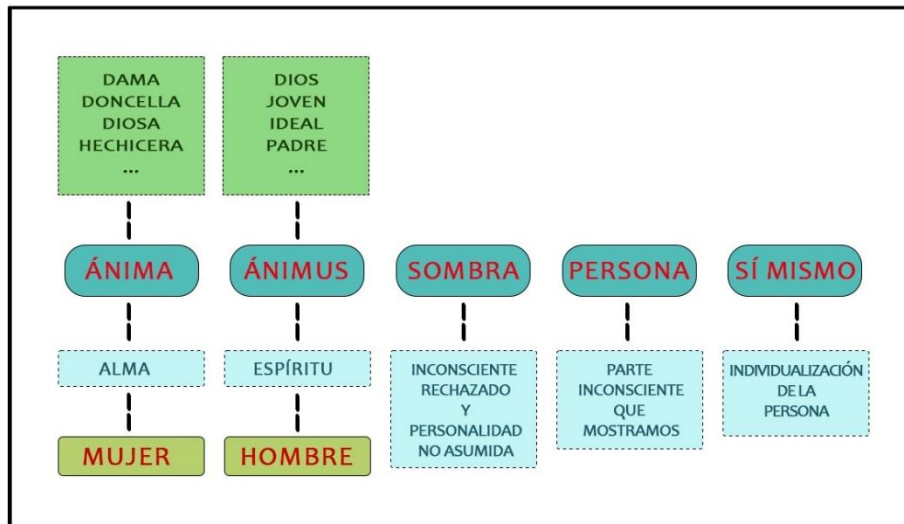


Figura 21 Esquema de los arquetipos principales de Carl Jung

### 4.3 OTRAS TIPOLOGÍAS

Junto a la clasificación anterior, encontramos otra de carácter secundario proporcionada por Jung<sup>90</sup>. Esta clasificación tiene menor relevancia respecto a la principal, aunque aporta un nuevo matiz a la hora de analizar las tipologías.

Algunos de los arquetipos secundarios que podemos destacar en la teoría del inconsciente colectivo son los siguientes:

- *La madre*: relacionada con la maternidad. Aquella que protege a su especie, la defensora, la guardiana.
- *El padre*: ligado a la figura que guía, el que tiene autoridad. Se trata del líder, el que orienta.

<sup>90</sup> Jung, C.G. (2002). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo. Obra completa. Volumen 9/1*. Madrid, España. ED: Trotta.

- *El héroe*: aquel que lucha en contra de la sombra, lo que se rechaza. Suele representar la fortaleza y estar caracterizado en forma de luchador.
- *El sabio*: intenta ayudar al héroe, guiarlo de una manera reflexiva. También lucha contra la sombra y encauza al héroe a que use la razón. Suele ser mago o brujo.
- *El embaucador*: este rol puede jugar malas pasadas, ya que es bastante persuasivo. Introduce bromas y rompe cualquier tipo de regla establecida. Intenta dificultar al héroe. Su figura puede ser desde un trovador hasta un asesino.

Sin embargo, Jung, dispone de otra variación, algo más amplia, que engloba a 12 arquetipos con diferentes significados, valores y personalidades de los seres humanos. A la par, podemos relacionarla con el viaje del héroe de Campbell, el cual divide en sus tres fases los arquetipos.

Para desarrollarla, nos apoyaremos en la autora Carol S. Pearson<sup>91</sup>, ya que fue ella quien, a raíz de las investigaciones de estos psicólogos, consiguió generar esta clasificación<sup>92</sup> en uno de sus libros<sup>93</sup>. Según Pearson, Jung divide en tres grupos estos arquetipos: *el Ego*, *el Alma* y *el Yo*. Cada uno de ellos, ligados a una etapa del viaje del héroe y, a su vez, engloban varios arquetipos.

En primer lugar, tenemos los arquetipos del *Ego*, los cuales están en la fase de “preparación del viaje”. Estos arquetipos nos dan las habilidades básicas para la vida en sociedad. En este grupo nos encontramos con:

- *El inocente*: representa al ser ingenuo, optimista y soñador. De actitud positiva y personalidad despreocupada. Su meta es ser feliz, pero peca de exceso de confianza con los demás.
- *El huérfano o amigo*<sup>94</sup>: involucra a la parte de nosotros que quiere encajar con la del resto. Su meta es pertenecer, aunque intenta pasar inadvertido. Son confiables, realistas y honestos.
- *El guerrero o héroe*<sup>95</sup>: es aquel que busca mostrar su valía con actos heroicos, a través del esfuerzo y el sacrificio que le llevará

---

<sup>91</sup> Carol S. Pearson es una psicóloga, autora y educadora estadounidense que desarrolla nuevas teorías y modelos basándose en el trabajo de Carl Jung, James Hillman, Joseph Campbell y otros psicólogos.

<sup>92</sup> Anónimo. (Sin fecha). *Arquetipos de Jung para escribir personajes*. Aprendercine.com. Recuperado de: <https://aprendercine.com/arquetipos-de-jung-escribir-personajes/>

<sup>93</sup> Pearson, Carol S. (1992). *Despertando los héroes interiores*. ED: Mirach, S.L.

<sup>94</sup> Martínez, E. (2022). *Los 12 arquetipos de personalidad de Carl Jung*. PsicoActiva. Recuperado de: <https://www.psicoadtiva.com/blog/los-arquetipos-de-jung/>

<sup>95</sup> Anónimo (2022). *Los 12 arquetipos de personalidad de Jung*. UNIR. La Universidad en Internet. Recuperado de: <https://www.unir.net/salud/revista/arquetipos-personalidad/>

a alcanzar su meta. Trata de ayudar a los demás y proteger a los débiles, aunque a veces, puede ser arrogante.

- *El bienhechor o cuidador*<sup>96</sup>: es aquel que tiene carácter maternal y protector. Trata de cuidar y proteger a los demás. Los valores que le definen son la generosidad, la compasión, la empatía y la cercanía. Su mayor debilidad es que pueden aprovecharse de él.

A continuación, vamos a profundizar en la segunda etapa, denominada como arquetipos del *Alma*, en los cuales nos encontramos en “la travesía”. En esta fase el viejo *yo* muere para dar cabida a uno nuevo. Los arquetipos que abarca son:

- *El buscador o explorador*: su deseo es explorar el mundo. Tiene carácter independiente, ambicioso y fiel a sí mismo. No tolera el aburrimiento e intenta huir de la rutina. No es conformista y aprovecha la vida al máximo. Es incapaz de asumir responsabilidades, pues siempre está experimentando nuevas emociones.
- *El amante*: vive obsesionado por encontrar su otra mitad. Sus mayores virtudes son la pasión, la gratitud, el aprecio y el compromiso.
- *El destructor o rebelde*: es aquel que busca el cambio, pues no intenta destruir lo que no funciona. A veces, puede jugarle en su contra, ya que es incapaz de disfrutar de lo que tiene y se obsesiona con el cambio.
- *El creador*: desea ser recordado tras su muerte, debido a que vive obsesionado por dejar un legado más allá de la vida. Suele ser bastante perfeccionista. Por otro lado, posee de una capacidad creadora e imaginativa.

En la última etapa, nos encontramos con los arquetipos del *Yo* que, a su vez, corresponden a la fase del “retorno del héroe”. El héroe ha pasado ya por todos los campos anteriores, llegando así a producirse una metamorfosis. Así que podemos observar los siguientes arquetipos:

- *El gobernante*: aquel que está relacionado con el poder, la fuerza, la autoridad y el control. Busca crear una comunidad que prospere y tenga éxito encabezada por sí mismo. Es incapaz de delegar. Sus mayores virtudes son la responsabilidad y el liderazgo.
- *El mago*: tiene una visión diferente de la vida, por lo que busca comprender el universo. Se basa en su creatividad e ingenio

---

<sup>96</sup> Pardo, A. (2022). *Los arquetipos de Jung y la personalidad de tu marca*. Scribalo. Recuperado de: <https://scribalo.com/scribablog/arquetipos-jung-personalidad-marca/>

únicos. Sin embargo, puede llegar a convertirse en alguien manipulador y egoísta, aunque suele ser carismático.

- *El sabio*: intenta comprender el mundo, pero, principalmente, a las personas y sus leyes. Son personas de gran inteligencia y curiosidad que desconfían de la mentira e ignorancia, pues siempre están en la búsqueda constante de la sabiduría. Además, posee una gran capacidad para enseñar a los demás.
- *El bufón o loco*: disfruta de la vida al máximo, apoyado en su personalidad, ya que ser ríe de todo. Suele tener una actitud desenfadada, por lo que dispone de capacidad de divertir a los demás. Su debilidad es verse como persona frívola.

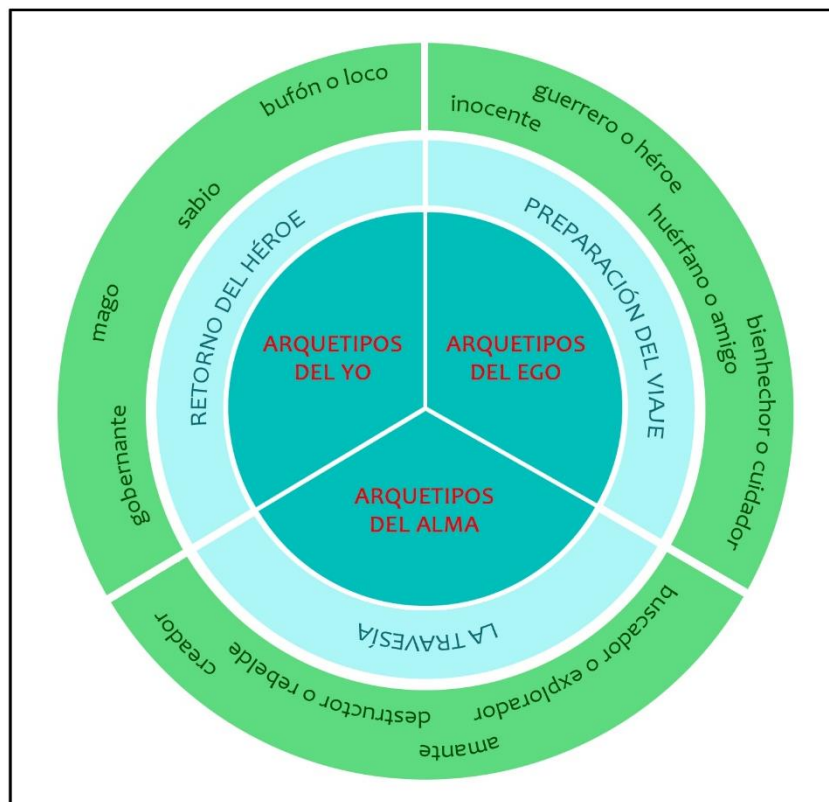


Figura 22 Arquetipos de Jung y sus etapas según Carol S, Pearson

Más allá de la teoría de Jung, encontramos otras taxonomías. Algunas no distan mucho de lo que mencionado e, incluso, se basan en algunos principios y fundamentos de la teoría. Un ejemplo de ello podría ser esta clasificación:

- *Héroe/Heroína.*
- *Sombra, fantasma.*
- *Tonto.*
- *Ánima/Ánimus.*
- *Mentor, sabio.*
- *Timador, tramposo, mentiroso.*

Como ya hemos mencionado, tienen algunas coincidencias. Vemos que se entremezclan los principales con los secundarios generando así una clasificación más cercana al público jugador. No obstante, no podemos olvidarnos que existen otro tipo de personajes, ya sean animales o monstruos.

Aclaremos que el *ánima/animus* va ligado con el personaje que ejerce un rol de contrapunto al héroe. Por ejemplo, Catwoman<sup>97</sup> con Batman<sup>98</sup>, ya que intenta utilizar sus métodos de seducción para conseguir lo que quiere. La primera es el de Batman, el héroe.

Si seguimos un patrón más genérico podríamos encontrar otra lista de personajes<sup>99</sup>:

- *Femeninos.*
- *Masculinos.*
- *Q-Style (infantiles).*
- *Monstruos.*
- *Animales.*
- *Roles de apoyo.*
- *Chicos malos (villanos).*
- *Inanimados.*
- *Mecánicos.*

En definitiva, dependiendo de cómo entendamos la tipología o con la que estemos más de acuerdo, obtenemos unos resultados u otros. Sin embargo, no son tan diferentes porque tienen un eje común. Y es que los roles siempre van a ser los mismos. Simplemente, cambia la clase o estética del personaje.

Es por ello por lo que en el siguiente capítulo nos centraremos en desarrollar cada tipo de personaje, sin hacer mayor hincapié en cada clase, pues coexisten muchas tipologías o maneras de clasificar los distintos tipos de personajes o roles, tanto en la vida real como en la virtual en los videojuegos.

---

<sup>97</sup> Catwoman es una superheroína que pertenece a los cómics de la compañía DC. En un comienzo era una villana, pero el personaje evolucionó hasta convertirse hasta convertirse en una heroína. Representaba al *ánima*. Para más información: <https://www.dc.com/characters/catwoman>

<sup>98</sup> Batman es un superhéroe que pertenece a los cómics de la compañía DC. Su rasgo característico es su apariencia de murciélago. Sus padres fueron asesinados y, desde entonces, lucha contra los criminales de Gotham City. Para más información: <https://www.dc.com/characters/batman>

<sup>99</sup> Su H., Zhao. V. (2011). *Alive character design. For game, animation and film.* Beijing. ED: CYPJ PRES



Figura 23 Imagen que representa distintos personajes

## 5. DISEÑO DE LOS PERSONAJES

Según vamos avanzando en la investigación, nos adentramos en la creación y desarrollo del diseño de personajes arquetípicos. Ya hemos hablado de cómo en sus orígenes había distintas manifestaciones artísticas en las que se reflejaban los roles de la sociedad. Además, hemos podido comparar las diferentes taxonomías tanto principales como secundarias, la parte psicológica y transcendental del propio ser.

Dicho esto, pasamos a explicar el concepto de diseñar personajes. Para empezar, la narrativa es una parte importante del proceso, aunque no indispensable a la hora de definir a un personaje. El trasfondo ayuda a entender mejor el pasado del personaje, tanto su aspecto **físico** como su parte **psicológica**. Éstos forman un conjunto de acciones, habilidades y carisma que dotan de credibilidad a éste.

Es de gran importancia **empatizar** con el personaje, ya que es lo que creará un vínculo con el jugador, así como con la historia o su función en el videojuego. Además, debemos tener en cuenta que su diseño no debe interferir a la hora de jugar, es decir, en su **jugabilidad**<sup>100</sup>.

El movimiento del personaje es uno de los aspectos vitales para que el usuario-jugador no sienta rechazo al verlo o jugarlo. De provocárnoslo,

---

<sup>100</sup> González Jiménez, D. (2011). *Diseño de videojuegos: Da forma a tus sueños*. Paracuellos de Jarama, Madrid, España. ED: RA-MA.

hablaríamos del Valle de la Inquietud (*Uncanny Valley*)<sup>101</sup>. Se trata de una réplica al ser humano, pero sabiendo que es falso. Nos parece extraña y, por ende, no empatizamos. Si, por el contrario, podemos diferenciarlos, nuestra respuesta emocional crece. Esto ocurre porque tendemos a fijarnos más en las diferencias o fallos cuando son muy iguales a nosotros.

Otro factor que valorar cuando diseñamos un personaje es tener presente su **pose**, su idea general, el entorno, etc. Ya que no es lo mismo un personaje femenino que uno masculino, si es para algo concreto, si es un género infantil o un tipo de público determinado.

Saber a quién va dirigido es otro punto remarcable. No utilizamos la misma conceptualización del personaje para un personaje que pueda empatizar con un niño que con un adulto, igual que hay que tener en cuenta el contexto sociocultural donde vaya a ser visible nuestra creación (videojuego, arte, animación...). A fin de cuentas, el **público** es el que consume nuestro “producto”.

Entonces podríamos concluir con una serie de preguntas que tenemos que hacernos antes de iniciar cualquier diseño de un personaje<sup>102</sup>, ya sea para una película, serie, animación, juego... Pues es necesario conocer las respuestas para facilitarnos el proceso de creación artístico y técnico.

*PREGUNTA**DESCRIPCIÓN*

<i>¿Quién?</i>	El tipo de rol que ocupará dentro del videojuego. Si será un héroe/heroína, un villano/a, un soporte, etc.
<i>¿Qué?</i>	Lo que hará en la historia, su misión el juego. Su trasfondo personal.
<i>¿Cuándo?</i>	En qué momento del tiempo ocurre o surge para entender su continuidad.
<i>¿Dónde?</i>	El lugar de la historia y lo que le rodea. El entorno y relaciones.
<i>¿Por qué?</i>	La motivación del personaje. La meta o destino que pretende alcanzar.
<i>¿Cómo?</i>	La manera que hace lo que hace. La forma en la que se enfrenta al camino.

Tabla 5 Preguntas y respuestas para tener en cuenta en el diseño de personajes

<sup>101</sup> Ibid.

<sup>102</sup> Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. United Kingdom. ED: Elsevier. Focal Press

Una vez obtenemos todas las respuestas a todas nuestras preguntas, nos centraremos en los datos y características principales<sup>103</sup> del personaje que queremos crear. Es decir, cuando conocemos lo esencial a nivel historia y su personalidad, procedemos a fijarnos en su apariencia externa: su estética. Ya que sin tener claro el imaginario de nuestro personaje, no podemos expresarlo de forma externa.

Por tanto, no solo vamos a fijarnos en lo meramente visual, sino también lo que nos rodea y nuestras características personales que nos hacen únicos porque afectan a nuestra faceta exterior. Así pues, teniendo la base inicial, sumada a los factores estéticos y sus características extras, podemos generar una tabla de referencia para los personajes que crearemos.

<i>CARACTERÍSTICAS Y DATOS PRINCIPALES</i>	<i>DESCRIPCIÓN</i>
<i>Estadísticas básicas</i>	Nombre, alias, edad, sexo, nacionalidad, color de ojos, pelo, estatura...
<i>Características distintivas</i>	Forma de vestir, gestos únicos, hábitos, salud, hobbies, su voz, su forma de andar, virtudes, defectos...
<i>Características sociales</i>	Ciudad natal, residencia actual, ocupación, talentos/habilidades, estatus familiar...
<i>Atributos y actitudes</i>	Educación, inteligencia, autoestima, confiado o no, objetivos del personaje, estado emocional...
<i>Características emocionales</i>	Introvertido o extrovertido, motivación, qué le hace feliz, sus miedos, relaciones con otros personajes...
<i>Características espirituales</i>	Si cree en algún Dios, si tiene fe, moralidad...
<i>Implicación en la historia</i>	Arquetipo, ambiente, su historia de vida...

Tabla 6 Características y datos principales para tener en cuenta de los personajes

<sup>103</sup> Ibid.

Entendido esto, ahora pondremos el foco en los verdaderos factores visuales y artísticos, basados en la **creatividad** y **originalidad** del propio creador. Dos cualidades distintivas y personales que hacen destacar a uno mismo sobre el resto de los diseñadores de personajes. Siempre buscamos aquel factor diferenciador, eso que nos atrae por ser capaz de distinguir un personaje de otro. No solo nos basta con ser originales, sino también creativos, ya que no es suficiente tener una parte sin el complemento de la otra.

Sin embargo, tener una buena idea y/o ser original no siempre implica que se pueda plasmar en un diseño de calidad. Esto se debe a que las capacidades del individuo o sus conocimientos pueden limitar al artista a la hora de expresar dichos factores.

Por otro lado, las **formas** y **siluetas** revelarán mucha información intrínseca del personaje, además de la visible. Solamente debemos prestar atención, ya que cada una de ellas tiene distintas connotaciones:

- *Cuadrado*: nos transmite estabilidad, confianza, honestidad, orden, igualdad, masculinidad...



Figura 24 Anciano protagonista de la película UP<sup>104</sup>

<sup>104</sup> Película de animación y aventuras de Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios, dirigida por Pete Docter y estrenada en 2009.

- *Triángulo*: nos proyecta acción, agresión, energía, mezquindad, conflicto, tensión...



Figura 25 Personaje de Crash Bandicoot<sup>105</sup>

- *Círculo*: nos evoca unidad, protección, infantil, alegría, gracioso, confortabilidad....



Figura 26 Super Mario Bros<sup>106</sup>

---

<sup>105</sup> Protagonista de una serie de videojuegos de plataformas. Creada por Naughty Dog en 1996.

<sup>106</sup> Protagonista de una serie de videojuegos de plataformas. Diseñado por Shigeru Miyamoto, lanzado en 1985 y producido por la empresa japonesa Nintendo.

Según su forma y silueta conseguimos reconocer al personaje. Por eso, es indispensable que tengamos claro qué queremos plasmar para nuestro público.

Para encontrar inspiración podemos apoyarnos en otras referencias, imágenes, lecturas o cualquier cosa que nos aporte y nos nutra a la hora de diseñar. De igual forma, debemos tener cuidado con el plagio o copiarse. Siempre hablamos desde el punto de tener un referente para poder crear nuestros propios personajes.

Anteriormente, mencionamos que el público era una parte fundamental de todo el proceso evolutivo del diseño de cualquier personaje. Debemos distinguir distintos grupos de edades<sup>107</sup>, ya que el interés que nos va generando ciertos videojuegos y sus personajes cambia según la etapa en la que nos encontremos. A rasgos generales podemos hablar de cuatro grupos: infantil, juvenil, adulto y anciano.

Por norma general, los usuarios-jugadores suelen estar entre el público juvenil y el adulto. No obstante, tenemos consciencia que el mayor público objetivo suele ser el adolescente, seguido por el adulto. Ciertamente es que esta diferenciación ha ido evolucionando con el tiempo y podemos encontrar más jugadores en todos los rangos de edades y en ambos sexos. Es decir, es un campo muy vivo que está en constante progreso.

Sin embargo, podemos intuir una cierta jerarquía de edades para las cuatro categorías mencionadas. Cada rango se ve atraído por distintas características acerca de los personajes, de lo que le gustaría jugar o con lo que quisiera interactuar cuando juega. De igual modo, el público anciano se engloba junto al adulto, debido a que representan un porcentaje relativamente pequeño. Así que lo trataremos de esta forma:

<i>RANGO DE EDADES</i>	<i>DESCRIPCIÓN</i>
<i>~0-4 años</i>	Personajes que tienen cabeza y ojos muy grandes con colores brillantes y formas simples.
<i>~5-13 años</i>	Se ven atraídos por personajes con cabezas grandes, pero no tanto como antes. La saturación del color va disminuyendo y su complejidad crece. Tratan de buscar personajes más creíbles.

<sup>107</sup> Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. United Kingdom. ED: Elsevier. Focal Press.

~14+ años

Los personajes se parecen al mundo real, proporcionados y con mayor rango de colores y detalles. Se engloba a la población adulta y anciana, ya que llega un momento que se busca un mismo fin de percepción.

Tabla 7 Rango de edades

Tras poner de manifiesto todos los conocimientos necesarios para crear un personaje a nivel interno-externo, y haber analizado las características visuales por las que se ven atraídos los distintos grupos de personas que juegan a videojuegos, vamos a analizar el diseño visual del personaje. Es decir, a la hora de mostrar un boceto o dibujo inicial tenemos que plasmar todo lo acontecido hasta el momento. Una vez tengamos claro qué queremos, tras las pruebas realizadas, tendremos que buscar concretarlo lo máximo posible.

Para ello, necesitaremos bocetos a nivel frontal, perfil izquierdo-derecho y posterior (tres puntos de vuelta) como mínimo. Cuantas más poses dispongamos de nuestro personaje, mayor definición de éste conseguiremos. Así pues, tendremos una concepción tanto a nivel visual-artístico como de movimiento. Aunque luego existen otros tipos de poses que profundizan en distintos tipos de movimiento y gestos del personaje, las cuales ayudan a tener una idea más clara en nuestro imaginario que pueda ser animada posteriormente.



Figura 27 Tres puntos de vuelta: Spiderman<sup>108</sup>

<sup>108</sup> Spiderman es un personaje ficticio de los cómics de la compañía Marvel. Se caracteriza por sus poderes arácnidos. Para más información: <https://www.marvel.com/characters/spider-man-peter-parker>

Aparte del modelo básico, existen otros dos sistemas que nos aportan mayor detalle de nuestro personaje para conseguir un mejor resultado y llegar a nuestro objetivo. Aunque uno de ellos es bastante similar, varía su forma de plasmarse. Mientras que el otro, nos proporciona otros ángulos que nos perdemos a simple vista:

- *En forma de T*: mitad frontal – lateral – mitad posterior.

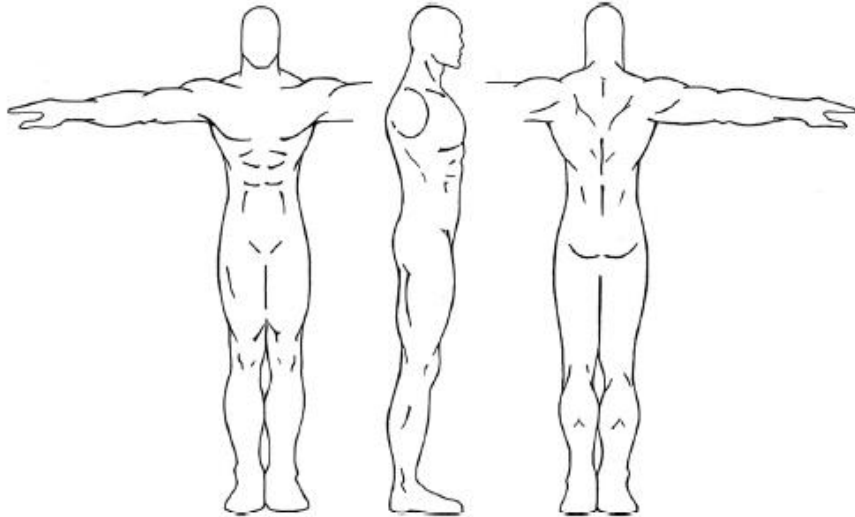


Figura 28 Imagen representativa del libro *Creative Character Design*. Bryan Tillman. 2011

- *Cinco puntos*: consiste en mostrar la parte frontal,  $\frac{3}{4}$  de ésta, perfil,  $\frac{3}{4}$  de la posterior y la posterior.



Figura 29 Model sheet<sup>109</sup> de un oso de David G. Ferrero (2015)

A mayor número de poses intermedias que tengamos en la creación del personaje, mayor número de detalles obtendremos. Esbozarlos en movimiento nos permitirá percatarnos de las posiciones que tomarán y

<sup>109</sup> Se trata de la hoja del modelo para representar las vistas, las posiciones y los gestos de un personaje.

si nos convencen o no. Al igual que ocurre con los gestos que definen al personaje o sus distintas facciones, como podemos observar en los siguientes ejemplos.



Figura 30 Character movement sheet<sup>110</sup> 01. Toro, Zootopia<sup>111</sup>. Borja Montoro. Pinterest

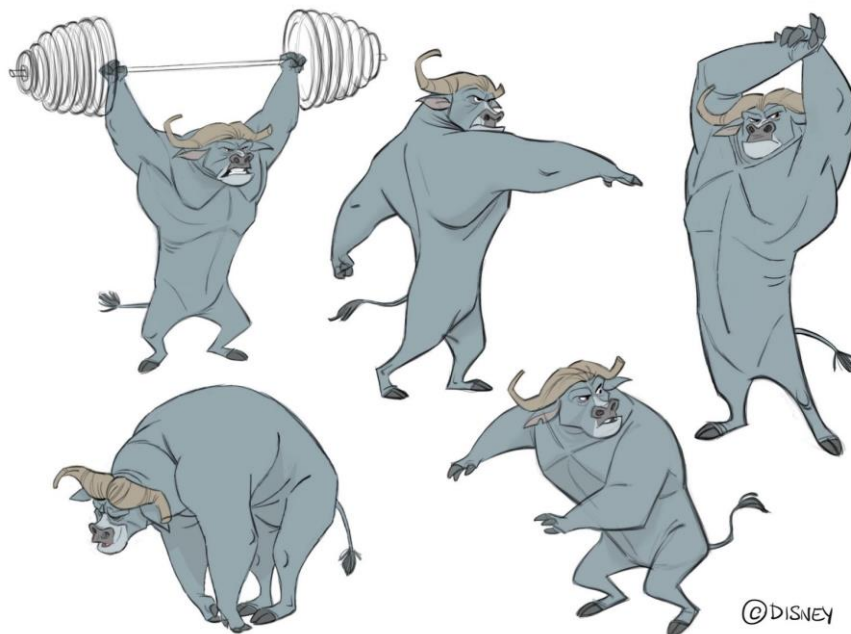


Figura 31 Character movement sheet 02. Toro, Zootopia. Borja Montoro. Pinterest

<sup>110</sup> Hoja del movimiento del personaje.

<sup>111</sup> Película estadounidense de comedia y aventuras de 2016, producida por Walt Disney Animation Studios y dirigida por Byron Howard y Rich Moore.

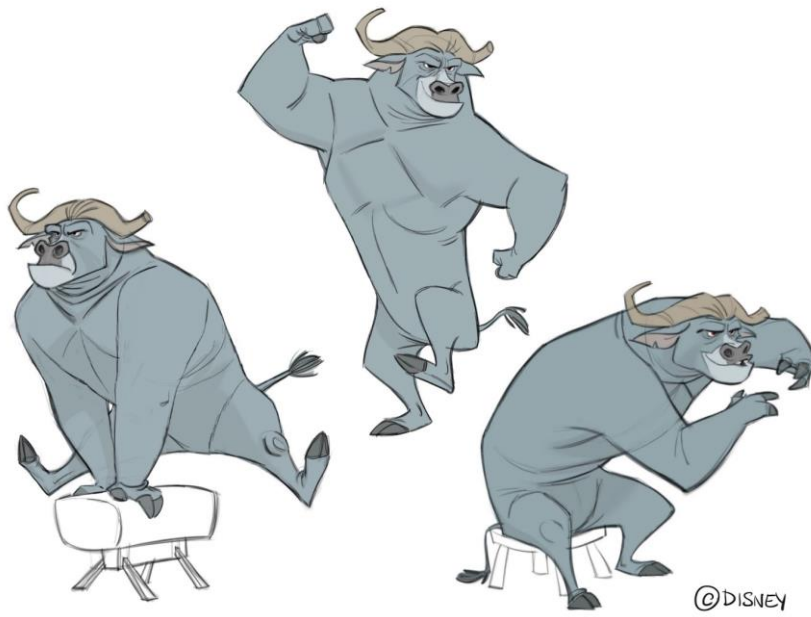


Figura 32 Character movement sheet 03. Toro, Zootopia. Borja Montoro. Pinterest

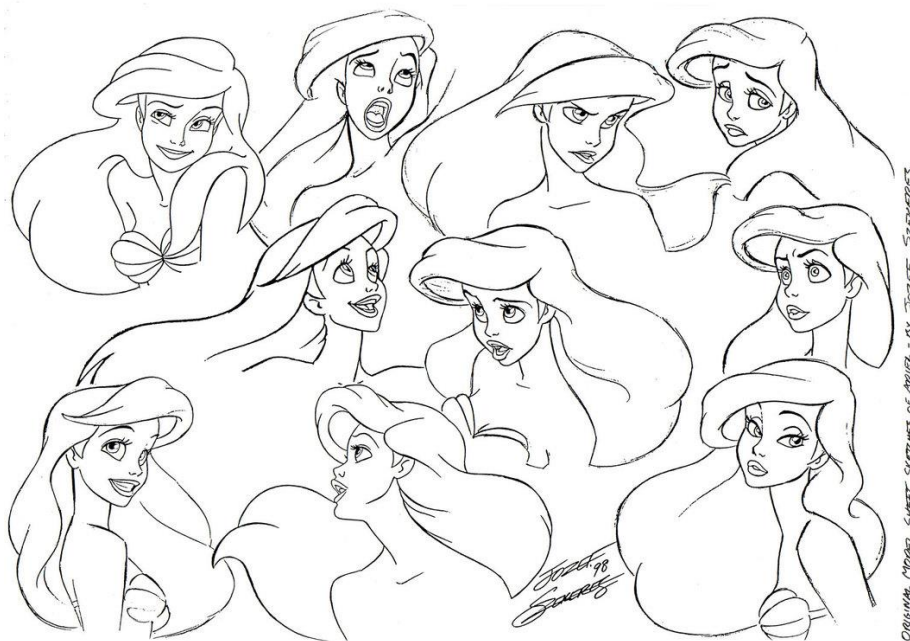


Figura 33 Character sheet<sup>112</sup>. Ariel, La Sirenita<sup>113</sup>. Josef-Szekeres. DeviantArt

<sup>112</sup> Hoja del personaje.

<sup>113</sup> Ariel es un personaje ficticio y protagonista de la película de animación de *La Sirenita* (Walt Disney Pictures, 1989).

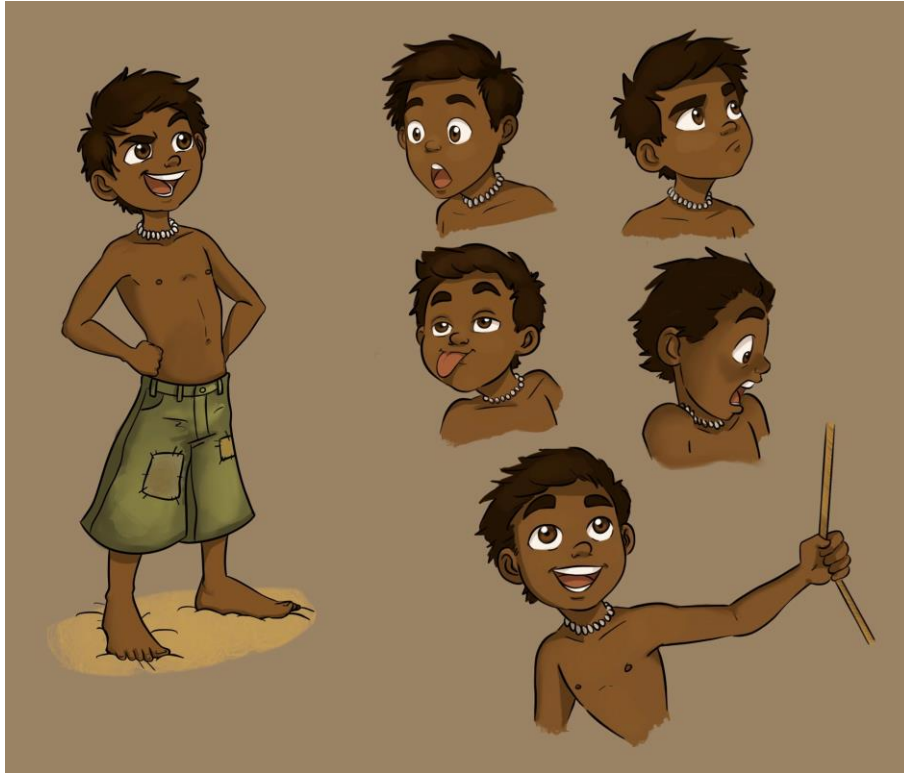


Figura 34 Character sheet de Tama. Maili Taniguchi. ArtStation

Otro aspecto que valorar en el desarrollo es el color. Nos da mucha información sobre lo que nos quieren transmitir los personajes. Además de que le dan cierta vida a la historia junto a la ambientación del escenario. La iluminación, como sus sombras, forma parte del conjunto que enriquece a los personajes. Se alimentan unos de otros. La música, el diálogo y los textos son otra parte distinta que dan mucha cabida y énfasis a la narrativa de la historia de los personajes, bien sea de una serie o de un videojuego, como es nuestro caso.

Aunque no entremos en detalle a explicar la teoría del color<sup>114</sup>, si debemos tenerla en cuenta para entender la idea que pretende evocar cada color y, de esta manera, saber por qué lo usamos.

El cambio de color en algunos personajes, sobre todo en los videojuegos, se intenta aprovechar para hacer *recolour*<sup>115</sup>. En multitud de juegos se utiliza este tipo de recurso con bastante normalidad, catalogando el resultado como una *skin*<sup>116</sup> del personaje original.

<sup>114</sup> La teoría del color es un conjunto de reglas que nos permiten mezclar colores con el fin de encontrar la combinación deseada de los colores luz o pigmento.

<sup>115</sup> Volver a colorear, recolorar. Resultado de cambiar algunos colores o pequeños detalles sobre un personaje ya finalizado, dando lugar a nueva apariencia de éste.

<sup>116</sup> Variación estética, visual y sonora del modelo de un personaje, sin alterar su funcionalidad.

Por otro lado, otra forma de modificar el avatar, de una manera no literal, es mediante la mejora en los *stats*<sup>117</sup>. Este recurso de jugabilidad se utiliza en conjunto con el aspecto visual de los elementos del personaje (casco, armadura, armas, vestimenta...) para dotar de una capa adicional de personalización funcional al usuario-jugador. Por ejemplo, esto ocurre en videojuegos como *Shaiya* o *World of Warcraft*.

Sin embargo, en otros juegos como *League of Legends* o *Smite*, nos proporcionan distintas *skins* que podemos cambiar partida a partida, ya que no influyen sobre la jugabilidad sino que afectan solamente a nivel estético.

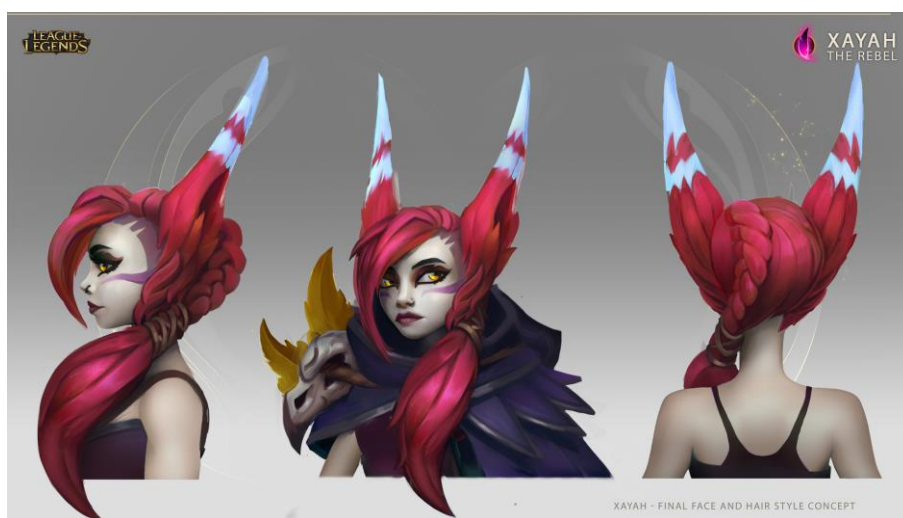


Figura 35 Concept Art de Xayah, the Rebel 01 (*League of Legends*). Daniel Orive, diseñador de personajes en Riot Games. ArtStation

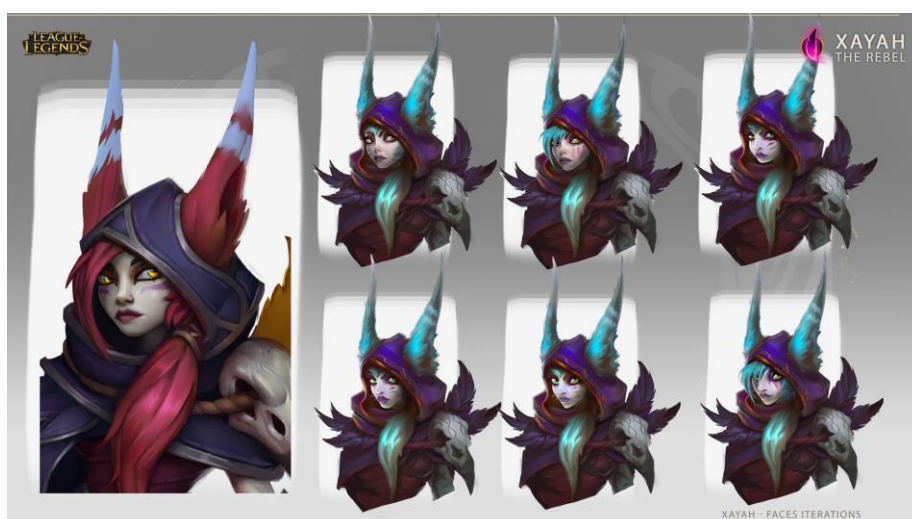


Figura 36 Concept Art de Xayah, the Rebel 02 (*League of Legends*). Daniel Orive, diseñador de personajes en Riot Games. ArtStation

<sup>117</sup> Estadísticas del personaje que influyen sobre cómo el jugador puede afrontar los desafíos que se le plantean a lo largo del videojuego.



Figura 37 Concept Art de Xayah, the Rebel 03 (League of Legends). Daniel Orive, diseñador de personajes en Riot Games. ArtStation



Figura 38 Modelado 3D de Xayah, the Rebel (League of Legends). Daniel Orive, diseñador de personajes en Riot Games. ArtStation



Figura 39 Xayah, the Rebel dentro del videojuego (League of Legends). Daniel Orive, diseñador de personajes en Riot Games. ArtStation



*Figura 40 Concept Art final de Xayah, the Rebel (League of Legends). Daniel Orive, diseñador de personajes en Riot Games. ArtStation*

## 5.1 CLASIFICACIÓN DE LOS ARQUETIPOS VINCULADOS A LOS ROLES DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS

Dada la gran variedad de videojuegos que podemos encontrar en el mercado, nos centraremos en analizar una muestra sobre la que destacaremos los roles más habituales y reconocidos *grosso modo*. En los videojuegos, comúnmente se produce un enfrentamiento entre dos bandos, pues ese conflicto forma parte de la dinámica del juego. Sin embargo, hay videojuegos que incluso tienen tres o más bandos en los que todos luchan unidos por un objetivo de forma independiente, como por ejemplo sucede en *Perfect World*<sup>118</sup>.



Figura 41 Clases y razas del videojuego Perfect World

En los videojuegos, los jugadores ejercen un rol determinado sin importar su origen (raza, panteón, nación...) en cada bando, siendo frecuente que uno se considere el bueno y el otro el malo.

Otro factor para destacar en la narrativa es la temática, refiriéndonos a la mitología, a la fantasía, a la era medieval, o futurista. Al igual que bélicos o similares a la vida real. Según el género y su historia tendremos una serie de personajes arquetípicos dentro del videojuego.

<sup>118</sup> Videojuego MMORPG, lanzado en 2006, de aventuras y fantasía, ambientado en la mitología china, donde cada jugador puede elegir su rol en combinación con una raza.

Por otro lado, es importante diferenciar los videojuegos en los que tienes una personalización por piezas o partes de aquellos que tienes una personalización a cuerpo completo. El primer caso implica un mayor trabajo artístico tener que realizar una gran cantidad de variaciones para un mismo modelo, como sucede en *Shaiya*. Pues en el segundo tipo se hace un modelo nuevo, como en *Smite*.

A continuación, analizaremos arquetipos de diferentes videojuegos y los desglosaremos para que se entienda su función dentro del grupo físico o mágico. Los personajes mágicos suelen jugar a larga distancia, mientras que los físicos actúan, normalmente, a corta distancia.

**- Físicos:**

- *Luchas/Guerreros*: son personajes cuya función principal es combatir al rival en una distancia cercana. Pueden estar acompañados de armas, principalmente espadas o pistolas. Además, utilizan su fuerza física para defenderse.



Figura 42 Jun Kazama, Tekken 5<sup>119</sup>

---

<sup>119</sup> Es un videojuego de lucha, publicado por Namco en 2004, teniendo un estilo de juego muy similar al *Street Fighter* y *Mortal Kombat*.



Figura 43 Kratos, God Of War<sup>120</sup>

---

<sup>120</sup> Es un videojuego híbrido entre plataformas y lucha, lanzado en 2005, con un claro enfoque en la mitología griega y nórdica.

- *Defensores/Guardianes*: aquellos personajes cuya labor es defender y proteger al resto de compañeros o a sí mismo. Utilizan escudos y suelen aguantar más que ningún otro personaje. En distintos juegos pueden incluirse en el grupo de personajes mágicos, pero la mayoría son físicos de cerca.



Figura 44 Link, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*<sup>121</sup>

---

<sup>121</sup> Es un videojuego de acción-aventura publicado por Nintendo en 2017.



*Figura 45 Hulk, Marvel's Avengers<sup>122</sup>*

---

<sup>122</sup> Es un videojuego basado en los personajes de cómic de Marvel, publicado en 2020, donde cada jugador encarna un superhéroe.

- *Asesinos/Exploradores*: personajes de corto alcance muy débiles, pero rápidos y con ataque extremadamente alto comparando con el resto de los personajes. Tienen distintas formas de defenderse y cuentan con técnicas para camuflarse. Además, usan con armas blancas (dobles armas) y otros artilugios para entorpecer a sus víctimas.



Figura 46 Ezio Auditore, *Assassin's Creed II*<sup>123</sup>

---

<sup>123</sup> Es un videojuego de acción-aventura, publicado en 2009, ambientado en el renacimiento italiano.



Figura 47 Loki, Smite<sup>124</sup>

---

<sup>124</sup> Es un videojuego MOBA, lanzado en 2014, en el que los personajes representan diferentes aspectos basados en diversas mitologías y religiones de la humanidad.

- *Arqueros/Cazadores*: estos personajes son los únicos de larga distancia considerados dentro del marco físico. En general, cuentan con armas de largo alcance como jabalinas, arcos, ballestas, escopetas... Requieren destreza en la puntería y suelen tener baja defensa.



Figura 48 Aloy, Horizon Zero Dawn<sup>125</sup>

---

<sup>125</sup> Es un videojuego de acción y aventura, lanzado en 2017, donde se puede explorar un mundo abierto situado en un futuro postapocalíptico de la tierra.



*Figura 49 Nova, Heroes of the Storm<sup>126</sup>*

---

<sup>126</sup> Es un videojuego MOBA, publicado en 2015, que engloba personajes de todas las franquicias de Blizzard.

- **Mágicos:**

- *Magos/Brujos/Hechiceros:* son personajes de larga distancia en los que su ataque y defensa va ligada a la magia. Bien sea proporcionando escudo defensivo o atacante. Su contra más evidente es que son de todas las clases los más débiles. Sin embargo, hacen más daño que el resto. Son acompañantes de los otros personajes de forma secundaria. Sus armas suelen ser báculos, varas, dagas y cualquier elemento que incorpore magia, incluso sus propias manos.



Figura 50 Destructor de otro mundo, DOTA 2<sup>127</sup>

<sup>127</sup> Es un videojuego MOBA, lanzado por Valve en 2013, que guarda gran similitud con juegos del mismo género como *League of Legends*.



*Figura 51 Li-Ming, Diablo III<sup>128</sup>*

---

<sup>128</sup> Es un videojuego de rol, publicado por Blizzard en 2012, situado en un universo de fantasía oscura y terrorífica.

- *Sanadores/Oráculos*: estos personajes son soportes del resto de jugadores porque su labor principal es curar. Tienen poderes que ayudan a recuperar o regenerar vida a favor de sus aliados. Al igual que los magos, utilizan la magia a través de báculos, varas, dagas o sus propias manos. También pueden causar daño al enemigo.



Figura 52 Mercy, Overwatch<sup>129</sup>

---

<sup>129</sup> Es un videojuego de disparos en primera persona, lanzado por Blizzard en 2016, siendo uno de los primeros juegos que popularizaron los combates de partidas rápidas con héroes.



Figura 53 Yuumi, League of Legends<sup>130</sup>

---

<sup>130</sup> *League of Legends* es un juego gratuito que se monetiza a través de la compra de *skins* para personajes. Además, es uno de los juegos más populares dentro del género MOBA y el mayor exponente en el panorama del juego competitivo.

Cabe destacar que las razas más comunes en los videojuegos, aparte de los humanos, son los elfos, los orcos y los enanos<sup>131</sup>. Además, también existe representación de razas no humanoides o monstruos. En cuanto a las clases, hemos visto que hay variedad tanto en personajes que actúan a corta distancia como a larga, siendo así que el papel de media distancia queda absorbido por los dos anteriores. Esto nos hace ver que cada jugador tiene la capacidad de poder elegir aquel personaje con el que se sienta más identificado, tanto en la raza como en la clase.

Además, observamos que la mayoría de los magos, brujos o cualquier personaje que use magia suele ir ligado a la figura femenina, aunque existen casos que no. Al igual que en el ámbito de batalla cercano solemos encontrar, mayoritariamente, personajes masculinos. Esto nos hace ver que los videojuegos siguen un patrón arquetípico muy ligado a nuestra cultura y sociedad.

También hemos podido observar que los personajes mágicos son asociados a los elfos, mientras que los humanos van ligados a los físicos. Siempre hay excepciones en todos los casos y podríamos ver combinaciones como un elfo-tanque por ejemplo, pero no es lo normal.

Conocer el videojuego que jugamos nos dará bastante información sobre qué tipo de personajes podemos encontrar. En esta investigación, nos centraremos en aquellos que ejercen un tipo de rol y se juega de forma grupal, principalmente. En este tipo de juegos se producen batallas entre facciones, que pueden tener una duración determinada o ser progresivas en el tiempo. Es importante para el jugador que se sienta identificado con el personaje que escoge porque definirá nuestro progreso dentro de las partidas o del mismo juego.

La mayoría de las personas tienden a probar diferentes combinaciones cuando empiezan a jugar a un videojuego hasta encontrar aquel personaje que le puedan hacer propio. Sin embargo, hay jugadores que sienten representados por distintos arquetipos, o por ninguno en concreto, lo que provoca que acaben jugando con personajes diferentes y no se anclen a uno específico. Ciertamente es que dependemos de nuestra personalidad, de la empatía que sintamos, lo que nos aporte el juego y la experiencia que nos llevemos.

---

<sup>131</sup> Williams, J. (2002). *Dungeons And Dragons: 10 Most Popular Races To Play As*. ScreenRant. Recuperado de: <https://screenrant.com/dungeons-and-dragons-most-popular-races-dnd/>

En los siguientes apartados vamos a tratar las disparejas estéticas generales que hay en este tipo de videojuegos, centrándonos en aquellos que son más conocidos por la población jugadora<sup>132</sup>.

Además, analizaremos el trasfondo no estético ligado a la personalidad, porque también es uno de los factores determinantes tanto en la fase creativa, como en la de la historia y la elección del usuario-jugador.

Por otro lado, la sexualización de la mujer sigue estando muy presente en los videojuegos y se suele utilizar como un objeto o complemento al protagonista más que un personaje propio de la historia. Trataremos en detalle este tema en un capítulo posterior.

## 5.2 MUNDO VIRTUAL

Entendemos por mundo virtual<sup>133</sup> al hecho de estar presente en un espacio o sitio no real, el cual está formado por una parte física (*hardware*<sup>134</sup>) y otra digital (*software*<sup>135</sup>) que nos dan sensación de realidad. Estos avances tecnológicos permiten al usuario-jugador jugar a través de la red con varias personas a la vez en una misma dimensión.

El espacio virtual se compone de elementos no reales basados, en muchos casos, en la realidad y que requieren que el usuario-jugador interactúe con el medio usado. Aquel que juega busca la manera de recibir respuestas sensoriales de algún tipo, ya sean de carácter positivo o negativo, es decir, percibir un estímulo.

Este medio nos da la posibilidad de tener una jugabilidad de dos formas: *offline* y *online*, siendo la última la más usada. Pues nos proporciona un modo de jugar diferente, ya que la motivación proviene de otros factores, como de la competencia, de mejorar, de buscar experiencias, de expandirse, de entablar relaciones, etc.

---

<sup>132</sup> Astre, K. (Marzo, 2023). *Shooter or sports: What's the most popular gaming genre?* GWI. Recuperado de: <https://blog.gwi.com/marketing/most-popular-gaming-genre/>

<sup>133</sup> González Jiménez, D. (2014). *Arte de videojuegos: Da forma a tus sueños*. Paracuellos de Jarama, Madrid, España. ED: RA-MA.

<sup>134</sup> Representa a los componentes físicos y tangibles de un sistema informático (placa base, memoria, disco duro...).

<sup>135</sup> Conjunto de programas informáticos que posibilitan la ejecución de tareas en un sistema informático (sistemas operativos, aplicaciones, juegos...).

En los videojuegos en línea podemos identificarnos con diversos grupos y sus valores, creando así una identidad individual que nos da una sensación de autonomía personal. Nos comprometemos en tener relación con el medio y el personaje que llevamos a cabo. La persona que usa tal personaje debe aparecer con un sobrenombre (*nickname*), una imagen representativa, el rol elegido y algún elemento que le distinga del resto. Por tanto, contamos con un espacio no real e intangible, al cual podemos teletransportarnos y cumplir nuestros propósitos a través de un personaje ficticio.

Los medios posibles que nos permiten jugar en un mundo virtual son aquellos dispositivos que cuentan con las funciones mínimas establecidas (*hardware*, principalmente) por los videojuegos, es decir, un móvil, un ordenador, una consola, una tablet...; y el videojuego que deseemos acceder a su jugabilidad (*software*) dentro de cualquier plataforma digital o física.



Figura 54 Ejemplo de mundo virtual. Videojuego: Diablo III

No obstante, dentro del mundo virtual existen distintas taxonomías estéticas de los personajes y sus roles dentro de los videojuegos. Para ello, nos centraremos en la siguiente clasificación:

- *Simulación a la vida real.*
- *Mitología/Fantasía.*
- *Medieval.*
- *Futurista.*

En base a estos cuatro grupos, desarrollaremos los ambientes y personajes que se encuentran dentro, en qué se basan, en qué se inspiran, cuáles son sus formas o qué representan. Sobre todo, a nivel artístico-estético respecto a su arquetipo.

## 5.2.1 SIMULACIÓN A LA VIDA REAL

Durante este apartado, trataremos aquellos videojuegos que están relacionados con una estética real o similar a la de la vida cotidiana. Sin embargo, debemos diferenciar ciertos aspectos en este campo.

Por un lado, los videojuegos cuya semejanza es más que evidente con la realidad, como son las infraestructuras, el medio ambiente, el contexto sociocultural, los personajes..., ya que son análogos a lo que nos rodea.

Un ejemplo de ello es *Grand Theft Auto*<sup>136</sup>, más conocido como *GTA*. Desde su salida en 1997, son muchas las versiones que han llegado a nuestro alcance de éste. No obstante, la esencia clásica del juego no cambia: una ciudad con estéticas ambientales, monumentales y fachadas son detalles concretos que hacen más real el mundo virtual.

Sin embargo, la temática no tiene tanto que ver con la jugabilidad que tiene. En este mundo hacemos todo lo inimaginable e inmoral que sería en el nuestro. A nivel estético y convencional sigue aportando las mismas cualidades visuales de lo que nos rodea. En cuanto a la dinámica de juego, cabe destacar que se centra en incluir robos, violencia, actos vandálicos... aunque en la vida real no están ni moral ni legalmente bien visto.

Este concepto de juego es muy seguido por un público concreto al que le motiva y le produce una respuesta sensorial emocionante, ya que pueden hacer todo lo que no pueden en su día a día. Esto no quiere decir que todo aquel que se dedique a jugar a este tipo de juegos quieran hacerlo en la vida real. Simplemente, encuentran emocionante y desafiante poder rebelarse en contra las normas establecidas.

En las siguientes imágenes, podremos ver los distintos escenarios que son utilizados dentro de este videojuego. De esta manera, gracias a los ejemplos que vamos a exponer, deduciremos el concepto general de este tipo de espacio virtual.

---

<sup>136</sup> Serie de videojuegos desarrollados por Rockstar Games, que se caracterizan por simular la vida real con un alto contenido de violencia y material para adultos.



*Figura 55 Escenario I. Videojuego: Grand Theft Auto V. Rockstar Games*



*Figura 56 Escenario II. Videojuego: Grand Theft Auto V. Rockstar Games*



Figura 57 Escenario III. Videojuego: Grand Theft Auto V. Rockstar Games

Como se pueden ver en los diversos escenarios, dependiendo de los contextos socioculturales, la estética del lugar mantiene una semejanza con la realidad. Se basan en localizaciones reales o referencias de imágenes de lo que quieren reproducir como, por ejemplo, el edificio del FBI o el mítico cartel de Hollywood.

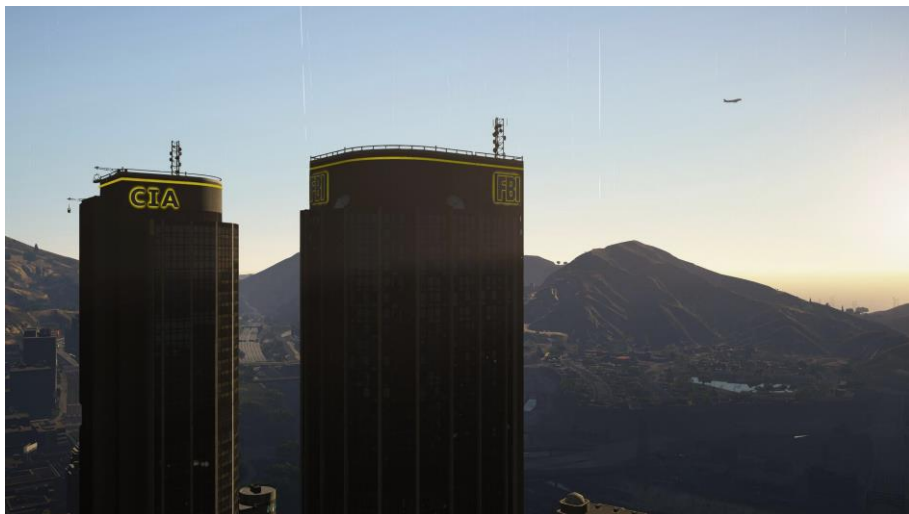


Figura 58 Edificio FBI. Videojuego: Grand Theft Auto V. Rockstar Games



Figura 59 Cartel Hollywood. Videojuego: Grand Theft Auto V. Rockstar Games

Los escenarios tienen sus propios colores y efectos medioambientales propios del lugar: arena, sol, nubes, montañas, lluvia, etc. Aparte tienen distintos personajes y roles dentro de la historia, siempre en consonancia a la estética del juego. En cuanto a la jugabilidad de un sexo u otro es limitada, ya que a pesar de que dentro del juego aparecen ambos sexos, el hombre queda por encima de la mujer. Ésta es motivo de burla y no tiene las mismas funciones que un personaje masculino.



Figura 60 Personajes. Videojuego: Grand Theft Auto V. Rockstar Games

En los primeros juegos (*offline*), los personajes solo podían ser masculinos y sus historias giraban en torno a ellos. Sin embargo, existe un juego en línea<sup>137</sup>, el cual se ha hecho muy popular y ha conseguido que perdurase con una alta cantidad de jugadores durante tres generaciones de consolas<sup>138</sup>. Pues videojuegos que no requerían de una conexión a Internet, comienzan a tener un modo de juego en línea de su formato. En este caso, *GTA Online*, sí contamos con la posibilidad de creación de personajes tanto femeninos como masculinos.

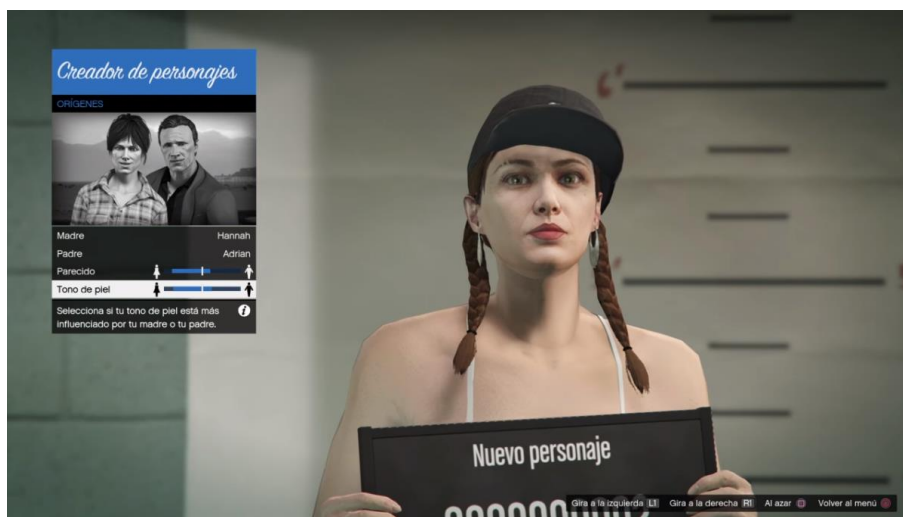


Figura 61 Personajes II. Videojuego: *Grand Theft Auto Online*. Rockstar Games. Captura de Youtube: zanamula



Figura 62 Personajes III. Videojuego: *Grand Theft Auto Online*. Rockstar Games. Captura de Youtube: zanamula

<sup>137</sup> A partir de 2021 *GTA Online* comenzó a venderse como un juego aparte utilizando el motor del propio *Grand Theft Auto V*. Sin embargo, no contaba con el modo historia, ya que se vendieron por separado.

<sup>138</sup> Simelane, S. (Mayo, 2022). *Grand Theft Auto 5's Success is a Blessing and a Curse for Rockstar Games*. Gamerant. Recuperado de: <https://gamerant.com/grand-theft-auto-5-success-rockstar-games-good-bad/>

Como se puede ver, la forma de escoger los personajes ha cambiado, ya que esta vez los creamos y no los elegimos de forma predeterminada. Esto ha desembocado la posibilidad de caracterizar el personaje al gusto del jugador, gracias a su imaginación dando mayor personalización.

Por otra parte, contamos con otro tipo de videojuegos que se acercan aún más a la realidad o, al menos, el que lo juega busca una similitud a su entorno real dentro de uno virtual. Por tanto, su función principal no será tanto cumplir objetivos como tal, sino la motivación primordial será otra, bien sea la de relacionarse con otros y compartir experiencias o explotar sus habilidades creativas entre otras. En este campo podemos tener dos referentes claros: *Los Sims*<sup>139</sup> y *Second Life*<sup>140</sup>.

En *Los Sims* nos encontramos con un punto de partida parecido al del *GTA*. Las versiones distribuidas normales no cuentan con un modo en línea a priori. Si bien podías añadir *mods* (paquetes de contenido) que aportaran cierta exclusividad en tus creaciones. En este videojuego, iniciabas creando un personaje a tu gusto, con su sobrenombre y caracterizado con ciertas habilidades que destacaban del resto. Además de poder crear varios personajes a la vez, familias, amigos o alguna relación entre ellos.



Figura 63 Creación de personaje I. Videojuego: *The Sims*

<sup>139</sup> Es un videojuego de simulación social, lanzado en 2000, que se centra en reproducir la vida cotidiana de la sociedad.

<sup>140</sup> Es un videojuego de simulación social, publicado en 2003, al que se puede acceder directamente desde un navegador web.



Figura 64 Creación de personaje II. Videojuego: The Sims

Cabe decir que en este videojuego, el rol lo eliges desde el inicio aportando las habilidades extras del personaje: cantante, chef, artista... Además de su desempeño en la historia que tu creas a lo largo de los días dentro del juego y con las relaciones con el resto de los personajes interactuantes.



Figura 65 Escenario I. Videojuego: The Sims



Figura 66 Escenario II. Videojuego: The Sims



Figura 67 Escenario III. Videojuego: The Sims

Como se puede observar en las imágenes, el juego fomenta que el usuario-jugador exprese su creatividad tanto a nivel personaje como arquitectónico o de diseño.

Por otro lado, su versión en línea ofrece contenido diferente si queremos buscar otros factores de relación y entretenimiento, ya que en la versión original debemos conformarnos solo con nuestro entorno virtual.

Un caso similar es el de *Second Life*. La diferencia más clara es que el propio juego ya es descrito por su nombre: una segunda vida. Muchos jugadores han utilizado esta plataforma para salir de su zona de confort y encontrar nuevas fuentes de motivación, incluso escapar de la realidad tan agobiante que les rodea. Con esto no queremos decir que todo el mundo busque una segunda vida como tal, sino que el juego te incita a ello.

Al inicio, debes elegir entre una serie de personajes que podrás modificar después. A partir de ahí, puedes visitar distintos mundos creados por el propio juego o usuarios de éste. Las personas que deciden jugar en este mundo virtual tienden a desarrollar su creatividad y enfatizar las relaciones con otras personas que juegan como ellos. Es parecido a *The Sims*, solo que orientado a un público más concreto.



Figura 68 Personajes. Videojuego: Second Life



Figura 69 Escenario I. Videojuego: Second Life



Figura 70 Escenario II. Videojuego: Second Life



Fig.66 Second Life. By SaintLeoLions Zimer

A diferencia del anterior, *Second Life* juega con la multiplicidad de mundos diversos y dispares entre unos y otros, mezclados con un toque de fantasía. Ambos videojuegos tienen muchas similitudes a nivel de jugabilidad y elección de personaje. Solo que en *The Sims* tienes libertad desde el principio para crear tu/s personaje/s.

Por último, quisiéramos hablar de tres juegos distintos a priori, pero con un punto en común: enfrentamiento, peleas y guerra. Para ello, nos apoyaremos en *Call of Duty (CoD)*<sup>141</sup>, *Counter-Strike: Global*

---

<sup>141</sup> Es una franquicia de videojuegos de disparos en primera persona, distribuidos por Activision desde 2003, que recrean conflictos bélicos tanto reales como ficticios.

*Offensive (CSGO)*<sup>142</sup> y *Fortnite*<sup>143</sup>. Los videojuegos anteriores cuentan en mayor o menor medida con cierta analogía a la vida real, tanto a nivel ambiental como estético. Sin embargo, los juegos bélicos en su demasía cargan con historia reales en campos de juegos ficticios, aunque no siempre sea así. En estos tres videojuegos, observamos una estética realista que representa una imagen conflictiva y bélica.

Por un lado, en *Call of Duty*, disponemos de un modo de juego llamado *Warzone*, en el que contamos con una serie de personajes establecidos que debes desbloquear a base de misiones. En este modo de juego, también podemos personalizar a nuestro avatar cambiándole el equipo y armamento para adaptarlo a nuestros gustos y/o necesidades.



Figura 71 Escena I. Videojuego: Call of Duty.

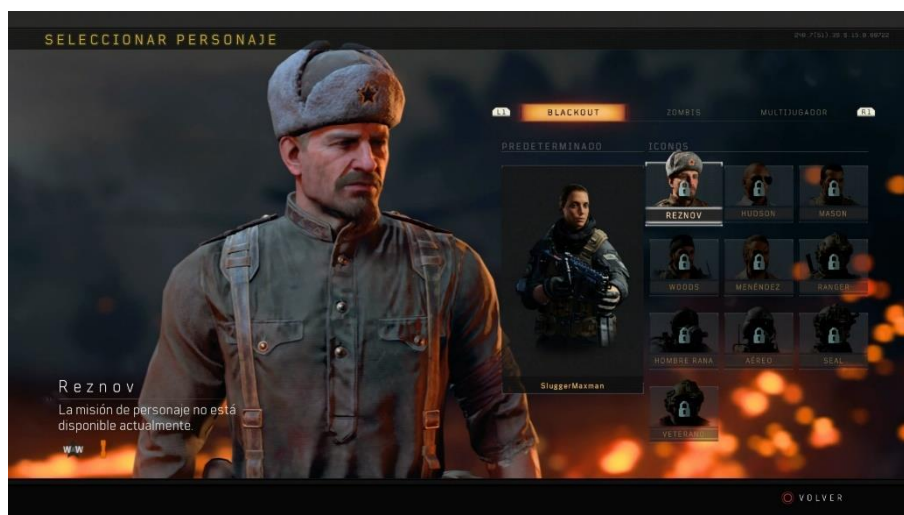


Figura 72 Elección de personaje. Videojuego: Call of Duty

<sup>142</sup> Es un videojuego de disparos en primera persona, lanzado por Valve en 2012, que está centrado, sobre todo, en el modo competitivo.

<sup>143</sup> Es un videojuego de disparos en tercera persona, publicado por Epic Games en 2017, que destaca por añadir mecánicas de construcción de terreno.

En segundo lugar, nos encontramos *CSGO*, el cual consta de dos grupos con personajes no seleccionables que se enfrentan entre sí. Dispone de varios modos de juego, como puede ser el de desactivar la bomba, capturar la bandera, rey de la colina... Tanto este caso como en el *CoD* son juegos de género *shooter*, que están narrados en primera persona y no suele verse al propio personaje de manera completa, pues solo el resto de los jugadores desde fuera pueden verlo. También refleja una misma temática, en la que los jugadores tienen como foco de interés la competitividad entre ellos. Su mayor baza va ligada al juego en línea, aunque cuenta con su modo *offline*. La diferencia más evidente, respecto al juego anterior, es que cuentan con mapas cerrados.



Figura 73 Escena I. Videojuego: Counter-Strike: Global Offensive

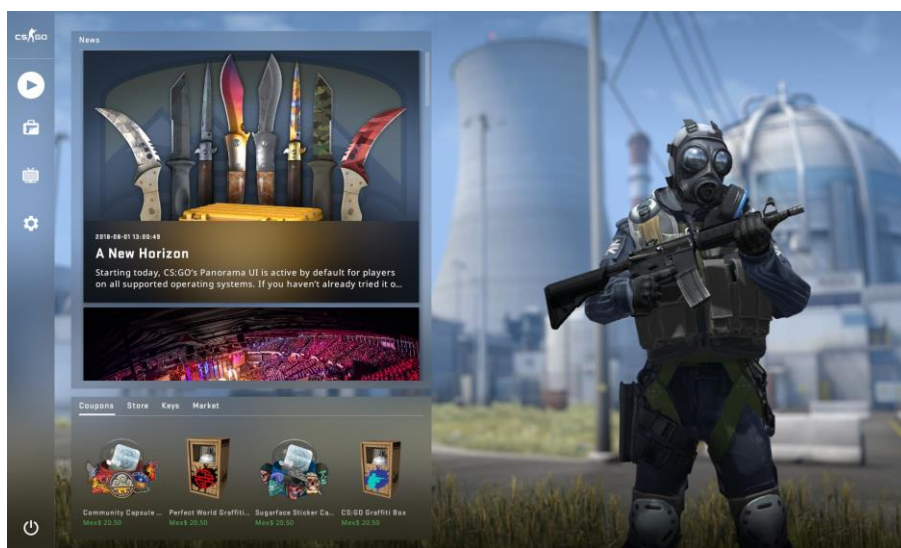


Figura 74 Interfaz Beta. Elección de personaje. Videojuego: Counter-Strike: Global Offensive

*Fortnite* se desarrolla en un mapa cerrado y de gran tamaño, el cual puedes jugar en solitario, dúo o escuadrón, principalmente. Durante la partida, el círculo de la tormenta se va cerrando y cada cierto tiempo debes ir avanzando a una zona segura. Pues el fin es propiciar el enfrentamiento con los demás jugadores hasta que solo quede un jugador, un dúo o un escuadrón en pie. En este juego se trata conflicto bélico de una manera menos impactante y un tono más desenfadado. Además, se juega en tercera persona. Cabe decir que también cuenta con un modo aventura de pago.

La partida inicia desde un autobús flotante del cual debemos lanzarnos y abrir nuestro paracaídas para caer en el lugar donde queramos. Cuando recorremos el mapa lo hacemos con la intención de conseguir todo tipo de armas que nos sirvan para defendernos de los enemigos. Además de otros objetos que ayudan recuperar la vida, teletransportarte, municiones, etc.



Figura 75 Selección de personaje. Videojuego: Fortnite

Cada jugador puede escoger un personaje y personalizarlo hasta un cierto punto, ya que según desbloqueamos desafíos tendremos la posibilidad de obtener nuevas *skins* y otros elementos del juego. Pues la indumentaria podemos cambiarla antes de cada partida. Por el contrario, si se permite seleccionar si es femenino o masculino, no como ocurría en los otros dos videojuegos previos.



Figura 76 Escenario I. Videojuego: Fortnite



Figura 77 Escenario II. Videojuego: Fortnite

Resumiendo un poco este epígrafe, destacamos los siguientes puntos:

- El estereotipo es humano en su mayoría.
- Los escenarios se asemejan a la realidad.
- En este tipo de juegos suelen seleccionarse personajes establecidos o que debes ir desbloqueando.
- Cada jugador ejerce un rol dentro de un contexto determinado.
- Observamos que no todos los juegos cuentan con la presencia femenina e, incluso; es objeto de burla.
- Nos apoyamos de una *skin* para cambiar nuestras apariencias.
- Evolución del concepto en línea perseguido por el público que lo juega.

Concluimos diciendo que antes de la incorporación de los medios interactivos aplicados al Internet, la mayoría de los juegos se quedan obsoletos en cuanto a elección de personaje y creación del mismo.

Cierto es que en todos partimos con un personaje que usamos, de los pocos que nos dan a elegir. Los únicos que nos han permitido tener mayor participación en la selección del personaje han sido los más interactivos y con mayor proyección de desarrollo: *The Sims* y *Second Life*, ya que nos posibilitan adecuarnos a nuestra personalidad o gustos más específicos.

Sin embargo, hay jugadores que prefieren que se les dé el personaje prefabricado porque su interés principal es jugar. Por eso, es importante conocer nuestra motivación a la hora de elegir un juego y si nos interesa tener empatía con el personaje o pasa a ser secundario.

Un factor común en este bloque de videojuegos es que los personajes están humanizados, así que siguen una estructura anatómica humana. A esto se le debe el nombre de simulación de la vida real, más allá de los escenarios que lo acompañen.

En cuanto a los roles que ejercen son bastante limitados, aunque puede suceder que, a pesar de que todos tengan el mismo papel, uno adopte un arquetipo como grupo. Pues aquellos que son competitivos pueden organizar su grupo con diferentes tipos de roles, pero para ello se necesita una comunicación entre los distintos jugadores.

Por ejemplo, en *Fortnite* en el modo escuadrón cada uno puede decantarse según su mejor habilidad. Uno puede dedicarse a ser francotirador, otro a construir o defender el equipo, de corta distancia, etc. Al igual pasaría en *CSGO*, solo que en un campo bastante cerrado con un objetivo distinto.

Si nos decantamos por *The Sims* o *Second Life* vemos que al elegir nuestros personajes desde un inicio, les aplicamos las cualidades y habilidades que queremos destacar. Así que, ese sería nuestro rol principal dentro de nuestro espacio. Además del que ejerzamos dentro de las relaciones entre los distintos personajes.

En cuanto al *GTA* o *CoD*, nuestro rol es muy distinto. El primero se rige por ser un modo en aventura que no implica nada más allá que cometer hechos vandálicos. Solo que al entablar amistades o relaciones con otras personas, nosotros mismos generamos el rol dentro de nuestro grupo. En el segundo se trabaja para cumplir ciertas misiones en un campo de batalla totalmente distinto a todas las demás, siendo quizá la apuesta más bélica de todas.

Con esto queremos decir que aunque escojamos un personaje y el juego no tenga a priori un rol establecido, entra el factor relación e interactividad con otros usuarios para crear estrategias y roles. Por tanto, aportan a la comunidad y hacen propiciar un estímulo distinto de un videojuego establecido.

La indumentaria va ligada al videojuego y su contexto sociocultural como hemos dicho a lo largo de todo el bloque. Puede ser la categoría en la que más podamos identificarnos a la hora de vestirnos, la más cotidiana y cercana a nosotros.

Sus accesorios, en muchos de los casos, armas de fuego o de corta distancia, son las que dan un significado distinto a nuestro personaje. En aquellos que destacan otras habilidades o cualidades como pudiera ser cocinar o pintar, nos centraríamos en elementos como la cocina o un caballete, por ejemplo.

## 5.2.2 MITOLOGÍA/FANTASÍA

Cuando nos referimos a algo que no es real y que no existe lo catalogamos como irreal o ficticio, pero cuando va asociado a algún tiempo-espacio concreto puede ser histórico, mitológico y fantástico, principalmente. En esta ocasión, nos centraremos en el término mitológico y fantástico. Para ello, nos apoyaremos en ciertas definiciones para llegar a conceptos entendibles por todo el mundo.

En primer lugar, observamos que la mitología<sup>144</sup> está vinculada a las creencias sagradas de un tiempo y lugar concretos como, por ejemplo, la griega o la romana. Según la RAE:

### “Mitología

1. f. Conjunto de mitos de un pueblo o de una cultura, especialmente la griega y romana.
2. f. Estudio de mitos.”

Así que, podríamos decir que la mitología proviene de un conjunto de mitos (relatos, historias o narraciones) surgidos bajo creencias de la época para dar explicaciones sobre la naturaleza, el origen del universo y otros fenómenos.

---

<sup>144</sup> Real Academia Española. (2019). *Diccionario de la lengua española* (23ed.). Consultado en: <http://www.rae.es/rae.html>

Según el curso online *Mitos clásicos y mundo actual*<sup>145</sup>, proporcionado por la UC3M (Universidad Carlos III de Madrid), define que un mito es un relato tradicional que involucra la actuación vulnerable y ejemplar de unos personajes extraordinarios en un tiempo diferente, poderoso y sagrado.

Por otro lado, lo fantástico va más allá de lo irreal, constituido por la imaginación y la creatividad del individuo. Con fantasía logramos generar espacios, objetos y seres de otra envergadura. Podemos encontrar este género en multitud de lugares: cine, series, novelas, arte, música... Según la RAE, fantasía<sup>146</sup> corresponde a:

**“Fantasía**

1. f. Facultad que tiene el ánimo de reproducir por medio de imágenes las cosas pasadas o lejanas, de representar las ideales en forma sensible o de idealizar las reales.
2. f. Imagen formada por la fantasía. U. m. en pl.
3. f. fantasmagoría (ilusión de los sentidos).
4. f. Grado superior de la imaginación, la imaginación en cuanto inventa o produce.
5. f. Ficción, cuento, novela o pensamiento elevado e ingenioso.
6. f. Mús. Composición instrumental de forma libre o formada sobre motivos de una ópera.
7. f. coloq. desus. Presunción, arrogancia o gravedad afectada.
8. f. pl. desus. Cuentas de perlas que están pegadas unas con otras con algún género de división por medio.”

De este último desglose, nos quedaremos con las primeras cinco descripciones, ya que engloban *grosso modo* lo que tratamos. De esta manera, si unimos estos dos factores, el de mitología y el de fantasía, diríamos que son medios utilizados para expresar y/o dar a conocer creencias de una época concreta o construir espacios y tramas jamás conocidas desde un punto de vista metafórico, no real.

En este mundo nos vemos inmiscuidos por narraciones de dioses y diosas, héroes o reyes de un tiempo poderoso distinto al nuestro. Probablemente, sea el espacio con mayor número de referencias que han influenciado a la creación de personajes arquetípicos y estéticos.

---

<sup>145</sup> Miriadax (2017). *Mitos clásicos y mundo actual*. Curso proporcionado por la Universidad Carlos III de Madrid, España.

<sup>146</sup> Real Academia Española. (2019). *Diccionario de la lengua española* (23ed.). Consultado en: <http://www.rae.es/rae.html>

Por otra parte, es aquí donde podemos encontrar todos los superhéroes conocidos hasta la fecha, cualquier personaje histórico con relevancia, cualquier personaje religioso o imaginario.

La fantasía nos proporciona esos mundos utópicos que el ser humano crea de manera extraordinaria en busca de otros estímulos. Mundos en el que todo lo imposible puede ser posible y todo lo inimaginable es real. Por ende, tenemos la libertad más absoluta.

Multitud de personajes y videojuegos localizamos en estos menesteres; perdidos en lugares imprevisibles en los cuales todo es posible. Por lo que dificulta definir una línea concreta de personajes arquetípicos.

Es importante contextualizar los espacios imaginarios o aquellos que comparten cierta similitud a una época real. Para ello, nos focalizaremos, en primer lugar, en *Smite*, un videojuego de tipo MOBA.

Este juego comenzó siendo solo para PC (2014), aunque, posteriormente se le dio soporte para consolas, como XBOX (2015), PlayStation (2016) y Nintendo Switch (2019)<sup>147</sup>. Esto permitía que cada usuario-jugador tuviera la oportunidad de elegir dónde quería jugar. Sin embargo, un valor potente es que cuenta con que es un videojuego *cross-play* o *cross-platform*<sup>148</sup> y *cross-progression*<sup>149</sup> entre las diversas plataformas y soportes<sup>150</sup>, como ya ha ocurrido en otros juegos como *Fortnite*, mencionado previamente.

Cuando hablamos de *cross-play* o *cross-platform* nos referimos a la unión de soportes y plataformas, es decir, desde cualquier dispositivo que cuente con conexión a Internet, sin importar cuál sea, podremos jugar entre sí. El concepto *cross-progression* nos permite conservar nuestro progreso desde la plataforma o soporte que estemos jugando sin que perdamos nada.

A priori no parece ser un dato relevante, pero ciertamente si lo es. Esta modalidad hace replantear al diseñador el personaje, ya que no todos los dispositivos cuentan los mismos componentes a nivel *hardware*. Por tanto, debe haber unos mínimos para que en todos los dispositivos sean reproducidos con una calidad aceptable o, por el contrario, que el contenido introducido cuente con distintas versiones adaptadas a según qué soporte se juegue.

---

<sup>147</sup> Anónimo. (Sin fecha). *Is Smite cross-platform? Our Smite crossplay guide*. Esports.net. Recuperado de: <https://www.esports.net/wiki/guides/smite-cross-platform-crossplay/>

<sup>148</sup> Cross-play o cross-platform se refiere a juego cruzado multiplataforma.

<sup>149</sup> Cross-progression se refiere al progreso cruzado multiplataforma.

<sup>150</sup> Anónimo. (Sin fecha). *Is Smite cross-platform? Our Smite crossplay guide*. Esports.net. Recuperado de: <https://www.esports.net/wiki/guides/smite-cross-platform-crossplay/>

*Smite* es un videojuego en línea que cuenta con personajes mitológicos, especialmente, dioses y diosas. En cambio, durante 2019, se integró al videojuego el Rey Arturo, el cual no es considerado un dios como tal, pero sí un personaje que pertenece a la ficción con relevancia.

Se rige por varios panteones<sup>151</sup> que representan las distintas mitologías: griega, romana, nórdica, egipcia, japonesa, china, hindú, maya, eslavo, vudú y polinesio (2018). Luego, se añadieron la arturiana y la celta (2019). Por último, se incorporaron la babilónica, grandes antiguos y yoruba (2020-2021).

Cada cultura tiene sus distintos dioses o personajes representativos, los cuales hablan acerca de la creación del mundo. Por otro lado, surgen personajes alternativos que argumentan la historia y tienen funciones distintas que se trasladan a la funcionalidad dentro del juego.

Los escenarios de *Smite* van ligados al modo de juego, pues son mapas cerrados. Por ejemplo, el modo *Arena* es un enfrentamiento 5vs5 en un estadio esférico que recuerda a un coliseo. Mientras que el modo *Justa* ha ido variando a lo largo de los años, pasando de ser un mapa mediano a uno de tamaño reducido con temática distinta.



Figura 78 Modo Arena. Videojuego: Smite

Los espacios están basados en creaciones imaginarias o fantasiosas que recuerdan a otra época o localización. La principal misión es eliminar al enemigo y/o las torres intermediarias hasta llegar al titán final. Durante la partida podrás subir de experiencia hasta un nivel máximo

<sup>151</sup> Hi-Rez, Titan Forge. (2023). *Gods. Smite*. Recuperado de: <https://www.smitegame.com/gods/>

(20), gracias a “farmear<sup>152</sup>” por el mapa y acabar con los *minions* (esbirros de batalla). De esta forma, conseguirás el oro necesario para ir equipándote con *ítems* (objetos) que te proporcionen y potencien tus habilidades a la hora de enfrentarte a tus enemigos.



Figura 79 Modo Asalto. Videojuego: Smite



Figura 80 Modo Conquista. Videojuego: Smite

Cada dios tiene una estética ligada a su tradición. Posteriormente, analizaremos más a fondo algunos ejemplos. Lo importante es quedarnos con el concepto principal: qué consideramos videojuegos que contengan mitología o sean fantásticos. En las siguientes imágenes, podemos observar algunos ejemplos de personajes que encontramos en *Smite*.

---

<sup>152</sup> Acción de obtener, alcanzar o lograr lo que se pretende o desee. Es decir, cuando realizamos cierta acción en el juego se nos recompensa, como por ejemplo con oro para comprar elementos que nos sirven para construir nuestros *stats*, en este caso.



Figura 81 Diosa Bellona. Panteón romano. Videojuego: Smite

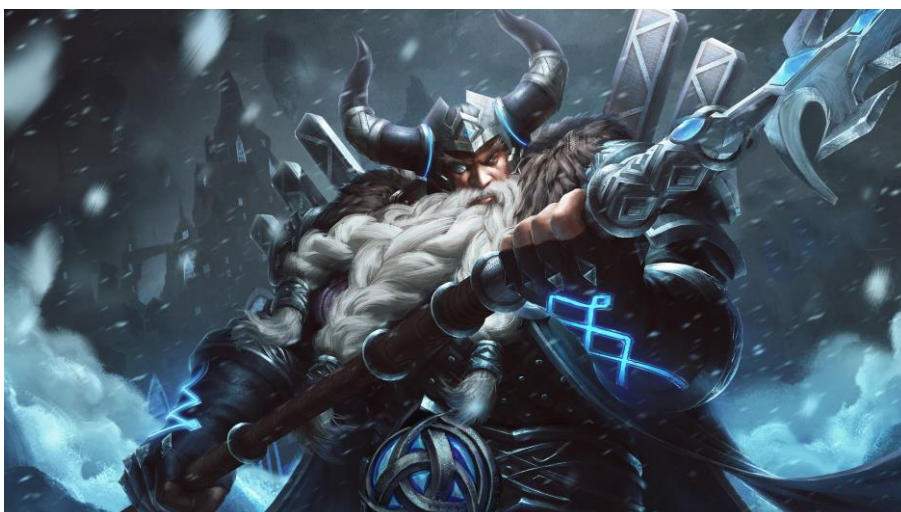


Figura 82 Dios Odín. Panteón nórdico. Videojuego: Smite

Otro juego en el que nos apoyaremos, de la misma estética y forma de juego, es *League of Legends (LoL)*, solo que el diseño varía bastante, aunque no pierde la esencia fantástica de los propios personajes<sup>153</sup>. Los modos de juego y visión son totalmente distintos, pues tenemos una vista de pájaro. No obstante, la dinámica de juego es absolutamente la misma, hay que “farmear” para conseguir oro y poder equiparte, eliminar a los enemigos y destruir sus torretas.

---

<sup>153</sup> Riot Games. (2023). *Champions. League of Legends*. Recuperado de: <https://www.leagueoflegends.com/es-es/champions/>

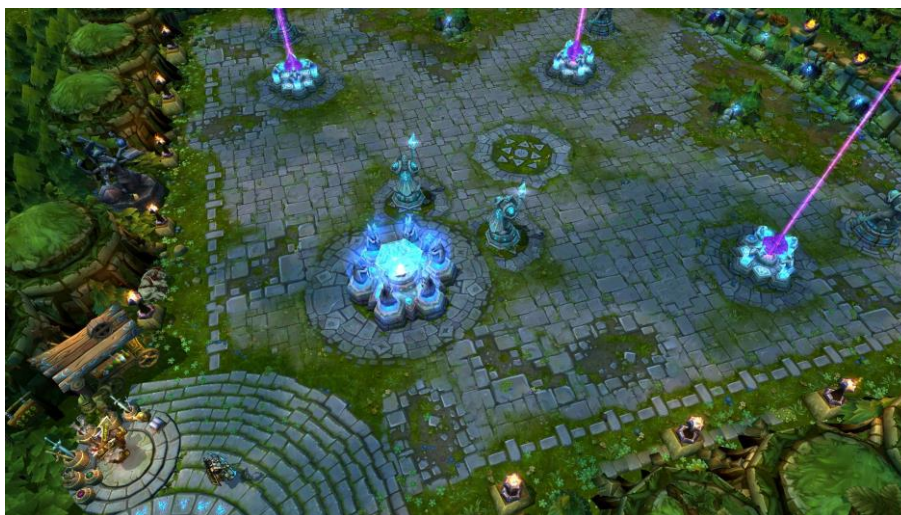


Figura 83 Mapa la Antigua grieta del Invocador. Videojuego: League of Legends

En esta ocasión, existen tres modos de juego: un mapa para 5vs5 denominado “Grieta del Invocador” (similar al de Conquista del anterior juego), uno dedicado para eventos especiales 3vs3 bajo el nombre “Bosque retorcido” y el último un 5vs5 que fomenta el combate directo llamado el “Abismo de los lamentos”.

Como comentamos hace unos párrafos, es un juego en tercera persona que tiene vista de pájaro. Este factor puede ser determinante, ya que no es lo mismo un personaje diseñado en primera persona que una miniatura.

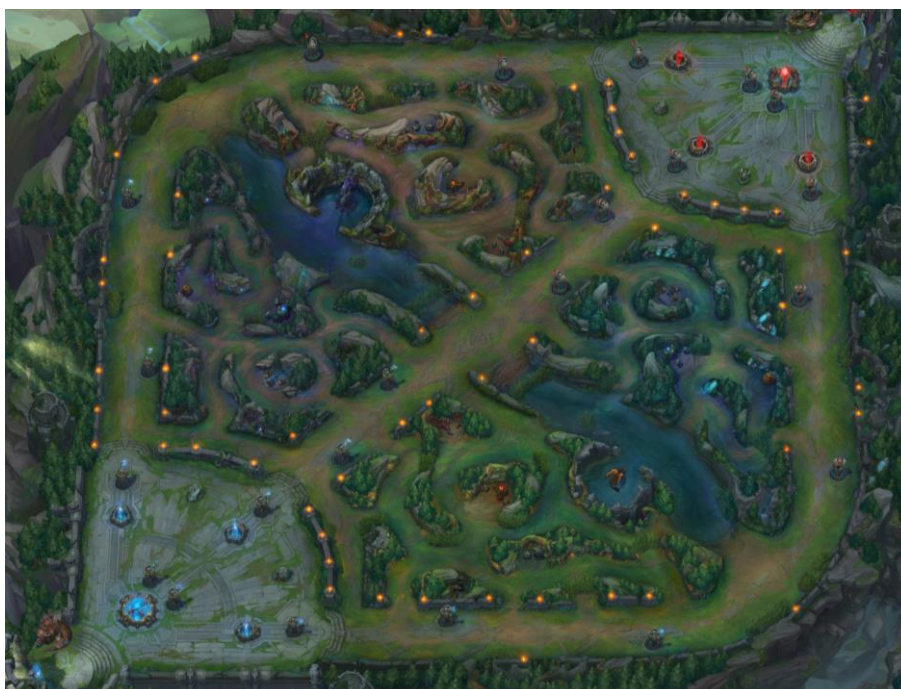


Figura 84 Mapa Grieta del Invocador. Videojuego: League of Legends

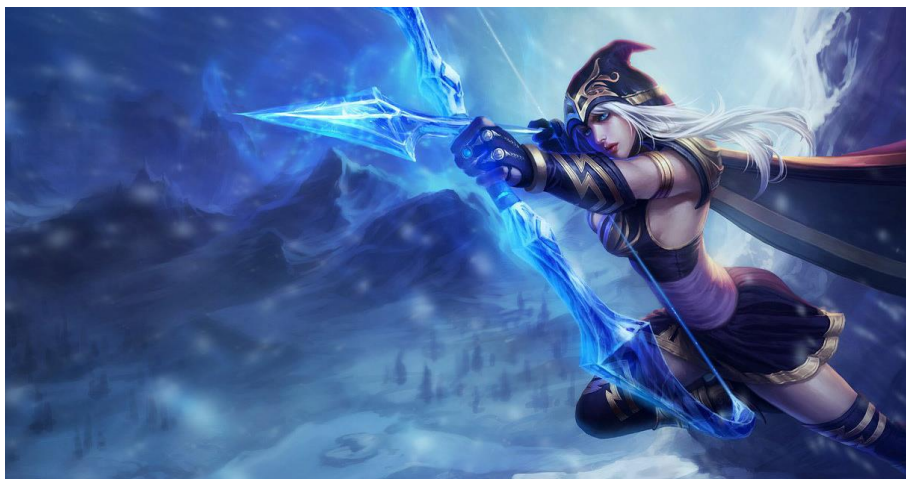


*Figura 85 Mapa Abismo de los lamentos. Videojuego: League of Legends*



*Figura 86 Mapa Bosque retorcido. Videojuego: League of Legends*

El diseño de personajes como el de los escenarios es distinto entre ambos juegos, pues los dioses pasan a ser catalogados como campeones, aunque guardan equivalencias a los mismos. Por ejemplo, Ashe correspondería a Artemisa y Nidalee a Bastet.



*Figura 87 Personaje Ashe. Videojuego: League of Legends*



Figura 88 Personaje Gnar. Videojuego: League of Legends

Por otra parte, tenemos el *World of Warcraft (WoW)*, un videojuego de rol multijugador en línea (MMORPG). Un universo fantástico en el que conviven dos estados en guerra: la Alianza y la Nueva Horda.

Los jugadores controlan un avatar en tercera persona. Este videojuego guarda el progreso de juego, pues no inicia cada partida desde cero. A medida que avanzas tienes la posibilidad de mejorar el personaje, tras combatir contra monstruos y otros jugadores, realizar misiones e interactuar con personajes no jugables (NPC, por sus siglas en inglés).

No todos los juegos son gratuitos y algunos requieren una suscripción mensual para obtener las actualizaciones. Así que, para que el jugador se decante por un juego de pago, debe estar cuidado en especial el apartado artístico y narrativo, al cual le da mayor importancia.



Figura 89 Mapa de Azeroth. Videojuego: World of Warcraft

Los mapas mantienen una estética antigua acorde a una década pasada. El enfoque global nos permite analizar todo el territorio, explorar zonas e, incluso, viajar a otros lugares que revelan mapas y terrenos.

Además, los escenarios son irreales, originados del imaginario e inspirados de elementos reales. La unión de los distintos mapas o submapas (mapas dentro de otros mapas) van engendrados con *dungeons* (mazmorras). Tan solo con cruzar la entrada a la mazmorra apareceríamos en otro mapa o submapa.

En cuanto a los monstruos, no tienen nada que ver a la realidad, aunque, a veces, mantienen similitudes con razas u otras ideologías. Por este motivo, en ocasiones, suelen apoyarse de procedencias como deidades o mitologías.



Figura 90 Escenario I. Videojuego: World of Warcraft



Figura 91 Escenario II. Videojuego: World of Warcraft



Figura 92 Escenario III. Videojuego: World of Warcraft

En este videojuego, puedes jugar de manera solitaria o en grupo con los de tu especie. La Alianza y la Horda tienen distintas razas<sup>154</sup>. La primera la engloban humanos, enanos, elfos de la noche, gnomos, draenei, huargen, pandaren y dracthyr. La segunda con orcos, no-muertos, tauren, trolls, elfos de sangre, goblin, pandaren y dracthyr. No obstante, tienen aliados de otras razas.

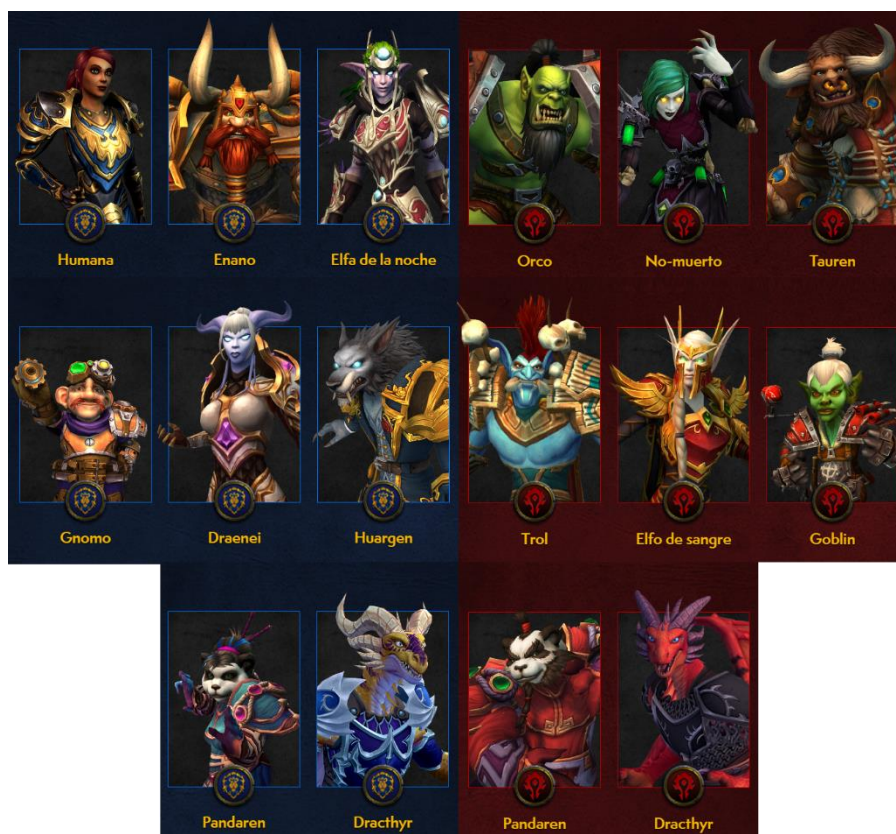


Figura 93 Personajes: La Alianza (azul, izquierda). La Horda (rojo, derecha). Videojuego: World of Warcraft

<sup>154</sup> Blizzard. (2023). Razas. World of Warcraft. Recuperado de: <https://worldofwarcraft.blizzard.com/es-es/game/races>

En el *WoW* tenemos tres tipos de roles: tanques, sanadores y DPS (daño por segundo). Dentro de cada uno de ellos, contamos con distintas clases: guerrero, sacerdote, paladín, mago, chamán, brujo, pícaro, druida, cazador, caballero de la muerte, monje y cazador de demonios. De igual modo, no hay que olvidar que cada facción cuenta con una combinación de raza-clase distintas a las de la facción opuesta.



Figura 94 Elección y creación del personaje. Videojuego: World of Warcraft



Figura 95 Escenario I. Videojuego: World of Warcraft

Por otra parte, nos quedaría por hablar de dos videojuegos más que encajan en este campo. *Shaiya* es similar al anterior, pero quizá mucho menos complejo de entender y más compacto. Además, es gratuito, aunque también contempla la opción de pago para obtener *ítems* y ventajas dentro del juego respecto a otros jugadores.

Este videojuego separa dos mundos: los de la facción de Luz (Alianza) y los de la facción de Oscuridad (Furia). Al igual que el *WoW*, los mapas nos orientan a la hora de explorar y ver qué nos rodea. Siguen formados por el imaginario y algunos elementos reales. También tienen los *dungeons*, considerados portales en este videojuego, los cuales nos permiten adentrarnos en submapas cerrados u otros mapas mayores con otros objetivos que cumplir.



Figura 96 Mapa Zona D-Agua. Videojuego: Shaiya

Cada facción nos muestra seis tipos clases-roles y dos razas distintas, respectivamente. Pues en el grupo de la Luz, tenemos a los humanos y los elfos, mientras que para el de la unión de la Oscuridad, encontramos a los *vails*<sup>155</sup> y los comemuertos (*death eater*). En cuanto a los roles, hallamos que en la facción de la Luz son el defensor, el luchador, el cura, el mago, el *ranger*<sup>156</sup> y el arquero; de los que en la facción furia corresponderían el guardián, el guerrero, el oráculo, el pagano, el asesino y el cazador. En cualquiera de sus razas puede elegirse el sexo con el que se quiera jugar: femenino o masculino.

<sup>155</sup> Tipo de raza de la facción de la Oscuridad (Furia) que está ligada a lo espiritual.

<sup>156</sup> Clase o rol que emplea la sabiduría del bosque y de lo salvaje para que pueda pasar desapercibido en el entorno que le rodea. Más conocido, como guardabosque.



Figura 97 Escenario I. Videojuego: Shaiya



Figura 98 Escenario II. Videojuego: Shaiya



Figura 99 Personaje I. Videojuego: Shaiya

Como último ejemplo, hablaremos de *Final Fantasy*<sup>157</sup>. Se centra en una serie de videojuegos de fantasía RPG (*Role Playing Game*<sup>158</sup>). Es interesante comentar que esta franquicia tiene en sus anales animes, series, películas... Esto quiere decir que algunos de estos videojuegos se han adaptado al cine o, viceversa, por ejemplo. Pues muchos son los campos que se retroalimentan de los videojuegos, siendo un potente exponencial a expresar, principalmente, en el ámbito audiovisual.

Podemos decir que, *Final Fantasy*, se constituye de un grupo de héroes de carácter juvenil que se enfrenta al mal, en el que por el camino se encuentran ciertos obstáculos. En las primeras entregas los héroes tenían que salvar el mundo. En juegos posteriores, los héroes buscan unirse por diversos motivos para vencer a su antagonista. De todas las maneras, son videojuegos en modo historia en su mayoría.

Al inicio, los soportes eran reducidos, pero se han sacado versiones de las primeras ediciones para móvil. De igual modo, los gráficos y diseños han evolucionado en las versiones posteriores.



Figura 100 Escenario I. Videojuego: *Final Fantasy I* para iOS

Los primeros grupos o personajes que se podían elegir contaban con seis razas: el guerrero, el monje, el ladrón, la maga blanca, el mago negro y el mago rojo. En sus comienzos, el videojuego era tratado en 2D (dos dimensiones), por lo que los escenarios eran básicos y lineales.

<sup>157</sup> Mont, S. [SilverMontGames] (2017). *Final Fantasy XIV Online – Starter Guide* [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=VNiPQIJA0Zo>

<sup>158</sup> Videojuego o juego de rol.



Figura 101 Escena II. Videojuego: Final Fantasy V

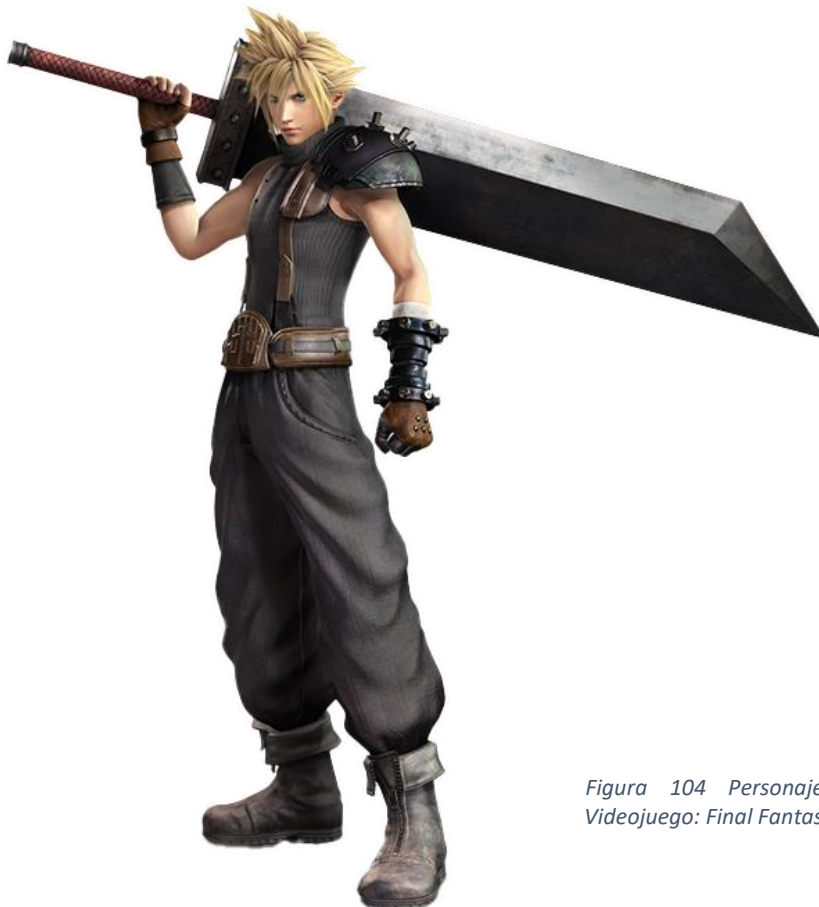
En los posteriores videojuegos, encontramos un diseño más evolucionado, tanto a nivel de los escenarios como el de los personajes. Pues pasamos del uso exclusivo del 2D a poder ver elementos en 3D.



Figura 102 Escenario III. Videojuego: Final Fantasy VII

Aunque los personajes han evolucionado, aún persiste la opción de escogerlos predefinidos con distinto rol (lucha de cerca, mago de lejos...). A diferencia de otros videojuegos, cuentan con personajes de carácter femenino. Sin embargo, siguen basándose en otras culturas, lenguas y mitologías.

*Figura 103 Personaje Lightning.  
Videojuego: Final Fantasy XIII*



*Figura 104 Personaje Cloud.  
Videojuego: Final Fantasy VII*

No obstante, cabe decir que la primera edición que podemos ver en línea fue con la del videojuego *Final Fantasy XI* (2002). Por ende, encontraremos a jugadores que se reúnen para combatir y enfrentar al mal, grupalmente.



Figura 105 Escenario IV. Videojuego: Final Fantasy XI

Esto permitió que surgieran otras dos variantes de esta serie de videojuegos que integrasen la función en línea: *Final Fantasy XIV* (2009-2010) y *Final Fantasy XV* (2016). Este último se considera un ARPG (*Action Role Playing Game*<sup>159</sup>), es decir, ya no solo cumple un rol, sino que además estás inmerso en un mundo de acción que es cooperativo.



Figura 106 Escenario V. Videojuego: Final Fantasy XIV

<sup>159</sup> Videojuego de rol de acción.

Por tanto, de este apartado podemos resaltar lo siguiente:

- No hay un solo estereotipo. Puede ser humano o de cualquier otra forma.
- Los escenarios tienen parte de realidad, pero proceden del imaginario en su mayoría.
- Tenemos la posibilidad de personalizar los avatares que seleccionamos, ya sea desde el inicio en modos de historia larga como para combates concretos mediante *skins*.
- Encontramos más variedad de personajes femeninos y de otras razas.
- Lo fantástico y mitológico nos abre una puerta más allá de lo establecido.
- La funcionalidad en línea ayuda a estar en constante actualización (descargas gratuitas, extensiones de pago).

Aquello que diferencia este tipo de videojuego de las estéticas anteriores son los mundos que cuentan con mayores rangos de selección, tanto a nivel escenarios como en personajes. Por tanto, observamos que tenemos más opciones que en las otras veíamos reducidas. En esta modalidad, la presencia femenina sigue pasando bastante desapercibida, aunque comienza a tener mayor protagonismo.

*Smite* y *LoL* son dos de las muchas plataformas existentes que nos proporcionan infinitas posibilidades de personajes en forma de héroes, campeones o dioses y diosas. Ciertamente es que son preestablecidos por el videojuego, pero con las *skins* podemos cambiar su estética. En ambos casos encontramos tanto personajes femeninos como masculinos, promovido por la presencia de mitología y fantasía.

La inmersión en línea ha facilitado el progreso y evolución del estereotipo estético, aunque los roles siguen siendo los mismos: magos, cazadores, guardianes, guerreros, asesinos...

Por el contrario, *WoW* y *Shaiya* comparten la misma mecánica de juego. Es decir, dependen de otros factores para conseguir los artilugios y objetos que representan al personaje, además de su indumentaria según subimos de nivel. Se trata de un proceso guardado en el que no empiezas de cero. Los roles se mantienen, incluso se añaden otros como oráculos, brujos, arqueros... y se incluyen distintas facciones para que se produzcan batallas entre los jugadores dentro del videojuego.

Un aspecto importante es el concepto utópico, fantástico y mitológico, algo irreal que abre ventanas a mundos poco usuales. Pues nos permite ver animales y diversos seres imaginarios que en otros campos no estábamos teniendo.

Respecto a *Final Fantasy*, contiene variados tipos de enfrentamientos y el modo aventura que, según avanzamos en la historia, vamos mejorando nuestro personaje. La única diferencia es que en éste la dinámica de juego es más pausada porque transcurre por turnos.

Haciendo una breve comparativa entre los personajes del primer bloque de simulación y el segundo bloque de mitología-fantasia, observamos que los primeros tienen mayor libertad. Los jugadores buscan otros estímulos que los segundos no priorizan.

En el primer bloque encuentran independencia dentro de un mundo que les gustaría vivir, es decir, cumplen y satisfacen deseos que no pueden en la vida real. Aunque algunos evaden su realidad a través de métodos no morales y legales que sirven para desahogarse dentro del juego.

Sin embargo, en el segundo bloque buscamos aislarnos de nuestra realidad a otra utópica, fantástica, de ciencia ficción. Dando oportunidad a que ocurra todo lo inimaginable, en la cual podemos tener habilidades y sentirnos poderosos, como, por ejemplo, volar, generar hechizos, manejar armas que no están a nuestro alcance, etc.

Es importante que valoremos que el eje principal es el trabajo en equipo que, aunque en ocasiones haya modos individuales, la mayoría de los videojuegos son en modo cooperativo y grupal. Los jugadores se reparten los roles para crear un conjunto mucho más potente. Así que, la elección del personaje y su rol dependen del jugador, ya que su personalidad y empatía van ligadas.

### 5.2.3 MEDIEVAL

En este tercer bloque, vamos a tratar la ambientación medieval. Pues mantiene relación con el mundo real ligado a otra época concreta de la historia (mundos de caballería, armaduras y otros elementos de la era).

Podría encontrarse dentro del grupo de simulación o fantasía, pero al ser un ámbito tan concreto y no actual o cercano a nuestro contexto, se merece un apartado especial.

Cuando escuchamos medieval lo estamos asociando con un tiempo que ocurrió en la Edad Media<sup>160</sup>, principalmente, un período transcurrido entre los siglos V y XV.

---

<sup>160</sup> G.M.A. (Marzo, 2023). *¿Cuándo empezó y cuándo terminó la Edad Media?* Historia. National Geographic. Recuperado de: [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/cuando-empezo-y-cuando-termino-edad-media\\_16935](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/cuando-empezo-y-cuando-termino-edad-media_16935)



*Figura 107 Abadía de Saint Michel, Francia. Página [lahistoriayjuegodetronos.files.wordpress.com](http://lahistoriayjuegodetronos.files.wordpress.com)*



*Figura 108 Muralla de Ávila, España. Página [masquemurallas.com](http://masquemurallas.com)*

No vamos a centrarnos en los hechos que ocurrieron o dejaron de ocurrir durante aquella época, sino en la faceta más artística, monumental y sociocultural que abarcaba el momento. Además de hablar de las vestimentas y escenarios de ese periodo.



Figura 109 Medieval Town (2013). RhysGriffiths, Deviantart

La indumentaria que podemos encontrar son otros vestuarios y trajes: armaduras, armas, cascos, capas, vestidos... Pues los videojuegos están basados en la cultura e historia del contexto sociocultural. Al igual que existe la occidental, también vemos orientales o árabes.



Figura 110 Indumentaria medieval occidental. Página picsnaper.com



Figura 111 Indumentaria medieval árabe. Página miniaturasmilitaresalfonscanovas.blogspot.com



Figura 112 Armas y otros elementos. Página picsnaper.com



Figura 113 Periodo Heian. Japón medieval. Página arrecaballo.es

Desglosando este campo, encontramos uno de los videojuegos más conocidos<sup>161</sup> que impactó al jugador: *Age of Empires*<sup>162</sup>, un mundo virtual que nos permite crear nuestro imperio y atacar a otros. Dentro del mismo, construimos nuestro propio ejército, zonas de cosechas o de obtención de materiales, así como hierro, madera u oro, incluso, pesca. Además, al conseguir los objetivos, podrás mejorar cada oficio.



Figura 114 Escenario I. Videojuego: Age of Empires (1997)



Figura 115 Escenario II. Videojuego: Age of Empires II HD. Edition

<sup>161</sup> Irwin, M.J. (2009). *The Death of Ensemble Studios*. EDGE. Recuperado de: <https://web.archive.org/web/20090501042941/http://www.edge-online.com/features/the-death-ensemble-studios>

<sup>162</sup> Una serie de videojuegos de estrategia, desarrollado por Ensemble Studios en sus inicios y publicado en 1997.

Las estructuras son distintas unas a otras, pero acordes al contexto de espacio y juego de la época. Algunos ejemplos son las torres de vigilancia, los campamentos, los muelles, los cuarteles, las granjas, etc.



Figura 116 Escenario III. Videojuego: Age of Empires II



Figura 117 Escenario IV. Videojuego: Age of Empires II

En este videojuego se producen batallas entre las distintas civilizaciones: la griega, la egipcia, la persa, la celta, la babilonia y la nórdica, entre otras. Algo que llama la atención y diferencia al resto de videojuegos es que la ciudad crece aun no estando jugando.

En 2010, sacaron al mercado una versión en línea: *Age of Empires Online*, en el cual se permite el modo multijugador.



Figura 118 Escenario V. Videojuego: Age of Empires II. Página Youtube: mario Ovalle

Un videojuego de tipo similar podemos verlo en *Total War*<sup>163</sup>, con gran valor histórico. El jugador controla grupos de unidades multitudinarias de manera sencilla, las cuales no perjudican a aplicar estrategias.

En el 2000, sale su primer lanzamiento: *Shogun: Total War*. Se considera el juego “padre” de toda la saga, basado en el Japón feudal, pues cuenta con una cultura diferente a la occidental.



Figura 119 Escenario I. Videojuego: Shogun: Total War

<sup>163</sup> Una saga de videojuegos de estrategia por turnos y de táctica en tiempo real, publicado en el 2000, desarrollado por The Creative Assembly.

Este juego estuvo pensado para gráficos 2D, aunque, finalmente, se acabaron mudando al 3D. El usuario-jugador sigue siendo en tercera persona y podemos jugar solos o con otros jugadores. Cuenta con un mapa táctico para nuestras tropas, ya que estamos manejando personajes repetitivos y en masa.

Los siguientes videojuegos de la saga fueron evolucionando y tornando hacia una cultura más occidental, en la que, como hemos dicho anteriormente, la historia es un factor clave. Ejemplo de ello, podría ser *Total War Saga: Thrones of Britannia* (2018) o, el más reciente, *Total War Saga: Troy* (2020).

El primero se produce durante la época del 878 d.C., tras la muerte de Ragnar Lodbrok y la invasión de las Islas Británicas<sup>164</sup>. El engranaje de este videojuego gira en torno a reinos que luchan por mantener el poder de las islas.



Figura 120 Escenario II. Videojuego: *Total War Saga: Thrones of Britannia* (2018)

Por otro lado, en *Total War Saga: Troy*, se tomó inspiración de la *Ilíada* de Homero<sup>165</sup>, por lo que se centra en la conocida guerra de Troya<sup>166</sup>. En sus comienzos, se contemplaban ocho facciones y, gracias a la herramienta que nos proporciona Internet, se añadieron varios personajes en sus posteriores actualizaciones.

<sup>164</sup> García, A. (2018). *La historia del legendario Ragnar Lodbrok*. Archivo Historia. Recuperado de: <https://archivoshistoria.com/la-historia-de-ragnar-lodbrok/>

<sup>165</sup> Ortíz, M. (Sin fecha). *La Ilíada de Homero*. Cultura Genial. Recuperado de: <https://www.culturagenial.com/es/la-iliada/>

<sup>166</sup> Anónimo. (Sin fecha). *Mitos y realidades sobre la guerra de Troya*. National Geographic. Recuperado de: <https://www.nationalgeographic.es/historia/mitos-y-realidades-sobre-la-guerra-de-troya>

Al igual que en estos dos casos, ocurre con el resto de los videojuegos de la saga. Cada uno se basa en un momento histórico concreto. Sin embargo, la jugabilidad es la misma.



Figura 121 Escenario III. Videojuego: Total War Saga: Troy (2020)

Por último, hablaremos de *For Honor*<sup>167</sup>, un videojuego ambientado en la era medieval postapocalíptica, el cual está diseñado en 3D. En este juego, nos encontraremos en tercera persona y con un sistema de combate tridireccional.

El jugador puede elegir entre cuatro facciones: los caballeros (la Legión de Hierro), los japoneses (los Elegidos), los vikingos (los Warborn) y los chinos (los Wu Lin). Cada héroe tiene sus propias armas, habilidades y formas de lucha que se distinguen entre sí.

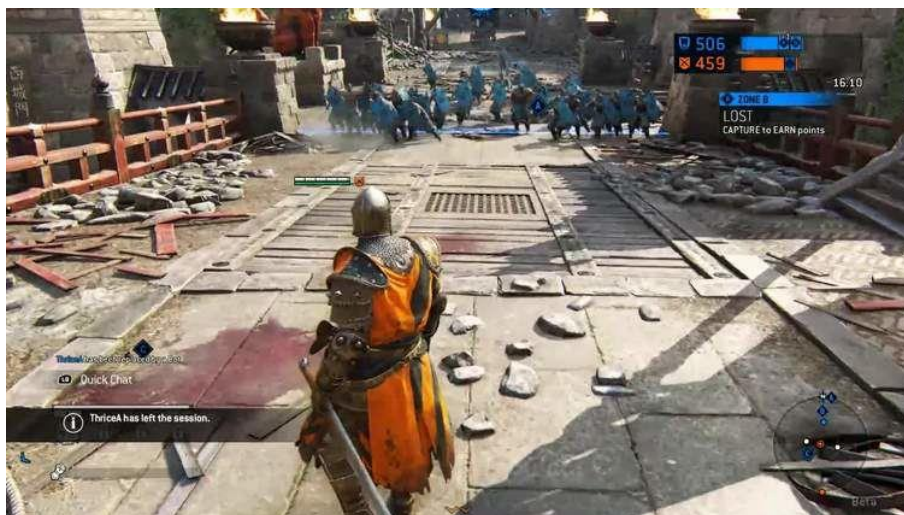


Figura 122 Escenario I. Videojuego: For Honor (2017)

<sup>167</sup> Es un videojuego de acción y combate desarrollado por Ubisoft Montreal y publicado en 2017 por Ubisoft.



Figura 123 Personajes. Videojuego: For Honor (2017)

A diferencia de los videojuegos anteriores, dirigimos un solo personaje y no multitud de ellos masivamente. De igual modo, no podemos olvidar que, en este tipo de juegos solemos ser un jugador manejando distintos roles. Sin embargo, es en este último en el que contamos con un grupo de aliados para combatir y lidiar dentro del juego.

Por otro lado, a pesar de tratar los videojuegos multijugador, nos damos cuenta de que el modo solitario persiste aún: un jugador e, incluso, un jugador manipulando muchos personajes.

Este sistema o patrón de juego nos plantea un tipo de usuario-jugador que nos hace preguntarnos en qué se enfoca tanto a la hora de elegir el personaje como el modo en el que prefiere utilizar uno o varios personajes al mismo tiempo.

Dicho todo esto, de este bloque podemos sacar en claro los siguientes puntos, sin obviar que *For Honor* es el más distinto:

- El estereotipo humano prevalece sobre el resto.
- Los personajes se encuentran de forma grupal: ejército. A veces, ocurren enfrentamientos por turnos.
- Siempre hay un líder dentro de la “manada”, el cual maneja el ejército.
- Volvemos a tener al mismo jugador cubriendo varios roles.
- No podemos personalizar los avatares, pero si elegir cuál queremos.
- Comprobamos que el modo en línea no es tan importante como en otros géneros para poder jugar.

La mayoría de los videojuegos de este ámbito se manifiestan en ejércitos o grupos de personajes establecidos por los mismos para llevar a cabo las distintas batallas.

*Age of Empires* se basa en este sistema de juego. Todos los personajes son de la misma índole. Por eso, se les consideran ejércitos o grupos de ataque. Aunque van liderados tal y como se ha destacado anteriormente.

Sin embargo, en *For Honor* contamos con cierta diversidad, ya que nuestros grupos de ataque están formados por personajes que elegimos. No obstante, no los podemos personalizar como nos gustaría, pero tenemos una gama en la cual si podemos escoger.

El factor en común de todos es el contexto espacial y estético. La unión determina el avanzar en estos videojuegos, ya que para conquistar otros imperios o terrenos debemos colaborar y utilizar la mejor combinación de equipo para vencer.

Como se observa, este tipo de personajes tienen otra dinámica de juego diferente a la de los dos bloques anteriores, ya que están determinados por la época. Cada videojuego tiene sus personajes y cada personaje está preconcebido para un videojuego. Esto es lo que podemos deducir hasta el momento.

En el primer bloque de simulación a la vida real, vemos una selección más natural y similar a la cotidiana, en la que lidiamos con hechos normalizados, aunque no sea así en todos los casos. Ciertamente se nos permitía personalizar nuestro personaje bastante más que en este bloque. El estereotipo humano es el elegido ante el resto.

En cuanto al segundo bloque, diríamos que el estilo medieval podría convivir con el estilo fantástico o mitológico, es decir, ambos estilos están uno dentro del otro. Un ejemplo ambiguo de lo que hablamos (fantasía-medieval), se trataría de *Heroes of Might & Magic (Might &*

*Magic: Heroes*)<sup>168</sup>. En este videojuego se encuentran personajes referentes a seres mitológicos y fantásticos como lo son los dragones. Por este motivo encaja con el bloque anterior, pero, a su vez, la estética medieval y modo de juego lo hacen con este.



Figura 124 Escenario I. Videojuego: *Heroes of Might & Magic VII*

Por lo que, la diferencia no es indispensable que el usuario-jugador tenga en su poder un ejército ni multitudes, pero si se necesita colaboración de todos los jugadores y una buena combinación de todos los roles del equipo para ganar las distintas batallas (por turnos).

Por tanto, hasta ahora podemos ver diferentes escenarios de juego a nivel estético y personajes adaptados al propio campo, aun habiendo algunos que están en todas las tipologías. El estereotipo humano y por jerarquías persiste en todos los géneros de los bloques descritos.

El cambio más radical es la modalidad de juego, es decir, las dinámicas y mecánicas que se producen dentro del videojuego. Eso sí, siempre contextualizadas y con sentido propio del espacio histórico o utópico. Las historias de los videojuegos van ligadas a las de los personajes, conviven unas con otras.

Por eso, es importante tener claro en primer lugar a qué estamos jugando, qué queremos manejar y qué somos capaces de utilizar. Por tanto, seguimos dependiendo de nuestra personalidad y gustos a la hora de escoger.

<sup>168</sup> Es una saga de videojuegos de rol y estrategia por turnos, lanzada en 1995, en el mismo mundo ficticio que la saga *Might and Magic* (serie de videojuegos de rol).

## 5.2.4 FUTURISTA

Cuando hablamos de futuro nos referimos al concepto literal de la palabra y no al movimiento artístico. A pesar de que nos centramos en el aspecto estético y visual.

Esta faceta nos permite viajar en el espacio-tiempo. No obstante, ya hemos recorrido épocas medievales, fantásticas o místicas y bélicas entre otras, es decir, diversas realidades o mundos utópicos. La diferencia principal es que nos transportamos a una época no vivida, de la cual no hay hechos empíricos hasta el momento. Nos adentramos en lo desconocido, algo que como dice la palabra es futuro. Cualquier tiempo pasado deja constancia en la historia de la humanidad. Sin embargo, lo futurista está lleno de incertidumbre.

Por otra parte, cada cual tiene su propia visión de cómo podría ser todo, desde hechos apocalípticos hasta inimaginables escenarios como si de ciencia ficción se tratara. De igual modo, comencemos por definir ciertos conceptos básicos para todos: futuro, futurista y futurismo. Para ello, nos apoyaremos, nuevamente, en la RAE para que se entienda de una forma global:

### “Futuro,ra<sup>169</sup>

1. adj. Que está por venir y ha de suceder con el tiempo.
2. adj. Que todavía no es pero va a ser.
3. m. Tiempo que vendrá.
4. m. Econ. Valor o mercancía cuya entrega se pacta para después de un cierto plazo, pero cuyo precio queda fijado al concertar la operación.
5. m. Gram. Tiempo que sitúa la acción, el proceso o el estado expresados por el verbo en un punto posterior al momento del habla.
6. f. Derecho a la sucesión en un empleo o beneficio antes de estar vacante.
7. m. y f. coloq. prometido (persona comprometida con otra en matrimonio).”

### “Futurista<sup>170</sup>

1. adj. Perteneciente o relativo al futurismo.
2. adj. Partidario o seguidor del futurismo.”

---

<sup>169</sup> Real Academia Española. (2019). *Diccionario de la lengua española* (23ed.). Consultado en: <http://www.rae.es/rae.html>

<sup>170</sup> Ibid.

**“Futurismo<sup>171</sup>**

1. m. Actitud que se caracteriza por especular, sin base científica, sobre el futuro.
2. m. Movimiento impulsado a comienzos del siglo XX por el poeta italiano F.T. Marinetti, y que expresa artísticamente los avances de la técnica y de la sociedad moderna.
3. m. Méx. electoralismo.”

De todas las definiciones vamos a quedarnos con las que de verdad tienen que ver con el tema que estamos tratando:

- Algo que está por venir y va a suceder.
- Especulación sin base científica. Incertidumbre.

Entonces, deducimos que es algo que no conocemos a ciencia cierta, relacionado con la alta tecnología e inimaginable hasta la fecha. Por tanto, podemos encontrar a los robots, personajes arquetípicos estéticos. Además de cualquier sucedáneo: ciborgs, androides, biónicos...

Uno de los videojuegos que engloba este género es *Aion*<sup>172</sup>, ya que cuenta con robots. Ciertamente conviven con otras especies existentes en el mundo fantástico. Por ello, este videojuego es una mezcla de distintos personajes, aunque, a veces, pueden ser mecanismos de apoyo. Es decir, son sus herramientas, componentes y monturas, éstas son las que hacen que aparezcan estética futurista.



Figura 125 Personaje I. Videojuego: Aion I

<sup>171</sup> Ibid.

<sup>172</sup> Es un videojuego de rol multijugador masivo en línea, desarrollado y publicado por la compañía surcoreana NCSoft en 2009, el cual combina combates entre los jugadores y el entorno.

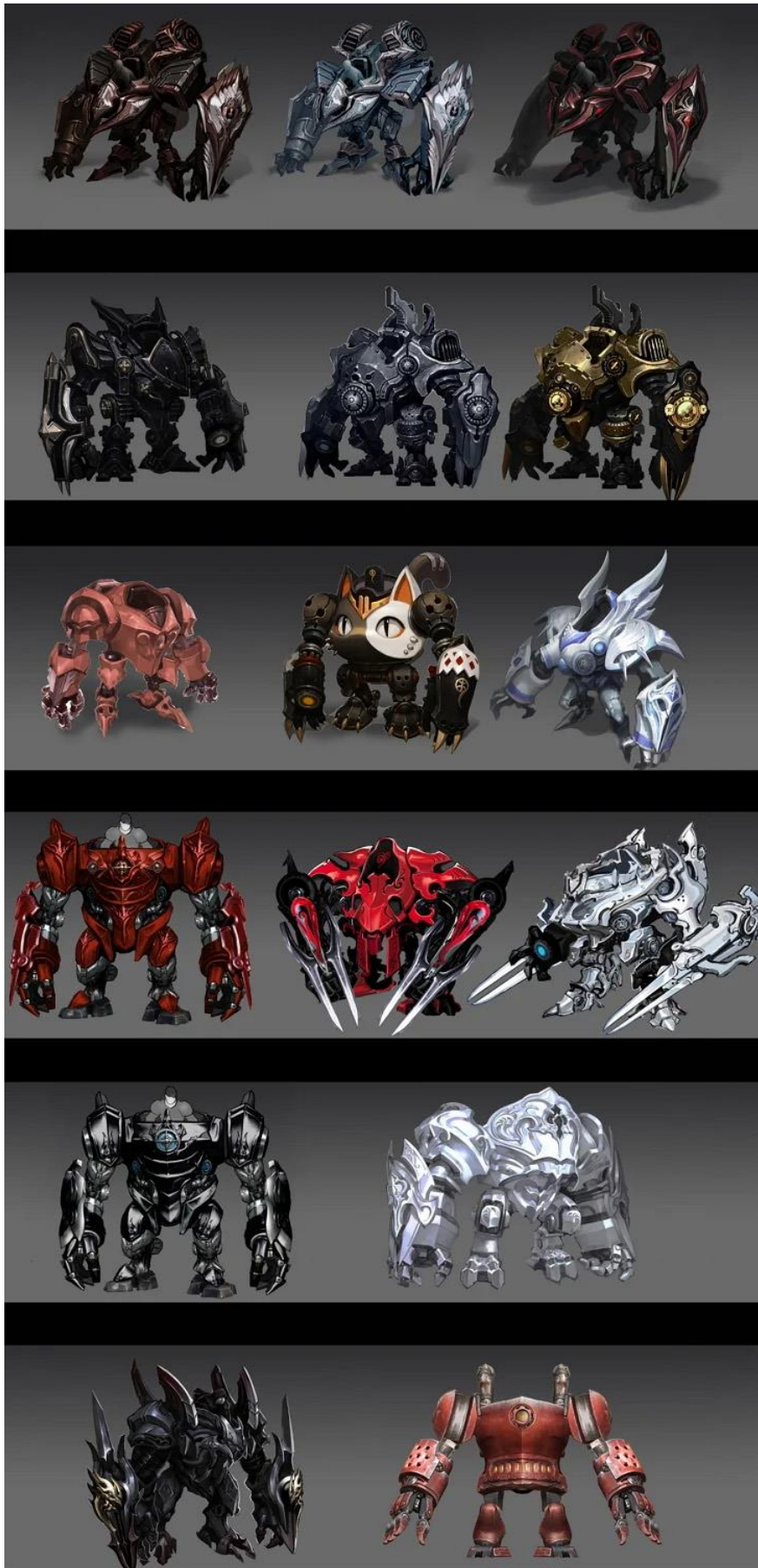


Figura 126 Personajes II. Videojuego: Aion

Los escenarios van condicionados a una ambientación propia de la ficción, es decir, la fantasía aplicada al género futurista, van más allá de lo tangible e imaginable por el ser humano. Ciudades inmersas bajo una tecnología que parece magia. Colores que tienden a ser fríos y azulados, sin vida terrestre como tal. Comenzamos a ver contenido futurista, algo que en los otros videojuegos todavía no lo hacíamos.



Figura 127 Escenario I. Videojuego: Aion II

Con *Aion*, hablamos de un juego que requiere progresión en el tiempo para que mejoremos nuestro personaje. De igual modo, necesitamos colaboración con otros personajes para cuidar nuestra facción y luchar contra nuestros enemigos. Indiferentemente, esto no es lo que nos difiere sino el hecho en sí de que aparezcan personajes de rasgos futuristas y de que el espacio también lo sea.



Figura 128 Enfrentamiento de dos personajes. Videojuego: Aion III

Como podemos observar en la imagen anterior, los personajes no parecen ubicarse en una época futura. Sin embargo, son los pequeños detalles, como sus trajes o armas, las que forman parte del mundo futurista. En este caso, sus armas integran un componente tecnológico avanzado que marca la diferencia con el resto de los personajes.

Otro aspecto distintivo es la interfaz de creación de personajes. Pues es posible observar cómo se nos permite escoger a nuestro acompañante, un robot. La opción de ofrecer personalizar nuestro personaje hace más atractivo el querer jugar e inmiscuirnos en esta realidad futurista.

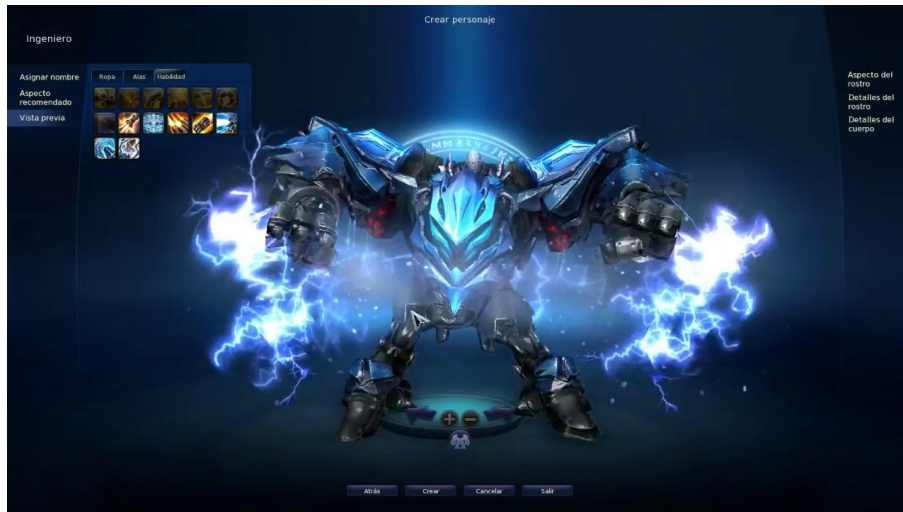


Figura 129 Interfaz de selección de personaje. Videojuego: Aion

Por otra parte, contamos con *Xenoblade Chronicles X*<sup>173</sup>, un juego que le da prioridad a la personalización del personaje, el cual busca su supervivencia en el “Exo-Planeta Mira”, lugar habitado por dos razas de alienígenas: los “Ghosts” y los “Ganglion”.



Figura 130 Personaje I: Ghost. Videojuego: Xenoblade Chronicles X

<sup>173</sup> Es un videojuego de rol, conocido como *XenobladeX*, desarrollado por Monolith Soft y publicado en 2015 por Nintendo para consolas Wii U. Se trata de una secuela espiritual del juego *Xenoblade Chronicles*.

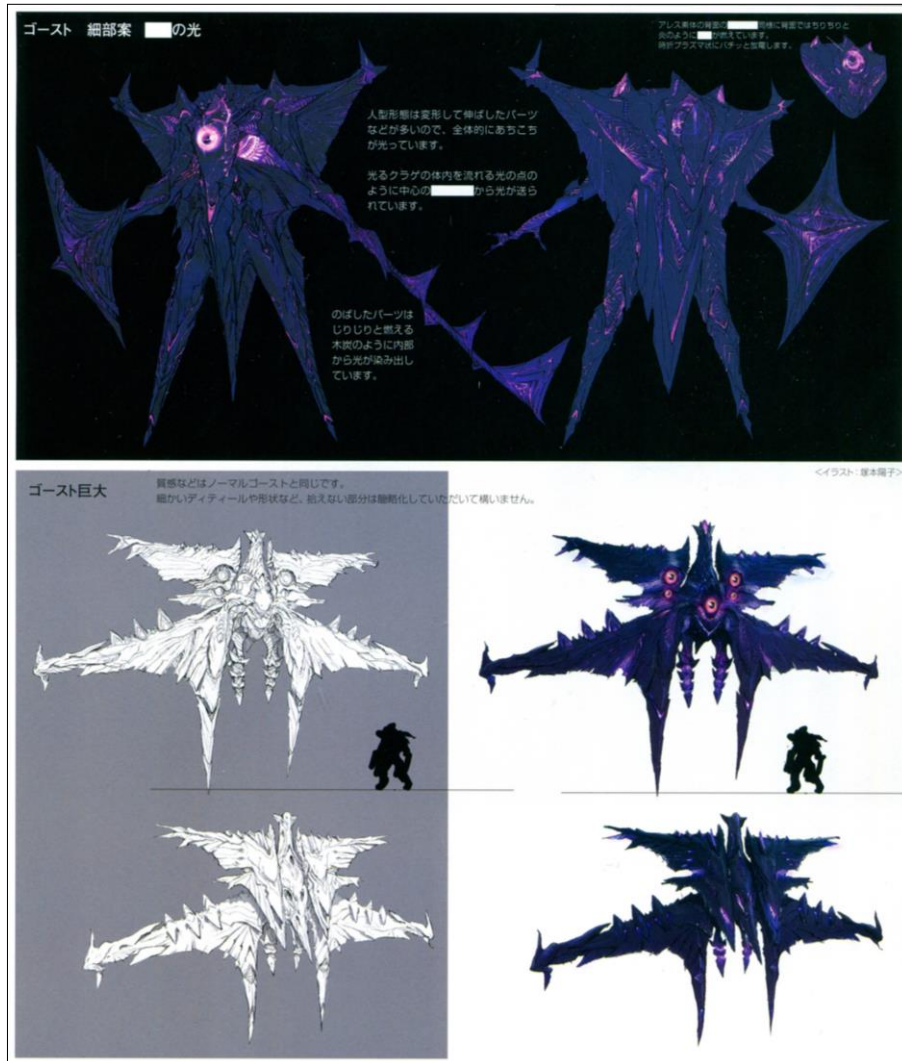


Figura 131 Personaje II: Ghost. Videojuego: Xenoblade Chronicles X



Figura 132 Personaje III: Goetia (Ganglion). Videojuego: Xenoblade Chronicles X

Al igual que en otros juegos, comenzó con el modo solitario, pero tiene integrado el modo multijugador. Así que su mayor rasgo diferenciador es una notoria personalización de los distintos personajes y los escenarios en los que nos involucramos.

*Overwatch*<sup>174</sup> es otra muestra del concepto visual que queremos contemplar en este bloque. En este videojuego cada equipo consta de seis integrantes y héroes con habilidades y movimientos específicos. Existen tres clases o roles dentro del juego: daño, tanque y apoyo. Esta taxonomía suele ser genérica en la mayoría de los videojuegos.

La dinámica de juego es defender y atacar los puntos de control. La acumulación de puntos desbloquea recompensas estéticas. Por tanto, hablamos de un videojuego que le da prioridad a un aspecto exterior que, en este caso, no influye en el desarrollo de éste.

La ambientación escénica cuenta con diferentes espacios tanto reales como ficticios, es decir, desde ciudades cosmopolitas hasta terrenos de otras épocas. La estética de los distintos héroes va ligada a la temática futurista debido a la incorporación de esas armaduras y vestimentas, las cuales provocan una potenciación visual en la presencia del personaje. Pues denotan ser poderosos gracias a los elementos de ataque que salen del propio avatar.



Figura 133 Personaje I. Videojuego: Overwatch

Aparte de estos héroes, existen otros de características comunes a lo que estamos acostumbrados. No obstante, no dejan de catalogarse dentro de este género porque conviven entre sí, ya que los personajes que contienen elementos futuristas no dejan indiferente al jugador.

---

<sup>174</sup> Es un videojuego de disparos en primera persona multijugador, desarrollado y lanzado por Blizzard en 2016.



Figura 134 Personaje II: Null Sector. Videojuego: Overwatch

Se podría destacar que los elementos terciarios que complementan al personaje, ya sean sus armas como sus habilidades especiales, van ligados a la estética del personaje y su constitución. Por ejemplo, si contamos con un personaje robusto y le aplicamos que su habilidad característica sea tener mayor velocidad de movimiento es bastante contradictorio. La lógica nos dice que debería ser un personaje de constitución fina, el cual cuente con una mayor agilidad de movimiento sin que al jugador le genere un rechazo. Sin embargo, buscaremos luchar contra este concepto más adelante.



Figura 135 Personaje III: Wrecking Ball. Videojuego: Overwatch

Quizá otro componente importante en este videojuego se trata del modo liga. Se trata de una función implementada dentro del juego, en la cual un número de personas se reúne a competir con otros equipos a un nivel superior. No solo *Overwatch* cuenta con este recurso. Son muchos los videojuegos que tienen su propia liga oficial y profesional, aparte de las del juego (*League of Legends*, *Smite*, *Counter-Strike...*). Para ello, cada equipo debe generar su propio emblema y obtener el logo que los identifique. En este juego en concreto, podemos ver cómo afecta a la estética del equipo que les diferencia del oponente.

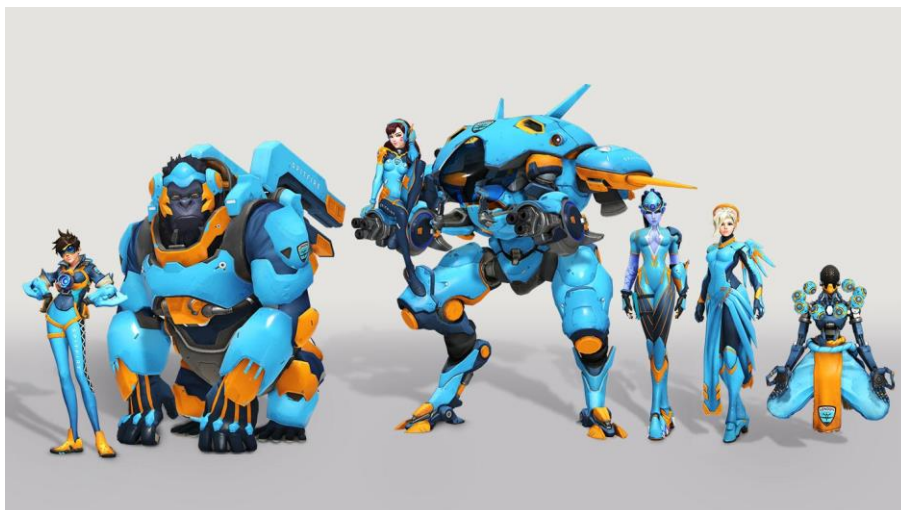


Figura 136 Personajes IV: Equipo de liga. Videojuego: *Overwatch*

Por otro lado, tenemos a *Halo*<sup>175</sup>, un videojuego que gira torno a una batalla interestelar entre la especie humana y los alienígenas. Esta franquicia de videojuegos apostó por dar un paso a la ilustración física, es decir, por una serie de novelas y cómics<sup>176</sup>. Como en este caso, encontramos varios ejemplos, aunque lo común es el proceso inverso hacia la gran pantalla.

Con *Halo*, nos adentramos en un enfrentamiento entre dos razas distinguidas. La más sencilla definición del videojuego es la de un mundo artificial con forma de anillo creado en el espacio sideral dando nombre al mismo. El jugador se dispone a ejercer su rol, un soldado genéticamente mejorado y acompañado de Cortana, una inteligencia artificial. A lo largo del camino deberá enfrentarse con extraterrestres tanto a cuerpo a cuerpo como en vehículos.

---

<sup>175</sup> Es una franquicia de videojuegos de disparos en primera persona de ciencia ficción desarrollada por Bungie Studios en 2001 y publicada por Xbox Game Studios.

<sup>176</sup> Martín, C. (Enero, 2012). *Del videojuego al comic: "Halo: Levantamiento". Portada, crítica, sinopsis y las mejores imágenes del cómic de Bendis y Maleev*. Blog: "Hablando de cómics". Recuperado de: <https://hablandodecomics.wordpress.com/2012/01/15/videojuego-comic-halo-levantamiento-portada-critica-sinopsis-imagenes-comic-bendis-maleev/>

A distinción del resto de videojuegos, es un modo historia. Aunque alguna versión nos da la opción multijugador para llevar nuestros cometidos, como en la última entrega (*Halo Wars 2*, 2017).

Los escenarios son de ciencia ficción. Mundos utópicos hasta el momento, al menos, la parte interestelar. La mezcla de tecnología e inteligencia artificial es la clave fundamental de este videojuego. Sin embargo, encontramos algunos escenarios que comparten algunos parámetros conocidos como los desiertos.



Figura 137 Escenario I: Concept Art. Videojuego: Halo 5: Guardians

Por ende, los personajes están relacionados a la temática robótica y artificial. Volvemos a encontrarnos armaduras y elementos terciarios que van más allá de lo habitual y nos ayudan a combatir contra el adversario.



Figura 138 Evolución del personaje principal. Videojuego: Halo

Al igual que ocurre con *Overwatch*, al estar en primera persona, solo vemos el arma y no nos vemos de forma externa. Sí vemos lo que nos rodea pero no a nosotros mismos. Cuando completamos el nivel que se nos propone, en la animación que nos encauza en la historia, sí podemos proyectarnos y vernos desde un punto externo. En *Halo*, observamos que las estructuras son meramente metálicas y hasta galácticas.



Figura 139 Equipo Azul. Videojuego: Halo 5

Un dato importante que hasta ahora no se ha mencionado, especialmente en estos tipos de videojuegos, es tener en cuenta nuestra posibilidad de sobrellevarlos. No todo el mundo puede jugar los mismos juegos por motivos externos: nuestra salud visual.

Sabemos que nuestra frecuencia de visión mínima oscila entre 30-60 Hz. A partir de 60 Hz, cuesta más distinguir el movimiento, pero podemos llegar hasta 200 Hz<sup>177,178</sup>, aproximadamente. Con esto queremos decir, que los videojuegos *shooter*, como estos o los de primera persona, van a una gran velocidad con un mayor movimiento en el espacio periférico que si no estamos acostumbrados a jugar pueden ocasionarnos ciertos mareos. Sin embargo, el ojo se puede entrenar. De igual modo, debemos tener presente que este tipo de problemas pueden ocurrir y hay que tener cuidado, es decir, saber detectarlo para parar a tiempo.

---

<sup>177</sup> Gómez, B. (2020). *¿Cuántos FPS ve el ojo? ¿Distinguimos más de 30 FPS?* Profesional Review. Recuperado de: <https://www.profesionalreview.com/2020/11/17/cuantos-fps-ve-el-ojo-distinguimos-mas-de-30-fps/>

<sup>178</sup> Alonso, R. (2021). *¿Cuántos FPS puede ver realmente el ojo del ser humano?* HardZone. Recuperado de: <https://hardzone.es/tutoriales/rendimiento/fps-ojo-humano/>

Este fenómeno tiene un nombre: cinetosis<sup>179,180</sup> (trastornos producidos en el organismo a causa del movimiento). A veces, con jugar más lejos o con juegos que nos permiten salir de la primera persona pueden calmar este desorden. Por otro lado, dependiendo del modo de juego y visión puede darnos mayor jugabilidad y satisfacción visual.

Retomando el asunto, los personajes en este videojuego hemos dicho que al estar en primera persona solo vemos nuestro elemento distintivo del resto, pero desde fuera el resto si nos pueden ver.

No obstante, dentro del videojuego vemos diferentes personajes que están controlados por la IA<sup>181</sup>. En esta ocasión, se trata de los personajes a los que nos enfrentamos. No debemos olvidar que también son personajes principales (incluso antagonistas) aunque no estén controlados por el usuario-jugador, pero sin ellos no tendríamos la historia entera. En la versión multijugador no nos centramos tanto en el modo historia sino en el propio enfrentamiento entre equipos.



Figura 140 Personaje I: Enemigo. Videojuego: Halo 5

<sup>179</sup> González, S. (2017) *¿Qué es la cinetosis y cómo afecta en los videojuegos?* MeriStation. Recuperado de: [https://as.com/meristation/2017/07/11/noticias/1499763540\\_167532.html#:~:text=Siendo%20concisos%2C%20la%20cinetosis%20se,pasando%2C%20y%20eso%20puede%20confundirnos](https://as.com/meristation/2017/07/11/noticias/1499763540_167532.html#:~:text=Siendo%20concisos%2C%20la%20cinetosis%20se,pasando%2C%20y%20eso%20puede%20confundirnos)

<sup>180</sup> Roca, J. (2021). *¿Por qué te mareas al jugar y qué puedes hacer para solucionarlo?* HardZone. Recuperado de:

<https://hardzone.es/tutoriales/rendimiento/cinetosis-mareos-jugar-causas-soluciones/>  
<sup>181</sup> Inteligencia Artificial. Nos referimos a los personajes que están programados y automatizados para enfrentarse a los jugadores.



Figura 141 Personaje II: Enemigo. Videojuego: Halo 5

Por último, hablaremos de *Anthem*<sup>182</sup>, un videojuego ambientado en un planeta sin nombre, el cual mezcla la tecnología más evolucionada con antiguas civilizaciones y combates contra enemigos. Un dato anecdótico es que nos vemos influenciados por el tiempo climático.



Figura 142 Escenario I. Videojuego: Anthem

---

<sup>182</sup> Es un videojuego de acción multijugador en línea, desarrollado por Bioware y lanzado por Electronic Arts en 2019.



Figura 143 Escenario II. Videojuego: Anthem

Como podemos observar en las imágenes, vemos dos escenarios completamente distintos. En el primero apreciamos algunos elementos tecnológicos, mientras el segundo está influenciado por aspectos más cercanos a nuestras civilizaciones. Pues vagaremos por mundos que dependen unos de otros.

Como ha ocurrido con otros videojuegos, tiene un modelo de negocio basado en *free to play*<sup>183</sup> para conseguir retener a un mayor público. Esta estrategia de mercado ha sido utilizada en muchos casos, como en *Apex Legends*<sup>184</sup>, *Smite*, *League of Legends*, *Fortnite*...

En cuanto a los personajes se ven caracterizados, en su demasía, por tecnología avanzada, es decir, futurista. Además, los personajes tienen la habilidad de sostenerse en el aire flotando, incluso, volar cuando te mueves a través del mundo. Este elemento distintivo es atractivo para muchos de los jugadores. Las clases que podemos encontrar dentro del videojuego están clasificadas en cuatro grupos:

- *Colossus*: tanque cuerpo a cuerpo.
- *Storm*: jugador de larga distancia.
- *Ranger*: multifacético para diferentes momentos y misiones.
- *Interceptor*: ligado a la velocidad.

<sup>183</sup> Fernia, M. (2019). *Nuevo rumor abre la puerta de Anthem al free to play y a EA Access*. SomosXBOX. Recuperado de: <https://www.somosxbox.com/nuevo-rumor-abre-la-puerta-de-anthem-al-free-to-play-y-a-ea-access/819529>

<sup>184</sup> Es un videojuego gratuito de batallas y disparos en primera persona, desarrollado por Respawn Entertainment y publicado por Electronic Arts en 2019.

En esta ocasión, vamos a analizar un poco más cada rol para observar algunas diferencias con otros juegos. En primer lugar, el *colossus* es un jugador de corta distancia y, además, aguanta el golpe, el daño. También es aquel que mantiene al equipo fuera de peligro. Si recordamos en apartados anteriores, vemos que es un personaje que está dentro del grupo físico-tanque (guardián-defensor) y, por tanto, debe estar en primera línea al ser el que más daño soporta.

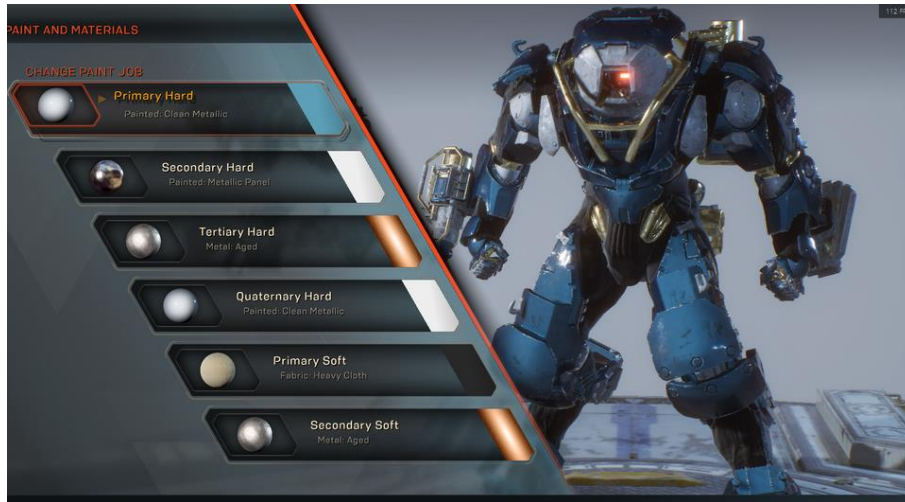


Figura 144 Personaje I: Colossus. Videojuego: Anthem

En segundo lugar, tenemos los de larga distancia, pero con el binomio físico-mágico. Los *storm* vendrían a ser nuestros cazadores, arqueros y personajes de magia que se defienden en la distancia. Pues toleran menos el daño, pero su poder elemental es mucho más potente.

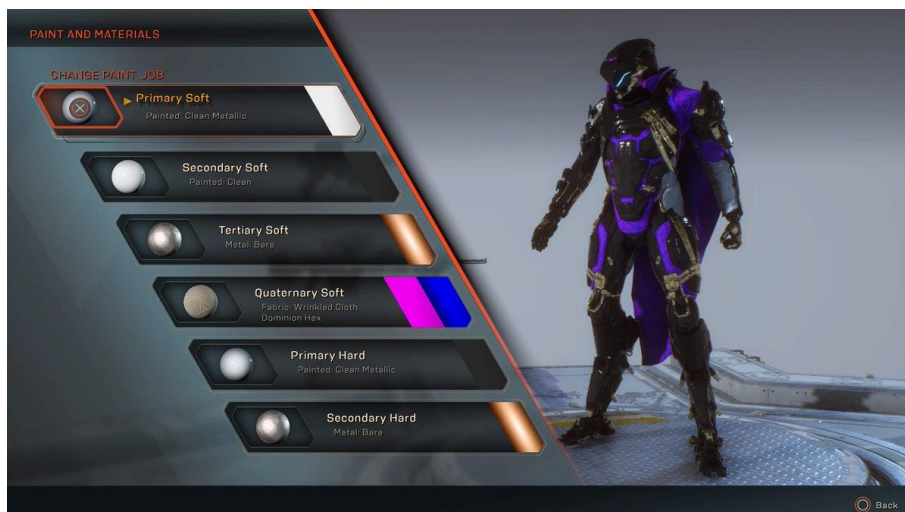


Figura 145 Personaje II: Storm. Videojuego: Anthem

Como tercera clase, contamos con el *ranger*, personaje físico de corta distancia que puede ser un soporte y apoyo al equipo gracias a sus habilidades especiales.



Figura 146 Personaje III: Ranger. Videojuego: Anthem

Por último, tenemos al *interceptor*, tan veloz que es perfecto para inmischirse sin ser visto, tan rápido que sus ataques no se puedan prever. Algo así como un “ninja”. De corta distancia y físico.

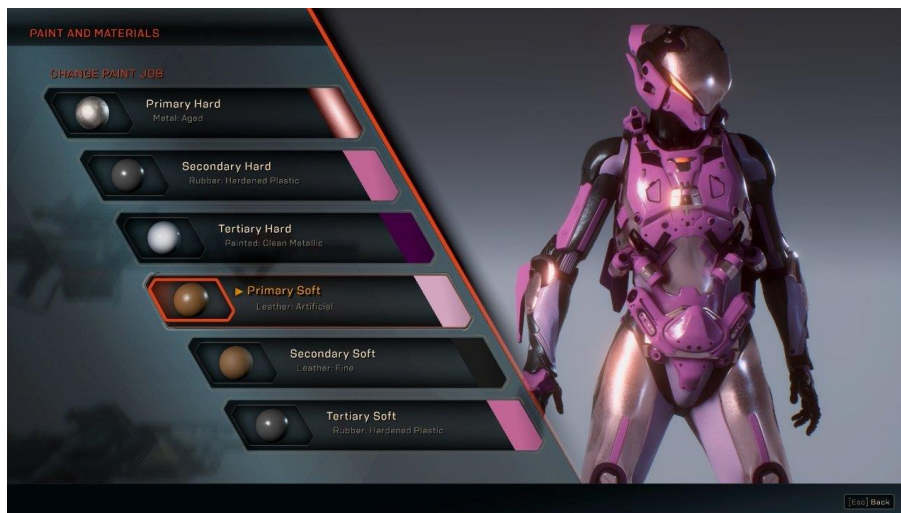


Figura 147 Personaje IV: Interceptor. Videojuego: Anthem

Como hemos observado en las cuatro clases de este videojuego, todos comparten características en común. La más visual ante nuestros ojos es la de sus armaduras tecnológicas y artificiales que recomponen el cuerpo del personaje. Cada cual con sus habilidades y movimientos apropiados del mismo, dando coherencia al avatar que jugamos.



Figura 148 Personajes V. Videojuego: Anthem

Por tanto, de este punto podemos esclarecer las siguientes premisas:

- Los personajes ya no son solo humanos, sino que son una versión mejorada de los mismos. Incluso, con tecnología avanzada en su genética.
- No hay un líder como tal. Todos forman parte de un todo. Mayor igualdad.
- La estética es totalmente distinta a los demás grupos, ya que contamos con un elemento que no tienen.
- Los escenarios se alejan de lo que estamos acostumbrados, aunque, en ocasiones, conviven los espacios terrenales con los siderales.
- Posibilidad de customizar el personaje a la hora de elegirlo.
- Podemos ganar *skins* que no nos proporcionan ningún poder extra, que nos “decoran” en estética visual, en general.
- La variedad entre mujer y hombre no es tan evidenciada como en otras categorías. Más unificación de género.
- El modo historia tiene gran importancia, pero la modalidad en línea ayuda al usuario-jugador a quedarse en ese videojuego.

Llegados a este punto, consideramos ciertos aspectos en común entre *Aion* y *Anthem*. Ambos juegos contienen personajes que tienen una habilidad especial de volar o moverte fuera de superficie terrenal. Incluso el poder de teletransportarse. La estética los acompaña a la hora de adentrarte en materia, tanto a nivel visual como conceptual. En el primero, en forma de alas y, en el segundo, como componente extra del personaje.

Respecto a *Halo*, tenemos el lazo de unión de ser un modo historia. Mientras que *Aion*, conserva su modo multijugador desde el inicio dando lugar a alianzas sin necesidad de un modo especial. Sin embargo, con *Anthem* comparte la estética robótica y tecnológica.

*Overwatch* nos da la posibilidad de convivir con multitud de personajes: unos más humanizados y otros influenciados por lo artificial, los cuales requieren tecnología avanzada. Al igual que nos ocurre en *Aion* con sus personajes, podemos encontrarnos de un estilo o del otro.

Con todo esto vemos en este bloque el fuerte predominio de los parámetros y elementos futuristas que están relacionados con la tecnología e inteligencia artificial. Además de que los escenarios y ambientaciones se adecuan a la temática, dándonos así una homogeneidad. Los personajes se encuentran revestidos de armaduras que potencian al mismo.

A diferencia del primer bloque, estos no simulan a la vida cotidiana ni a los humanos ni nada que se le asemeje. Nos encontramos en mundos totalmente paralelos, lo real contra lo ficticio, al menos de momento. La indumentaria es contrapuesta, de algo ornamental y cotidiano a una destacada por los avances tecnológicos. En algunos casos, la dinámica evolutiva si puede coincidir como en *Call of Duty*, *Counter-Strike* o *Fortnite*.

En cuanto al segundo bloque, si vemos coincidencias a nivel fantasioso-futurista, es decir, ficticio y de ciencia ficción. Solamente que unos destacan por su semejanza con la especie humana. Aunque algunos monstruos quedan en el imaginario más absoluto y otros a diferentes posibles animales. Por el contrario, podemos percatarnos cómo las dinámicas de juego son las mismas, a pesar de que contengan modo historia en algunas: *League of Legends*, *Smite*, *Shaiya* o *World of Warcraft*. Otro contrapunto interesante es que una se basa en la historia y lo pasado y la otra utiliza los conocimientos adquiridos para evolucionar en lo futurista. Pero, tienen un punto en común: la ciencia ficción.

En el tercer bloque, encontrábamos los de estilo medieval que, aunque a priori no compartan grandes elementos, tenemos el principal: la armadura. Tanto en este apartado como en el futurista destacan las armaduras solo que unas ligadas al pasado y otras al futuro con el plus de inteligencia artificial.

Por tanto, hacemos énfasis en la tecnología evolutiva que proporciona distintos aspectos estéticos que las otras categorías no lo hacen. Esto repercute a la ambientación y escenografía, pero no a la dinámica de juego. No obstante, pueden desarrollarse habilidades o poderes

distintivos en los personajes debido al extra tecnológico. De igual forma, no es necesario que sea así, pero sí resulta mucho más atractivo para el que lo juega, ya que busca sobresalir al resto y puede ayudarlo, sin quedarse en un mero componente estético.

De todos modos, comparten la función multijugador en su mayoría y eso es algo que no cambia por muchas clases que dispongamos. Cuando es en grupo es en modo multijugador y cuando es individual es en modo historia, aunque en este último, puede ser progresiva y colaborativa con otros usuarios-jugadores del videojuego.

### 5.3 REALIDAD VIRTUAL (RV). REALIDAD AUMENTADA (RA)

Para desarrollar este punto debemos primero explicar qué es la realidad virtual<sup>185</sup>. Es importante diferenciarlo del mundo o espacio virtual, ya que nos sumergimos dentro de un entorno proyectado de una forma más o menos física. Mientras que cuando jugamos en un mundo virtual lo hacemos de una forma externa.

Como ya hemos hablado anteriormente, todo elemento electrónico o, más bien, tecnológico está formado por una parte de *hardware* y otra de *software*. Con la realidad virtual tratamos de sumergirnos en un entorno ficticio generado informáticamente a través de unas gafas de realidad virtual. Nos permite estar presentes con los sentidos en otro espacio proporcionándonos sensación de realidad.

Uno de los pioneros en este campo es Jaron Lanier<sup>186</sup>. A finales de los años 80, viralizó este fenómeno: la realidad virtual. Constituyó la primera compañía en vender productos de esta envergadura.

Aunque no es del todo imprescindible, para muchos de los videojuegos o experiencias virtuales, se necesita el Internet. Sin olvidar que tenemos que ocupar un sistema que aguante la carga continua de información.

Otro hecho remarcable en este campo es que no podemos estar tanto tiempo como nos dedicamos en otro dispositivo porque nuestra vista se podrá sentir cansada. Además de no ser recomendable para nuestra

---

<sup>185</sup> Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M. (2008). *La psicología de los videojuegos: Un modelo de investigación*. Málaga, España. ED: Aljibe.

<sup>186</sup> Lanier, J. (Sin fecha). *Web resources related to Jaron Lanier*. Jaron Lanier. Recuperado de: <http://www.jaronlanier.com>

salud. También es importante decir que no es una modalidad para todos los públicos, ya que la vista de un menor en pleno desarrollo visual podría verse afectada.

Por tanto, con la realidad virtual creamos espacios ilusorios<sup>187</sup>, en los que nuestros sentidos se ven atraídos y convencidos por esa nueva realidad. De todas las maneras, si queremos una descripción básica y sencilla acerca de la realidad virtual<sup>188</sup> podemos acudir a la RAE:

**“Realidad virtual**

1. f. *Inform.* Representación de escenas o imágenes de objetos producida por un sistema informático, que da la sensación de su existencia real.”

Dicho esto, sí encontramos videojuegos en este nuevo mercado, solo que no están tan desarrollados ni avanzados como pudieran estar los demás. A priori, los usuarios-jugadores tendrán que jugar de una manera individual y solitaria, ya que el modo multijugador aún no está tan implementado.

Para poder jugar en realidad virtual necesitaremos las gafas de realidad virtual. Además de un soporte que nos permita vivir la experiencia o videojuego. Las experiencias son las protagonistas de este género porque, de momento, es donde más auge está teniendo.

No obstante, tenemos que ser conscientes de que nos moveremos “virtualmente” y no físicamente como tal. O sea, limitaremos el espacio que vamos a usar para que cuando nos movamos más de la cuenta seamos capaz de percibirlo. Normalmente, ubicamos los sensores de tal forma que se forme un cuadrado.

Una vez aclarada la idea, ya estamos preparados para profundizar en cómo se muestra el tipo de personaje que controlamos dentro de los videojuegos de realidad virtual. Ciertamente es que en este tipo de juegos el avatar que representamos es una proyección de nosotros mismos que, incluso, podemos vernos a través de las gafas de realidad virtual. Esto no quiere decir que dejemos de lado el hecho de poder personalizar nuestro personaje, sino que el abanico de posibilidades se amplía.

Por otro lado, observamos la presencia de la temática de realidad virtual en otros medios como en *Sword Art Online (SAO)*<sup>189</sup>. El anime de esta

<sup>187</sup> Gavilán, I. (2018). *Realidad virtual y filosofía: una digresión*. Recuperado de: <http://ignaciogavilan.com/2018/08/27/>

<sup>188</sup> Real Academia Española. (2019). *Diccionario de la lengua española* (23ed.). Consultado en: <http://www.rae.es/rae.html>

<sup>189</sup> Franquicia japonesa creada por Reki Kawahara, que trata sobre la realidad virtual y con presencia en novelas, mangas, anime... desde 2002.

historia se centra en unos jóvenes que, a través de un casco, *Nerve Gear*, se adentran en un entorno virtual. Allí se reúnen y conviven en distintas alianzas y gremios, a la vez que, progresan en el juego y se hacen más fuertes. Los principales personajes son: *Kirito-Kun* y *Asuna-San*.



Figura 149 Personajes principales. Anime: *Sword Art Online*. Página [wallpapersafari.com](http://wallpapersafari.com) por AkayukiNina

Junto a otros personajes recorren distintos mundos en busca de derrotar al jefe final y así ser liberados del creador. Cada personaje mantiene su similitud y características físicas de la vida real. Algunos cambian sus nombres o aspectos que quieren mejorar, ya que esta modalidad se lo permite. Indudablemente los personajes obtienen habilidades y poderes que en la vida real no tienen, adoptadas dentro del mundo ilusorio.

Los protagonistas son dos personajes cuerpo a cuerpo que deben ser ágiles, ya que son de ataques rápidos, pero frágiles. Aunque Asuna en distintas etapas se convierte en un personaje que utiliza magia.

Más adelante, entraremos en una profundización de cada personaje, pero ahora queremos encauzarlo a lo que nos concierne. La realidad virtual ha querido llevar este anime a ser una experiencia jugable<sup>190</sup>.

En 2016, IBM y Namco Bandai<sup>191,192</sup> presentan una adaptación del anime en forma de videojuego. En este evento participaron 208 personas seleccionadas entre 100 mil voluntarios.

---

<sup>190</sup> Cervera, G. (Junio, 2017). *Sword Art Online (SAO): Realidad Virtual y Cómputo Cognitivo*. Intechractive. Recuperado de: <http://intechractive.com/sword-art-online/>

<sup>191</sup> IBM. (2016). *Game or reality? "Sword Art Online: The Beginning, Sponsored by IBM" takes a stab at the future of technology*. Mugendai. Recuperado de: <https://www.mugendai-web.jp/vrmmo-project/archives/en01.html>

<sup>192</sup> IBM. (2016). *A detailed look at the system behind "Sword Art Online: The Beginning, Sponsored by IBM"*. Mugendai. Recuperado de: <https://www.mugendai-web.jp/vrmmo-project/archives/en02.html>

Deciden sustituir el casco *Nerve Gear* por las plataformas *Oculus Rift* y *HTC Vive VR*<sup>193</sup>. Uniendo estos elementos a una tecnología que soporte el procesamiento de alto rendimiento pudieron permitir que se encontraran hasta cuatro jugadores en el mundo virtual. Si siguiéramos avanzando en esta modalidad, estaríamos ante un nuevo género *Virtual Reality Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (VRMMORPG)<sup>194</sup>.

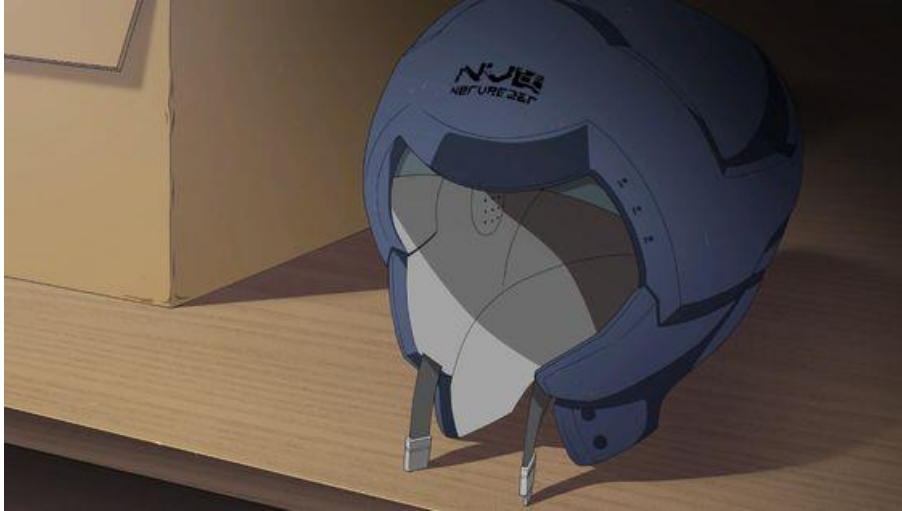


Figura 150 Casco Never Gear. Anime: Sword Art Online. Página Pinterest por Ike Sant

En primera estancia, los jugadores se ponían el casco y se situaban en su zona de confort, analizando todo lo que les rodea y haciéndose al medio.



Figura 151 SAO: The Beginning (I). Página Mungendai.com por IBM

<sup>193</sup> IBM España. [IBM España]. (2016). *Sword Art Online: The Beginning*. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=fcGhGEfHdWs>

<sup>194</sup> Anónimo. (2022). *El futuro de los juegos MMO para VR y más allá*. *Plarium*. Recuperado de: <https://plarium.com/es/blog/vr-tec-futuro-realidad-virtual/>

Algo diferente a lo que tenemos a nuestra disposición es que tiene un mayor número de sensores en las articulaciones humanas. Es por ello, que no se necesitan controles y lo dirigimos nosotros mismos.



Figura 152 SAO: *The Beginning* (II). Página Mungendai.com por IBM

A continuación, te adentrabas en el entorno del videojuego: *Sword Art Online: The Beginning*. Dentro del espacio, el jugador exploraba su cuerpo en 3D, transformándose así en su propio avatar. Éste podía moverse por el mundo sin controles físicos específicos de un mando.



Figura 153 SAO: *The Beginning* (III). Página Mungendai.com por IBM

Con este experimento de IBM observamos que no hay límites en cuanto a tecnología. Simplemente, falta pulir y que llegue a un público objetivo más amplio.

Cierto es que sí existen bastantes juegos de acción en modo individual, la mayoría *shooter*. Este modelo puede ser el más común encontrado dentro de la realidad virtual. Algunos de los videojuegos que ya están en el mercado o están por venir son: *Beat Saber*, *Blood & Truth*, *Wolfstein: Cyberpilot*, *Astro Bot Rescue Mission*, *Arizona Sunshine*...

Llegados a este punto, nos preguntamos si la realidad virtual nos permite crear el personaje a nuestro antojo o si nos sentimos realizados con nosotros mismos con un avatar que no vemos. Por otro lado, no tenemos la certeza de cuáles sean los parámetros que hacen que los jugadores se decanten por estos juegos, ya que desconocemos qué tan importante sea la apariencia y estética del personaje para el usuario-jugador.

Por otra parte, no podemos terminar sin hablar de otra analogía a los videojuegos en forma de película. En 2018, se estrenó en pantallas *Ready Player One*<sup>195</sup>. En esta película observamos cómo podría ser desde un punto más realista la utilización de la realidad virtual. Los personajes en sí no varían exageradamente su estética física en cuanto a cómo se ven en la vida real *grosso modo*. Simplemente vemos como unos jóvenes se sumergen en un videojuego en el que deben conseguir *ítems* para armarse y progresar en la experiencia. De manera “estática” en la realidad, se disponen a aventurarse en un entorno irreal del cual deben salvar al real.



Figura 154 Película: *Ready Player One* (I)

<sup>195</sup> Película dirigida por Steven Spielberg, donde los protagonistas se sumergen en un mundo ficticio a través de la realidad virtual.



*Figura 155 Personaje (I): Parzival-Wade Watts. Película: Ready Player One*



*Figura 156 Personaje (II): Art3mis-Samantha. Película: Ready Player One*



*Figura 157 Película: Ready Player One (II)*

La gran diferencia a los videojuegos habituales es la utilización distinta de dispositivos tecnológicos. Esto implica que el modo de juego sea diferente, aunque la dinámica no cambie. Por otra parte, contamos con otros tipos de inmersión como la realidad aumentada (RA)<sup>196</sup>, pero no es un terreno tan explotado en la industria de los videojuegos.

Sin embargo, contamos con excepciones como *Pokémon GO*<sup>197</sup>, uno de los más videojuegos que más ha explotado el uso de la realidad aumentada como mecánica principal del juego. De igual modo, aunque elijamos la estética de nuestro personaje y haya distintos enfrentamientos con otros jugadores, no hay un parámetro destacado que permita una customización por completo.



Figura 158 Avatares. Videojuego: Pokémon GO

<sup>196</sup> Ruiz, V. (2021). *Realidad aumentada aplicada a los videojuegos*. Blog CPA ONLINE. Recuperado de: <https://www.cpaonline.es/blog/videojuegos-animacion/realidad-aumentada-aplicada-a-los-videojuegos/>

<sup>197</sup> Castro, C. (2021). *Realidad aumentada y videojuegos*. Enrique Ortega Burgos (EOB). Recuperado de: <https://enriqueortegaburgos.com/realidad-aumentada-y-videojuegos/>



Figura 159 Avatares. Skins. Videojuego: Pokémon GO

Su primera función de realidad aumentada se lleva a cabo a la hora de capturar un Pokémon, siempre y cuando tu dispositivo tenga giroscopio para activar la función AR del videojuego.



Figura 160 AR/RA de Pikachu. Videojuego: Pokémon GO. Página Macworld

En 2019, añadieron una función adicional en este campo: realizar fotos grupales con otros entrenadores Pokémon<sup>198</sup>. Es decir, si ambos jugadores contaban con los requisitos mínimos del dispositivo para utilizar este modo, al juntarse y activar la opción, podrían obtener capturas del momento con sus compañeros de equipo (Pokémon que nos sigue dentro del juego).

<sup>198</sup> Millán, A. (2019). *El modo de RA compartido llega a Pokémon GO: claves para disfrutarlo*. Nintenderos. Recuperado de: <https://www.nintenderos.com/2019/12/el-modo-de-ra-compartido-llega-a-pokemon-go-claves-para-disfrutarlo/>



Figura 161 AR/RA de foto grupal. Videojuego: Pokémon GO. Página Youtube por ZoëTwoDots

Un año después, incorporaron otra función más sobre RA: el escaneo de pokeparadas<sup>199</sup>. Esta nueva característica consiste en reconocer lugares reales mediante el uso de la realidad aumentada con nuestro móvil, para verificar si el entorno en el que está puesta es seguro y accesible para los jugadores. Además, realizar el escaneo otorga al jugador recompensas variadas como encuentros con Pokémon especiales o *ítems* para el juego.

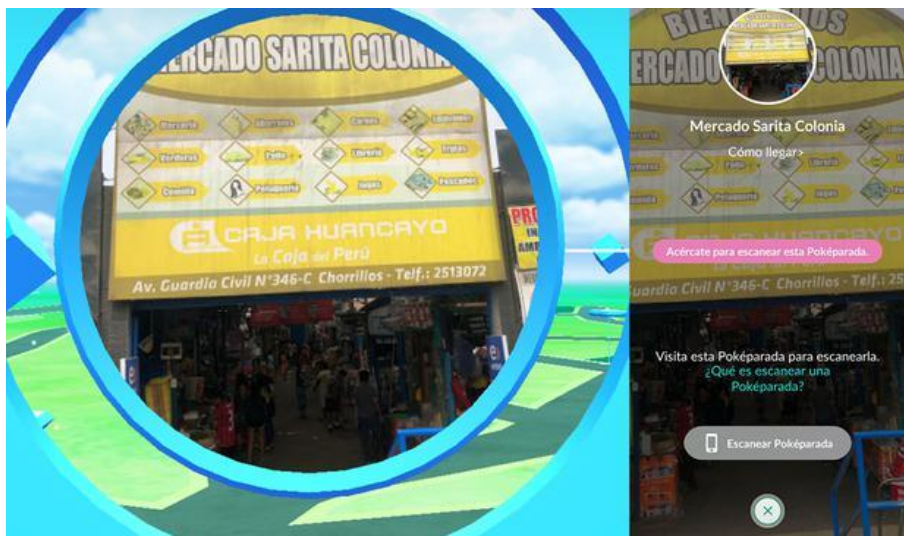


Figura 162 AR/RA de escaneo de pokeparadas. Videojuego: Pokémon GO. Página Depor por Mag

<sup>199</sup> Anónimo. (2020). *Llegan las tareas de mapeo de RA a Pokémon GO*. Pokémon GO Live. Recuperado de: <https://pokemongolive.com/es/post/armapping-researchtask/#nnn>

Por tanto, habiendo visto los videojuegos en un entorno ficticio junto a los específicos de realidad virtual y aumentada<sup>200,201</sup> podemos decir que los personajes son totalmente distintos. En los primeros se nos permite una caracterización mayor y amplia del personaje, mientras que en los segundos no está tan expandido. Aunque, en cada uno de los videojuegos mencionados anteriormente, la estética va vinculada a su propio mundo.

Por otro lado, los arquetipos sí varían en función del modo de juego, ya que no es lo mismo un modo historia que uno de enfrentamientos. Al igual que la utilización de Internet influye en tener una actualización constante, en la que la estética puede variar de un modo u otro y en mejorar de forma global.

Una vez analizados todos los campos, nos centramos en los videojuegos en los que se juegue de forma grupal, en línea y que ejerza el personaje un rol dentro del mismo. Así que, cerramos el círculo con los principales arquetipos de roles y estereotipos estéticos que suelen encontrarse y se repiten en los distintos videojuegos.

#### **5.4 NARRATIVA EMERGENTE, EVOCADA, PROMULGADA Y EMBEBIDA. NARRATIVA INTERACTIVA**

Otro factor que tenemos que valorar cuando escogemos un videojuego y sus personajes es la narrativa que tiene el mismo. Porque no es igual jugar en un videojuego de forma libre o marcada, con o sin diálogos, elementos externos o sin ellos, etc. Así que, nos encontramos con cuatro taxonomías de narrativas<sup>202</sup>:

- *Emergente*
- *Evocada*
- *Promulgada*
- *Embebida*

---

<sup>200</sup> Cuesta, J., Sierra, J. (2015). *01 Videojuegos: Arte y narrativa audiovisual*. Madrid, España. ED: ESNE.

<sup>201</sup> Milgram, P; Takemura, H; Utsumi, A; Kishino, F. (1994). *Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. Proceedings of Telem Manipulator and Telepresence Technologies*. Recuperado de [http://etclab.mie.utoronto.ca/publication/1994/Milgram\\_Takemura\\_SPIE1994.pdf](http://etclab.mie.utoronto.ca/publication/1994/Milgram_Takemura_SPIE1994.pdf)

<sup>202</sup> Cuesta, J., Sierra, J. (2015). *01 Videojuegos: Arte y narrativa audiovisual*. Madrid, España. ED: ESNE.

En primer lugar, hablaremos de la *narrativa emergente*<sup>203</sup>. Nos ubicamos en espacios creados y generados por nosotros mismos sin una historia o trama detrás. La mecánica de juego es libre, es decir, no tiene un guión establecido. El jugador se convierte en explorador de un universo que depende de sí mismo, en el que interactúa con los elementos que tiene a su alrededor construyendo su propio modo de juego. Como ejemplo básico tenemos a *Minecraft*<sup>204</sup>. Un videojuego que no tiene una historia como tal, que utiliza la mezcla de *ítems* que te rodean para generar nuevos y avanzar en tu trama. De hecho, se han visto grandes reconstrucciones de monumentos y espacios de la historia del mundo real dentro del juego.



Figura 163 Escenario I. Videojuego: *Minecraft*. *The Uncensored Libraty*

Así que, nuestro personaje tendrá relación con la estética del propio videojuego. Si seguimos analizando *Minecraft*, vemos que se basa meramente en un “mundo de cubos (píxeles)”. Por ende, el personaje más allá de cómo lo queramos, estará limitado a ser de estética píxel<sup>205</sup>. Sin embargo, la experiencia de juego alcanza una nueva dimensión al poder crear universos en servidores en línea, donde podemos interactuar con otros jugadores combinando los objetivos.

En estos videojuegos con *narrativa emergente* se prioriza la creatividad del usuario-jugador, sus ganas de explorar y crear su propia aventura dentro de sus limitaciones.

<sup>203</sup> Sergio [Nolifer] (2018). Narrativa emergente, ¿pero esto qué es? [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=xq9k7URo95o>

<sup>204</sup> Es un videojuego de construcción de tipo mundo abierto, diseñado por Markus en 2009, desarrollado por Mojang Studios. Su primera versión estable fue en 2011.

<sup>205</sup> La estética píxel hace referencia a que los personajes y el mundo están formados, completamente, por cubos.



Figura 164 Personajes I. Videojuego: Minecraft

En cuanto a la *narrativa evocada*, se trata de una historia preexistente que da lugar a una historia mucho mayor. Este punto puede tener varias lecturas, ya que la mayoría de los videojuegos cuentan con parte de ella. Es decir, para descubrir o avanzar en tu aventura debes analizar distintas pruebas que esconden su propia trama. Son historias que pueden mejorar tu experiencia dentro del videojuego o hacerte referencia a algo. Entonces, hablamos de algo que ya existe y es llamado por el jugador para ser parte de su vivencia.

Un ejemplo, pueden ser los diversos juegos de adaptaciones de las novelas de *Harry Potter*<sup>206</sup>, tramas existentes vinculadas al pasado que son recordadas para aportarnos algo nuevo o darnos la posibilidad de llevarnos a otra parte.



Figura 165 Escenario I. Videojuego: Harry Potter y Las Reliquias de la Muerte

<sup>206</sup> Serie de novelas escritas por J.K. Rowling (1997-2007), ambientadas en un mundo de fantasía mágica donde cada libro trata un año escolar de los protagonistas.

Al igual que ocurre anteriormente, con la *narrativa evocada* podemos encontrarnos o no con personajes más o menos definidos, pero tampoco implica que juguemos en grupo ejerciendo roles distintos. Es decir, tenemos un solo rol y somos nosotros mismos ante lo que se nos proponga.

En la *narrativa promulgada* se informa al usuario-jugador de forma directa para que sea conocida por todos. Simplemente se nos plantean noticias lineales para poder avanzar dentro de nuestra historia. Esto ocurre cuando leemos una misión o investigamos alguno de nuestros *ítems* y recibimos información sobre la trama.

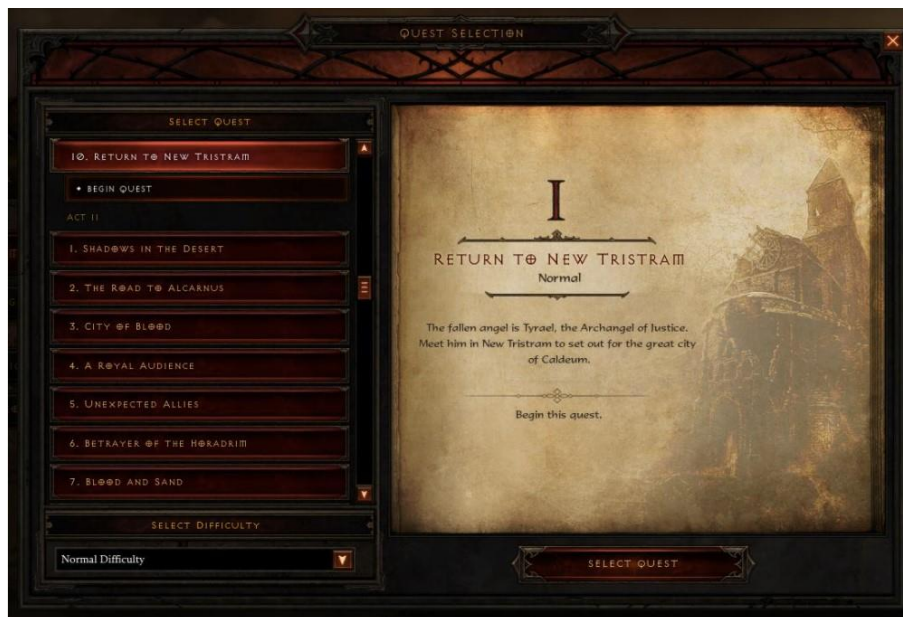


Figura 166 Registro de misiones. Videojuego: Diablo III

Se nos da un argumento ya planteado y nuestro objetivo es representar un papel dentro del mismo. El usuario-jugador sabe en todo momento qué tiene que hacer y cómo hacerlo. Se nos proporcionan bastantes datos para afrontar la experiencia, solos o acompañados. De lo ya comentado hasta el momento, podríamos decir que un videojuego MMO cuenta con este tipo de narrativa (*Shaiya, Smite, League Of Legends, Counter-Strike...*).

Por último, tenemos la *narrativa embebida*<sup>207</sup>, la cual permanece desde antes que empecemos a jugar, ya está ahí. Un contenido ya generado e independiente al jugador que lo juegue. Está vinculada a la historia del videojuego y nos encauza dentro del mismo a través de la interacción. Aquí encontramos todas las cinemáticas o textos impuestos por el

<sup>207</sup> África Curiel [Málaga Jam] (2016). Narrativa emergente y narrativa embebida – África Curiel. [Archivo de vídeo] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=A7i8dPxTmzQ>

videojuego que no podemos huir de ellos. Un ejemplo de esto podría ser *It Takes Two*<sup>208</sup>. Durante la aventura se nos imponen ciertas cinemáticas<sup>209</sup> que nos dirigen por la trama. La narrativa está planteada desde el principio y no importa quién lo juegue, pues el resultado será siempre el mismo.



Figura 167 Escena de una cinemática. Videojuego: *It Takes Two*

En esta narrativa vemos que ya está todo preconcebido sin necesidad del usuario-jugador. Es decir, que una estética o ambientación vendrá definida por el videojuego, que las habilidades o destrezas de un personaje (saltar, golpear, cortar, girar...) están previamente decididas.

Concluyendo, todos los videojuegos contienen distintas narrativas e, incluso, varias de ellas. Las más comunes son las dos últimas. Con esto vemos que la creación o diseño un personaje dentro de cualquier videojuego viene determinado por muchos factores externos al mero hecho de originarlos. Por tanto, antes de crear nada tenemos que decidir el público objetivo y qué tipo de narrativas queremos que tenga, ya que eso determinará los personajes que podamos crear con sus limitaciones pertinentes.

Por ejemplo, si nuestro videojuego conlleva un enfrentamiento continuo sabemos que nuestros personajes deben tener habilidades de ataque y eso ya va implícito dentro de la narrativa embebida. Sin embargo, si nuestra narrativa es emergente, no estaremos condicionados por unas habilidades específicas de ataque ni nuestra indumentaria está obligada a casar con el juego o aportarnos algo nuevo. Por el contrario, en un videojuego que contenga roles, la estética

---

<sup>208</sup> Es un videojuego de puzzles y plataformas, publicado por Electronic Arts en 2021, que fomenta la cooperación de los jugadores para avanzar en la historia.

<sup>209</sup> XCageGame. (2021). *It Takes Two Game Movie (All Cutscenes)*. [Archivo de vídeo] Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=5Jk6swz\\_oZM](https://www.youtube.com/watch?v=5Jk6swz_oZM)

e indumentaria si suele influir en su desarrollo dentro del mismo. Ciertamente es que en una narrativa promulgada se nos da la información y decidimos qué hacer con ella sin necesidad de ir más allá. Así que, a veces los personajes tienen una estética que puedes cambiarla al gusto sin tener otro tipo de habilidades extras.

Aparte de las narrativas vistas hasta el momento, los videojuegos cuentan con su propio lenguaje comunicativo para contar historias. No es nada menos que la *narrativa interactiva*<sup>210</sup>. Un medio de comunicación y entretenimiento que genera retos, problemas y oportunidades para el diseño narrativo y el *storytelling*<sup>211</sup> por su interactividad con el jugador. Es por eso por lo que dentro de la misma *narrativa interactiva* encontramos cuatro subtipos:

- *Narrativa paralela*
- *Narrativa guiada*
- *Narrativa participante*
- *Narrativa emergente*

La *narrativa paralela* es aquella presentación alternativa de situaciones o hechos ubicados en espacios distintos, pero que sí coinciden en el tiempo. Dentro de un videojuego, el personaje suele perder el control e interés cuando ocurre, ya que es forzada como parte de la historia. Suelen aparecer como cinemáticas y tienden a adquirir una dimensión técnica más que de conocimiento.

Para esta ocasión, podemos contar como muestra cualquiera de los videojuegos de la saga *We Were Here*<sup>212</sup>. Un juego en modo cooperativo que ocurre en el mismo lapso, pero en espacios diferentes. Es decir, cada jugador ve y tiene que descifrar diferentes pruebas. Ambos deben resolver los misterios que les acechan con lo que tienen a su alrededor. La radio es el medio de comunicación entre ambos jugadores para poder reunirse de nuevo y escapar.



Figura 168 Perspectivas de ambos jugadores en el mismo momento de la partida.  
Videojuego: *We Were Here Together*

<sup>210</sup> Cuesta, J., Sierra, J. (2015). *01 Videojuegos: Arte y narrativa audiovisual*. Madrid, España. ED: ESNE.

<sup>211</sup> Es el arte de contar, desarrollar y adaptar la historia.

<sup>212</sup> Franquicia de videojuegos, publicados por Total Mayhem Games desde 2017, donde los jugadores se enfrentan a una serie de retos cooperativos que deben resolver.

En cuanto a la *narrativa guiada* vemos una progresión de tipo lineal, donde vamos avanzando a base de niveles y el jugador no pierde el control de éste. Se nos permite participar en una historia cerrada y continua, pero no tomar decisiones acerca de ella.

Aunque en este punto podemos encontrar varios juegos de narrativa lineal (el jugador pasa de una fase a otra hasta llegar al final), destacaremos *The Last of Us*<sup>213</sup>. Un videojuego que combina el terror con la acción y la aventura. La historia nos cuenta las vivencias de Joel y Ellie, supervivientes de una pandemia en EE. UU., la cual está convirtiendo ser humano convertido en una especie de criatura caníbal.



Figura 169 Personaje: Ellie. Videojuego: The Last of Us II

Por otro lado, la *narrativa participante* da más libertad y elección de juego al usuario-jugador. La trama no está creada por el jugador, pero permite tener la decisión al protagonista de que sus determinaciones sí afecten al transcurso de la historia. Un modelo de este tipo es la saga de *The Witcher*<sup>214</sup>. Estos videojuegos de rol se caracterizan por contener varios caminos posibles y finales múltiples. Se nos permite barajar distintas opciones a explorar por el protagonista, Geralt de Rivia, para avanzar en la historia.

---

<sup>213</sup> Es un videojuego de acción, desarrollado por Naughty Dog en 2013, que narra la historia unos supervivientes en un mundo postapocalíptico.

<sup>214</sup> Es una franquicia de videojuegos, publicados por CD Projekt RED, basados en el universo fantástico de los libros de Andrzej Sapkowski.



Figura 170 Escenario I. Videojuego: *The Witcher 2: Assassins of Kings*

Puede que la más diferente de todas sea la *narrativa emergente* ligada a sí misma. Con esto nos referimos a que el jugador tiene la oportunidad de crear y descubrir todo a su antojo, por lo que no tiene una historia definida o marcada, sino que va surgiendo a raíz de que el protagonista desarrolle su propio *storytelling*.

Este tipo de narrativa se puede destacar en los videojuegos MOBA, como *DOTA 2*, *League of Legends* o *Smite*. Aunque comienzas y terminas cada partida de la misma forma, cada enfrentamiento se verá marcado por las distintas estrategias o personajes que controle cada jugador. de manera distinta partida tras partida.



Figura 171 Escenario I. Videojuego: *DOTA 2*

Tener claros los distintos modelos de narrativa nos ayudará a entender mejor por qué se ve afectado la ambientación de cada videojuego y, en consecuencia, la estética de los personajes en base del mismo. Buscamos una coherencia con todas las partes del conjunto para formar el videojuego.

De tal modo, cada uno de los elementos que conforman el videojuego intervienen en la parte creativa del diseñador-artista. Es decir, un personaje de un videojuego emergente no tendrá tanto valor físico y estético que uno que provenga de una narrativa embebida y guiada, ya que en ésta seguimos unos parámetros definidos y en la primera es más abierta. No es lo mismo una historia libre que una forzada o una promulgada porque el desarrollo del *storytelling* varía y cobran valor otros aspectos artísticos como son las cinemáticas o los diálogos.

En definitiva, la narrativa es la forma en la que se refiere al contar la historia, la experiencia del jugador dentro del videojuego. Por lo que podríamos resumirlo de la siguiente forma:

<i>TIPO DE NARRATIVA</i>	<i>CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES</i>
<i>Emergente</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Libre</li> <li>- Sin normas</li> <li>- Creativa</li> <li>- Sin historia</li> </ul>
<i>Evocada</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No es libre</li> <li>- Seguimos unas normas de juego</li> <li>- No se nos permite tomar decisiones</li> <li>- Parte de una historia que debemos conocer</li> </ul>
<i>Promulgada</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No es libre</li> <li>- Ligada a misiones e información que nos dan los elementos del juego</li> <li>- Podemos o no decidir según sea la vertiente del juego</li> <li>- Puede o no partir de una historia</li> </ul>
<i>Embebida</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No es libre</li> <li>- Seguimos normas</li> <li>- No se nos permite tomar decisiones</li> <li>- No podemos saltarnos ni evadir la información que se nos ofrece</li> </ul>

Tabla 8 Tipos de narrativas y características principales

Por otro lado, está la narrativa interactiva que está ligada al diseño narrativo y el *storytelling*. Es importante diferenciar ésta de las anteriores. En este caso, permiten al jugador ser más participe en el videojuego, mientras que en las otras, se hace más hincapié en los rasgos externos (texto de información, cinemáticas, diálogos...).

#### NARRATIVA INTERACTIVA

<i>Paralela</i>	Distinto espacio, mismo tiempo
<i>Guiada</i>	Lineal sin toma de decisiones
<i>Participante</i>	Explorar con toma de decisiones
<i>Emergente</i>	No lineal

Tabla 9 Tipos de narrativa interactiva

## 6. FEMINIZACIÓN DEL PERSONAJE PRINCIPAL EN LOS VIDEOJUEGOS

Hemos dedicado un apartado especial para tratar este tema debido al valor que tiene y se le da a la mujer en la sociedad, ya que sus diferentes posiciones han influenciado en la industria de los videojuegos. Para ello, necesitamos diferenciar tres puntos claves acerca de este tema:

- 1- *Sexualización de la mujer en los videojuegos.* El trato que se le da a la mujer en la sociedad fuera y dentro de los videojuegos.
- 2- *Jugadoras femeninas reales.* Analizar las jugadoras reales que juegan a videojuegos y usen o no un personaje de carácter femenino.
- 3- *Jugadores que se enmascaran tras un personaje femenino.* Mostrar los jugadores que utilizan personajes femeninos, ya sean hombres o mujeres. por el trasfondo de la historia como por su apariencia física.

Es importante esta distinción porque, aunque la estadística manifieste que el público objetivo habitual es masculino, no podemos olvidarnos de que el género femenino ha tenido un auge en la industria<sup>215</sup>.

<sup>215</sup> Borondo, S. (2018). *El papel de la mujer en los videojuegos*. Vandal. Recuperado de: <https://vandal.elespanol.com/reportaje/el-papel-de-la-mujer-en-los-videojuegos>

En primer lugar, esto se debe a que la industria de videojuegos empieza a unificar los gustos y necesidades del público para integrar, indistintamente, al masculino y femenino. Es decir, al principio la mayoría de los videojuegos dedicados al sector de la mujer estaban vinculados a la estética, labores cotidianas y sin incluir géneros tradicionalmente masculinos. Básicamente, eran superficiales y los protagonistas no tenían ningún rol definido, dando pie a que podamos considerarlos “machistas<sup>216</sup>”.

La mujer ha sido tratada como un ser que no puede pensar o decidir por sí misma, catalogada para lo que se supone que “sirve”. Además de considerarle con un carácter “sumiso” e “indefenso”. Aunque se sigue tratando al género femenino como un ser sexualizado y objetualizado por las masas, esto está cambiando poco a poco<sup>217</sup>.

Escondidas tras una etiqueta de “damisela en apuros<sup>218</sup>”, siempre el héroe de la historia ha tenido que rescatarla como si ésta fuera un “ser inútil” y objeto de las tramas. Un claro ejemplo es la *Princesa Peach* en *Super Mario Bros*. En este videojuego, el personaje principal, Mario, acude a salvar a la princesa que fue secuestrada al comienzo del mismo y obtenerla al final como recompensa.

Por el contrario, existe otro juego ambientado en el mismo universo, en el que se invierten los papeles: *Super Princess Peach*<sup>219</sup>. En este caso, *Peach* es el personaje principal y tomamos control de su aventura en solitario.



Figura 172 Personaje Peach.  
Videojuego: *Super Princess Peach*

<sup>216</sup> Rubio, M. (2012) *Videojuegos y género: Propuestas para una reapropiación eficaz del medio*. ARSGAMES. Recuperado de: <https://mariarubiomendez.es/tl/Videojuegos-y-genero-d--propuestas-para-una-reapropiacion-eficaz-del-medio.htm>

<sup>217</sup> Olivar, R. (2019). *La imagen de la mujer en los videojuegos: sexualización, sumisión y pasividad*. Heraldo. Recuperado de: <https://www.heraldo.es/noticias/aragon/2019/08/31/la-imagen-de-la-mujer-en-los-videojuegos-sexualizacion-sumision-y-pasividad-1332008.html>

<sup>218</sup> Borondo, S. (2018). *El papel de la mujer en los videojuegos*. Vandal. Recuperado de: <https://vandal.elespanol.com/reportaje/el-papel-de-la-mujer-en-los-videojuegos>

<sup>219</sup> Es un videojuego de aventuras, desarrollado por TOSE y publicado por Nintendo en 2005, en el que la Princesa Peach es la protagonista por primera vez.

Al igual ocurre con *Link*, el protagonista en *The Legend of Zelda*<sup>220</sup>. La princesa *Zelda* le encarga salvar el mundo y, aunque ella quiere acompañarle, no le dejan por ser “peligroso”. Sin embargo, en algunos juegos podemos llevarla de acompañante durante breves periodos de tiempo junto a *Link*.



Figura 173 Personaje: Princesa Zelda.  
Videojuego: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*

No obstante, observamos a una mujer que empieza a tener su lugar dentro de la historia, pero sin un resultado positivo porque termina convirtiéndose en la víctima.

Por un lado, se encuentran las figuras femeninas que son asesinadas o maltratadas, consideradas como “damisela refrigerada<sup>221</sup>”. El papel de la mujer va más allá de la muerte, cuyo desenlace común solía ser que:

- En su lecho de muerte le pide al jugador que salve a sus hijos.
- El alma es secuestrada por el antagonista y debe ser salvada.

Sin embargo, existe una clase con mayor controversia, en la cual la mujer es vejada, insultada y un largo etcétera de barbaridades. Sumisas e, incluso, pidiendo que las maten. También como recompensa sexual. Como ejemplo, está la saga de videojuegos *Grand Theft Auto (GTA)*.

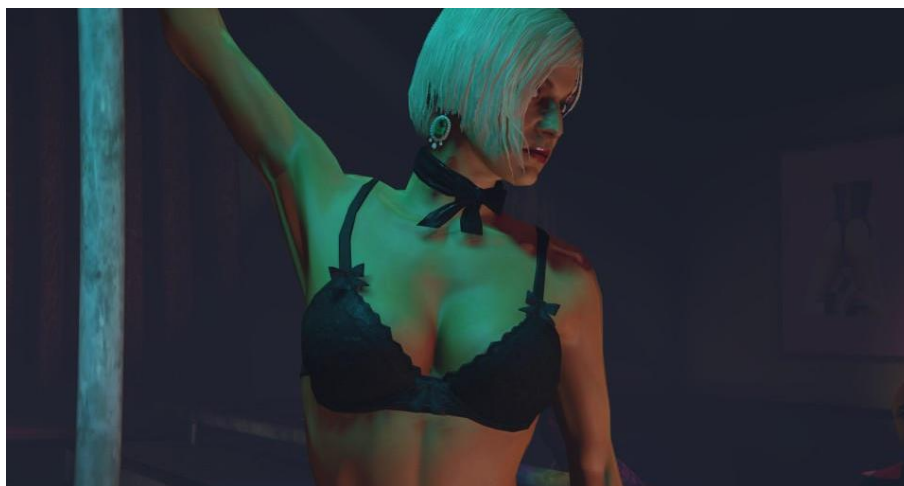


Figura 174 Personaje femenino sexualizado. Videojuego: *Grand Theft Auto*

<sup>220</sup> Es una serie de videojuegos de acción-aventura creada por Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka y desarrollada por Nintendo. Su primer videojuego fue en 1986.

<sup>221</sup> Feminist Frequency. [feministfrequency]. (Marzo, 2013). Damsel in Distress: Tropes vs Women in Video Games. Part 2. [Archivo de video] Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q&list=PLn4ob\\_5\\_ttEaA\\_vc8F3fjzE62esf9yP61](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61)

Por otra parte, encontramos un personaje femenino protagonista que huye de todo arquetipo de rol femenino y estereotipo físico. Se trata de Jade en *Beyond Good & Evil*<sup>222</sup>. Con la ayuda de su cámara y, a través de fotografías, intenta salvar el mundo. Está acompañada de un cerdo a dos patas que, en esta ocasión, no trata de salvarla del peligro, sino que le ayuda. De esta forma, se le da su lugar y la responsabilidad a la mujer.



Figura 175 Personaje: Jade. Videojuego: *Beyond Good & Evil 2*

En cierto modo, con estos hechos podríamos contextualizar parte de la sexualización de la mujer. Pues por este tipo de protagonismo la mujer no se siente vinculada a jugar tanto como el hombre. No obstante, como hemos dicho anteriormente, la disrupción de este tema va cambiando poco a poco y, por eso, crece el mercado. Pues se tiene en cuenta al género femenino en mayor medida para la creación de los personajes.

En cuanto a la estética del personaje femenino aún sigue bastante estereotipada (exuberancias, entre otros). A nivel de rol se ha avanzado, ya que tiene el mismo lugar que la de un personaje masculino, pero los arquetipos siguen vinculados a los originales.

La inexperiencia y desconocimiento de la industria, en un sector asociado a lo masculino, conlleva que no se entienda el mercado femenino. Éste es más propenso a jugar videojuegos de puzzles, lógica y simulación<sup>223</sup>. Mientras que el público masculino tiende a videojuegos de acción, disparos y deportes<sup>224</sup>. De igual manera, existen algunos juegos de género neutro o mixto, es decir, no va para un

---

<sup>222</sup> Es un videojuego de acción-aventura, desarrollado por Ubisoft Montpellier y publicado por Ubisoft en 2003, ambientado en un mundo abierto y en tercera persona.

<sup>223</sup> V. Márquez, I. (2013). Roles, estereotipos y usos. *Fundación Telefónica. Revista N°96 TELOS (Revista de Pensamiento, Sociedad y Tecnología)*. Recuperado de: <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero096/roles-estereotipos-y-usos/?output=pdf>

<sup>224</sup> Ibid.

determinado grupo de personas. Por ejemplo, los MMORPG son aceptados por el género femenino, ya que se les proporciona socializar, cooperar y explorar en igualdad de condiciones que al masculino.

Acerca de todo lo mencionado y sobre la representación de la mujer en el videojuego como personaje, encontramos una serie de videos bajo la campaña de *Feminist Frequency*<sup>225</sup>, coordinada por la crítica Anita Sarkeesian<sup>226</sup>. En estos vídeos, observamos y exploramos el género femenino a lo largo de la historia.

La evolución de las protagonistas femeninas en los videojuegos no ha variado mucho a nivel estético, pero sí en los roles que pueden jugar. Los rasgos femeninos, en muchos casos, son más exagerados que los masculinos. Este hecho provoca que la mujer no se siente tan identificada con el personaje que escoge, incluso, provocando rechazo al jugarlo. Ciertamente es que contamos con diversos videojuegos que al utilizar *skins* sí pueden cambiar la apariencia externa del personaje.

Otro problema que inmiscuye a la industria es su apuesta por personajes femeninos que responden a fantasías masculinas, es decir, se piensa en el hombre al crearlas. Un hecho erróneo porque debería pensarse en la jugadora femenina y no en complacer al sector masculino con ellas.



Figura 176 Personaje: Samus Aran (I).  
Videojuego: Metroid

En contraste, sí afirmamos tener representación femenina en menor presencia. Dentro de las pioneras, podríamos tomar como referencia a *Samus Aran*<sup>227</sup> y *Lara Croft*<sup>228</sup>. Ambas cuentan con la fortaleza autosuficiente como para enfrentarse solas sin necesidad de ser salvadas. No son las víctimas o “doncellas en apuros”, sino que pasan a ser las heroínas.

<sup>225</sup> Feminist Frequency. [feministfrequency]. (Marzo, 2013). Damsel in Distress: Tropes vs Women in Video Games. [Archivo de video] Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q&list=PLn4ob\\_5\\_ttEaA\\_vc8F3fjzE62esf9yP61](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61)

<sup>226</sup> Anita Sarkeesian, nacida en Ontario en 1983, es una comunicadora, crítica cultural, feminista y bloguera canadiense.

<sup>227</sup> Es la protagonista principal de los juegos de la Serie de Metroid.

<sup>228</sup> Es un personaje ficticio y principal protagonista de la franquicia de videojuegos de Tomb Raider.

*Samus Aran* es una protagonista femenina que nació en 8 bits, bajo el primer juego de la serie de videojuegos de *Metroid*<sup>229</sup>. Se trata de una luchadora y cazarrecompensas que defiende la galaxia de piratas espaciales. Generalmente, es representada con un exoesqueleto de potencia, equipado con misiles, armas y otros materiales de apoyo.

Este personaje cuenta con diversos trajes, los cuales le dan unas habilidades distintas que potencian su desempeño.



Figura 177 Personaje: Samus Aran (II).  
Suit de Justin Bailey. Videojuego: Metroid

Por otro lado, a finales de los 80 y comienzos de los 90, la representación femenina se regía por los sentimientos. La protagonista de la época es *Lara Croft* en *Tomb Raider*<sup>230</sup> que, a pesar de contar con habilidades típicas de un personaje masculino, seguía predominando su aspecto físico sexualizado. Es uno de los primeros personajes femeninos que podía pasar por ser uno masculino, solo que con cuerpo de mujer sin un traje que oculte su identidad, demostrando así su fortaleza e independencia.

Cierto es que contamos con otras protagonistas<sup>231</sup>, pero estas dos figuras femeninas fueron las primeras con gran relevancia para el desarrollo de futuras. Pues, a finales de los 90, comenzaron a aparecer otros prototipos de mujer que se alejaban de ser la víctima, la necesitada, la recompensa... y se acercaban a ser la heroína. Por el contrario, el estereotipo físico aún cuesta reconstruirlo, aunque la mujer se siente mayor identificada por el desempeño que ofrecen los personajes. Se le da la posibilidad de defenderse sin mediocridad y de ejercer responsabilidades.

---

<sup>229</sup> Es una serie de videojuegos de acción-aventura, concebida por Makoto Kano y el artista Hiroji Kiyotake a principios de 1980, dirigida por Gunpei Yokoi y distribuida internacionalmente por Nintendo.

<sup>230</sup> Es una franquicia de medios (videojuegos, historias, películas y series) de aventuras de la arqueóloga británica Lara Croft. En 1996, se produjo la publicación del primer juego desarrollado por Core Design y publicado por Eidos Interactive.

<sup>231</sup> Salazar, B; Basaul, N; Roa, C. (2018). *Mujeres en videojuegos: La reivindicación del género*. Vergara240. Udp Escuela de Periodismo. Recuperado de: <http://vergara240.udp.cl/mujeres-en-videojuegos-la-reivindicacion-del-genero/>



Figura 178 Evolución del personaje de Lara Croft dentro de los videojuegos de Tomb Raider

En 2017, en el juego de *Horizon Zero Dawn*<sup>232</sup>, se nos muestra a Aloy, la protagonista. Ella es un clon de la Dra. Elisabet Sobeck, cuyo propósito es parar a Hades (una inteligencia artificial con intención de acabar con la vida humana). Su papel dentro de la trama es múltiple, ya que es cazadora, buscadora y marginada por la tribu Nora. En su aventura explora todo lo que encuentra y sobrevive ante cualquier adversidad.

A pesar de ser un personaje femenino, no nos ofrece el típico físico de “mujer con curvas”, sino que se le representa sin clásicos estereotipos asociados a la mujer. Su aspecto es mucho más normal y real e, incluso, bastante neutro. Además, tiene todo el poder y control sobre sí misma. No es una “damisela en apuros”, sino una joven que se defiende sola.

<sup>232</sup> Videojuego de acción y aventura en un mundo abierto, desarrollado por Guerrilla Games y distribuido por Sony Interactive Entertainment, con protagonista a Aloy.



Figura 179 Personaje: Aloy (I). Videojuego: Horizon Zero Dawn



Figura 180 Personaje: Aloy (II). Videojuego: Horizon Zero Dawn



Figura 181 Personaje: Aloy (III). Videojuego: Horizon Zero Dawn



Figura 182 Personaje: Aloy (IV). Videojuego: Horizon Zero Dawn

Dicho esto, dentro de este contexto, encontramos dos tipos de jugadores en el ámbito de los videojuegos: aquellas jugadoras reales femeninas y aquellos jugadores masculinos que se enmascaran tras las mismas. De igual modo, se podría o debería incluir un tercer tipo, cuyos jugadores son personas que están fuera de lo normativo<sup>233</sup>.

Las jugadoras reales comienzan a sentirse identificadas con el rol que obtienen para llevar a cabo su experiencia dentro del videojuego. Cada vez es más frecuente y normalizado que el género femenino juegue más. Además de ser aceptadas, frecuentemente, dentro del sector masculino.

La mujer no centra toda su atención en la apariencia física cuando selecciona un personaje, sino se decanta por el proceso evolutivo, habilidades y destrezas que puedan desarrollar en el campo de juego. Cabe destacar que las mujeres, generalmente, no tienen la necesidad de esconderse tras un personaje masculino.

Por el contrario, que un jugador masculino escoja un personaje femenino es bastante habitual. Al hombre le gusta ver una imagen estereotipada, ya que tienen el mismo poder y habilidades. Incluso, por encubrir su identidad, por tener complejos, por poseer algo bello o con el fin de obtener *ítems* del videojuego por otros jugadores. Pues “ser mujer” es considerado como ventaja por el público masculino.

En cuanto al resto de jugadores, podrían elegir tanto un personaje femenino como masculino. Aunque tenderán a seleccionar avatares neutros. Su elección irá determinada por sus intereses y emociones. Si bien suelen fijarse en la historia o trama del personaje.

<sup>233</sup> Nos referimos a todas aquellas personas que se salen del convencionalismo de lo que se considera ser hombre y mujer, como pudieran ser no binarios, transexuales, hermafroditos, etc.

## 7. TARGET DE LOS DIFERENTES ROLES EN LOS VIDEOJUEGOS

Cuando hablamos de *target* nos referimos a qué tipo de público va dirigido nuestro juego y los factores que rigen a la persona adentrarse a la experiencia de juego. Para ello, catalogaríamos cuatro grupos principales:

<i>TARGET</i>	<i>DESCRIPCIÓN</i>
<i>Sexo</i>	Hombre, mujer, no binario, etc.
<i>Edad</i>	Niño/a, adolescente, joven, adulto/a o anciano/a
<i>Cultura</i>	Etnias, tradiciones, religiones e ideologías
<i>Estatus</i>	Riqueza, desarrollo del país, cargo social

Tabla 10 Público objetivo

Entonces, con los parámetros descritos, debemos preguntarnos:

- ¿Quién es la persona que jugará?
- ¿Qué edad tiene la persona que juega?
- ¿Cuáles son sus costumbres? ¿Qué le gusta?
- ¿Dónde vive? ¿Puede permitirse un tipo de videojuego u otro?

Las respuestas a estas cuestiones nos ayudan a delimitar nuestro *target*: ¿para quién va dirigido? Ahora es el momento de desarrollar el videojuego, tanto sus personajes y espacios, como la trama y diálogos.

Por otra parte, siempre que decidimos jugar a un videojuego es debido a aquello que leemos en sus características principales (de qué va la historia, qué hay que hacer, qué ocurre, qué necesito...). Dicho esto, nos toca profundizar en la elección de nuestro personaje, por tanto:

- ¿Qué lleva a un jugador a escoger un personaje<sup>234</sup>?

<sup>234</sup> Ramos-Villagrasa, P.J., Sueiro, M.J. (2010). *Personalidad y elección de personaje en los juegos de rol: Dime quién eres y te diré quién prefieres ser*. Teoría de la educación. Educación y cultura en la Sociedad de la Información, Vol.11, Nº3, pp.8-26. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093002>

Es importante conocer nuestro rol dentro del videojuego, ya que dependerá de nosotros lo que tendremos que hacer o conseguir dentro del mismo. Así que, sentirnos cómodos e identificados con el personaje es un hecho primordial. Por ello, debemos tener en cuenta:

<i>PERSONAJE</i>	<i>DESCRIPCIÓN</i>
<i>Raza</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Referencia a la especie a la que pertenece el personaje</li> <li>- Humano, elfo, orco, enano, gnomo, robot...</li> <li>- Cada raza tiene sus roles</li> </ul>
<i>Arquetipo</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relacionado con el rol que escoges, ya que puede determinar qué eres dentro del videojuego</li> <li>- Héroe, villano, pícaro, antihéroe, apoyo...</li> <li>- Cada uno tiene una misión distinta</li> </ul>
<i>Clase</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Determina la ocupación que tiene el personaje, es decir, su rol</li> <li>- Luchador, defensor, asesino, cura, brujo, guardián...</li> <li>- Definen la posición que jugarás (cerca, medio, lejos)</li> </ul>
<i>Características</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valores de juego que todo personaje posee y sirven como principal representación del mismo</li> <li>- Fuerza, destreza, constitución, inteligencia, sabiduría y carisma</li> <li>- Ciertos personajes, debido a su rol, tienen un plus que le define. Ej: un luchador contará con más fuerza, mientras que un mago/cura lo resaltará la inteligencia o sabiduría</li> <li>- Rasgos de habilidades que identifican al personaje dentro de su rol como equipo</li> </ul>
<i>Personalidad</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El punto más importante, ya que va más allá de la raza, del arquetipo, de ejercer un rol y tener tus beneficios</li> <li>- Identificación con su historia, por su forma de ser</li> <li>- Empatía que nos produzca</li> </ul>

Tabla 11 Factores que definen a un personaje

Todo personaje tiene una raza y un rol determinado por su clase<sup>235</sup>. Pues podrían surgir distintos casos que mezclen arquetipos que no son frecuentes para generar unos nuevos. Ergo, dependiendo de nuestro rol, obtendremos una serie de habilidades o poderes que nos definen. Al igual que con la clase, ocurre con las habilidades. Por ejemplo, un mago con habilidades de fuerza en vez de inteligencia. Esto, unido a la personalidad y trasfondo del personaje, hará que elijamos a uno u otro.

El *target* de los videojuegos corresponde a grupos, tanto masculinos como femeninos, que inician su experiencia desde la adolescencia hasta la adultez, sin importar su clase social. Aunque, deben encontrarse en países desarrollados o contar con accesibilidad a ellos.

Sin embargo, nuestra implicación en los videojuegos varía a medida que pasan los años, pues nuestros intereses cambian y surgen otras responsabilidades y objetivos de la vida<sup>236</sup>. Por tanto, la inmersión de juego es menor, ya que no buscan competir contra otros usuarios, sino disfrutar y no tener ningún tipo de estrés a la hora de hacerlo. Además, ciertos tipos de juegos no suelen ser adecuados para un público objetivo de personas mayores<sup>237</sup>, pero nos ayudan a mantener ágil nuestra mente y entretenernos.

Por consiguiente, las preferencias de los diferentes *targets* son distintas<sup>238</sup>. El género masculino disfruta de videojuegos con competencia, por lo que va ligado a personajes de fuerza o resistencia para demostrar su valentía. En cuanto al público femenino, goza más de aquellos juegos que incluyen explorar, de aventuras, con una historia y sin rivalidad con otros jugadores. Las mujeres tienden a escoger personajes de larga distancia porque se sienten más seguras y, normalmente, vinculados a la magia o curación.

Como siempre, puede haber excepciones, pues la personalidad de la persona determina sus gustos. La suma de mayorías permite la creación de unos videojuegos u otros, a partir de coincidencias en fines similares derivados de sus motivaciones y gustos.

---

<sup>235</sup> Ibid.

<sup>236</sup> Anónimo. (2016). *Perdemos el interés por los juegos competitivos con la edad (estudio)*. PortalTic. Videojuegos. Europapress. Recuperado de: <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-perdemos-interes-juegos-competitivos-edad-estudio-20160212104303.html>

<sup>237</sup> Sánchez-Juárez, A. (2018). *Los jugadores de videojuegos entre 45 y 64 años aumentan el 47% en un año*. UOC News. Recuperado de: <https://www.uoc.edu/portal/es/news/actualitat/2018/291-jugadores-videojuegos.html>

<sup>238</sup> Martínez Verdu, R. (2007). *Videojuegos, cultura y jóvenes*. Comunicación e Xuventude. Dialnet. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2648903>

Por último, los estudios de mercado de la industria de los videojuegos determinan resultados acerca del *target*. Esto nos permite obtener información que nos ayuda a no caer en el riesgo de que nuestro juego no funcione o no atrape al público que buscábamos.

A continuación, en el siguiente punto, hablaremos de otro factor determinante en el proceso de creación: la empatía. Los departamentos que desarrollen el videojuego, centrándonos en el artístico, se ponen en el lugar del usuario-jugador para lograr entender sus propios intereses. Para ello, es importante realizar pruebas con *targets* diferentes y analizar los resultados obtenidos para llegar a nuestro público objetivo, es decir, recibir *feedback*<sup>239</sup>.

## 7.1 TIPOLOGÍA Y FUNCIÓN DEL JUGADOR. EMPATÍA

Si recordamos en el *Capítulo 3*, hablamos de los tipos de jugadores de forma general y entendible, pero en este apartado vamos a focalizarnos en tres subtipos de personajes fundamentales (*persona*, *rol* y *actante*) que están intrínsecos en ellos. Se trata de una tipología que está vinculada a las funciones<sup>240</sup> de cada personaje dentro del videojuego:

- Personaje como *persona*. Las tramas son acontecimientos y acciones que van ligadas a quien tiene un personaje, alguien importante y que tiene valor dentro de la historia. Este individuo consta de un perfil intelectual y emotivo. Además de actitudes y reacciones, gestos, etc. Lo más parecido a una persona real.
- Personaje como *rol*. El usuario-jugador ejerce una ocupación. Su prioridad es la labor que hace dentro de la trama del videojuego. La personalidad se ve alterada, asume gestos y acciones que le involucran en la trama. Ya no es un personaje único, sino que está transformado dentro del mismo.
- Personaje como *actante*. Es la entremezcla de las dos anteriores de tal forma que, a través del personaje, sepamos diferenciar la *persona* y el *rol* de la misma. Es decir, la persona real interviene en la trama ejerciendo su papel como personaje.

<sup>239</sup> Proceso de comunicación de ida y vuelta entre dos o más partes con el fin de obtener información de las demás partes y poder mejorar aquello que sea necesario.

<sup>240</sup> Casetti, F., di Chio, F. (Sin fecha). El personaje como persona, rol y actante. *Cómo analizar un film*, cap.52. Recuperado de: <https://corehi.files.wordpress.com/2015/12/epcp.pdf>

Entonces, dependiendo del videojuego en el que estemos, tendremos mayor o menor libertad de ser nosotros mismos. En algunos videojuegos lineales, no tendremos un control absoluto como persona. Por el contrario, en uno que se nos permita explorar, poder elegir nuestros movimientos y otros elementos, lograremos otros propósitos diferentes.

En todos los videojuegos están involucrados los personajes cumpliendo, generalmente, estas funciones. Sin embargo, no siempre aparecen las tres, ya que si el personaje principal deja de ser una persona no tendremos la primera función. Esto ocurre cuando el personaje es un animal o ser irreal, luego puede conservar las actitudes de la persona.

Ahora bien, siempre teniendo en cuenta el rol que ejerceremos y el personaje que seremos dentro de la trama: el héroe, el verdugo, el embaucador, el brujo... tendremos la posibilidad de darnos a conocer o no en mayor escala en los otros campos.

No debemos olvidar que nuestra personalidad influye a la hora de elegir un personaje. Pues, hay usuarios-jugadores que prefieren socializar (*socializers*), por lo que la persona está por encima del resto y, por el contrario, tenemos los que prefieren triunfar a costa de todo (*killers*). Cabe decir que siempre pueden cumplirse una combinación de varios tipos. Puede gustarte explorar mundos (*explorers*) y conseguir logros según avanzas (*achievers*).

Hasta ahora, ya podemos reconocer el videojuego que queremos, sus narrativas, el *target* al que va dirigido y el arquetipo que queremos ser. Pues para crear nuestros personajes nos faltaría un factor indispensable: la *empatía*<sup>241</sup>, mencionada en el anterior punto.

### “Empatía

1. f. Sentimiento de identificación con algo o alguien.
3. f. Capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos.”

Por tanto, lo primordial es ponerse en el lugar del usuario-jugador<sup>242</sup>, ya que el videojuego está hecho por y para el público que lo juega. Así que, debe encontrarse y sentirse cómodo con el personaje que lleva dentro del videojuego.

---

<sup>241</sup> Real Academia Española. (2019). *Diccionario de la lengua española* (23ed.). Consultado en: <http://www.rae.es/rae.html>

<sup>242</sup> Sanz González, C. (2016). *Personaje y empatía en la animación actual: Influencias de Chaplin y Keaton en Wall-E* [Tesis doctoral de Ciencias de la Información]. Universidad Complutense de Madrid, Madrid.

Para ello, cuando vamos a crear un personaje tenemos que ser empáticos con el usuario-jugador y cuestionarnos: ¿es clara la información?, ¿se entiende su rol dentro del videojuego?, ¿genera algún tipo de confusión?

Puede parecer un hecho aislado de todo proceso creativo, pero, involuntariamente, está incluido en nuestra personalidad. Por lo que en nosotros está tener más o menos empatía con algo o alguien. Así que, cuanto más estemos identificados con nuestro personaje, mejor será la experiencia de juego. Nos encontramos ante un proceso recíproco entre la obra creada y el espectador como usuario-jugador. Por tanto, vemos dos vías dentro de la empatía: la del reflejo<sup>243</sup> y la de la imaginación.

La empatía vinculada al reflejo es aquella con la que te identificas con la historia. Esto ocurre en videojuegos como *League of Legends* o *It Takes Two*. En estos juegos, está todo cerrado, “el puzle está montado”, ya que no tenemos libertad alterar la historia o los personajes.

Por otro lado, la empatía ligada a la imaginación es la opuesta. Es decir, aquella que te permite imaginar cómo llenar los huecos que faltan y te da libertad para desarrollar tu historia. Por ejemplo, *DOTA 2* o *Phasmophobia*<sup>244</sup>. En el primero, no se nos dan los nombres de los personajes, sino una descripción que te deja a tu propia imaginación. En el segundo, contamos con unas herramientas y unos personajes que desconocemos sus historias para crear nuestra propia trama.

Sin embargo, también tenemos un caso adicional: aquellos videojuegos con personajes, frecuentemente, sin rasgos característicos. Esto supone la “no empatía<sup>245</sup>”, el que no nos encariñemos con los personajes porque no nos aportan nada y no nos sentimos identificados con ellos.

Lo mismo ocurre con los *Non Playable Characters* (NPC)<sup>246</sup>, ya que pasan desapercibidos y son distintos a nosotros. Son arquetipos hechos de “relleno”, para dejar el valor y el poder de control al jugador. Sí nos ayudan a avanzar en nuestra experiencia de juego, pero no están tras ellos personas reales. Forman parte del atrezzo y dinámicas del videojuego, generando en nosotros otras sensaciones que logran que no nos involucremos tanto emocionalmente con ellos.

---

<sup>243</sup> Parente, D. (2015). *Cuando el jugador se refleja en el espejo llamado videojuego*. AdComunica. *Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, nº 9, pp. 181-183. Recuperado de: <https://raco.cat/index.php/adComunica/article/view/301752>

<sup>244</sup> Es un videojuego de terror independiente, desarrollado y publicado por Kinetic Games a través de la plataforma Steam en 2020.

<sup>245</sup> Cellscythe. (2017). *Empatía en el mundo de los videojuegos*. Tecnoslave. Recuperado de: <https://tecnoslave.com/empatia-en-el-mundo-de-los-videojuegos/>

<sup>246</sup> Personajes no jugables dentro del videojuego.

Uno de los avatares infalibles en los videojuegos es el personaje débil e indefenso al cual debemos proteger. Esto obliga al usuario-jugador a sentir algo hacia aquello que tiene que cuidar y eso conlleva sumergirse al máximo en la historia. Nos hace ser empáticos con el personaje a salvar por los factores que sean: pena, cariño, demostración de poder...

Por ende, tenemos la empatía hacia el personaje que vamos a escoger y hacia el propósito que queremos conseguir. Como ya se mencionó, no tiene por qué ser el avatar una persona real físicamente. Puede ser un animal u otra ser imaginario. Pues, siempre y cuando lo que proyecten en nosotros sea creíble lo adoptaremos como tal. Luego, queda en nosotros identificarnos y saber si somos capaces de ser ese personaje en nuestro videojuego, independientemente, de su morfología.



*Figura 183 Distintos personajes reales, animales y ficticios de la saga Super Mario Bros*

## **8. ESTÉTICA. ESTRUCTURA Y DESARROLLO DEL PERSONAJE**

Cuando hablamos de estética, nos referimos a la apariencia externa del personaje, la cual va caracterizada según su rol y la ambientación del videojuego en sí. Pues no es lo mismo un personaje que esté anclado en una época medieval, el cual vive rodeado de unos recursos básicos, que uno futurista que cuenta con elementos asociados a grandes tecnologías. Solamente si es intencionado, ya sea porque tenga un contexto espacio-tiempo o la trama de la historia lo proceda, cobraría sentido alguno.

Después de todo lo acontecido hasta este punto, llega el momento de adentrarnos en la estética de los arquetipos. Ya hemos entendido el proceso evolutivo-creativo durante el recorrido del proyecto.

Hay que decir que lo que conocemos como estética<sup>247</sup> ha ido cambiando a lo largo de la historia. La suma de factores como la proporción, la armonía y la unidad no ha sido igual vista en los distintos periodos<sup>248</sup>. En la Prehistoria, contamos con la *Venus de Willendorf*<sup>249</sup>, la cual vemos con enormes senos y grandes caderas asociados a la fertilidad.



Figura 184 Venus de Willendorf. Museo de Historia Natural de Viena

Mientras que en el Renacimiento el concepto ideal estético variaba como vemos en *El nacimiento de Venus*<sup>250</sup> de Botticelli<sup>251</sup>. Observamos que los cuerpos siguen conservando sus redondeces, pero que los pechos han disminuido considerablemente.

<sup>247</sup> Gallego (2014). *La estética en el videojuego de esta década (I)*. Vidaextra. Recuperado de: <https://www.vidaextra.com/industria/la-estetica-en-el-videojuego-de-esta-decada-i>

<sup>248</sup> Rivera, N. (2013). *La evolución del canon de belleza femenino a través de los tiempos*. Yorokobu. Recuperado de: <https://www.yorokobu.es/canon-de-belleza-femenino/>

<sup>249</sup> Es una venus del paleolítico remontada entre los años 27500-25000 a.C. En 1908, fue hallada por Johann Veran o Josef Veran durante las excavaciones, bajo cargo de los arqueólogos Josef Szombathy, Hugo Obermaier y Josef Bayer, cerca de Willendorf (Austria), a orillas del Danubio.

<sup>250</sup> Obra de arte realizada por el pintor renacentista Sandro Botticelli alrededor de los años 1482-1485. Este cuadro está realizado con la técnica temple sobre lienzo y mide 278,5 cm de ancho por 172,5 cm de alto. Conservado en la Galería Uffizi en Florencia. Se representaba el desnudo sin reserva alguna, provocando un hecho revolucionario, ya que no lo avalaba ningún elemento religioso.

<sup>251</sup> Alessandro di Mariano di Vanni Filipepi, más conocido como Sandro Botticelli (Florencia, 1445-1510), pintor del *Quattrocento* italiano (primera fase del Renacimiento).

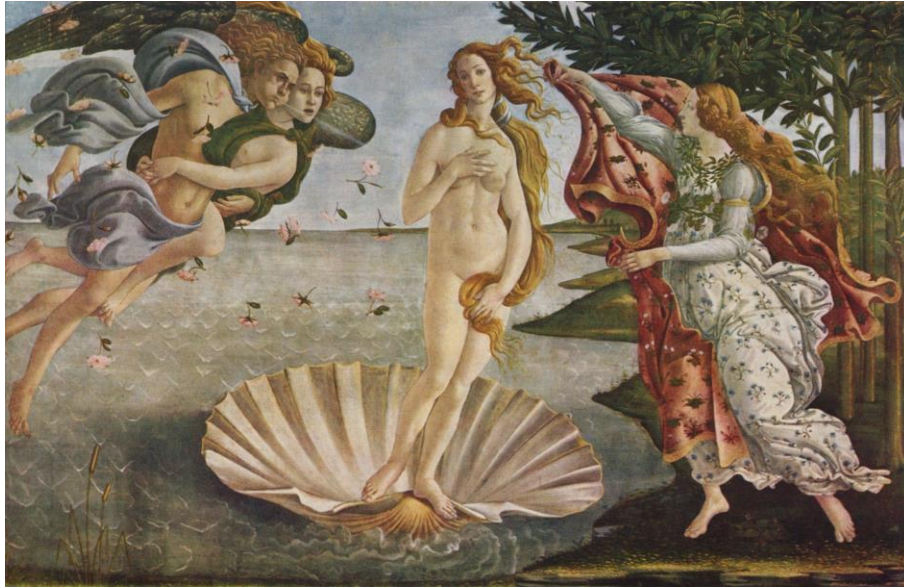


Figura 185 El nacimiento de Venus. Sandro Botticelli

Por tanto, cada tiempo tiene sus propios estándares e ideales estéticos. Es decir, es un campo que está en constante evolución. Lo que hoy podemos asociar a un concepto, mañana es a otro. Así que, seguimos unos cánones, unos patrones establecidos por la sociedad.

Una posibilidad interesante sería romper con este esquema sociocultural, pero aún seguimos estando lejos de que suceda. Nuestra sociedad está bastante arraigada al contexto social, cultural e histórico, sin llegar a representar a toda la humanidad, sino una parte de ella.

Este hecho no solo ocurre con la apariencia externa del personaje, sino también con la ambientación o el contexto. Sin embargo, cuando pasen los años, lo que prevalecerá será el recuerdo estético del videojuego, ya que lo visual es más fácil de recordar y con lo que el usuario-jugador ha generado una experiencia.

Por eso, es importante dedicarle tiempo y atención a la parte visual, pues la mayor parte de nuestro tiempo está destinado a convivir con ella. Forma un elemento esencial que ayuda al usuario-jugador a desenvolverse en el videojuego. Así que, el cómputo global de todos los elementos es imprescindible, pero el que nos atañe es el estético.

No existe una metodología exacta o una estructura a seguir única. Por el contrario, a la hora de empezar a trabajar en este campo debemos tener clara la propuesta conceptual<sup>252</sup>.

---

<sup>252</sup> Guzmán Ramírez, J.A. (2016). *Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto*. Iconofacto, Vol.12, Nº18. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/6302019.pdf>

A partir de este momento, nos centraremos en perseguir estas tres reglas básicas de representación<sup>253</sup>:

- *Representación formal del personaje.*
- *Representación interna del personaje.*
- *Representación contextual del personaje.*

En cuanto a la *representación formal*, encontramos aquellos aspectos más básicos (edad, nombre, alias, sexo, raza...) y los arquetipos que podemos poseer (héroe, antagonista, tramposo, mentor, sabio...). Además de otros elementos que le hagan distinguirse del resto de personajes (vestuario, hábitos, actitudes, hobbies, voz...). También, analizamos las formas de la entidad, es decir, la capa externa, la cual vemos y conocemos de una forma genérica. Básicamente, nos centramos en la apariencia física del personaje.

Si hablamos de una *representación interna* nos estamos refiriendo a aquella que trata los aspectos que van ligados a la personalidad o, más bien, las características emocionales, espirituales y atributos o actitudes del personaje. Por ejemplo, si se trata de una figura introvertida, qué es lo que le puede motivar, cómo son sus relaciones, si cree o no en algo, si tiene metas o no, etc. En otras palabras, una parte no visual e intangible para el usuario-jugador, pero si importante que se conozca. En este caso, nos referimos a la capa interna y más profunda del personaje en cuestión.

No obstante, no podemos dejar de lado la *representación contextual*, la cual que gira en torno a la historia del juego y a la del propio personaje, representando así, las características sociales. Además de las culturas, religiones e ideologías que ocurren en ese contexto. Fundamentalmente, nos ayudan a comprender lo que le rodea a la entidad y en qué punto le encontramos. En esta fase, contamos con aquellos aspectos que se encuentran fuera de lo externo e interno del personaje, la asociamos a una esfera global que envuelve al mismo.

Principalmente, hasta el momento, podríamos decir que todo lo que deberíamos conocer o, al menos, tener alguna noción básica, ya ha sido tratado durante el estudio de este proyecto. Siempre nos quedarán eslabones perdidos por el camino que se pueden rescatar en el proceso de elaboración o, incluso, quitar los que tenemos para crear unos nuevos y propios. Ergo, estamos preparados para avanzar y dar un paso más en esta investigación antes de llegar a la fase creativa de los distintos arquetipos y estereotipos visuales.

---

<sup>253</sup> Casetti, F. y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Instrumentos juntos, pp. 177-187. ED: Paidós

Para ello, podemos obtener una base metodológica la cual seguiremos en la última fase creativa del proyecto. Como ya se ha dicho antes, no existe una forma exclusiva por la que regirse. Cada cual tiene la suya, pero nosotros, en base a todo lo investigado en esta pesquisa, nos guiaremos de la siguiente manera:

- 1) Analizar qué tipo de personaje vamos a hacer, con qué objetivo y el público para el que va dirigido. Crear un esquema en el que quede claro el concepto que vamos a realizar. Algo general sin entrar en detalles.
- 2) Presentamos a nuestro personaje. ¿Quién es? ¿Cómo va a ser? ¿Qué hace? ¿Cómo se llama?... Definir teóricamente todo aquello que nos haga falta.
- 3) Referencias visuales de lo que nos gustaría crear. Idea del personaje y *props* (accesorios) que tenga.
- 4) *Thumbnails* (miniaturas). Bocetos previos.
- 5) Poses y gestos rápidos del personaje para obtener una idea global previa. De esta forma, conoceremos mejor a nuestro personaje y nos haremos una imagen de cómo será.
- 6) *Concept art*<sup>254</sup> del personaje. Un estudio a fondo en el que iremos definiendo más a nuestra creación.
  - 6.1) Representación definitiva.
  - 6.2) Poses (en forma de T, tres puntos o cinco puntos).
  - 6.3) Colores.
  - 6.4) Otros. Ilustraciones extras que sean necesarias.
- 7) Desarrollo concreto de su historia y su diálogo (si lo tiene) e interacción con otros personajes. Su papel y misión principal. Descripción interna precisa: su personalidad.
- 8) Diseño 2D/3D.
- 9) Animación y presentación del personaje.
- 10) Propuesta final.

Está claro que siempre podemos retroceder en el proceso del desarrollo del personaje según lo necesitemos, ya que para avanzar seguramente caigamos en un ensayo y error constante.

En los siguientes puntos, vamos a tratar de mostrar el proceso evolutivo del *concept art* al arte final 2D/3D. Adentrarnos en este arte visual que, posteriormente, utilizaremos en los posibles diseños. Además, vamos a analizar casos de campo de los distintos videojuegos y otros medios que hemos abarcado a lo largo de la investigación. Destacando algunos personajes arquetípicos y estereotipos estéticos junto a todo lo que conlleva cada uno de ellos.

---

<sup>254</sup> Referente al arte conceptual, el cual a través de dibujos, ilustraciones o pinturas, representa conceptos y diseños de tal manera que tomen forma.

## 8.1 DEL CONCEPT ART AL DISEÑO 2D/3D

El *concept art* de cualquier tipo de proyecto es un paso fundamental e indispensable para llevar a cabo el proceso artístico, pues esta fase es donde se trata el estudio de nuestro trabajo. Mediante bocetos (más detallados o no tanto) del personaje o de la ambientación podremos comprender de mejor forma la idea que queremos plasmar.

Cierto es que se trata de algo más que un boceto, ya que está más elaborado, pero sin ser aún arte final (aunque puede llegar a serlo). De esta manera obtenemos información acerca de sus posiciones, posturas, gestos, colores, formas, *props*, etc. Por eso es un paso primordial que tenemos que realizar para prosperar en nuestra creación a posteriori.

Por tanto, lo consideramos como arte conceptual<sup>255</sup>. Éste es aquel proceso artístico en el que la idea o concepto es más importante que el resultado final. El *concept artist*<sup>256</sup> debe tener clara la idea y utilizar referencias que puedan plasmar lo que se quiere llevar a cabo de manera concisa (historias, imágenes, posiciones, expresiones, personalidades...).

Para ejemplificar lo qué es un *concept art*, tomaremos de modelo una comparativa de un personaje similar de dos videojuegos. En esta ocasión, hablamos de Annie en *League of Legends* y Scylla en *Smite*. Aunque ambas tienen un *lore*<sup>257</sup> distinto, comparten bastantes aspectos comunes como dinámicas de juego y estética visual.

Annie era hija de Gregori el Gris y la bruja Amoline. La tempestad trajo consigo la calma en Noxus y, a pesar de que muchos dejaron de usar la magia por hallar paz, decidieron arraigarse al norte. Mientras esperaba a dar a luz, Amoline se dedicó a hacer un peluche para su hija.

Al poco de nacer, sus padres enfermaron, pero Annie encontraba refugio en su peluche Tibbers. Sin embargo, la pequeña tenía poderes sobrenaturales vinculados al fuego y al amor hacia su peluche. Por lo que, si temía perderlo o se enfadaba, la ira y el fuego provocaban un desastroso final.

Tras la muerte de su madre, su padre rehízo su vida junto a otra mujer, Leanna, y su hija, Daisy. Todos vivían en armonía, hasta que un accidente fatal acabó con Daisy. Su madre culpaba a Annie de la muerte de su querida hija e intentó apartarla de lo que más quería, su peluche.

<sup>255</sup> González Jiménez, D. (2014). *Arte de videojuegos: Da forma a tus sueños*. Paracuellos de Jarama, Madrid, España. ED: RA-MA.

<sup>256</sup> Referente al artista que realiza las ilustraciones, dibujos o pinturas.

<sup>257</sup> El *lore* es el trasfondo de un juego, el cual abarca los personajes, las historias y las ambientaciones.

Inminentemente, Annie quemó todo por proteger el único recuerdo de su madre biológica, quedando huérfana. Aprovechando su cara angelical, conseguía que otras familias la adoptaran y, así, tener un techo y comida caliente.

De su historia, sacamos en claro varios datos y obtenemos la siguiente información acerca del personaje:

- Descendencia de bruja.
- Uso de magia.
- Reacciona al fuego.
- Tibbers, su leal peluche.
- Niña con aspecto angelical.



Figura 186 Concept Art: Annie I. Videojuego: League of Legends

Pues a grandes rasgos, podemos intuir qué tipo de rol puede ejercer y cómo utiliza un arquetipo entrañable para desatar la máxima de las locuras.

Si observamos estos detalles, el concepto a seguir es evidente. Buscamos una niña pequeña, con cara dulce y pícara. De carácter perspicaz y persuasiva. Alguien capaz de ser buena y mala al mismo tiempo. Algo así como un lobo con piel de cordero.



Figura 187 Concept Art: Annie II. Videojuego: League of Legends

Sabemos que se trata de un personaje que utiliza su poder en base a sus emociones. Generalmente, la ira y el dolor son sus fuentes de inspiración. No podemos olvidarnos de su adorado peluche, Tibbers. Por lo que lleva un trabajo más a fondo de su acompañante también. Sería su *prop* principal. En su página oficial<sup>258</sup>, se puede ver todo el proceso creativo de Annie, así que solo mostraremos una selección de imágenes como muestra para entender el proceso de creación.

<sup>258</sup> Página oficial: <https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2018/02/the-art-of-annie-origins/>



*Figura 188 Concept Art: Annie III. Videojuego: League of Legends*



*Figura 189 Concept Art: Annie IV. Videojuego: League of Legends*

Por el otro lado, Scylla era una joven ninfa de aspecto angelical que fue transformada en un monstruo marino por una sacerdotisa celosa, Circe. Se cree que se embriaga de las pesadillas de todos los hombres o del odio y celos de algunos dioses.

Habitaba en un estrecho marítimo opuesto a Caribdis, un monstruo que adoptaba forma de remolino. Todo el que osaba transitar por aquellos lares debía decidir qué camino elegir, sabiendo que podría tener un desenlace fatal. El que salía vivo de aquel laberinto tenía secuelas por la risa de la joven Scylla, pues regresaba de sus garras vuelto de pánico.

Según su *lore*, su cuerpo es el de una mujer, de la cual emergen varias colas con cabezas grotescas. Recibe el nombre de *Horror del mar*. Scylla es considerada como diosa griega, además de dar nombre a la isla de Sicilia. Por lo que podemos sacar en clave:

- Descendencia divina.
- Uso de magia.
- Rodeada de agua.
- Colas con cabezas gigantes.
- Niña con aspecto angelical.



Figura 190 Concept Art: Scylla I. Videojuego: Smite



Figura 191 Concept Art: Scylla II. Videojuego: Smite. Página Devianart por gimbo-gp.



Figura 192 Concept Art: Scylla III. Videojuego: Smite. Página Twitter por Viviane Kosty (@InkyV2K)

Tanto Scylla como Annie giran alrededor de un prototipo, al cual le añaden *skins*. Muchas de sus creaciones son originadas por el *fandom*<sup>259</sup> del propio juego. Sin embargo, con Scylla podemos disfrutar del modelo desde una vista más cercana a Annie. Además, su modelado se apoya bastante en CARAVAN<sup>260</sup> (*Concept Art & Illustration Studio*).

Ambas cuentan con cinemáticas de presentación del personaje, solo que tienen distinto aspecto artístico. En *League of Legends* se aprecia un estilo visual que recuerda al del óleo con pequeños cambios de movimiento entre escena y escena. A diferencia, las cinemáticas que presenta *Smite* cuentan el rol y el *lore* del dios con un estilo *cutout*<sup>261</sup>.

Por otro lado, en *League of Legends*, gracias a la vista de pájaro, se nos permite tener mayor visión de juego, pero no apreciamos tanto el diseño de nuestro campeón. Mientras tanto, a pesar de estar en tercera persona, en *Smite* podemos aprovecharnos de su jugabilidad, expresiones, movimientos... a una escala mayor, ya que su impacto visual es más disfrutable. De igual modo, ambas siguen un patrón de diseño que conserva su estructura a la que van añadiendo distintas pieles.

En definitiva, un mismo ser, distinto nombre, pero iguales dinámicas. El proceso evolutivo es diverso, debido a que unos se centran en llamar la atención de una forma y los otros de otra. Ninguno es mejor o peor que el otro, simplemente diferente concepto de creación. Una vez mostradas las ideas, llega el momento de plasmarlo en 2D/ 3D.



Figura 193 Personaje: Annie 3D. Videojuego: League of Legends. Página ArtStation por Morgane Malville

<sup>259</sup> Es un término de origen inglés que proviene de la contracción inglesa *Fan Kingdom* (reino fan), al que se refiere como un conjunto de aficionados hacia algo o alguien.

<sup>260</sup> CARAVAN (Sin fecha). Art Station. Jakarta, Indonesia. Recuperado de: <https://www.artstation.com/caravanstudio>

<sup>261</sup> Se trata de una técnica de animación en *stop motion*, cuadro por cuadro, que utiliza trozos, piezas o recortes planos de los personajes, los objetos o elementos y los fondos para generar movimiento. Es decir, uso de siluetas para animar.



Figura 194 Personaje: Scylla 3D. Videojuego: Smite. Modelado 3D por Gambody

A continuación, mostraremos el aspecto del personaje dentro del videojuego, valorando los distintos modelos y concluyendo cuán desarrollados están. No olvidar que, dependiendo de sus *skins*, la estética de las habilidades cambiará a la par que la de nuestro personaje.



Figura 195 Personaje dentro del juego: Annie. Videojuego: League of Legends.



Figura 196 Personaje dentro del juego: Scylla. Videojuego: Smite

Si nuestro campo de visión es amplio y nuestro personaje diminuto, requerirá menos rango de definición y detalle. Por lo que destinaremos menos *poligonaje*<sup>262</sup>, ya que requiere unos recursos menores que un personaje que ocupe más espacio en pantalla. Así que, si nuestro personaje ocupa mayor espacio, será nuestro centro de interés.

Para finalizar, disponemos de dos *skins* de muestra de los dos personajes analizados. Pues, como ya hemos dicho, tienen multitud de pieles para escogerlas dentro del juego. Simplemente, ejemplificar el proceso de principio a fin del desarrollo de un personaje. Lo que se nos muestra es su carta de presentación para que el usuario-jugador pueda decidir que *skin* prefiere.

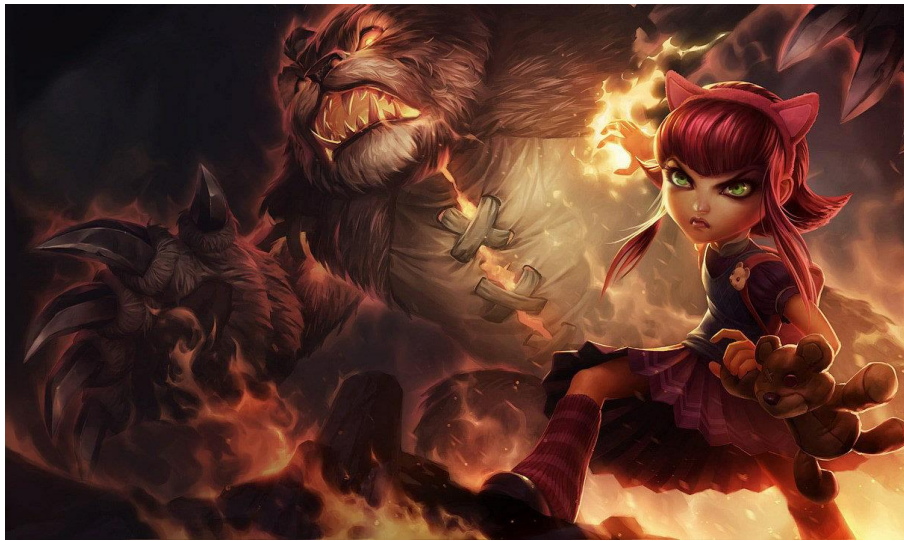


Figura 197 Annie. Concept Art final. Videojuego: League of Legends

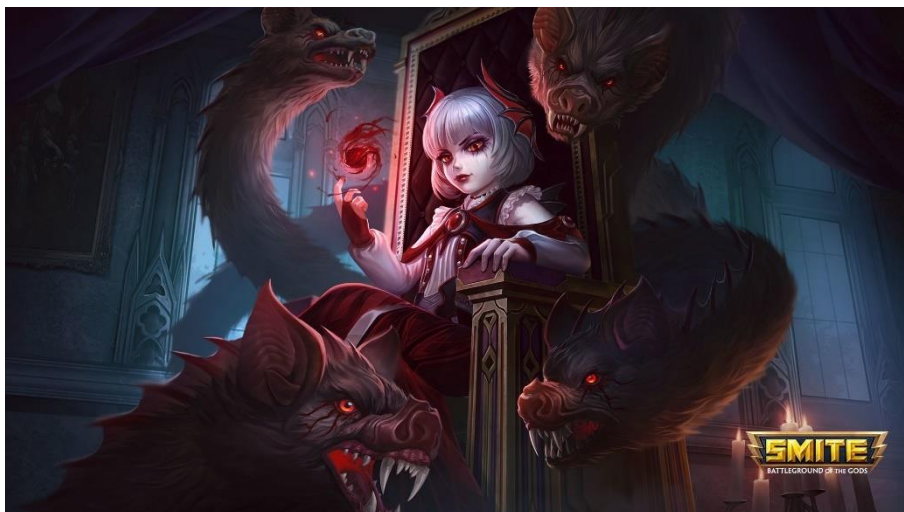


Figura 198 Scylla. Concept Art final. Videojuego: Smite

---

<sup>262</sup> Referente al número de polígonos que tiene un modelo 3D. A mayor número, mayor definición, pero mayor coste de recursos y, viceversa. Dependiendo del caso se barajan unos rangos de poligonaje diferentes.

## 8.2 ANÁLISIS DE LOS DISTINTOS ARQUETIPOS-ESTEREOTIPOS EN LOS DIFERENTES VIDEOJUEGOS DE ROL

A continuación, vamos a examinar, en diversos videojuegos o series, la estética de los arquetipos a fondo. Desde su origen hasta su arte final, pasando por su estructura y ocupación del videojuego entre otros. Es decir, estudios de campo de algunos personajes de distintas plataformas para obtener resultados acerca de toda la investigación acontecida hasta el momento.

Para tratarlos de una forma genérica, usaremos un patrón de análisis universal. De este modo, evitaremos confusiones a posteriori y, así, obtendremos una información mucho más organizada, con la cual podremos adquirir los resultados de manera eficaz.

En primer lugar, se presentará al personaje:

- Nombre.
- Videojuego (o formato).
- Género.
- Rol.
- Distancia.

Después, se contextualizará al personaje dentro del videojuego, su historia. A su lado, lo representaremos de forma visual.

Luego, hablaremos de la estética del personaje y de sus habilidades en cuanto al rol que ejecutan, ya que van ligadas entre sí. Es decir, muchos elementos que lleva el personaje sirven para desarrollar sus ataques o movimientos ante otro oponente. Por eso, es importante tratarlos como complementos indispensables.

Se expondrán algunas imágenes del personaje en cuestión durante todo el transcurso. Una vez expuestos todos los casos, se concluirá con un apartado final tratando los datos obtenidos en este proceso de investigación acerca de los ejemplos estudiados.

## 8.2.1 CASO 1: CHANG'E


	FICHA	
	NOMBRE	Change'e
	VIDEOJUEGO	Smite
	GÉNERO	Femenino
	ROL	Mago. Healer
	DISTANCIA	Lejos

Tabla 12 Ficha de Chang'e

Diosa de la Luna. Bailarina inmortal que habitaba en los cielos. Hou Yi fue atraído por Chang'e y terminaron casándose. Mientras que en el mundo de los mortales los diez hijos del Emperador Jade instauraron el caos, Hou Yi lanzó nueve flechas para acabar con ellos. Consiguió salvar el mundo, pero, debido a la muerte de sus hijos, el Emperador los convirtió en mortales.

Chang'e se encontraba triste, tanto que dejó de bailar como lo hacía normalmente. Hou Yi quiso recuperar el elixir de la inmortalidad para ambos. Luchó por conseguirlo ante la reina madre del oeste. Ésta le contó que cada uno tenía que tomar media dosis si querían recuperar su inmortalidad.

Muchas son las versiones<sup>263,264</sup> que continúan esta historia, pero nos regiremos por la que el propio videojuego ha seguido<sup>265</sup>.

Los ladrones intentaron robar a Hou Yi el elixir de la inmortalidad, pero Chang'e, por miedo a perderlo, se lo tomó. De tal manera que ascendió más allá del cielo, hacia la Luna. Sola y triste por su separación, encontró consuelo en el conejo Jade que vivía allí. La tierra retornaba a un nuevo caos y Chang'e vio la posibilidad de volver con su esposo si conseguía solucionar todo sin ofender al Emperador Jade.

<sup>263</sup> Whittaker, C. (2008) *Mitología Asiática*. Traducción por Javier Calzada Jiménez. Barcelona, España. ED: Evergreen

<sup>264</sup> Ab Aeterno. (Enero, 2015). *CHINA: Chang'e, diosa de la luna*. Ab Aeterno. Recuperado de: <https://abaeternomitologia.wordpress.com/2015/01/10/china-change-diosa-de-la-luna/>

<sup>265</sup> Página oficial de Smite. Recuperado de: <https://www.smitegame.com/gods/chang'e>



*Figura 199 Personaje: Chang'e I.  
Videojuego: Smite*



*Figura 200 Personaje: Chang'e II.  
Videojuego: Smite*

Dentro del videojuego su rol es a distancia y utiliza la magia para desarrollar su papel. Sus habilidades<sup>266</sup> giran en torno a su forma de moverse, a su danza. No tiene ningún arma como complemento, principalmente, pero cuenta con una mascota que le da soporte. El uso combinado de sus ataques está basado en lunas crecientes en su honor.

En cuanto al personaje, vemos que es una mujer estilizada y elegante con rasgos de la cultura china. Su vestimenta representa los trajes que visten las mujeres de notable estatus de Oriente. Para sus movimientos ágiles, deben tratarse de telas que no pesen, que se vean ligeras, ya que, si no, no tendría sentido. Sus colores son llamativos y, en ocasiones, exagerados por sus extravagantes trajes o adornos en el pelo.



Figura 201 Personaje: Chang'e IV. Página Biblioteca Digital Mundial

El complemento que hace diferente a Chang'e del resto de personajes es el conejo de Jade. Su fiel compañero y ayudante en sus maniobras dentro del videojuego.

Sin embargo, *Smite*, se apoya bastante del *fandom* que lo juega, ya que permite que generes tus propias *skins*. A veces, son publicadas en el juego si el diseño gusta. Lo importante es que todos los proyectos que surjan a posteriori vayan ligados con la estructura del personaje original.

---

<sup>266</sup> Smite. Chang'e. Recuperado de: <https://www.smitegame.com/gods/chang'e>

En este personaje se mantienen la mayoría de los elementos, sobre todo, a nivel vestimenta. Se respetan las telas ligeras, ya que su movimiento es esencial al ser bailarina, porque van ligadas con la estructura del personaje original. Sin embargo, su mascota sí varía según el contexto de la *skin* que quieran ponerle (galáctica-robot, pirata-gato).

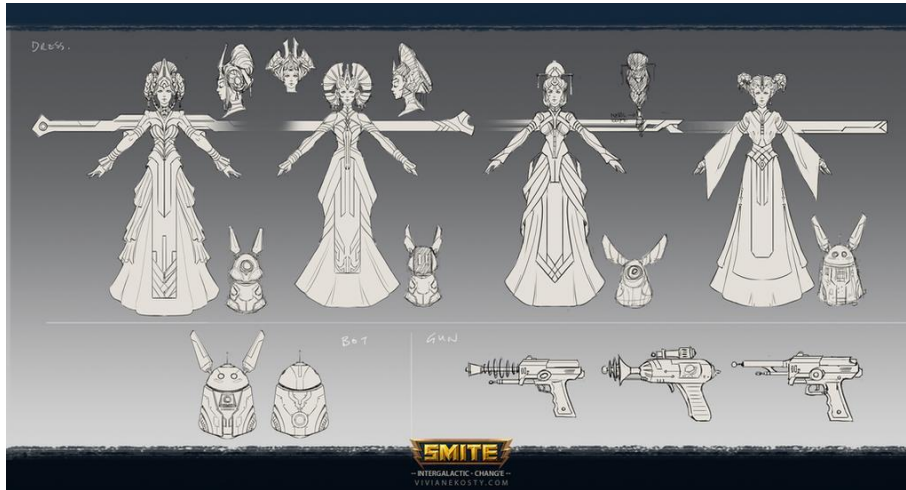


Figura 202 Personaje: Chang'e Intergaláctica. Videojuego: Smite. Página Devianart por Inkybots (Viviane Kosty)



Figura 203 Personaje: Chang'e Intergaláctica II. Videojuego: Smite. Página Devianart por Inkybots (Viviane Kosty)



Figura 204 Chang'e Reina Pirata. Videojuego: Smiter. Página ArtStation por Anna Chirstenson



Figura 205 Chang'e Hechizada. Videojuego: Smiter. Página Smiter por Jasmine M



Figura 206 Chang'e Mensajera Curiosa. Videojuego: Smiter. Página ArtStation por Ramza Ardyputra

## 8.2.2 CASO 2: TAHM KENCH

FICHA	
NOMBRE	Tahm Kench
VIDEOJUEGO	League of Legends (LoL)
GÉNERO	Masculino
ROL	Apoyo. Tanque. Soporte (Mago)
DISTANCIA	Cuerpo a cuerpo

Tabla 13 Ficha de Tahm Kench

Aunque se le conoce por distintos nombres, es considerado como El Rey del Río<sup>267</sup>. Se trata de un demonio que viaja por vías navegables de Runaterra, saciando su sed de hambre con las desgracias del resto. Intenta engañar entre la multitud con su aspecto de vagabundo. Su arma más letal es su lengua.

Al ser un campeón, difiere del videojuego del personaje anterior porque no tiene una historia mitológica de una cultura arraigada como tal. Es totalmente ficticio. Es decir, tiene su propio *lore*, creado de forma específica para un fin concreto.

Este personaje puede ser tanto tanque en primera línea, aguantando todos los golpes del equipo, como un buen soporte para ayudar a los compañeros. A pesar de estar por delante del equipo, sus ataques son de carácter mágico. Suelen hacer poco daño, ya que su función no es esa.

Se trata de un campeón corpulento, de aspecto grotesco. Basado en una especie de pez marino. Su inquietante pose desencadena en una escalofriante consecuencia. Pues su cara picaresca puede atacar en cualquier momento.

<sup>267</sup> League of Legends. Tahm Kench. Recuperado de: <https://euw.leagueoflegends.com/es-es/champions/tahm-kench/>

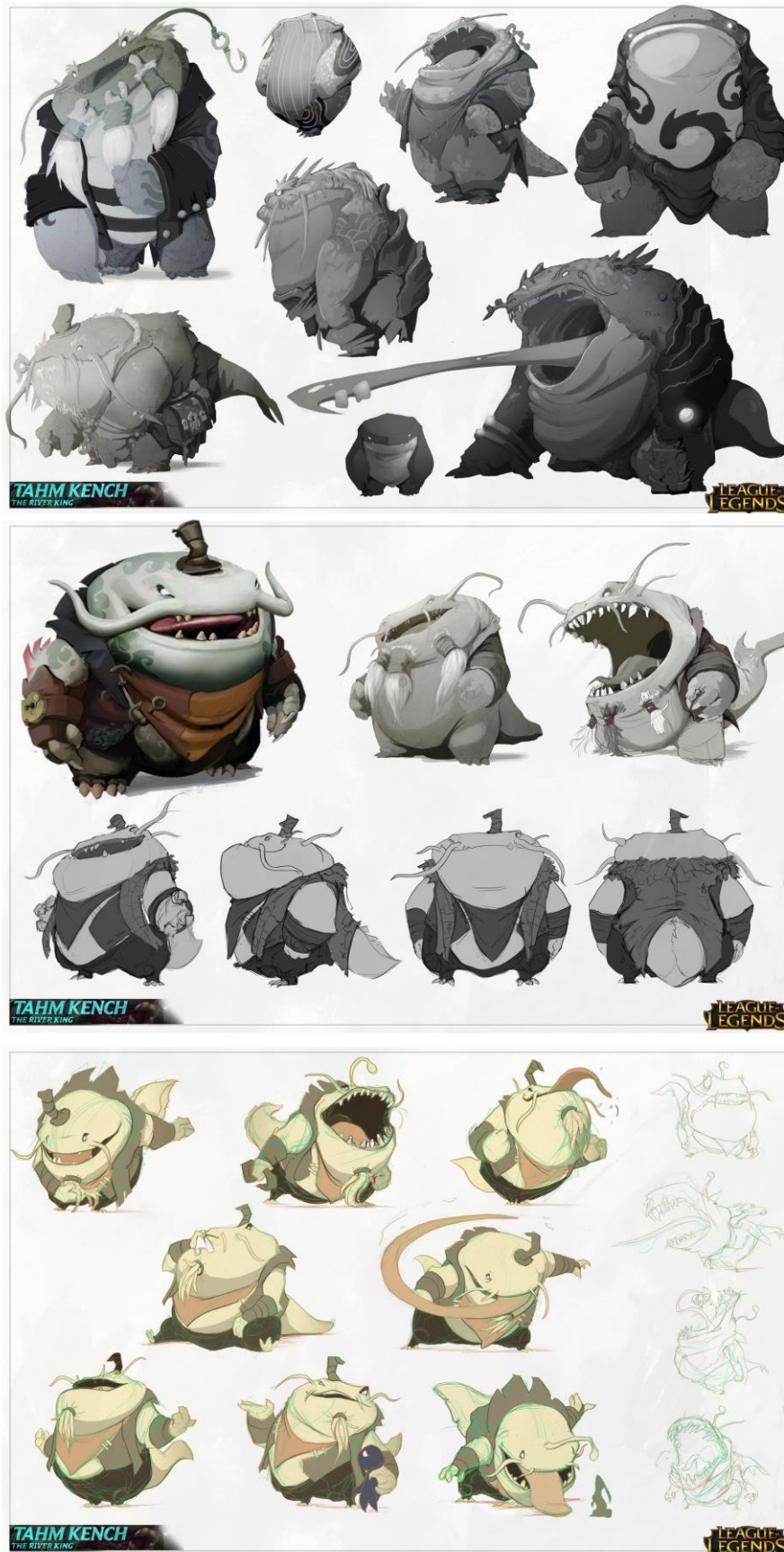


Figura 207 Personaje: Tahm Kench. Concept Art. Videojuego: League of Legends. Página ArtStation por Chris Campbell

Si nos fijamos tiene una forma circular que, como ya hemos visto en un capítulo anterior, nos evoca unidad, protección, gracioso, etc. En este caso, a pesar de su apariencia tétrica, es entrañable e intenta protegernos dentro de nuestro grupo.

Como hemos mencionado anteriormente, su principal herramienta es su lengua. Gracias a ella puede cumplir su rol defensivo. Este carismático personaje se mueve despacio debido a su peso, incluso, dando saltitos. Además, tiene bigotes marinos y una boca tan grande capaz de engullir todo lo que se encuentre por el camino.

Una de sus habilidades es teletransportarse por todo el espacio. Sin embargo, también puede sumergirse y emerger en un lugar cercano, marcando así a su enemigo.

Los colores son bastantes “sucios”, es decir, tienden a una gama cromática oscura de verdes, que evocan a las aguas turbias en las que navega. Por otro lado, los tonos tierra nos aportan distintos matices.

La vestimenta acompaña al personaje, ya que nunca se desprende de su sombrero. Por otra parte, comparte una constitución humana en cuanto a que tiene dos manos y dos pies, pero con menor número de dedos.



Figura 208 Personaje: Tahm Kench. Videojuego: League of Legends. Autor: Jordan Conlin

En cuanto a las versiones que se han generado a partir de este original, conservan el sombrero y la lengua. Simplemente, se adaptan al contexto visual al que lo transformen (chef-sombrero de cocina).



Figura 209 Maestro Chef Tahm Kench. Videojuego: League of Legends. Autor: Alex Flores



Figura 210 Urf Kench. Videojuego: League of Legends. Autor: Alvin Lee

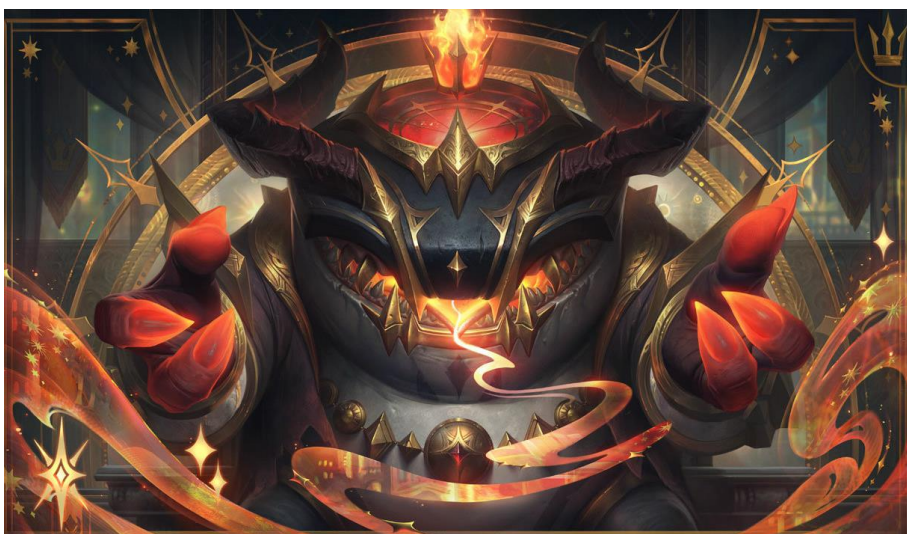


Figura 211 Arcanos Tahm Kench. Videojuego: League of Legends. Autor: Citemer Liu

## 8.2.3 CASO 3: ASHE

FICHA	
NOMBRE	Ashe
VIDEOJUEGO	Overwatch
GÉNERO	Femenino
ROL	Daño. Pistola. Bob. (Físico)
DISTANCIA	Medio-Lejos

Tabla 14 Ficha Ashe

Ashe<sup>268</sup> pertenece al bando de Deadlock. Ella es la jefa del grupo con una mente calculadora. Procede de una familia acomodada, la cual no le faltaba nada. Sus padres la dejaban a cargo de su mayordomo Bob, ya que contaban con altos cargos financieros y poderosos ejecutivos de todo el mundo. Eso desembocó que viviera en la más absoluta soledad, pues tenía falta de cariño.

Aunque Bob hacía todo lo posible porque triunfara, cayó en el mundo criminal. En un encuentro no planeado, se topó con el villano Cole Cassidy con el que cometió crímenes sin igual llegando a descubrir su vocación original. Le encanta estar por delante de sus objetivos y salirse con la suya.

Junto a los demás fundadores, consiguió convertirse en una gran villana. Fue tanto el éxito que estuvo en el punto de mira de otras organizaciones de EE. UU. Por ello, se reunió con el resto de las bandas principales del condado, buscando extender su influencia.

Gracias al aprendizaje durante su infancia, pudo coordinar las distintas organizaciones, pues sus principios se regían en base a ello:

“Mantén tu palabra, no colabores con la ley, respeta el territorio ajeno y castiga siempre la traición.”

(Ashe)

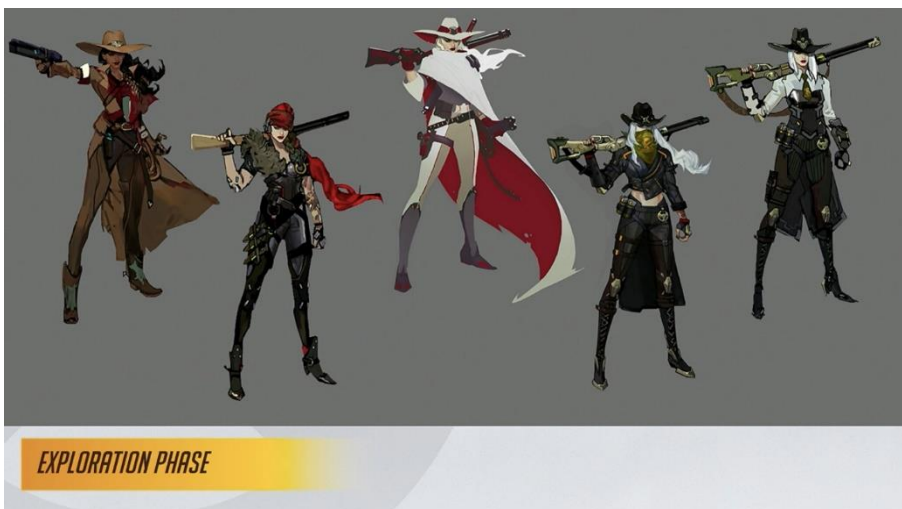
Con este pacto entre bandas, Ashe dejaba su firma en el sudoeste de los EE. UU., siendo la más buscada entre las autoridades.

<sup>268</sup> Overwacht. Ashe. Recuperado de: <https://playoverwatch.com/es-es/heroes/ashe/>



INITIAL CONCEPTS

Figura 212 Concepts iniciales de Ashe. Blizzard Entertainment. Videojuego: Overwatch



EXPLORATION PHASE

Figura 213 Exploración del personaje Ashe. Blizzard Entertainment. Videojuego: Overwatch

Como podemos apreciar en los *concepts* y sus estudios, se trata de una mujer con fuerte carácter. Adopta el rol de villana, algo atípico a no ser que nos remontemos a historias como la de *Blancanieves*<sup>269</sup>, entre otras. El caso es que, a pesar de ser mala, empatiza bastante bien con el público que suele jugar este videojuego. Despierta ese toque de maldad que, en algún momento, todos hemos querido tener o poseer.

<sup>269</sup> Es un cuento de hadas, cuyas versiones más conocidas fueron la de los hermanos Grimm y la de *Blancanieves y los siete enanitos* (1987) de Walt Disney. A través de un espejo mágico, la malvada bruja y madrastra de Blancanieves, la Reina Malvada, quería conocer cuál era la mujer más bella del reino. Al conocer que no era ella sino Blancanieves, decide tenderle una trampa. Una manzana envenenada que le haría caer en un profundo sueño, en el que los siete enanitos la protegían. Pues el hechizo solo podía deshacerse con un beso de amor de un príncipe.

De figura estilizada, siguiendo el patrón femenino en forma de reloj de arena. Su cara tiende a una estructura triangular evocándonos acción, energía, conflicto, tensión, mezquindad... Nos da la certeza de que su expresión enfatiza todos estos propósitos.

Lo que diferencia esta figura femenina de otras, aparte de su rol, es su vestimenta. Cuenta con los elementos propios de un ser masculino, pero rompiendo la distribución típica que podemos concebir en uno femenino. Podríamos añadir que este personaje lleva consigo tatuajes.

También hay que destacar que en unos de sus estudios podría parecerse a la mismísima Carmen Sandiego<sup>270</sup>. Sin embargo, fue debido a sus similitudes con Cole Cassidy<sup>271</sup>, que la idea fuese descartada, acercando así a la protagonista a un lado más siniestro. Se pasó del color al blanco y negro, aunque el rojo se mantuvo para ayudar a destacar sus facciones tan blancas. Además de no olvidarnos de su sombrero al más estilo Viejo Oeste.

Sus habilidades conllevan el uso de pistola y bombas. Así que, su posición de ataque es tanto de cerca como de largo alcance. Es decir, su daño indudablemente es físico. Si le atacan a melee, puede repelerlos y lanzarlos con solo disparar. De esta manera gana tiempo para moverse. Por otro lado, tiene un elemento extra: la dinamita. Puede lanzar explosivos y detonarlos con disparos.

Por otra parte, tenemos a Bob, su leal compañero. Digamos que es su ataque especial. Si se ve en peligro extremo puede llamarlo y conseguir que sus enemigos sean lanzados por el aire. Cuenta con ataques de tipo robótico, futurista (de carácter mágico). Por lo que este personaje tiene un binomio elemental: su pistola y a Bob. Esto conlleva a que ambos *props* tienen su propio estudio. Por ejemplo, el arma debe ser ligera para que Ashe tenga mayor movilidad, ya que si no le costaría moverse.

Blizzard no dejó nada al libre albedrío, desde el estilo agresivo, el cual consigue a través del corte de pelo hasta su inseparable aliado. Hasta el momento es el personaje más complejo que hemos analizado. A continuación, se mostrarán estudios de armas y de su fiel compañero Bob. Además, como la mayoría de los videojuegos, cuenta con varias *skins* para que el usuario-jugador pueda intercambiar a su gusto, siempre respetando la estructura general diseñada de Ashe.

---

<sup>270</sup> Una serie de videojuegos educativos en forma de aventura gráfica por la compañía estadounidense Brodebund Software en 1985. A partir de ahí, se ha realizado más videojuegos, concursos de televisión, series de animación, juegos de mesa, historias y libros de ciencia ficción. Carmen Sandiego es una ladrona ficticia, líder de una organización criminal (V.I.L.E.) y experta en robar bienes con gran valor histórico.

<sup>271</sup> Otro de los personajes del videojuego Overwatch, caracterizado de pistolero.



Figura 214 Estudio de armas I. Blizzard Entertainment. Videojuego: Overwatch



Figura 215 Estudio de armas II. Blizzard Entertainment. Videojuego: Overwatch



Figura 216 Concept Art inicial de Bob. Blizzard Entertainment. Videojuego: Overwatch



Figura 217 Ashe & Bob. Evento Navidad. Blizzard Entertainment. Videojuego: Overwatch



Figura 218 Ashe & Bob. Evento Halloween. Blizzard Entertainment. Videojuego: Overwatch



Figura 219 Ashe & Bob. Evento Año Nuevo Lunar. Blizzard Entertainment. Videojuego: Overwatch

## 8.2.4 CASO 4: URSA

	FICHA	
	NOMBRE	Ursa
	VIDEOJUEGO	DOTA 2
	GÉNERO	Masculino
	ROL	Daño. Jungla. (Físico)
	DISTANCIA	Cuerpo a cuerpo

Tabla 15 Ficha de Ursa

Conocido como Ulf Saar<sup>272</sup>, el Guerrero, el más fiero de su tribu. Su misión es proteger a su tierra y su especie. Cuando llega el invierno, las madres duermen y cuidan de sus cachorros, mientras que los machos patrullan. Esta especie defiende a capa y espada sus costumbres.

Un día, Ursa escuchó rumores acerca de un mal acechante y se dirigió tras las fronteras con el fin de descubrir y acabar con la amenaza. Y así, evitar que hiciera peligrar a su tribu.

Podríamos decir que Ursa no es solo un animal, sino aquel que representa a los machos de su pueblo. Sus habilidades dependen de sus garras, pues las usa para atacar y cada golpe a su enemigo le hace más daño. Es un personaje ágil y veloz, capaz de ralentizar a sus presas hasta el punto de eliminarlas.

A pesar de que su rol más adecuado pudiera ser el de jungla<sup>273</sup>, puede destinarse a otros sectores como el de *carry*<sup>274</sup> o defensor. Como hemos expuesto, es un personaje a melee, es decir, cuerpo a cuerpo. Así que el tipo de daño será físico y a una distancia corta.

Cierto es que nos recuerda a un lobo enorme como pudiera ser Fenrir<sup>275</sup> de *Smite*. Quizá el creador decidió tratarlo de una forma híbrida entre lobo y oso con el fin transmitir miedo e imponer respeto. Además, adopta ciertas similitudes a la de un humano como su pose. Por lo que de su apariencia externa, podemos destacar su gran tamaño y su

<sup>272</sup> DOTA 2. Ursa. Recuperado de: <https://www.dota2.com/hero/ursa?l=spanish>

<sup>273</sup> Referente al personaje que su función es atravesar los mapas con el fin de ayudar a sus aliados u obtener *ítems* para el equipo.

<sup>274</sup> Aquel que lleva el peso del equipo, el que suele destacar o tiene el papel de encauzar la partida.

<sup>275</sup> Smite. Fenrir. Recuperado de: <https://www.smitegame.com/gods/fenrir>

corpulencia. Sin embargo, la forma predominante es triangular, tanto en su cuerpo como las orejas, la cara o las garras. Esto nos hace evocar a su agilidad, pero junto a su robustez nos transmite resistencia. Por tanto, tenemos un personaje veloz, astuto y fuerte. Pues aguanta ante sus enemigos y se mueve a una gran velocidad para atraparlos.

La gama de colores son fríos, ya que Ursa representa unos valores que transmiten protección e, incluso, frialdad. Por otro lado, lo contrastan con colores cálidos para darle ese toque agresivo y feroz propio de un animal salvaje.



Figura 220 Modelo 3D dentro del videojuego. Videojuego: DOTA 2



Figura 221 Hoja de modelo de Ursa. Videojuego: DOTA 2. Autor: Spudnik (Steam Community)

Ursa está compuesto por distintos elementos estéticos que, según su *skin*, pueden variar: las garras, el yelmo de la cabeza, los guanteletes de sus brazos, el cinturón y la parte trasera (pañuelo, manto, placas...), principalmente.



Figura 222 Skin: Abrazo criogénico (brazo, casco, espalda y cinturón). Videojuego: DOTA 2

Como hemos dicho de manera continua, al usuario-jugador se le permite elegir entre las distintas *skins* que tiene el personaje. En esta ocasión, se nutren bastante de la creación artística del *fandom* que lo juega. Por tanto, en la tienda hay diferentes conjuntos, los cuales tienen determinados efectos visuales y animaciones especiales de los mismos. Sin embargo, sus artes finales siguen una gama cromática y estilo comunes.



Figura 223 Ursa. Conjunto protector brillante. Videojuego: DOTA 2



Figura 224 Ursa. Conjunto abrazo criogénico. Videojuego: DOTA 2



Figura 225 Ursa. Conjunto corazón feroz. Videojuego: DOTA 2. Autora: Anuxi ♥ (Steam Community)

## 8.2.5 CASO 5: GENGAR



FICHA	
NOMBRE	Gengar
VIDEOJUEGO	Pokémon Unite
GÉNERO	Indefinido
ROL	Ágil. (Físico/Mago)
DISTANCIA	Corto alcance

Tabla 16 Ficha de Gengar

Gengar<sup>276</sup> es la evolución de Haunter que, a su vez, proviene de evolucionar a Gastly. Este Pokémon es de tipo fantasma/veneno y pertenece a la primera generación. Aunque en otros videojuegos tiene dos formas más: Mega-Gengar y Gengar Gigamax.



Figura 226 Evoluciones y niveles en Pokémon Unite. Videojuego: Pokémon Unite

Está inspirado en el concepto *doppelgänger*<sup>277</sup> y en la gente sombra<sup>278</sup>. Es decir, de un binomio entre sombra y doble personalidad, ya que puede ocultarse y moverse rápidamente. Estamos hablando de un Pokémon ágil y veloz. Uno de los Pokémon favoritos de su creador: Ken Sugimori<sup>279</sup>.

<sup>276</sup> Pokémon Unite. Gengar. Recuperado de: <https://unite.pokemon.com/es-es/pokemon/gengar/>

<sup>277</sup> Krotoski, A. (2016). *¿Qué es un doppelgänger y dónde está el tuyo?* BBC News. Digital Human. Recuperado de: [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/05/160427\\_doppelgangers\\_gemelos\\_ext\\_ranos\\_fantasmagoricos\\_selfies\\_finde\\_dv](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/05/160427_doppelgangers_gemelos_ext_ranos_fantasmagoricos_selfies_finde_dv)

<sup>278</sup> Ayala, R. (2022). *Gente sombra: la misteriosa presencia que te atormenta por las noches.* Cultura Colectiva. Recuperado de: <https://culturacolectiva.com/tecnologia/gente-sombra-la-presencia-que-te-atormenta-por-las-noches/>

<sup>279</sup> Anónimo. (Febrero, 2021). *Por esta simple razón Gengar es el Pokémon preferido de Ken Sugimori.* Pokemaster. Recuperado de: <https://pokemaster.es/por-que-gengar-es-el-pokemon-preferido-del-disenador-de-pokemon-no-121912/>

A pesar de contar con pequeñas extremidades, tiene una personalidad siniestra y oscura. La historia dice que por las noches se dedicaba a espantar y perder a los viajeros para robar sus almas. Suelen habitar en cementerios o sitios abandonados. Simulan ser sombras para acercarse a la gente. Su presencia deja helado a cualquiera, pues absorben el calor.

Algo que le caracteriza es su enorme sonrisa. Pues la utiliza para intimidar y generar burla a su enemigo. Finge el dolor para provocar al adversario. Otra de sus habilidades tiene que ver con su larga lengua. Los ataques de este Pokémon disminuyen la velocidad de movimiento, aturden y envenenan al enemigo.



Figura 227 Personaje: Gengar. Videojuego: Pokémon Unite

En cuanto a su forma global, destaca por ser redonda y triangular. Grande y circular en su demasía, la cual nos transmite miedo e intimidación, a la vez que ternura. Por otra parte, tiene zonas triangulares como sus orejas. Con esto quiere hacernos ver que es ágil, astuto y pícaro. Hace referencia a alguien malo, pero sus formas redondas suavizan esta sensación. Si hablamos de su color, predomina el morado. Éste nos evoca a la espiritualidad, en este caso. Además de sensibilidad o magia.

Cabe destacar que Pokémon partió como una saga de videojuegos (1996) y, de ahí, salieron animes, películas y otros *merchandising*. Prácticamente, podríamos hablar de un “multiverso”, ya que algunos videojuegos tienen eventos o están comunicados entre sí. Además de que cada juego es un mundo, es decir, en este caso es un MOBA. No tienen un solo género o servicio de modo de juego. Algo diferenciador al resto de ejemplos dados es que Pokémon Unite<sup>280</sup> fue creado para

<sup>280</sup> Videojuego MOBA gratuito, publicado en 2021, que enfrenta a dos grupos de Pokémon por conseguir la mayor puntuación.

jugarlo en móvil, aunque también se puede jugar en la Switch por el vínculo existente entre Niantic y Nintendo.

En este videojuego, las *skins* son conocidas como *holotuendos* y están diferenciados por dos sesgos: las legendarias y las normales. Pues las primeras, en cada evolución del Pokémon podremos ver un cambio estético. Algo que no ocurre con las normales, ya que solo se aplican en la evolución final. No obstante, puedes jugar con su forma normal sin necesidad de aplicarle un *holotuerto*.



Figura 228 Holotuerto Gengar: Cosmos, aplicado en todas sus fases. Videojuego: Pokémon Unite

Este MOBA cuenta con varias posibilidades de juego. Bien sea en mapas diarios o en normal/clasificatorio, pueden tener cabida grupos entre 3 y 5 personas. Entonces el equipo debe ser lo suficientemente cohesionado para vencer al enemigo. Los roles son: ágil, equilibrado, ofensivo, auxiliar y defensivo. El equipo ganador será aquel que, en un determinado tiempo, marque mayor número de tantos.

Dicho esto, volviendo a Gengar, su función es molestar/ayudar en las líneas de juego por su gran velocidad de movimiento de un lado a otro. Una especie de Pokémon de tipo auxiliar, pero que no cura. Mucho más veloz y dañino para acabar marcando los tantos que alcen la victoria a su equipo.

Finalmente, al ser un juego más reciente a diferencia de los otros ejemplos, no cuenta con demasiados *concepts art* como carta de presentación. Con esto nos referimos como primer contacto visual y no la ficha que se nos muestra en el *lobby* para los enfrentamientos. Es decir, solamente las legendarias cuentan con un fondo especial. Eso sí, éstas nos llevan a una cinemática acorde a su *holotuerto*, en la cual podemos ver algunas animaciones e historia del mismo.



Figura 229 Holotuendo legendario: Gengar Cosmos. Videojuego: Pokémon Unite.



Figura 230 Holotuendo normal I: Gengar Reportero. Videojuego: Pokémon Unite



Figura 231 Holotuendo normal II: Gengar Enmascarado. Videojuego: Pokémon Unite

## 9. ARTISTAS INVOLUCRADOS EN LA CREACIÓN DE PERSONAJES DENTRO DE LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Antes de adentrarnos en la etapa final del proyecto, vamos a dedicar este apartado a aquellos artistas que se dedican a este campo dentro de la industria: el diseño de personajes en los videojuegos. No solo englobamos como artistas a aquellos que ejercen como tal, sino también incluimos a todos los participantes del proceso creativo.

Trataremos de hablar de ellos a grandes rasgos y se mostrarán algunos de sus trabajos. Para ello, contaremos con varios de los estudios de videojuegos más exitosos. Cada equipo de trabajo y, sobre todo, el artista que realiza el *concept art* y el modelo 3D, tienen formas distintas de afrontar el trabajo y, a la vez, comunes entre sí.

En primer lugar, empezaremos con la empresa de desarrollo Naughty Dog, fundada por Andy Gavin y Jason Rubin en Santa Mónica, California (1984). Sus principales sagas de videojuegos son: *Crash Bandicoot*, *Jak and Daxter*<sup>281</sup>, *Uncharted*<sup>282</sup> y *The Last of Us*. Ciertamente también están expandiéndose a otros medios de entretenimiento digitales como es el cine, en el caso de *Uncharted* (2022), o serie de televisión, en el caso de *The Last of Us* (2023).

En 2017, durante una de las charlas de la *Game Developers Conference* (GDC)<sup>283</sup>, contamos con Richard Lyons<sup>284</sup>. Se trata de un artista conceptual de personajes. En el transcurso que estuvo en Naughty Dog de 2014 a 2020, trabajó formando parte del equipo de *Uncharted: The Lost Legacy*, *Uncharted 4* y *The Last of Us: Part II*. Desde finales de 2020, ejerce como cofundador y director artístico en Mountaintop Studios, Inc<sup>285</sup>.

A lo largo de la charla, Lyons narra cuál es su proceso de trabajo cuando le hacen un encargo como, por ejemplo, realizar un personaje

---

<sup>281</sup> Es una serie de videojuegos de plataformas distribuidos por Sony Interactive Entertainment desde 2001. La saga narra los viajes de Jack, un joven alienígena, y Daxter, su acompañante comadreja, mientras que intentan salvar el mundo.

<sup>282</sup> Es una serie de videojuegos de acción-aventura distribuidos por Sony Interactive Entertainment desde 2007. La historia gira en torno a Nathan Drake, un aventurero caza tesoros, quien se sumerge en diversas aventuras junto a su amigo Victor Sullivan.

<sup>283</sup> Se trata de una conferencia anual para desarrolladores de videojuegos, que se utiliza principalmente para poner en común técnicas y medios que sirvan para ayudar al crecimiento de la industria.

<sup>284</sup> GDC Talks, (2017). *Creating compelling characters: Insights from a panel of character concept artists*. GDC. [Archivo de vídeo] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=1A5HG8Q4sKg>

<sup>285</sup> Mountaintop Studios, Inc. (2020). Página web oficial del estudio. Recuperado de: <https://www.mountaintop.gg/#about>

intimidante y fuerte. Para evitar caer en estereotipos, parte de una primera línea argumental del personaje. Es decir, usa otras fuentes de inspiración como pueden ser las películas. En esta ocasión, nos habla acerca de *Carrie*<sup>286</sup>. La protagonista es una joven introvertida que descubre que tiene poderes telequinéticos y causa el caos destruyendo todo cuanto toca debido a su ira. Pues vive humillada por la sociedad y es su modo de respuesta.

Con esta información, elabora una pequeña historia representativa con varios puntos clave. De esta manera, comprueba si funciona o no la idea que tiene del personaje.

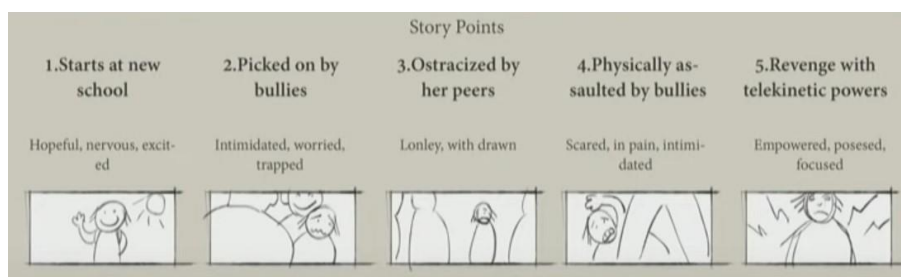


Figura 232 Puntos clave de la historia. Richard Lyons. GDC

Una vez que Lyons tiene claro estos puntos, pasa a realizar pruebas del posible personaje con diferentes vestimentas. Juega con los elementos que puede o no llevar.



Figura 233 Pruebas de vestuario del personaje. Richard Lyons. GDC

Después, las representa en las propias escenas para determinar cuál es la mejor apuesta. Si es mejor un personaje masculino o uno femenino, si debiera llevar gafas, si usa algún complemento... Y así con el resto de los elementos del personaje.

<sup>286</sup> Película de suspense y terror psicológico estadounidense de 1976, dirigida por Brian De Palma y adaptada por Lawrence D. Cohen.



*Figura 234 Pruebas del personaje en escena. Richard Lyons. GDC*

Cuando ya ha analizado todos los casos de estudio que le interesa, los incorpora a las escenas restantes para completar la secuencia. Para este artista, los planos adquieren gran importancia dentro de las escenas. Pues hace hincapié en la combinación de los encuadres y tipos de planos posibles a la hora de presentar al personaje.

En la primera escena, representa a la protagonista emocionada y nerviosa por su primer día de clase. Se muestra sonriente porque aún no sabe qué le ocurrirá. Para ello, utiliza un plano medio centrado, en el que ella se encuentra descentrada hacia un lado. Este tipo de planos se utilizan para narrar la historia.



*Figura 235 Escena I: Comienza las clases en el nuevo centro. Richard Lyons. GDC*

En cuanto a la apariencia externa de la protagonista, vemos que está compuesta por una bufanda roja, una chaqueta, unos pantalones vaqueros oscuros y unas zapatillas rojas, principalmente.

En la siguiente escena, la joven se ve intimidada por una serie de figuras que representan a los matones de la escuela. Se siente preocupada. Para conseguir esta sensación, utiliza la posición de uno de ellos de espaldas ocupando algo más de la mitad del encuadre. Se encuentra atrapada, acorralada. Seguimos con el plano medio como recurso.



*Figura 236 Escena II: Rodeada de matones. Richard Lyons. GDC*

En la tercera escena, se muestra sola y marginada por el resto de sus compañeros, como si fuera un “bicho raro” y estuviera condenada al rechazo. En el encuadre observamos el contraste que existe entre los demás y ella, que está sola rodeada de espacios. La joven se esconde tras la bufanda y tiene las manos dentro de los bolsillos. Parece algo preocupada y triste. El plano americano nos ayuda también a narrar situaciones, como en este caso.



*Figura 237 Escena III: Marginación. Richard Lyons. GDC.*

En la cuarta escena, la protagonista es asaltada por los matones convirtiéndose en la víctima. En ella se aprecia bastante asustada e intimidada, está sufriendo. Con el encuadre vemos una situación parecida a la de la segunda escena. Pues está rodeada sin escapatoria. El matón ocupa la mayoría del espacio. Sin embargo, tenemos el primer plano de su rostro interactuando con su agresor. Nos hace empatizar con ella por la posición en la que se encuentra. La bufanda ya no está alrededor de su cuello como tal, no la protege del resto.



*Figura 238 Escena IV: Atacada por uno de los matones. Richard Lyons. GDC*

En la escena final, la muchacha se rebela y decide vengarse de aquellos que le atacaron. Descubre que tiene poderes telequinéticos. Se siente empoderada, poseída y enfocada. Para ello, el encuadre es centrado y ella mira hacia arriba para representar su estado superior. Si bien antes nos encontrábamos en contrapicado con ella y el matón desde arriba, ahora ocurre lo contrario. La cámara apuesta por un picado, en el que el enfoque es desde la perspectiva del resto hacia ella que está en lo alto. Ahora ha perdido el miedo y quien lo tiene son los otros.



*Figura 239 Escena V: Se rebela y ataca a sus enemigos. Richard Lyons. GDC*

En cuanto a la bufanda, se abre del todo dando esa aura de magia y armonía a la escena. Al igual que ocurre con su pelo y el resto de los elementos que se ven afectados por el aire que provocan sus poderes.

Richard Lyons defiende la presentación cinematográfica como vía de desarrollo de sus personajes. Pues cree que, con pocos elementos, puedes contar muchísimo. Creando tu propio guión acerca del personaje que quieres llevar a cabo. Jugando con puntos de interés, con planos y encuadres. Más allá de los colores o efectos visuales que, posteriormente, se agreguen al diseño final.

Otra forma de afrontar este tema le encontramos en Simon Stafsnes Andersen<sup>287</sup>, director de arte de D-Pad Studio<sup>288</sup>. Se trata de un pequeño estudio independiente formado por 6 personas (2022) y afincado en Noruega. Iniciaron su travesía en 2007, pero no fundaron la empresa hasta 2011. El juego que les dio fama fue *Owlboy* (2016): un juego de aventuras de plataformas. Simon fue el creador del personaje principal de este videojuego.

En la misma conferencia del 2017, Simon trata el diseño de personajes ligados al píxel. Defiende que algo primordial es conocer cuál es el propósito de su diseño. Además de saber otros factores que intervienen en el diseño como su estética o su perspectiva. Es decir, si estamos en un videojuego que vemos desde arriba hacia abajo buscas un diseño específico. Por tanto, el ángulo de visión es importante para el proceso creativo bien sea en 2D, 3D o píxel. Simon, nos expone a Link, personaje de *Zelda*, como un claro ejemplo de cómo se toma mayor interés en el pelo, el gorro y el escudo.



Figura 240 Link de Zelda. Distintas versiones I. Simon Stafsnes Andersen. GDC

<sup>287</sup> GDC Talks, (2017). *Creating compelling characters: Insights from a panel of character concept artists*. GDC. [Archivo de vídeo] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=IA5HG8Q4sKg>

<sup>288</sup> D-Pad Studio (2022). Página web oficial del estudio. Recuperado de: <http://www.dpadstudio.com/about.html>

Esto se debe a que es lo que vamos a ver en una perspectiva desde arriba. Por ello, la perspectiva determina el diseño que tendrá el personaje y en qué debemos hacer más énfasis. Originalmente, fue un personaje diseñado para bajas resoluciones porque las primeras consolas no tenían la memoria suficiente para más.

Si nos fijamos en los videojuegos más recientes, encontramos otros focos de visión. Teniendo así, mayor importancia la parte media del cuerpo y lo que lleva. Existe un propósito diferente: mostrar que el centro de masa se encuentra en el centro del personaje.



Figura 241 Link de Zelda. Distintas versiones II. Simon Stafnes Andersen. GDC

Una vez contamos con el personaje debemos preguntarnos si hemos elegido correctamente, si funcionan bien las formas del personaje o si debería haber sido así. Si bien nos hemos fijado en la forma previamente, nos faltaría el color. Por eso, hay que tener en cuenta dos premisas a la hora de diseñar un personaje: el bloque de colores repetidos y los colores uniformes.

Cuando hablamos de un bloque de colores estamos buscando un conjunto de tonalidades para un personaje. Es decir, un grupo de tonos que se repitan en todo el diseño. Además de jugar con una baza de homogeneidad. Así que, si fueran varios personajes, trataríamos de mantener una línea común de los colores a usar. Algo así como patrones de color aplicados a los diversos personajes. Por otro lado, los colores uniformes nos permiten agregar un componente diferenciador dentro de la gama de tonalidades establecida. Pues, rompemos con la uniformidad añadiendo un color distinto que contraste, un color de enfoque.

Dicho esto, rescatamos su experiencia a la hora de crear el personaje de *Owlboy*: Otis. El primer boceto que se nos muestra tiene unos 15 años aproximadamente. Al principio, podemos denotar pequeñas señales de

los elementos que van a ser destacables en él. Unas cejas apenas visibles, unas patillas, un tablero de ajedrez en su cuello y manos simples. No contaba con elementos repetidos tan evidentes.

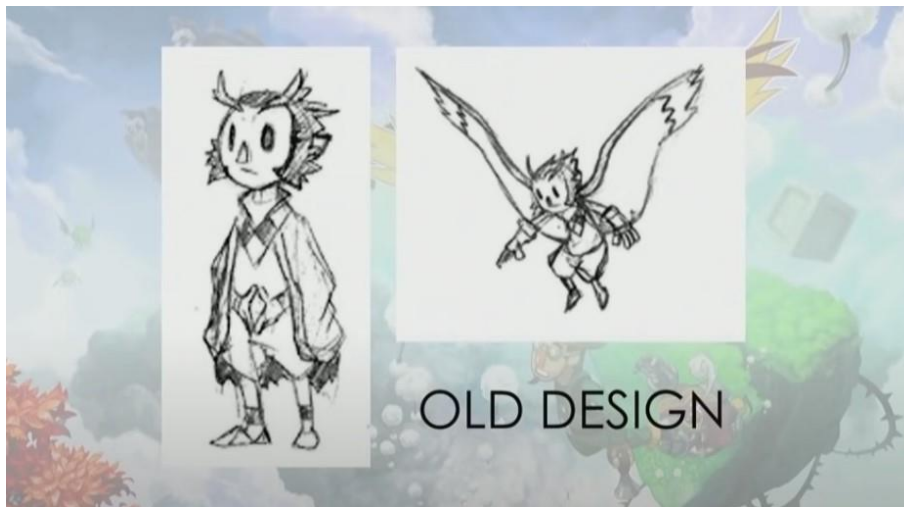


Figura 242 Otis de Owlboy. Diseño I. Simon Stafsnes Andersen. GDC

Posteriormente, vemos una evolución progresiva en el diseño del personaje. Pues ya encontramos elementos que se repiten tanto a nivel de formas como de color. Por un lado, tenemos formas con tendencias puntiagudas, pero no tan marcadas (pelo, patillas, cejas, punta de los zapatos). Por el otro, contamos con una forma de cono plana en dos ocasiones (parte del traje que conforma el cuello y la parte alta de los zapatos). De esta manera podemos intuir que se trata de un personaje ágil o que, por lo menos, puede moverse de forma veloz. Además, al no ser tan marcadas, nos está indicando que no es un personaje para nada agresivo, sino que nos invita a empatizar con él de una manera más cercana.



Figura 243 Otis de Owlboy. Diseño II. Simon Stafsnes Andersen. GDC

En cuanto a la colorimetría, se aprecian claramente los bloques de color que utiliza. Los tonos tierra para las zonas del pelo, la capa y los zapatos contrastados por tonos verdes para las cejas y el suéter. Para la zona del cuello y parte baja del suéter apuesta por “blancos” y escoge un color carne para la cara y los pantalones. Juega con esa dualidad para que su cara no destaque sobre el resto. Sin embargo, el elemento destacable son los guantes, pues interfieren en la jugabilidad. Para ellos usa un color único. Después lo convierte a píxel bajo las directrices seguidas.

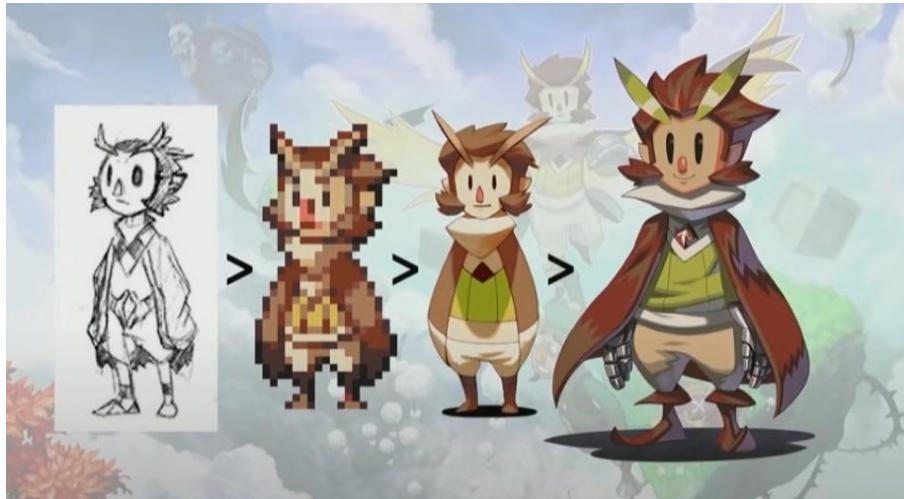


Figura 244 Otis de Owlboy. Diseño III. Simon Stafsnes Andersen. GDC

Finalmente, nos hace reflexionar acerca del diseño de nuestro personaje. Como ya se ha dicho, una vez cerrado, hay que plantearnos si funciona o no, si nos es agradable. Pues nos compara al protagonista sin sus cejas tan personales. Obviamente, sentimos que nos falta algo para que armonice. Es ahí, cuando te das cuenta de que el diseño está bien construido.



Figura 245 Otis de Owlboy. Diseño III. Simon Stafsnes Andersen. GDC

Otro modo de analizar el proceso creativo del diseño de personajes corre a cargo de Scott Shepherd<sup>289</sup>. Director de arte técnico del departamento 3D de Bungie<sup>290</sup> (2013-2016) y de V1 Interactive, Inc.<sup>291</sup> (2016-2021). Actualmente, director de arte de personajes en Team Kaiju<sup>292</sup> (2022). Scott se define como una persona fascinada por la fantasía, el horror, la supervivencia y los juegos de disparos en primera persona.

Durante su etapa en Bungie, colaboró en la realización de personajes de *Destiny*<sup>293</sup> (2014). Scott nos quiere transmitir que el personaje que utilizemos no sea solo un mero sujeto al que poseamos, sino que nosotros seamos el propio héroe. Para ello, se destaca una personalización profunda del jugador a la hora de crear su personaje dentro de *Destiny*. Este videojuego consta de tres tipos de personajes: cazadores, brujos y titanes. Cada una de las clases va ligada a una forma básica (flecha, rectangular o trapecio).



Figura 246 Clases y formas. *Destiny*. Scott Shepherd. GDC

Los cazadores son los exploradores del juego y se desplazan fuera de la ciudad para recuperar la tecnología. Se opta por una mezcla entre lo casual y aventurero. Con capas pesadas y ciertos accesorios obtenidos de sus experiencias. Inspirados en equipos de supervivencia como máscaras antiguas y trajes especiales para materiales peligrosos. Son portadores de armaduras livianas para obtener movilidad y velocidad.

<sup>289</sup> GDC Talks, (2014). *Building customizable characters for Destiny*. GDC. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=WS-2-Q7RWLk>

<sup>290</sup> Empresa estadounidense de videojuegos, establecida en 1991 por Alex Seropian y Jason Jones, conocida por el desarrollo de la saga *Halo*.

<sup>291</sup> Se trata del estudio desarrollador de *Disintegration*, fundado en 2014 por Marcus Lehto y Mike Gutmann, que cesó su actividad en 2021.

<sup>292</sup> Team Kaiju. (Sin fecha). Página web oficial del estudio. Recuperado de: <https://www.kaiju.gg/#about>

<sup>293</sup> Es un MMO de disparos en primera persona, publicado por Activision en 2014, que está ambientado en un universo de ciencia ficción espacial.



Figura 247 Cazadores I. Destiny. Scott Shepherd. GDC



Figura 248 Cazadores II. Destiny. Scott Shepherd. GDC

Los brujos son los eruditos guerreros que buscan respuestas a los enigmas del universo. Son misteriosos y reservados. Su vestimenta suele ser de largas túnicas y abrigos. Confían más en sus propias habilidades que en lo que llevan puesto. Basados en fuentes como magos y chamanes o, incluso, veteranos de guerra. Siempre sin alejarnos de su aura de misterio.



Figura 249 Brujos I. Destiny. Scott Shepherd. GDC



Figura 250 Brujos II. Destiny. Scott Shepherd. GDC

Los titanes son los antiguos caballeros de gran armadura y portadores de los emblemas de la propia ciudad a la que salvaguardan. Llevan los trajes mejor equipados de las tres clases, ya que están ajustados con placas de metal por todo el cuerpo. Esta clase está inspirada en armaduras medievales y renacentistas.



Figura 251 Titanes I. Destiny. Scott Shepherd. GDC



Figura 252 Titanes II. Destiny. Scott Shepherd. GDC

Cuando ya tenían definidas todas las clases del videojuego, trataron de explorar otras posibles resoluciones. Algunos de los personajes llevaban muchas piezas y eso complicaba al equipo artístico, pues hacer varios modelos llevaría mucho tiempo. Tras ver que eso no era sostenible llegaron a una solución: generar *packs*<sup>294</sup> con diferentes geometrías, colores y texturas. Es decir, un sistema que permitiera reconstruir modelos con los sets de piezas para formar múltiples composiciones como para los cascos.

Con este proceso creativo se ahorraría tiempo de trabajo para crear los modelos, ya que estaríamos reconstruyendo constantemente. Además de buscar que este modo de empleo pudiera utilizarse en posteriores entregas porque si no tendrían el mismo problema. De esta forma, conseguían que el jugador tuviera un nivel de personalización del personaje bastante alto. Esto se debía a que podías ir recogiendo piezas con las que poder equiparte en el transcurso del juego.



Figura 253 Sistema del personaje. Destiny. Scott Shepherd. GDC

Otro dato importante acerca del sistema es que se mantenía el cuerpo general para ambos sexos. Es decir, se readaptaba el modelo al cuerpo de mujer. En cuanto a la texturización, se basaban en una sola textura RGB compuesta por cuatro mapas: canal rojo como máscara de raspado para zonas de color, canal azul para el *normal* (coordenadas XYZ), canal verde para la rugosidad/especularidad/intensidad y canal alfa para patrones o agujeros. Así, conservaban memoria siendo más óptimos. Pues el material estaba en escala de grises y con el tinte de color se decidía el resultado final, sin necesidad de rehacer los materiales.

---

<sup>294</sup> Paquetes compuestos por grupos de *ítems*, colores, geometrías, texturas, etc.



Figura 254 Personajes. *Destiny*. Scott Shepherd. GDC

En cuarto lugar, contaremos la experiencia de Gavin Goulden<sup>295</sup> durante su etapa como artista principal de personajes en Irrational Games (Ghost Story Games, desde 2017) hasta 2013. Después, desde 2014, se encuentra trabajando en Insomniac Games<sup>296</sup>.

Irrational Games fue fundada en 1997 por tres miembros de Looking Glass Studios. Estudio privado creador y desarrollador de videojuegos como *System Shock 2* o *BioShock Infinite*. De este último será el videojuego que se nos expone y del cual hablaremos acerca del desarrollo de su protagonista.

Como responsable artístico del diseño de los personajes del juego nos narra lo importante que es no encariñarse con nuestros trabajos. Pues no siempre con lo que empezamos es lo que acaba siendo el resultado final. Para ello, ejemplifica el desarrollo de uno de los personajes principales: Elizabeth.

En primer lugar, existía una interrelación entre tres departamentos: narrativa, arte y diseño. Cada uno defendía cómo quería el personaje desde su punto de vista, qué era lo que se buscaba. Siendo así, un personaje de rasgos humanos influenciados por el entorno vivo, con nuevos retos y problemas únicos. Básicamente, una retroalimentación entre los distintos equipos desde el inicio.

<sup>295</sup> GDC Talks, (2014). *Change is good: The importance of iteration within a character art pipeline*. GDC. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=1qH8PWeHyo8>

<sup>296</sup> Insomniac Games. (1994). Página web oficial del estudio. Recuperado de: <https://insomniac.games/>

En esta tercera entrega de la saga, Elizabeth tenía un papel fundamental. Pues el jugador tenía que sentir empatía con ella y la necesidad de querer ayudarla. En su primera representación, no se consiguió esa sinergia que se buscaba entre los distintos departamentos.



Figura 255 Desde Gibson Girl a Mujer fatal. Gavin Goulden. GDC

Para este proceso, se realizaron distintos bocetos en miniatura hasta *renders*<sup>297</sup> completos. Se optó por un look más clásico inspirado en la era victoriana<sup>298</sup>. A pesar de obtener un buen resultado, no era lo que se buscaba. Pues el propósito del personaje había cambiado, ya que tenía que hablar y el que había estaba destinado a ser silencioso y misterioso.

Por tanto, se partió de cero nuevamente. Se apostó porque Elizabeth tuviera su historia desde que era niña. Con apariencia inocente para que pareciera indefensa y la quisieras ayudar. Su personalidad acabó siendo introvertida, sin relacionarse con otras personas.



Figura 256 Nueva Elizabeth I. Gavin Goulden. GDC

---

<sup>297</sup> Referente a la representación gráfica, una imagen o un video creado a través de un software.

<sup>298</sup> Período en la historia del Reino Unido, entre 1837 y 1901 durante el mandato de Victoria I, en el que el Imperio Británico obtuvo mayor resplandor y definió la cúspide de la Revolución Industrial. Basado en un estilo románico y gótico. Las mujeres de la época utilizaban corsés para lucir torsos largos y delgados y marcas las caderas anchas, ya que era la forma ideal de entonces.

No obstante, una vez dentro del juego, el equipo se dio cuenta que, quizá, todo ese trasfondo seguía sin ser obvio para el jugador. Se convirtió en un personaje oscuro.



*Figura 257 Nueva Elizabeth II. Gavin Goulden. GDC*

Otra vez, se plantearon si era eso lo que se buscaba o no. Pues ella es una de las protagonistas de la trama, un personaje importante con el que tenemos que interactuar, la cara del propio videojuego. Entonces, una niña y un camisón no representaban lo que querían. Por ello, se buscó una vestimenta que fuera exclusiva y acorde para ella.

Los costes de Elizabeth eran el triple de lo que venía siendo un personaje más en el videojuego. Se le dio el protagonismo que se necesitaba para que la experiencia tuviera sentido.



*Figura 258 Nueva Elizabeth III. BioShock Infinite. Gavin Goulden. GDC*



Figura 259 Evolución Elizabeth. Gavin Goulden. GDC

Una vez conciliada la propuesta que se quería con el estilo de la joven Elizabeth, se tenía la intención de que el personaje evolucionara en su apariencia. Para este caso, se recurrió a una artista que rediseñaba las princesas Disney: Claire Hummel<sup>299</sup>.

Ella ejerció como directora de arte y artista conceptual en su etapa trabajando para HBO<sup>300</sup> en el proyecto *Westworld VR*<sup>301</sup> (2014-2016). Luego, se fue a Campo Santo<sup>302</sup>, estudio fundado en 2013 y reconocido por su videojuego *Firewatch*<sup>303</sup> (2016). En la actualidad, se encuentra en Valve Corporation<sup>304</sup>, desarrolladora conocida por los videojuegos *Half-Life*<sup>305</sup>, *Counter-Strike* o *Portal*<sup>306</sup>.

---

<sup>299</sup> GDC Talks, (2017). *Creating compelling characters: Insights from a panel of character concept artists*. GDC. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=IA5HG8Q4sKg>

<sup>300</sup> Home Box Office, es una cadena de televisión estadounidense por suscripción, propiedad de Warner Bros desde 1972.

<sup>301</sup> Es un videojuego de realidad virtual que nos permite explorar el parque de la serie *Westworld* con gafas inmersivas, desarrollado por Survios y publicado por Warner Bros Interactive Entertainment y HBO en 2019.

<sup>302</sup> Campo Santo Productions LLC. (2013). Página web oficial del estudio. Recuperado de: <https://www.camposanto.com/>

<sup>303</sup> Es un videojuego de aventura y misterio en primera persona, cuyo protagonista es Henry, un vigilante de incendios forestales del Bosque Nacional Shoshone. La trama se sitúa después de los incendios de 1988, cuando a Henry y su supervisora, Delilah, les empiezan a ocurrir extraños sucesos relacionados con aquellos años misteriosos.

<sup>304</sup> Valve Corporation. (1996). Página web oficial del estudio. Recuperado de: <https://www.valvesoftware.com/es/>

<sup>305</sup> Es un videojuego de disparos en primera persona de ciencia ficción con toques techno-thriller, lanzado en 1998 por Sierra Entertainment, que narra las aventuras de Gordon Freeman.

<sup>306</sup> Es un videojuego de puzzles en primera persona, publicado como parte del paquete llamado *The Orange Box* en 2007, el cual consta de una serie de rompecabezas que se resuelven con la creación de portales que permiten teletransportar al personaje y objetos del escenario.

Hummel utiliza la narrativa visual para reinterpretar el diseño de personajes y sus vestuarios. La personalidad, el estatus o la cultura son factores determinantes a la hora de elegir un atuendo. Pues no tiene sentido vestir con estilo futurista en un tiempo medieval si no tiene una función específica dentro de la trama.

Por tanto, primeramente, hay que determinar su universo: el tiempo en el que nos encontramos y el espacio con el que contamos (entorno), si es realista o estilizado, si tiene que ser en sentido literal o representa algo simbólico, si es divertido o serio...

Cuando nos hemos ubicado en el contexto deseado, tenemos que realizarnos tres preguntas esenciales: ¿quién está usando la vestimenta?, ¿cuál es su función? y ¿qué estética necesitamos?

Al adentrarse en el diseño de la faceta joven de Elizabeth, se buscaba esa sensación de asombro que había conseguido en sus rediseños de princesas Disney.

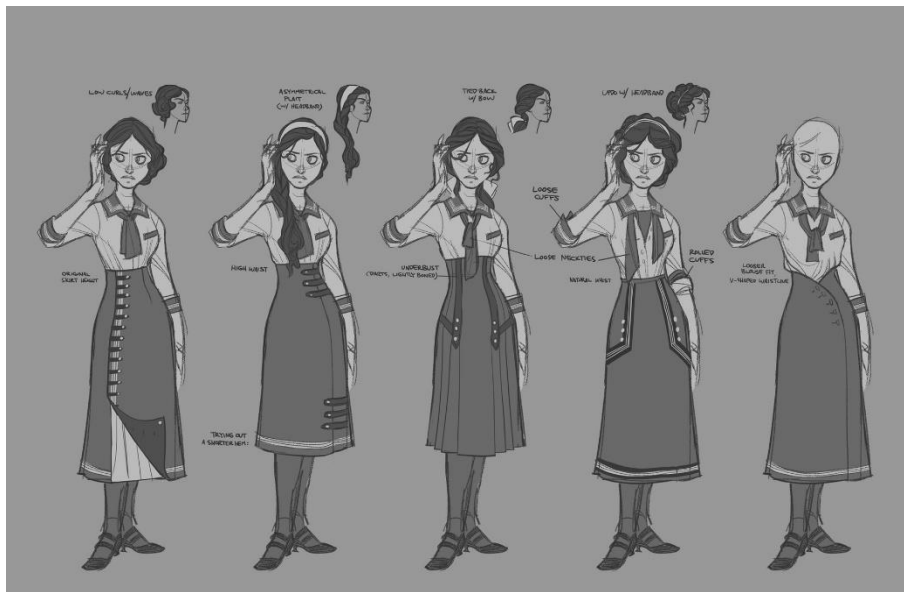


Figura 260 Elizabeth I. Claire Hummel. BiosShock Infinite. GDC

El diseño configurado por Hummel había llevado a Elizabeth a una edad más acorde a lo que se buscaba, pues ya no parecía tan infantil. Las combinaciones de colores hacían que en la protagonista fuera todo más armónico en consecuencia a la época que se estaba tratando.



Figura 261 Elizabeth II. Claire Hummel. BioShock Infinite. GDC



Figura 262 Elizabeth III. Claire Hummel. BioShock Infinite. GDC

Con todo el proceso creativo del vestuario de Hummel, el personaje de Elizabeth había conseguido mantenerse viva. Pues se apreciaba la evolución y crecimiento de la protagonista, manteniendo ese toque fresco, pero evidenciando la madurez mientras la ayudabas en el juego.



*Figura 263 Elizabeth IV. Claire Hummel. BioShock Infinite. GDC*

Unos meses después, esta franquicia lanzó un *downloadable content* (DLC)<sup>307</sup>, el cual se trataba de *BioShock Infinite: Burial At Sea* (2013). Pues ahora buscaban explorar otra faceta de Elizabeth, una versión de mujer fatal, la cual utilizaba sus encantos para conseguir sus objetivos.

En esta ocasión, se contó con Jorge Lacera<sup>308</sup>, quien era director de arte, artista conceptual e ilustrador dentro de la compañía Irrational Games hasta 2014. En la actualidad, se encuentra dentro de Cloud Chamber<sup>309</sup>, quienes siguen trabajando bajo en la saga de *BioShock*. Lacera se basa en la vestimenta de época de finales de los 50 para diseñar a esta mujer fatal. Realizó una serie de bocetos sobre Elizabeth, entre los cuales se escogió la tercera opción, como vemos en la imagen inferior.



Figura 264 Elizabeth. Jorge Lacera. *BioShock Infinite*. GDC

Para Elizabeth, se reutilizaron las animaciones que ya existían dentro de la saga para el videojuego. No obstante, cuando se añadió al juego, observaron que tenía cierta similitud con la versión joven.

A través de las texturas y pequeños retoques, como el maquillaje de la época, dejaron un modelo más limpio y en armonía con todos los elementos que le componían. Se hicieron varias combinaciones de colores y accesorios que acompañaban a la nueva Elizabeth.

Por este motivo, la creación del resto de personajes tenía que ser rápida y efectiva, pues había que reaprovechar y reutilizar los distintos personajes cambiando ciertos detalles, texturas o colores. De esta manera, el proceso era mucho más fructífero, ya que podían obtenerse múltiples resultados en poco tiempo para optimizar la creación de personajes.

<sup>307</sup> Archivos descargables por Internet que aportan contenido adicional al videojuego.

<sup>308</sup> GDC Talks, (2014). *Change is good: The importance of iteration within a character art pipeline*. GDC. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=1qH8PWeHyo8>

<sup>309</sup> Cloud Chamber. (2019). Página web oficial del estudio. Recuperado de: <https://cloudchamberstudios.com/>



Figura 265 Elizabeth mujer fatal. Gavin Goulden. BioShock Infinite. GDC

Para finalizar, tenemos un último caso de desarrollo de un personaje. Esta vez a cargo de Riot Games, Inc., un estudio de videojuegos fundado en 2006 para desarrollar *League of Legends*. El proceso creativo consta de cuatro componentes principales: artista conceptual, modelador 3D, animador y VFX, pues todos los personajes llevan esta rutina. Sin embargo, en este videojuego está más acentuada, ya que cada artista tiene su papel dentro del flujo de trabajo. Al ser un juego del género MOBA, tienen otro modo de empleo que es interesante de ver.

Nos apoyaremos en Syllas<sup>310</sup>, uno de los campeones del *League of Legends*, cuyo origen le sitúa en Demacia, ciudad de la cual acabó pasándose al lado oscuro. Cuenta con un don para percibir la brujería, llamando la atención del resto de magos, los que le encerraron por emplear su poder ante ellos. Cuando se liberó, decidió vengarse.

Bajo el liderazgo del director artístico Sean-Paul Manning<sup>311</sup> (2016-2020), se introdujo este personaje a la lista de campeones del juego. Syllas tiene la capacidad que le permite robar la habilidad definitiva de otros jugadores. Por tanto, llevó un proceso colaborativo entre distintos departamentos. Digamos que el flujo de trabajo empleado es horizontal

<sup>310</sup> Wade, D. (2019). *Riot Games League of Legends: Syllas Art Blast*. ArtStation Magazine. Recuperado de: <https://magazine.artstation.com/2019/03/riot-games-league-legends-syllas-art-blast/>

<sup>311</sup> Director de arte en Riot Games, durante los años 2016 a 2020, el cual llevo la dirección de campeones de *League of Legends*, en Santa Mónica (California).

(todos por igual en sintonía), pues se retroalimentan y trabajan en equipo para obtener un resultado.

Primeramente, la artista conceptual Sunny “Kindlejack” Pandita<sup>312</sup> realizó el arte visual de este campeón, ayudada por Jessica Oyhenart<sup>313</sup>. En el proceso de desarrollo se había puesto en la palestra distintas poses y gestos que podría tener el personaje.

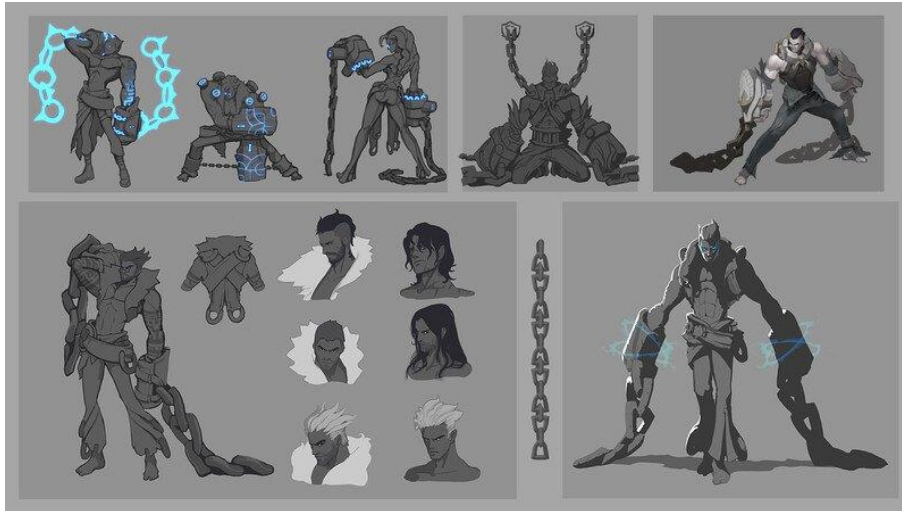


Figura 266 Sylas I. Sunny Pandita. League of Legends. Riot Games

Sunny no solo se centró el aspecto visual, sino que además obsequió con el arte de todos los elementos que, Sylas, llevaba consigo. Los accesorios son vitales en su rol dentro del juego. Pues tenía bastante estudiado todo lo que rodeaba al personaje.

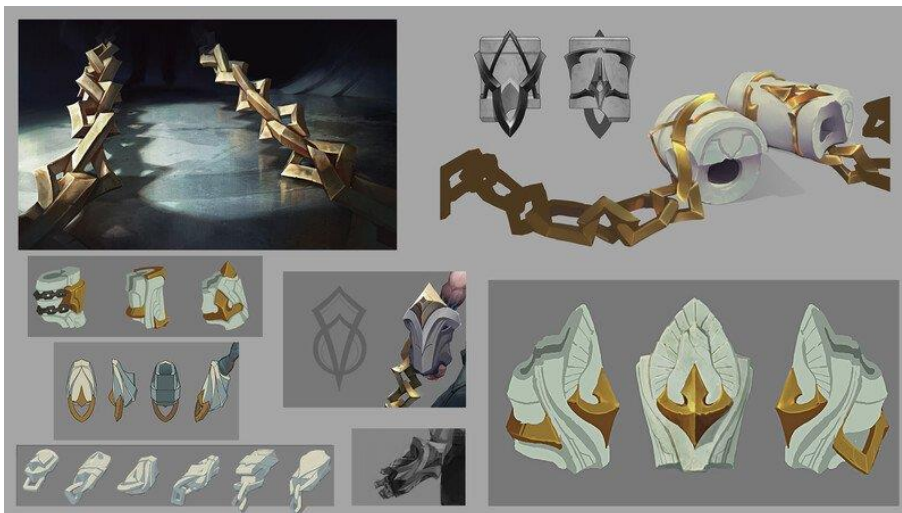


Figura 267 Sylas II. Sunny Pandita. League of Legends. Riot Games

<sup>312</sup> Sunny “Kindlejack” Pandita. Artista conceptual en Riot Games. Página web oficial: <https://www.artstation.com/kindlejack>

<sup>313</sup> Jessica Oyhenart. Directora de arte y desarrollo visual de I+D en Riot Games. Página web oficial: <https://www.artstation.com/jessibean>

Toda esta información ayudaba a entender la personalidad y actitud que pudiera tener Syllas. Sobre todo, para los departamentos posteriores de animación y efectos especiales.



Figura 268 Syllas III. Sunny Pandita. League of Legends. Riot Games

Cierto es que se generaron distintas *skins* para ser realizadas en futuras actualizaciones. Como ya decíamos, está muy pensado cada paso que se da, todo tiene un porqué que facilita el flujo de trabajo.

Cuando Sunny ha terminado con su función, paso a cargo de otro artista conceptual llamado Oussama Agazzoum<sup>314</sup>. Su papel es fundamental, ya que tenía que “limpiar” al personaje. Es decir, pulirlo para quedarnos con lo que realmente nos interesa. Digamos que se trata de un artista previo al modelado 3D. Agazzoum se encargaba de renderizar el personaje a un resultado final. Primero, estudiaba las poses y las posibles apariencias que Syllas iba a tener dentro del campo de batalla.

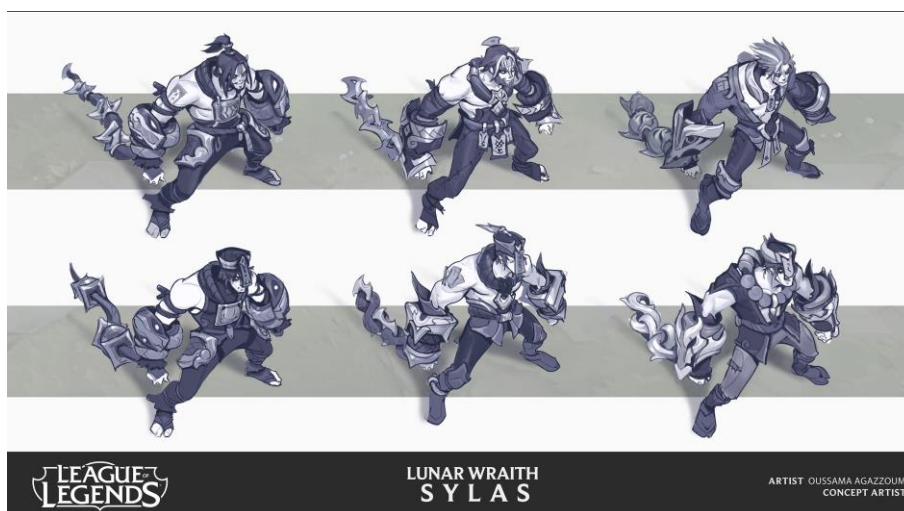


Figura 269 Syllas IV. Oussama Agazzoum. League of Legends

<sup>314</sup> Oussama Agazzoum. Artista conceptual en Riot Games. Página web oficial: <https://www.artstation.com/whiteleyth>

A continuación, tras haber elegido cual sería la apariencia final, se dedicó a realizar pruebas colorimétricas para encontrar la combinación definitiva. Para ello, probaba ciertos grupos de colores que pudieran contrastar con lo que se buscaba. Siempre siguiendo la teoría *BMS (Big Medium Small)*<sup>315</sup>. Esto quiere decir que había una predominancia del 75%, 20% y 5% en las tonalidades usadas. Correspondiéndose el 75% a la mayor parte del cuerpo, el 20% a los complementos y el 5% a los detalles o elementos destacables. Así hasta obtener un resultado agradable y que funcionara con su historia oscura que le perseguía. Además de que hubiera cierta armonía con la estética que sigue *League of Legends*.



Figura 270 Sylas V. Oussama Agazzoum. League of Legends. GDC



Figura 271 Sylas VI. Oussama Agazzoum. League of Legends. Riot Games

<sup>315</sup> Nos referimos al nivel de detalle que debemos incluir en nuestro diseño, ya sean siluetas, formas internas o colores, correspondiendo a un 75% (*Big-Grande*), 20% (*Medium-Mediano*) y 5% (*Small-Pequeño*).

Luego, pasamos al departamento de modelado, relevado por Hunter Gage<sup>316</sup>. A partir de todo el arte conceptual obtenido del resto de sus compañeros, se adentró en el modelado 3D. Eso sí, teniendo en cuenta cuál sería la base principal y distinguiéndolas del resto de sus *skins*.

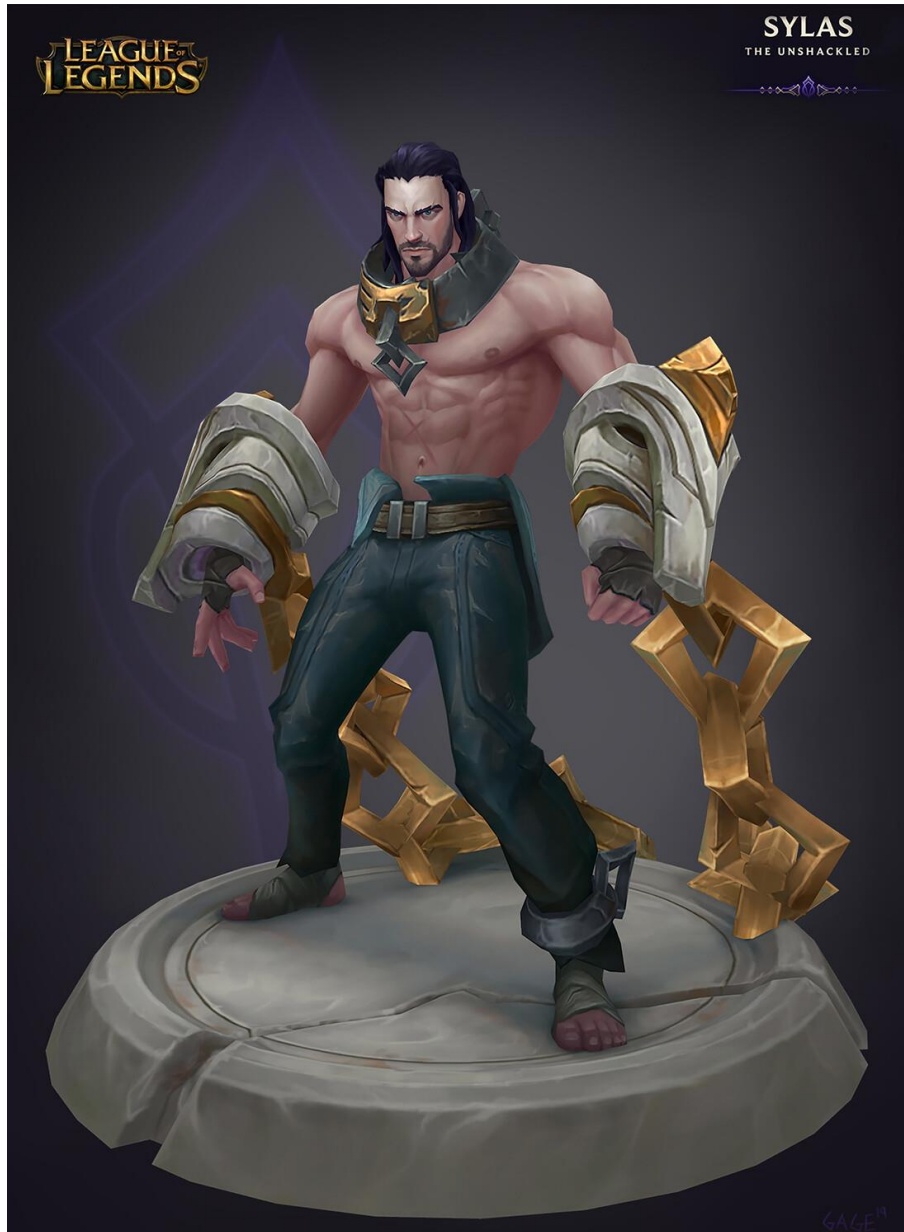


Figura 272 Sylas VII. Modelado 3D. Hunter Gage. League of Legends. Riot Games

Hay que recordar que la perspectiva de *League of Legends* proviene desde arriba y no existen primeros planos. Por lo que estamos el mayor tiempo posible en un plano general que nos permite ver todo el campo de batalla y nuestros enemigos. Por tanto, el personaje tendrá una posición concreta: en vista de pájaro.

<sup>316</sup> Hunter Gage. Artista de personajes en Riot Games. Página web oficial: <https://www.artstation.com/hunterwg33>



Figura 273 Sylas VIII. Modelado 3D. Hunter Gage. League of Legends. Riot Games

Después, vendrían otros departamentos como el de animación y el de efectos especiales del personaje. Pues ellos son los que terminan dando vida al personaje dentro del juego con sus movimientos, ataques y visuales de los mismos. Sin embargo, como nos estamos centrando en la parte estética, no podemos olvidar mencionar al artista encargado de los VFX que está dentro del proceso. En este ejemplo, estamos hablando de Richard Chu<sup>317</sup>.



Figura 274 Sylas IX. VFX. Richard Chu. League of Legends. Riot Games

Tampoco podemos dejar de lado la carta de presentación del personaje. Es decir, todo lo que está relacionado con el marketing y *merchandising* del producto. Pues juega una baza importante, ya que es lo que determina que utilicemos o no a este personaje. Se nos muestra cómo es y su *lore* a través de cinemáticas, ilustraciones y figuras a la venta.

<sup>317</sup> Richard Chu. Artista de efectos visuales (VFX). Página web oficial: <https://www.artstation.com/chuthulu>

En este tipo de trabajo, también se encuentran los artistas. Pueden ser los mismos o no que han llevado a cabo todo el proceso desde el inicio. En este caso, se trata del ilustrador y creador de *splash art*<sup>318</sup>(arte de bienvenida), Víctor Maury<sup>319</sup>. Actualmente, artista conceptual *senior* en *Arcane* (serie basada en *League of Legends*, 2021).

Nos trata de vender al personaje dentro del videojuego. Como se ha dicho anteriormente, es un arte de bienvenida, la carta de presentación de Sylas. También puede usarse como pantallas de carga dentro del juego antes de entrar en la partida.



Figura 275 Sylas X. VFX. Richard Chu. League of Legends. Riot Games

En definitiva, cada estudio tiene un flujo de trabajo distinto, ya que los fines son diferentes. Algunos buscan sacar una rentabilidad a largo plazo y otras en el momento. También hemos visto que no es lo mismo dedicarnos a un videojuego en modo historia, el cual requiere que la trama case con las mecánicas de juego, que uno en el que lo que nos importa es la jugabilidad. Esto se debe a que el *poligonaje* del personaje varía según la importancia de interacción con el mismo. Pues el rendimiento del videojuego tiene que jugar a nuestro favor.

Por otro lado, debemos tener en cuenta si un personaje es estilizado o realista. Pues el primero requiere más habilidad y el segundo más tiempo. Además del estilo del juego, si es en 2D, 3D o píxel. Incluso la perspectiva o campo de visión, ya que dependiendo del estilo artístico del juego habrá que hacer hincapié en una cosa u en otra.

<sup>318</sup> Brittney (2021). *How to create splash art?* Art Radar Journal. Recuperado de: <https://artradarjournal.com/2021/11/19/how-to-create-splash-art/#3>

<sup>319</sup> Victor Maury. Artista conceptual e ilustrador *senior*. Página web oficial: <https://www.artstation.com/victormaury>

## 10. POSIBLES ARQUETIPOS-ESTEREOTIPOS

A continuación, trataremos de plasmar lo estudiado durante toda la investigación. Es decir, aplicaremos lo aprendido en cuanto al proceso de creación del diseño de personajes, tanto a nivel estético y visual como a nivel personal y arquetípico.

Para ello, abarcaremos cinco ejemplos en los que intentaremos romper la barrera creativa de los arquetipos-estereotipos tradicionales. Nuestro objetivo será enfrentarnos a lo interpuesto como comúnmente aceptado por la sociedad para ver si somos capaces de que surjan nuevos modelos. Pero no podemos olvidarnos que estaremos vinculados al tipo de rol que ejerza el personaje, ya que un personaje tiene un trasfondo. No solo se trata de una representación con apariencia externa, sino que le complementa su rol-status dentro del contexto-videojuego.

Con todos los resultados obtenidos, lograremos elaborar unas conclusiones más enriquecedoras que nos permitan apreciar la dificultad de hacer que el cambio se produzca o no. Así que, en estos diseños, se explorará la posible ruptura entre el arquetipo y el estereotipo. Por ende, los posibles casos que realizaremos son:

- Un personaje femenino y empoderado. Una chica normal, no sexualizada capaz de ejercer el rol de protagonista. Con destrezas, habitualmente, no asociadas al género femenino, pero que funcionan de igual modo.
- Un personaje sin género. De carácter no real y desconocido, pero con cualidades y habilidades de un ser humano.
- Un personaje masculino no prototipado. Alguien normal que divide su protagonismo entre su fiel acompañante y él mismo.
- Un personaje de apariencia mayor, pero que gracias a sus conocimientos y sabiduría puede coger todo el peso de cualquier otro tipo de personaje.
- Un personaje transgénero con diversas habilidades que le permiten ejercer varios roles.

## 10.1 PERSONAJE I: FOXXIE


	FICHA	
	NOMBRE	Foxxie
	GÉNERO	Femenino
	ROL	Heroína. Físico Asesina.
	DISTANCIA	Cerca
	EXTRAS	Ágil. Uso de la daga

Tabla 17 Ficha de Foxxie

Buscamos realizar un personaje con el que una mujer, principalmente, se sienta representada dentro de un videojuego. Pues nuestra heroína es alguien normal y nada exuberante que puede ser igual de capaz que un personaje masculino. Tiene el poder y no depende de nadie más que de sí misma y sus habilidades.

En primer lugar, realizamos distintos *thumbnails* para elegir la forma que más se acercaba a lo que queríamos. Decantándonos así por la primera figura.



Figura 276 Personaje I. Thumbnails. Noelia Dorado

Luego, recopilamos una serie de referencias que podían servirnos para elaborar a nuestra protagonista. Ya sea por su pose, sus colores, sus formas, sus complementos, etc. Pues es una parte importante del proceso que nos hace tener claro cómo queremos hacerlo.

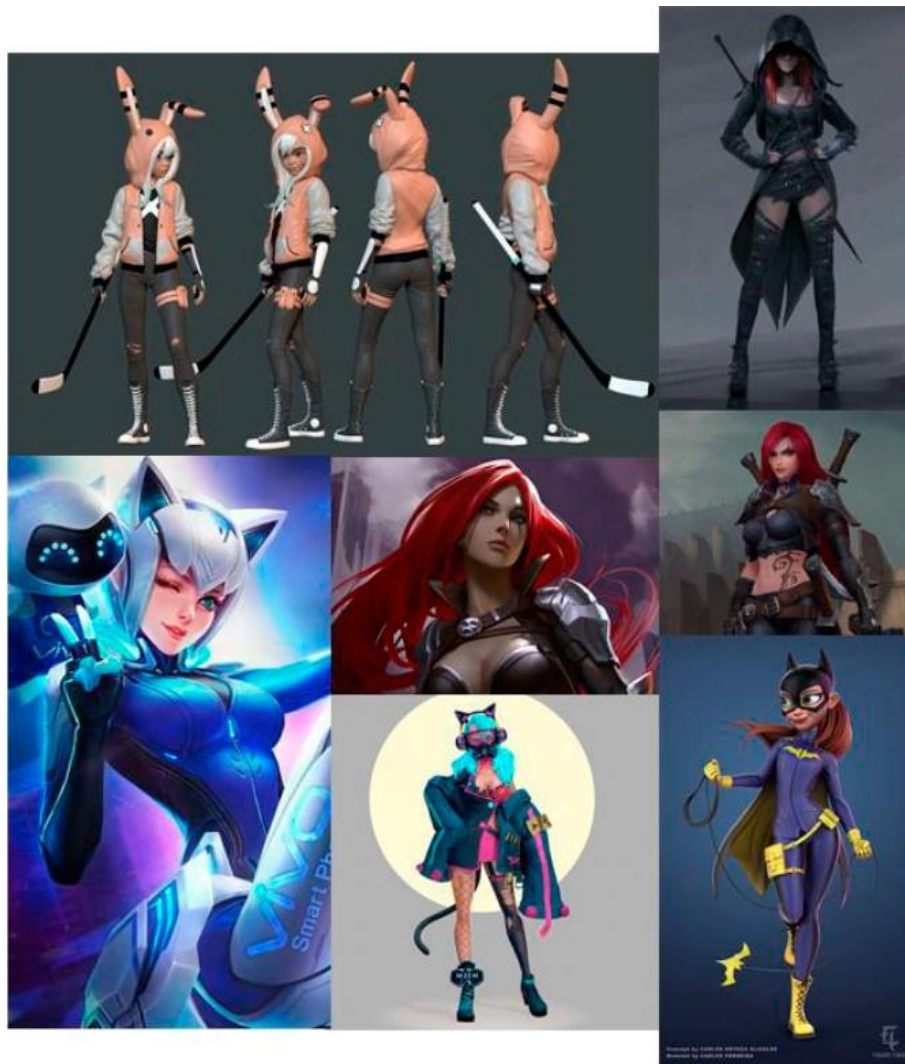


Figura 277 Personaje I. Referencias visuales

A su vez, buscamos la gama de colores que podría casar con nuestra protagonista. Pues es indispensable para lo que queríamos transmitir. Se optó por gamas de cálidos anaranjados y fríos azulados-violáceos.

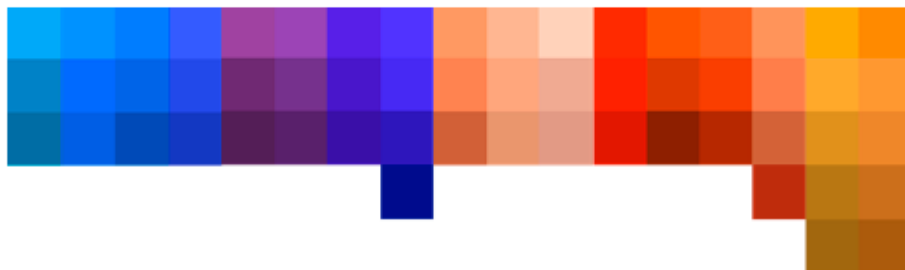


Figura 278 Personaje I. Gama de colores. Noelia Dorado

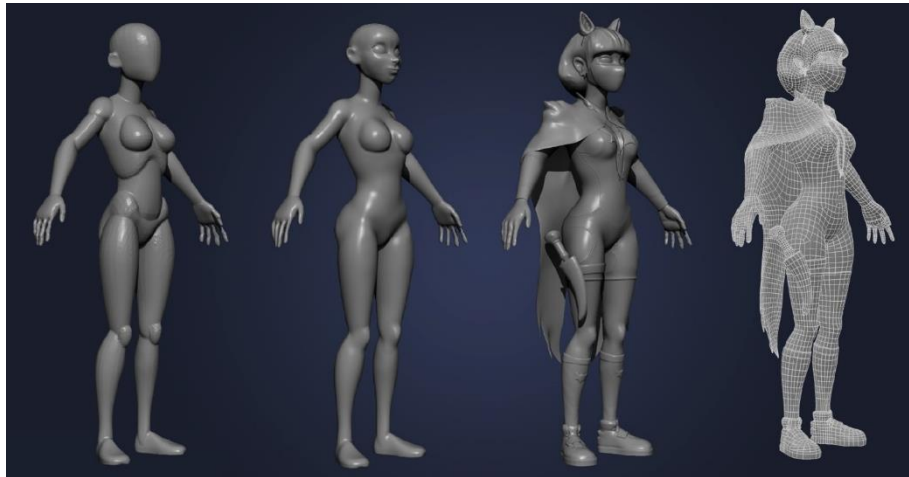
La selección de nuestra heroína tiene formas triangulares para expresar esa agilidad y velocidad que buscamos. Eso sí, no pronunciadas, ya que no queremos ser agresivos. A la par de sus colores anaranjados y dorados que potencian ese ritmo. Esto lo podemos ver en su pelo, la diadema, los complementos y su marca esencial de zorro.

Se ha apostado por un aspecto físico bastante normal. No se ha sexualizado a la joven ni se han seguido patrones estereotipados. No obstante, su parte femenina se ha mantenido. Pues que no se enseñen partes del cuerpo, no quiere decir que, indispensablemente, tengan que desaparecer del todo. Así que, la vestimenta es un mono que cubre el cuerpo en su demasía. Utiliza unas zapatillas y una capa. Los colores asociados al mono y la capa son los azulados y violáceos. Por lo que los porcentajes de color serían: 75% azulados-violáceos para la vestimenta, 20% para tonalidades de la piel y 5% para complementos y el pelo anaranjados-dorados.



Figura 279 Personaje I. Concept Art. Noelia Dorado

En los casos que tocaremos, nos decantaremos por el formato 3D. Así que realizamos nuestra heroína desde su modelado inicial hasta su texturizado. Por un lado, teníamos la base del cuerpo, a la que se le añadió la ropa y los accesorios. Después se profundizó en la parte de la cabeza. Con todo esto, estábamos listos para preparar nuestro modelo en alta (900.000 polígonos aprox.) y, posteriormente, preparar un modelo en baja con menor poligonaje. De esta manera, obtendremos, mediante proyecciones, los distintos mapas (normal, curvatura, rugosidad, metalizado) necesarios para crear las texturas.



*Figura 280 Personaje I. Proceso del modelado 3D. Noelia Dorado*

Finalmente, texturizaremos a nuestra heroína en base a todo lo plasmado previamente. Es decir, aplicaremos los colores establecidos tanto en la vestimenta como en el resto de los complementos.



*Figura 281 Personaje I. Texturizado 3D. Noelia Dorado*



*Figura 282 Personaje I. Versiones con y sin mascarilla. Noelia Dorado*



Figura 283 Personaje I. Daga. Noelia Dorado

Tras varias pruebas, se decide utilizar la versión con máscara, ya que nos proporciona un toque identificativo de la propia heroína.



Figura 284 Personaje I. Resultado final. Noelia Dorado

## 10.2 PERSONAJE II: LANKY

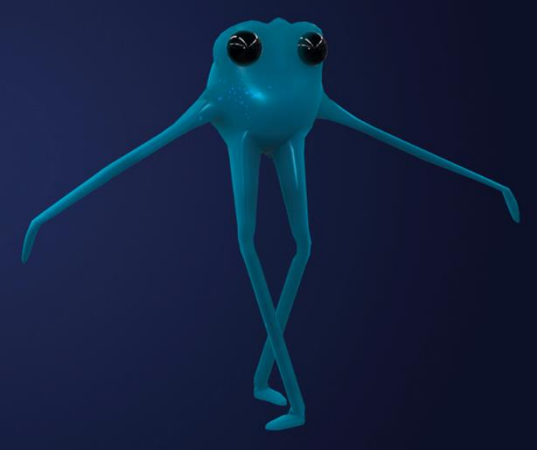
	FICHA	
	NOMBRE	Lanky
	GÉNERO	Indefinido
	ROL	Indefinido
	DISTANCIA	Cerca y lejos
	EXTRAS	Baila y confunde a sus enemigos

Tabla 18 Ficha de Lanky

En este caso, se buscó generar un personaje que no esté asociado a ningún género. Es decir, que no sea ni masculino ni femenino o ambos, ya que se quiere huir de los clichés. Por tanto, tendremos un personaje sin sexo para que cualquier persona pueda sentirse identificada y pase a centrarse al modo de juego y sus reglas. Sus habilidades y destrezas tienen que ver con el baile. Pues la mecánica de juego principal es que para atacar y defenderse utiliza pasos de baile.

Para ello, se hicieron *thumbnails* basados en formas diversas sin tener un parecido peculiar a alguien o alguna cosa. Hacerlos de la manera más sencilla nos da juego para crear movimientos dinámicos y divertidos. Este personaje pretende ser gracioso, alguien con el que jugando te lo pases bien de una forma diferente.

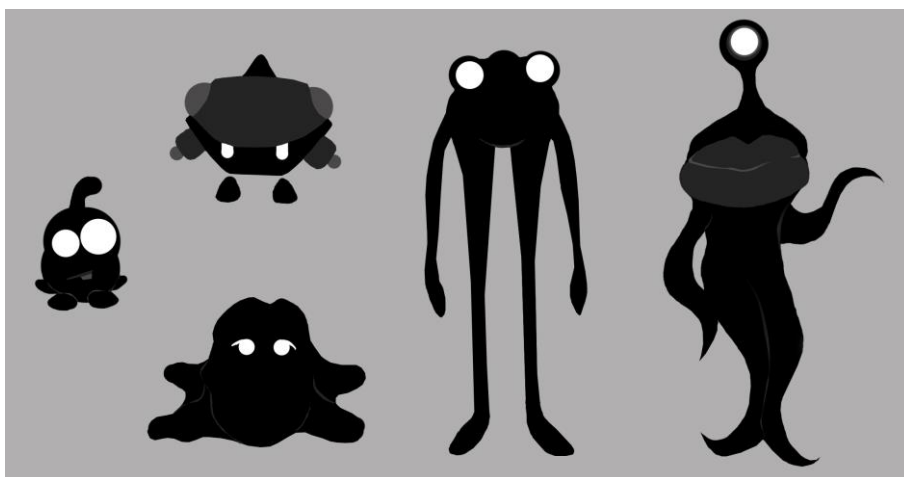


Figura 285 Personaje II. Thumbnails. Noelia Dorado



La forma elegida es puramente redondeada con extremidades muy largas y delgadas. Además de poseer unos ojos grandes en su cuerpo. Así pues, no contará con un rostro definido. El porcentaje de color queda dividido entre 75% azul global, 20% negro y 5% azules detalles.

No lleva consigo ningún elemento. Su especialidad es bailar sobre sus oponentes y su mayor aliada es la música. Según el estilo musical podrá bailar más rápido, saltar más, moverse por el suelo.... Produce tal desconcierto a su enemigo que le deja tan confuso que es incapaz de contraatacar. Cuando baila deja una estela por donde pasa.

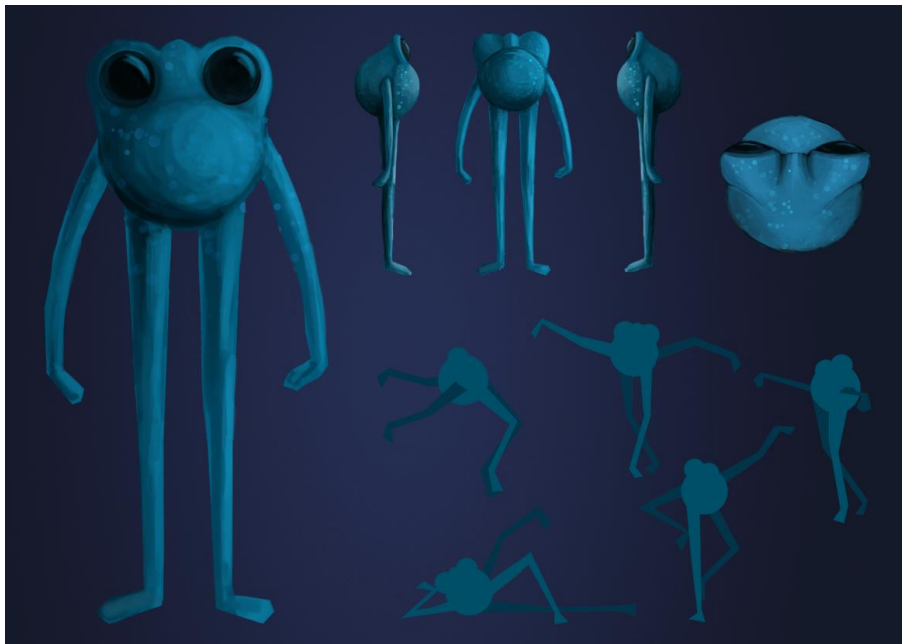


Figura 288 Personaje II. Concept Art. Noelia Dorado

Cuando ya tenemos el *concept art*, pasamos a su modelado 3D (alta, baja y retopología). En este caso, es bastante sencillo por sus formas.

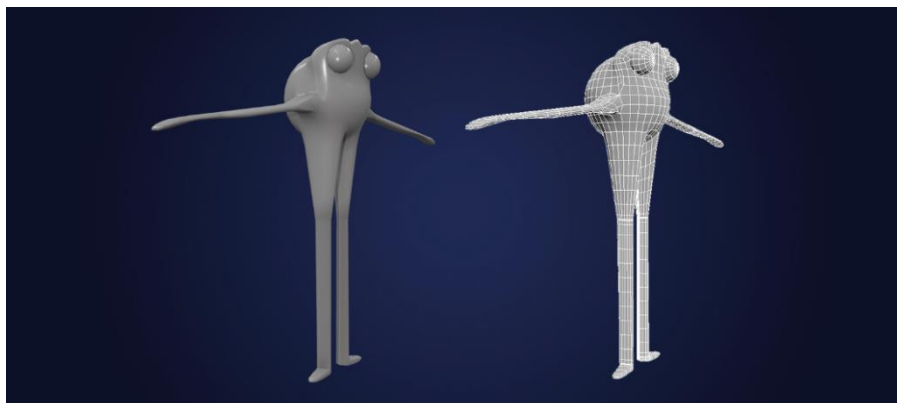


Figura 289 Personaje II. Proceso del modelado 3D. Noelia Dorado

A continuación, lo texturizamos en base a dos puntos clave establecidos: el uso de tonos azules y que sea un personaje estilizado. Pues estamos huyendo de todo lo elaborado, realista e identificable. Buscamos algo sencillo y práctico. Sus ojos son negros y brillantes, aunque tiene unas pequeñas pecas que recorren su piel.

Podemos observar desde distintos puntos de vista a nuestro modelo con el sistema de representación de cinco puntos. Pues vemos que se trata de un personaje simétrico.

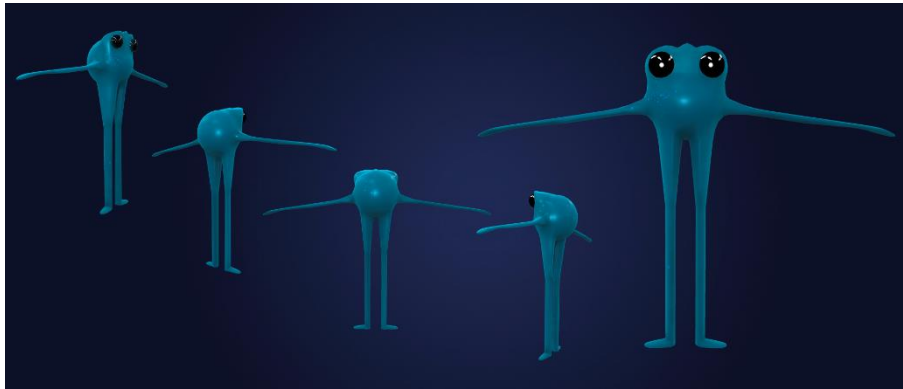


Figura 290 Personaje II. Texturizado 3D. Noelia Dorado

Como hemos mencionado, nuestro personaje posee habilidades de baile. Por tanto, es importante sus poses y movimientos, ya que el objetivo principal es su jugabilidad.

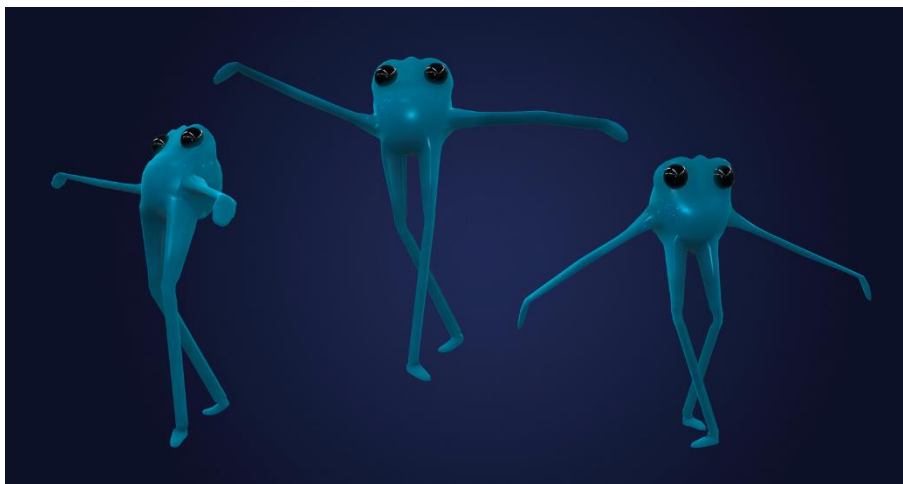
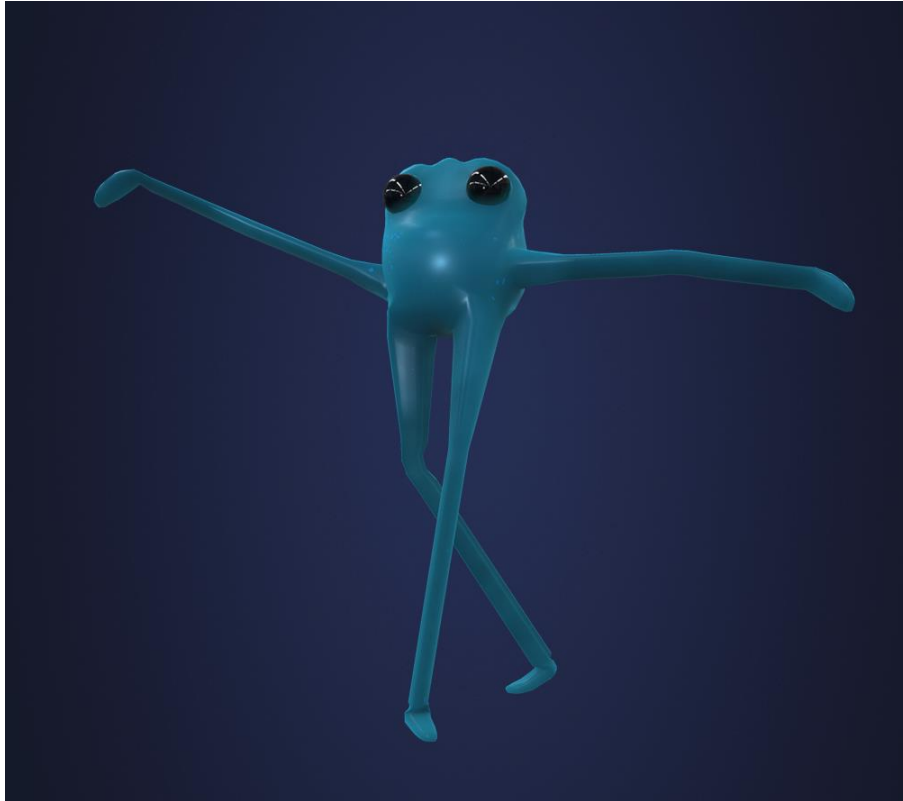


Figura 291 Personaje II. Poses y movimientos. Noelia Dorado

Finalmente, contamos con un personaje ligero, libre, no estereotipado ni arquetípico. Bastante amigable por sus formas redondeadas. Pues cualquiera podría manejarlo sin tener estigmas de ninguna clase. Cuenta con una mecánica de juego diferente y divertida: el baile como defensa y ataque. No tiene ningún fin más allá de pasártelo bien mientras lo estés controlando.



*Figura 292 Personaje II. Resultado final. Noelia Dorado*

### 10.3 PERSONAJE III: BELLO Y BASTI

FICHA	
NOMBRE	Bello y Basti
GÉNERO	Indefinido (Bello) Masculino (Basti)
ROL	Mágico (Bello) Apoyo (Basti)
DISTANCIA	Lejos (Bello) Cerca (Basti)
EXTRAS	Bello puede volar y Basti es su ayudante

Tabla 19 Ficha de Bello y Basti

Para esta ocasión, optamos por un personaje principal acompañado de su ayudante. Es decir, contaremos con una dupla de personajes, en la que el protagonista es quien menos esperas. Estamos acostumbrados a ver que el personaje que usamos siempre sea el más llamativo o el que es considerado como “más normal”. En este caso no, pues romperemos esta rutina con un cambio en los roles de nuestra dupla.

El personaje principal es Bellote, alias Bello. Contará con poderes de carácter mágico. Además de que puede volar sin necesidad de tener alas. Lo más característico de él es que no tiene apariencia humana, pero sí guarda algunos rasgos.

Por otro lado, tenemos a un joven niño llamado Bastian o, más conocido como, Basti. Es el compañero de aventuras de Bello. Él le ayudará en su camino en todo aquello que necesite. Cumplirá con un rol auxiliar o de soporte. De esta manera, cambiamos los papeles a los que estarían vinculados comúnmente.

En primer lugar, como hemos hecho en los casos anteriores, realizamos distintos *thumbnails*. Lo único que teníamos claro hasta este momento es que queríamos una dupla distinguida. Por lo que no podemos dejar de lado el uso de referencias, ya que son muy importantes.

Analizamos distintos casos acerca del tema, parejas de protagonistas en las que en ocasiones unos son los principales y en otras los secundarios. Sin embargo, sin el trabajo de ambos no tendría sentido. Eso es lo que queremos tratar de transmitir, pero dándole el poder al que siempre acompaña como protagonista. Trabajaremos entre las referencias y las pruebas de ensayo y error hasta obtener el resultado que queremos.

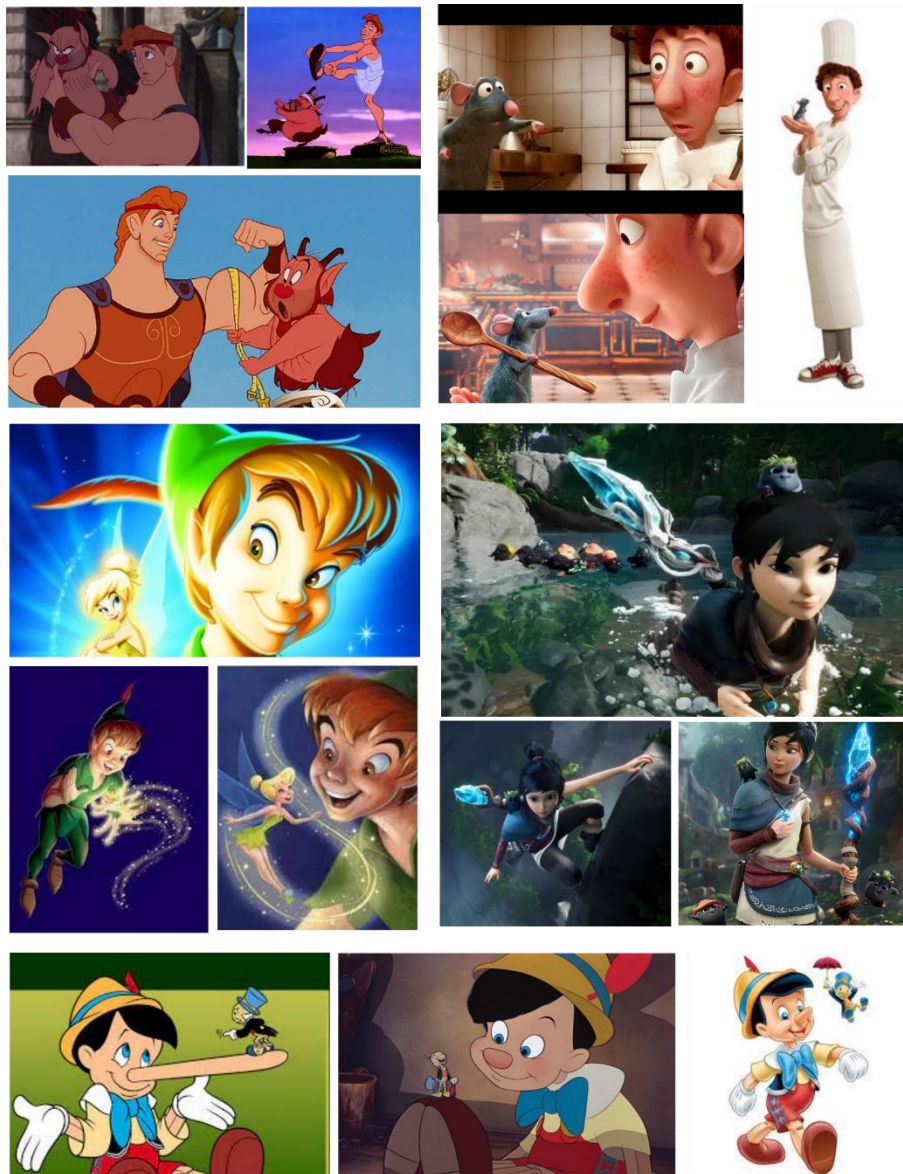


Figura 293 Personaje II. Referencias visuales



Figura 294 Personaje III. Thumbnails: Bello. Noelia Dorado

Para Bello, nos basamos en una bellota del revés con diferentes rasgos que nos hicieran empatizar con él. Pues tiene una forma redondeada y nos produce agradabilidad. No queremos un personaje que sea malo, pero si algo gruñón y entrañable. De ahí que algunas formas sean triangulares y suavizadas. Aunque probamos variaciones con cuernos, alas y otros elementos, se decidió apostar por un personaje sin extras, que rompiera los esquemas en todo. No necesitaba alas o capa porque era un personaje mágico y podía volar sin ellos. Por otra parte, la pata de palo nos parecía que daba un toque de alguien mayor y bruto, pero sin perder el carisma.

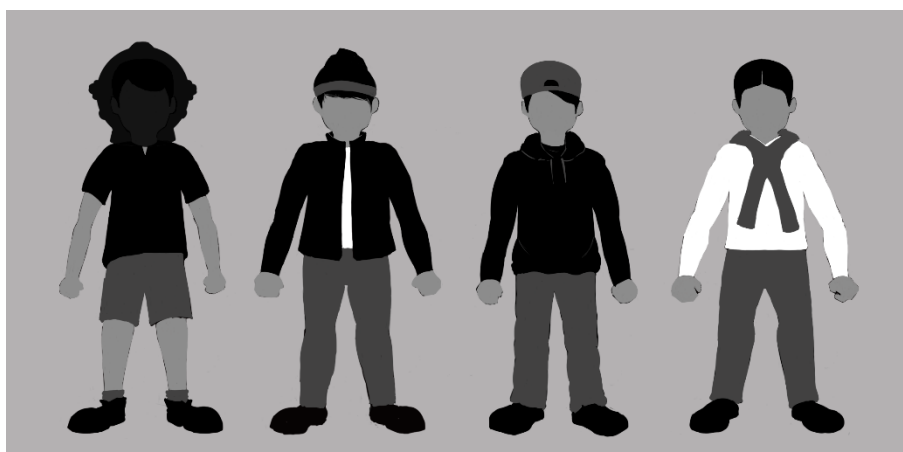


Figura 295 Personaje III. Thumbnails: Basti. Noelia Dorado

En cuanto a Basti, buscamos un niño joven de entre unos 12 a 15 años. Un muchacho tranquilo, común y nada fuera de lo normal. Con aspecto desenfadado y carácter alegre. Ciertamente se intentó extremar algunas variantes, buscando un chico más de la alta sociedad o un joven soñador entre otros. Sin embargo, no queríamos que destacara sobre Bello. Pues es su acompañante, el que le ayudará en todo lo que necesite en sus aventuras.



Figura 296 Personaje III. Gama de colores. Noelia Dorado

Refiriéndonos a la gama cromática, observaremos tonalidades cálidas en su demasía. Pues queremos acercar a nuestro protagonista y su acompañante al público que lo juegue. Además de que la energía nos invada como aventureros. Aunque contrastamos con ciertas tonalidades frías que se complementan con los atuendos del ayudante. Al fin y al cabo, buscamos divertirnos y pasar un rato agradable con nuestra dupla. Por tanto, diríamos que el 75% corresponde a tonos tierra y negro, el 20% a tonos rojos y el 5% para tonos fríos entre azules-verdosos.

Ninguno de nuestros personajes tiene elementos que los ayuden en sus aventuras. Basti siempre lleva su gorra y Bello utiliza su magia sin necesidad de portar nada. A continuación, realizamos el *concept art*.



Figura 297 Personaje III. Concept Art. Noelia Dorado

Posteriormente, modelamos a los personajes basándonos en modelos estilizados. El joven cumplirá con la apariencia de un niño y Bello seguirá la geometría de una bellota invertida con rasgos amigables.

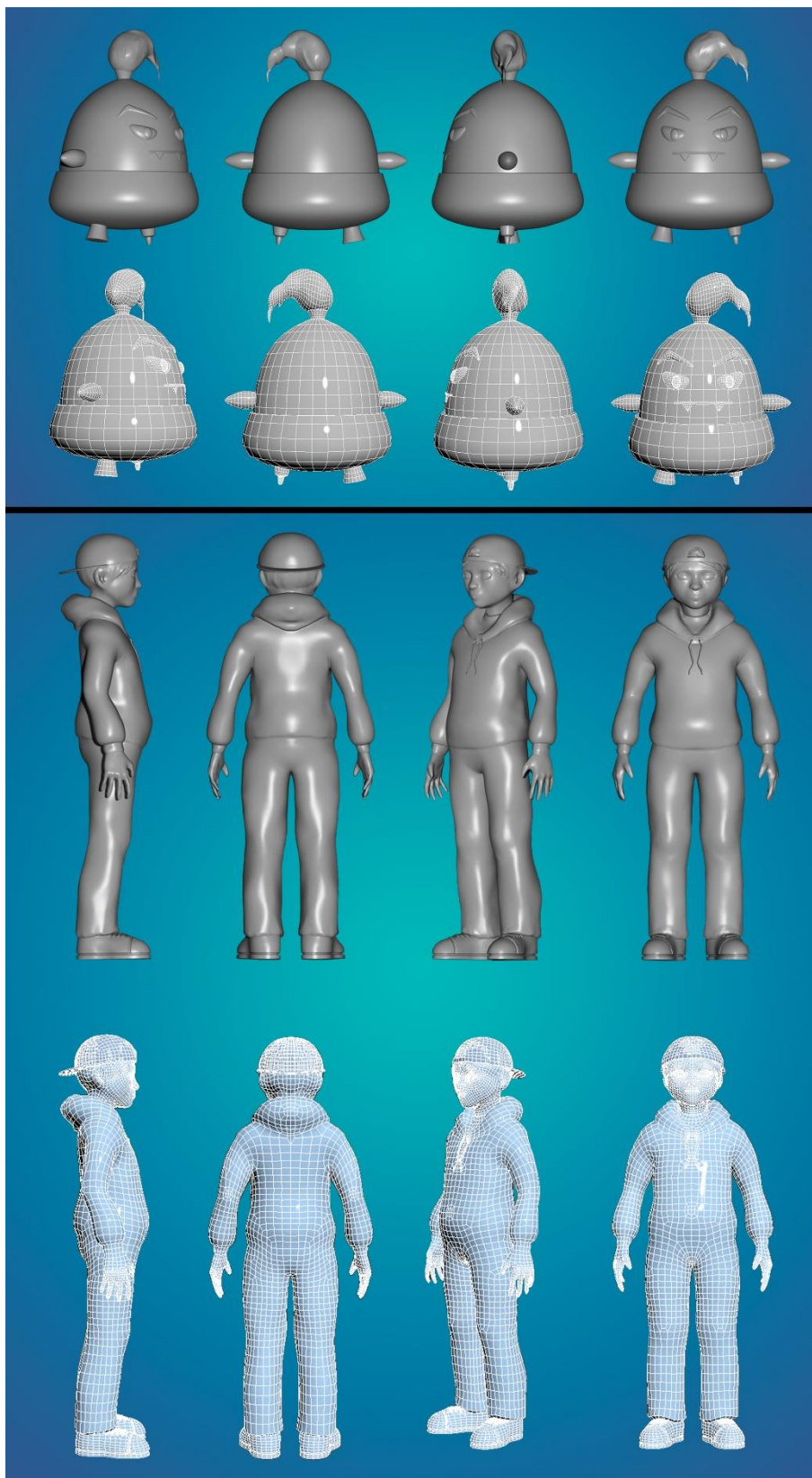


Figura 298 Personaje III. Proceso de modelado. Noelia Dorado

Siempre modelamos en alta y proyectamos en baja. En el caso del niño, la cara contiene mayor número de polígonos respecto al resto del cuerpo. Por otro lado, con Bello y sus geometrías básicas ocupamos menor número de polígonos.

Optamos por un sistema de representación con las posiciones frontal, trasera, una lateral y tres cuartos. Cuando teníamos todo decidido, pasamos a texturizar cada modelo con sus colores respectivos.



Figura 299 Personaje III. Texturizado 3D. Bello. Noelia Dorado



Figura 300 Personaje III. Texturizado 3D. Basti. Noelia Dorado



Figura 301 Personaje III. Poses y movimientos. Noelia Dorado

Bello es quien posee todos sus poderes, el cual defenderá de todas las pruebas del camino a ambos. Simplemente, Basti seguirá las locuras de su fiel amigo Bello, ayudándole en todo aquello que su magia no logre alcanzar y siguiendo sus consejos. Aporta protección, sabiduría humana y auxilio físico.



Figura 302 Personaje III. Resultado final. Noelia Dorado

## 10.4 PERSONAJE IV: AFAR, “EL VIEJO”


	FICHA	
	NOMBRE	Afar, El Viejo
	GÉNERO	Masculino
	ROL	Luchador
	DISTANCIA	Cerca
	EXTRAS	Destreza física y con el palo

Tabla 20 Ficha de Afar, El Viejo

Una vez más, queremos salir de nuestra zona de confort realizando el proceso de creación de un personaje de edad longeva. Es decir, buscamos alguien mayor con el que se pueda identificar otro sector de la población (entre 60 y 80 años aproximadamente). Eso sí, incorporaremos una leve barriga o una calva entre otras facultades físicas que muestran las imperfecciones de la edad con el paso del tiempo.

Nuestro personaje se llamará Afar, más conocido como “El Viejo”. Tiene un estilo peculiar, pues viste con una camisa, falda escocesa y unas chanclas. Lleva recogida su barba y luce unas gafas de sol. Además, cuenta con un bolsito en el que guarda todas sus cosas.

A pesar de su edad, se mueve bastante bien, ya que sus habilidades físicas tienen que ver con la lucha. Bien sea por sus artes marciales o su palo. Así que, puede defenderse sin dificultad alguna. Cuenta con gran carisma y procede del oriente con mezcla de cultura occidental.

En primera instancia, procedimos a elaborar nuestros *thumbnails*. Como siempre, partimos de referencias visuales básicas. En este caso, se querían encontrar figuras ancianas que habían sido relevantes. Pues se buscaba un personaje fuerte a la par de carismático. Aunque, para la vestimenta, se ha querido romper el estereotipo. Pues seguían un patrón estético similar. Entonces, se pensó en la falda escocesa, el bolsito y las chanclas.



Figura 303 Personaje IV. Referencias visuales

Con Afar, nos decantamos por un viejo entrañable de apariencia delgada, calvo con barba y alto, entre las distintas pruebas. Queríamos huir de las típicas batas o kimonos que se ligaran a las artes marciales. Sin embargo, sí queremos que se nutra de ellas, pero sin darlo por obvio. Por eso, escogimos el elemento de la falda. Además de añadirle que fuera escocesa, ya que es una prenda poco habitual.

Por otro lado, se decidió buscar una zona de confort dentro del personaje a través de la camisa. Pues, a pesar de querer alejarnos de cualquier prototipo, no podemos olvidar que es una persona mayor a la que hay que darle su lugar. Es decir, rompemos hasta cierto punto, ya que la esencia debe reflejarse. Con las gafas de sol, pretendemos que no se asocie a un contexto cultural específico. Todo el mundo puede ejercer su rol. No obstante, cuando se las quita, vemos que pertenece a un contexto cultural concreto.



Figura 304 Personaje IV. Thumbnails. Noelia Dorado

En cuanto a la gama de color, se seleccionaron unos tonos cálidos para la piel, pero bastante pastel y suaves. Con la falda escocesa, tratamos de contrastar. Por lo que el color verde nos parecía el más indicado, ya que si optábamos por una roja típica ni saldríamos de lo común ni contrastaríamos fríamente. Es nuestro elemento rompedor. Al tener cierta edad, dejamos que el pelo canoso se reflejara. Para la camisa convenía un color azulado que no destacará más que la propia falda. Para ello, teníamos las chanclas. De esta forma, el personaje quedaría en armonía en la apariencia visual.

Por tanto, tenemos una gama cromática que consta de un 70% en colores cálidos (piel y complementos), un 25% para tonalidades más frías en torno al azul (chanclas, gafas y camisa) y el 5% para matices fríos en tonos verdes (falda escocesa). Su mayor baza es su palo, ya que es su arma. Sin embargo, se encuentra en la zona neutral de tonos tierra.



Figura 305 Personaje IV. Gama de colores. Noelia Dorado



Figura 306 Personaje IV. Estudio de poses y elementos. Noelia Dorado

Tras el estudio de poses y vistas de nuestro personaje y las distintas variantes de su arma, obtenemos el *concept art* final. Afar, el entrañable viejo, que utiliza sus sapiencias en artes marciales y su destreza física con el palo para defenderse. Éste ha querido asemejarse a un simple palo que puedas encontrar en la naturaleza. Pues queremos que sea inofensivo y cause impacto.

Además, evitamos zonas triangulares, ya que no pretendemos que sea agresivo. Nos apoyamos en formas redondas y no pronunciadas que nos acerquen a él. Aunque la estructura global rectangular nos transmite cierta seguridad.



Figura 307 Personaje IV. Concept Art. Noelia Dorado

Tenemos claro que, a pesar de tener apariencia humana, intentamos alejarnos de ser real. Es decir, seguimos con modelos estilizados porque nos da mayor juego para exagerar ciertas extremidades del mismo.

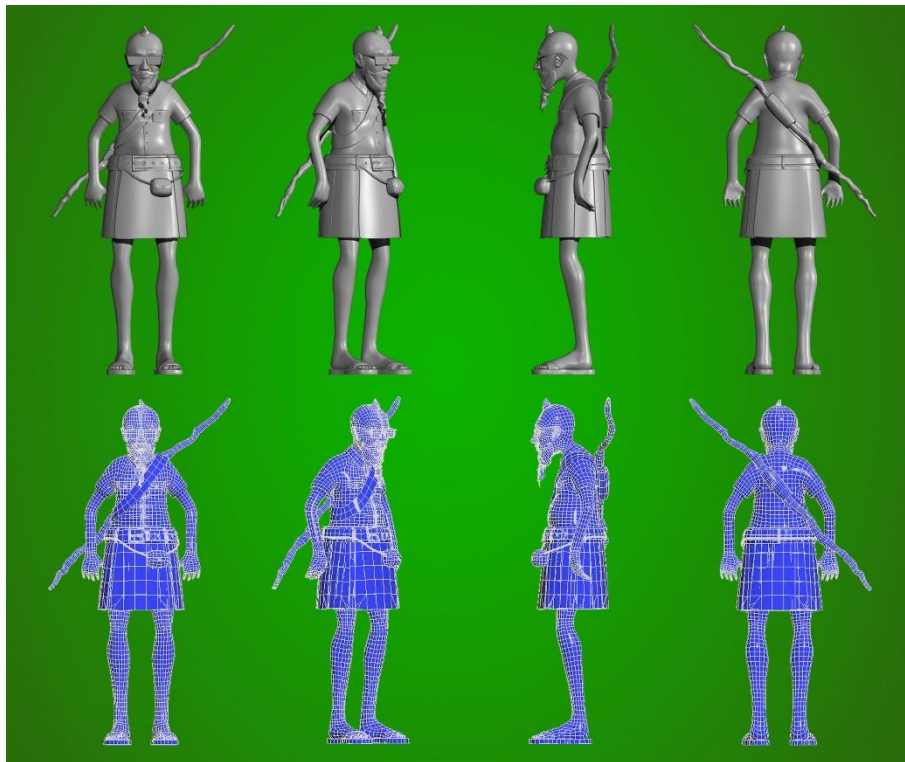


Figura 308 Personaje IV. Proceso de modelado. Noelia Dorado

Como venimos haciendo, proyectamos nuestro modelo en alta en uno con menor poligonaje para conseguir los mapas necesarios. De esta forma, procedemos a texturizar a Afar y obtener sus texturas finales.



Figura 309 Personaje IV. Texturizado 3D. Noelia Dorado

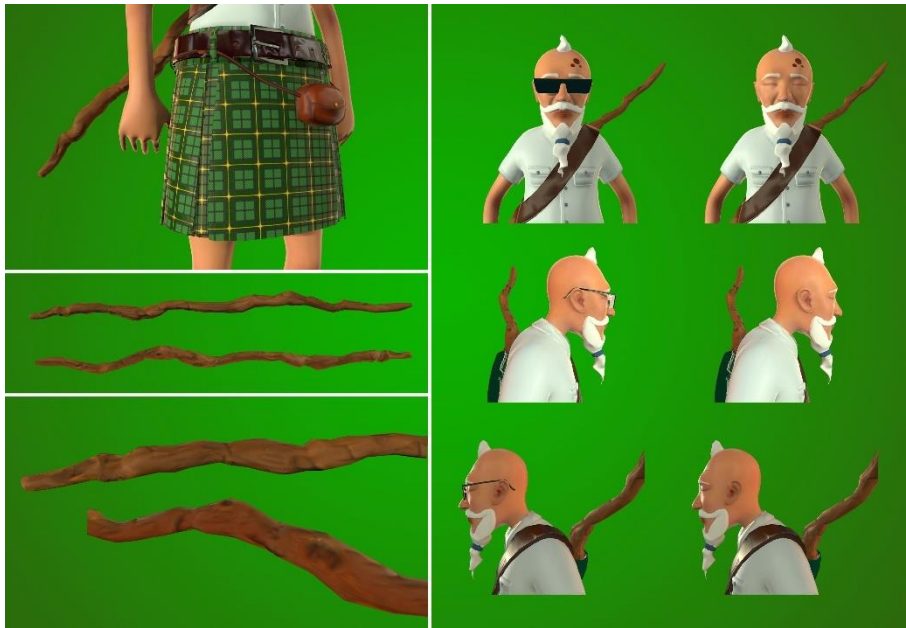


Figura 310 Personaje IV. Detalles. Noelia Dorado



Figura 311 Personaje IV. Resultado final. Noelia Dorado

## 10.5 PERSONAJE V: TAYLOR

	FICHA	
	NOMBRE	Taylor
	GÉNERO	Transgénero
	ROL	Mágico
	DISTANCIA	Cerca y lejos
	EXTRAS	Pistola de burbujas y poderes mágicos

Tabla 21 Ficha de Taylor

En este último caso, nos hemos decantado por un personaje transgresor. Pues nuestra protagonista era un joven que acabó siendo mujer. Es decir, un personaje transgénero. Con esto pretendemos dar lugar a una figura que sea inclusiva.

De esta manera, podemos acercarnos a un público “nuevo” o poco común. Aunque cualquiera puede sentirse identificado. La apariencia es femenina, pero conserva algún rasgo de su vida anterior. Intentamos respetar aspectos masculinos, ya que es transgénero y aún está en proceso de cambio.

En cuanto al nombre, se ha decidido llamarle Taylor, ya que es un nombre ambiguo. Es decir, sirve tanto para catalogar al género masculino como femenino. Además, nuestra protagonista es de color. Otro sector importante por incluir, ya que toda persona tiene cabida y tiene el derecho a sentirse representado o identificado. Su personalidad es rompedora, alegre, con gran carisma y le gusta el deporte.

La edad de nuestro personaje ronda en torno a los 15 años. Por tanto, hablamos de una estudiante. Ella tiene poderes elementales emanados de sus manos. Por otro lado, tiene una pistola que echa burbujas. Estas dos bazas son sus métodos de defensa en su lucha. Jugamos con el contraste de utilizar la madre naturaleza con un elemento absurdo (la pistola de burbujas).

Con toda esta información, buscamos referencias de mujeres transgénero. A la par de mujeres con rasgos étnicos de color porque nuestro personaje va a ser así.

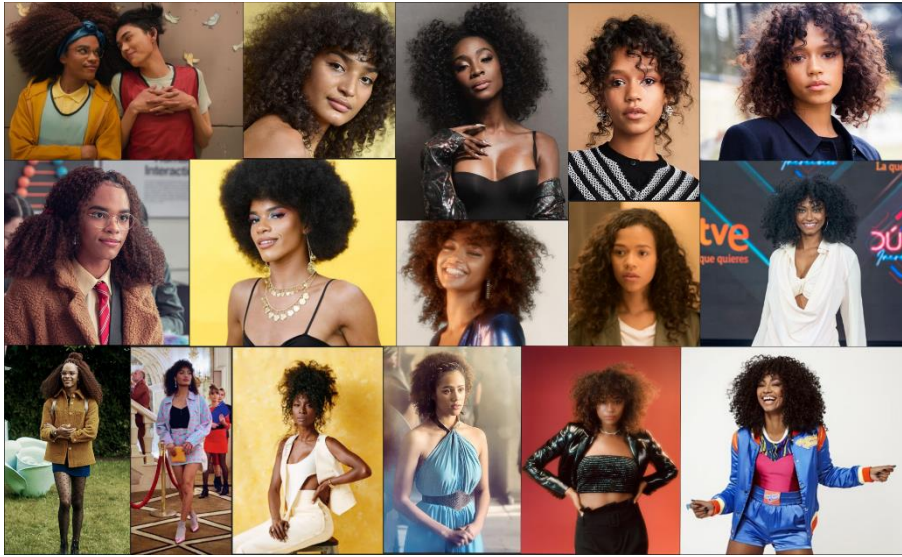


Figura 312 Personaje V. Referencias visuales

Como referencias destacables, tenemos a la protagonista de la serie *Heartstopper*<sup>320</sup> y *Pose*<sup>321</sup>. En la primera se tocan bastantes temas tabúes (homosexualidad, machismo, problemas de identidad...). Entre ellos, la inclusividad de una chica transgénero. En la segunda serie, se basan en la cultura afroamericana y latina de carácter LGBTQ+<sup>322</sup> de las décadas de los 80 y los 90 en Nueva York. En ella, los personajes son modelos y bailarines que compiten por obtener trofeos y reconocimiento de la cultura *underground*<sup>323</sup>. No obstante, dentro del mundo del cine es donde podemos encontrar muchas referencias más.

En base a las referencias visuales y estas series inspiradoras, pasamos a realizar, por consiguiente, los *thumbnails* necesarios para encontrar a nuestra protagonista ideal. Ya sea jugando con sus peinados o vestimentas.

<sup>320</sup> *Heartstopper* (2022 en adelante). Serie de televisión británica, a través de una plataforma de streaming, cuyo género son el drama y romance adolescente. Está basada en el webcómic y la novela gráfica de Alice Oseman.

<sup>321</sup> *Pose* (2018-2021). Serie de televisión estadounidense de género dramático y musical, creada por Ryan Murphy, Brad Falchuk y Steven Canals.

<sup>322</sup> LGBTQ+ son siglas que corresponden a las iniciales de las palabras Lesbianas, Gais, Bisexuales, Trans y Queer. El plus adicional representa al resto de identidades de género y orientaciones sexuales que puedan involucrarse dentro de este movimiento social, que lucha contra la discriminación y a favor de la normalización y reconocimiento de los derechos de estas personas.

<sup>323</sup> Cultura alternativa que representa a los movimientos contraculturas: contestatarios, paralelos, marginales o ajenos de la cultura acatada por la mayoría.



Figura 313 Personaje V. Thumbnails I. Noelia Dorado

Por otro lado, también se ejecutaron algunos estudios de cómo podría ser su pistola de burbujas. Pues tendría que definirla y complementarla. Se buscaba una apariencia inofensiva y cercana, que no fuera un arma letal a simple vista. Para ello, nos centramos en las formas (principalmente, redondeadas) e inspiramos en una simbiosis de pistolas de agua y pomperos.



Figura 314 Personaje V. Thumbnails II. Noelia Dorado

Pasándonos al color, se querían tonos cálidos para la piel y ciertas zonas contrastados con los fríos de la vestimenta. Al igual que ocurre con la pistola. Por lo que el 70% corresponde a tonos tierra oscuros y claros (piel, ojos y pelo), el 25% a tonos azulados y el 5% a detalles rosados-dorados.



Figura 315 Personaje V. Gama de colores. Noelia Dorado

Tras el estudio, pasamos a llevar a cabo el *concept art* de nuestra protagonista. Incluyendo dentro de la misma la pistola de burbujas y sus posibles poderes mágicos.

Optamos por un pelo recogido en un moño, formas redondeadas del cuerpo y vestimenta atrevida a la par que sinuosa. Pues como la estructura inicial es masculina, no se pronunciarán ni las zonas del pecho o de la cintura ni las de la cara. Es decir, tendrá un torso rectangular cubierto por un top y unos pantalones pomposos para ocultar ciertas zonas. Pretendemos que se refleje la transición del personaje, pero sin llegar a extremos. Para el calzado usaremos unas manolequinas deportivas. El look será casual a la par de valiente



Figura 316 Personaje V. Concept Art. Noelia Dorado

Dicho esto, elaboramos el modelo 3D de Taylor en alta. También el de la pistola de burbujas. Posteriormente, se tratarán para disminuir el *poligonaje* con un modelado en baja. Además de hacer el mapeado oportuno de cada elemento.

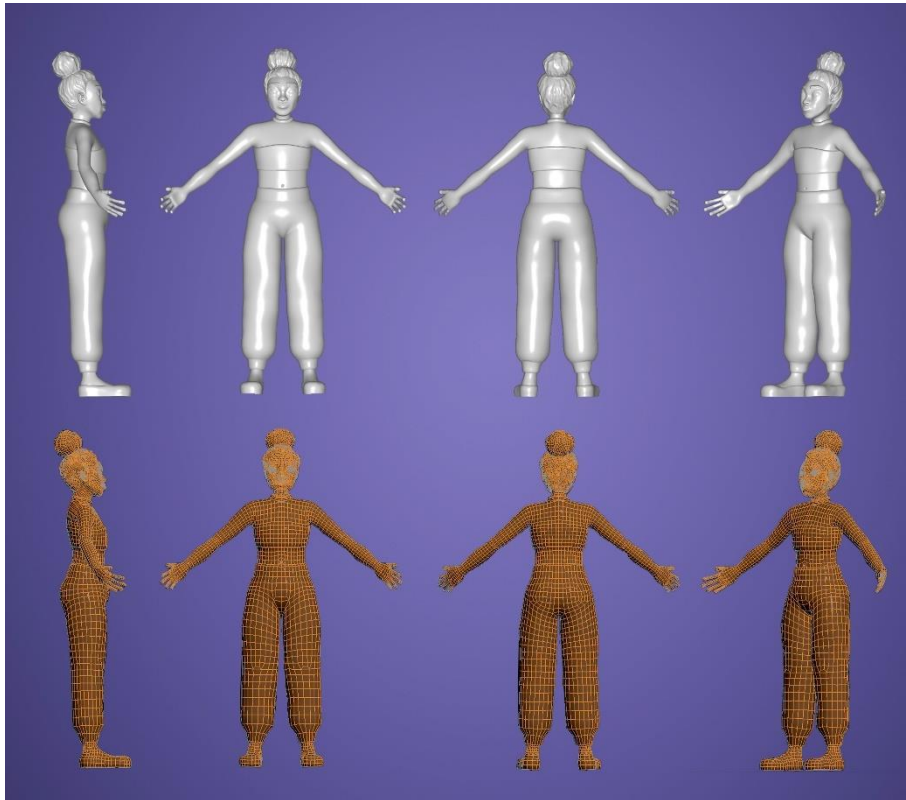


Figura 317 Personaje V. Proceso de modelado I. Noelia Dorado

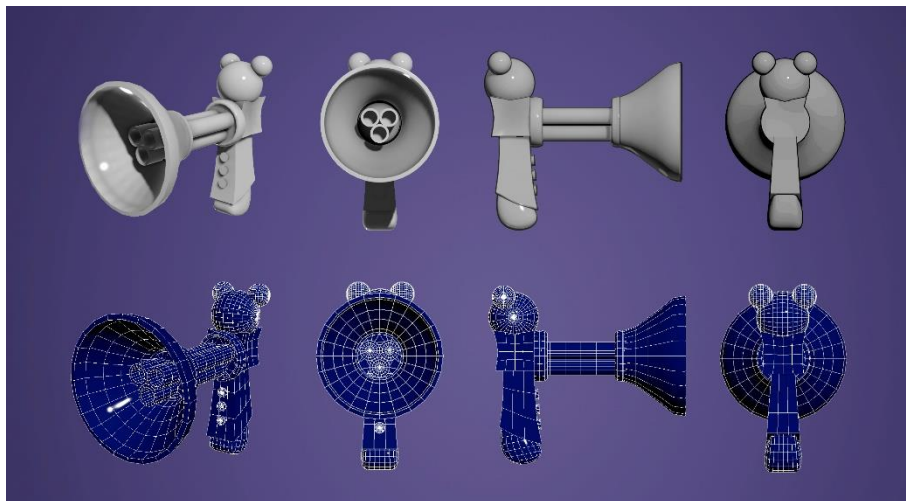


Figura 318 Personaje V. Proceso de modelado II. Noelia Dorado



Finalmente, tenemos a nuestra modelo Taylor lista. Sin embargo, no siempre carga su pistola de burbujas ni hace acopio de sus poderes mágicos. Pues tiene que pasar por una estudiante de su edad. Solo cuando va en busca de acción lleva su pistola o invoca sus poderes elementales.



*Figura 322 Personaje V. Resultado final. Noelia Dorado*

## CONCLUSIONES

En este apartado, recopilamos los puntos abarcados durante la tesis con el fin de sacar conclusiones sobre los temas tratados. Si nos remontamos al inicio de la investigación, nuestro objeto de estudio giraba en torno a los arquetipos preestablecidos por el ser humano, siendo más precisos, en los videojuegos. Dentro de los mismos, observando la estética visual y el diseño de los personajes que seleccionamos a la hora de jugar. Además de la implicación de la empatía con nuestra elección, ya bien sea por su apariencia, como por su personalidad o cualquier elemento/habilidad extra que pudiera tener. Por lo que existe un vínculo entre lo real y lo virtual, tan lejos y cerca a la vez. Con todo esto sumado al contexto sociocultural, encontramos nuestra identidad. Por ende, logramos espacios y entornos virtuales, es decir, los reinterpretamos.

Nuestra hipótesis orbita alrededor de si los arquetipos preestablecidos pueden o deben cambiar, si podemos crear una ruptura de los existentes o, simplemente, evolucionarlos con el tiempo.

Pues bien, podemos decir que los arquetipos van ligados al espacio-tiempo sociocultural. Es decir, la cultura occidental no tiene los mismos valores jerárquicos que la oriental. Una es más abierta y permite el cambio, mientras que la segunda es bastante más cerrada, por ejemplo. Con esto queremos demostrar que el factor geolocalización es determinante a la hora de establecer unos arquetipos sociales. Por tanto, su estética visual vendrá enlazada a los mismos.

Otro dato importante es que, a pesar de las culturas, se mantiene el arquetipo clásico establecido por la ley natural del ser humano. Así que es un indicador clave a la hora de generar un diseño de personajes para los videojuegos. Como hemos dicho, nuestras raíces, nuestra historia, nuestros mitos y cuentos populares han conformado la jerarquía arquetípica existente. Por el contrario, muchos elementos son comunes entre las distintas geolocalizaciones. Por lo que podemos afirmar que Carl Jung y su teoría de inconsciente colectivo nos avala este punto, ya que encontramos patrones, modelos o prototipos globales. Es decir, imágenes con cierto valor simbólico (experiencias, recuerdos, representaciones...) dan forma a parte del inconsciente colectivo.

Los más representativos tienen que ver con el *ánima* (representación femenina en el inconsciente del hombre), el *ánimus* (representación masculina en el inconsciente de la mujer), la sombra (lo que ocultamos), la persona (lo que mostramos) y el sí mismo (individualización). Aunque nosotros los conocemos como otra taxonomía: el héroe o heroína, el que acompaña al héroe o heroína, la defensora o sanadora, el que lidera y el embaucador. Son los clásicos arquetipos que podemos encontrar en cualquier cultura.

Por otra parte, la estereotipación varía levemente según la localización. Es decir, mantenemos el rol global, pero la apariencia de los mismos puede sufrir cambios. Por ejemplo, en las vestimentas, las proporciones exageradas, en el género, etc.

Dicho esto, durante la investigación, hemos observado como los modelos arquetípicos han estado reflejados tanto en el campo de batalla, como en las artes o en los primeros juegos de mesa. La apariencia física no era fundamental en esas representaciones. Sin embargo, en este ámbito si hemos evolucionado. Y es que dentro de los videojuegos las transiciones que ha sufrido la estética si ha sido notoria. Pues cobra mayor protagonismo, ya que los usuarios que juegan pasan gran parte del tiempo con los personajes.

Por otro lado, se ha quedado bastante estancada en una estética primaria y básica. Aunque, actualmente, están teniendo cabida otros estereotipos que antes no podían concebirse. A pesar de ello, aún queda mucho camino por recorrer. Así que, podemos decir que antes prevalecía el rol sin importar la apariencia física. No obstante, el diseño de personajes intenta estar vinculado al rol. El problema reside cuando nuestras ideas preconcebidas nos hacen creer que no hay posibilidad para otra apariencia. Por ejemplo, un héroe está ligado a un personaje masculino y fuerte por norma general. Pese a lo cual, obviamos que una mujer pueda serlo y que alguien menos fuerte lo sea.

Si analizamos las propuestas seleccionadas en la investigación acerca de personajes de videojuegos, podemos observar lo siguiente. La cultura oriental, generalmente, se apoya bastante en la mitología asiática y se ve que las vestimentas son diferentes a las de cualquier otra zona. Con Chang'e se representa una mujer delgada con recogidos peculiares en el pelo e indumentaria que tapa la mayoría de su cuerpo. Da igual la variante de *skin* que hagan acerca de ella. Pues esto ocurre con todos los personajes femeninos. Además, el rol de sanadora sigue apoyándose en ellas. Pocas figuras femeninas cobran protagonismo.

Con Tahm Kench, ocurre algo similar. Para su creación se basan en historias inventadas en un mundo de fantasía. Ni siquiera tienen que ver con los mitos o leyendas de un lugar concreto. Si no que a raíz de un relato ficticio se diseña el personaje. El rol defensivo o de soporte suele estar relacionado con personajes fuertes, corpulentos y robustos, incluso no muy agradados. Y esto es lo que ocurre con Tahm Kench, una especie creada con un objetivo concreto. Es grande y tiene una apariencia horrible. Este rol está asociado también a los monstruos. Hay variantes femeninas, pero vuelven a ser estereotipadas.

Sin embargo, si vemos una evolución de cambio de rol con Ashe. Pues es uno de los personajes femeninos que tienen el control de todo lo que hace. No es la "damisela en apuros" ni la indefensa sino todo lo contrario, incluso tiene un acompañante al que puede dominar. Deja a un lado los típicos roles asociados a la femineidad. Es decir, no por ser una figura femenina ha perdido el poder o el sentido. Es un hecho que el personaje está integrado como uno más dentro del juego. Esto demuestra que, a veces, salir de lo arquetípico puede funcionar e interesar a distintos *targets*. Pero los cuerpos delgados y sus curvas prevalecen.

En cuanto a Ursa, las historias ficticias siguen siendo la base creativa. El rol vinculado es el de guerrero, un melee que sigue el arquetipo masculino clásico. Aunque, en ocasiones, podemos ver figuras femeninas, no es lo más habitual. No obstante, sí observamos modelos fantasiosos o animales con cualidades físicas humanas. Por tanto, siguen siendo corpulentos y musculosos.

Por otra parte, tenemos a Gengar, un personaje de género indefinido. Este es un factor poco visto dentro de los videojuegos. Sin embargo, funciona muy bien porque lo que importa es su jugabilidad. Es otro claro ejemplo de que no tiene el porqué de haber un género definido y, menos aún, asociarlo a un arquetipo concreto.

Entonces, diríamos que se asocian los personajes masculinos a arquetipos fuertes, de liderazgo o salvadores. Además de tener una apariencia estética corpulenta, robusta y musculosa. No dejando cabida a la presencia femenina, generalmente. Pese a lo cual, tenemos al otro lado personajes femeninos vinculados a roles de sanadoras, protectoras o cuidadoras. Siempre complementando al líder. Sus apariencias son totalmente irreales, exagerando volúmenes y delgadas. En todo momento, ligadas a que son débiles y frágiles. De igual modo, en los últimos años está surgiendo algún que otro cambio. Los personajes femeninos tienen mayor presencia y pasan a ejercer roles arquetípicos no convencionales. Al igual ocurre con los personajes masculinos. No obstante, la belleza física sigue correspondiendo al género femenino.

Si hablamos de géneros neutros solo tenemos a las figuras fantasiosas o futuristas, monstruos o animales que tienen habilidades humanas. En estos ejemplos analizados, se ha intentado tocar un género de cada tipo que se salga del molde, que sea rompedor. En resumen, con Chang'e tenemos un atuendo que no necesita mostrar nada, con Tahm Kench vemos cabida en personajes fantasiosos, con Ashe observamos que un personaje femenino puede ejercer el rol arquetípico masculino, con Ursa examinamos como un animal puede convertirse en un personaje que tiene habilidades y facultades humanas y con Gengar apreciamos el género inclusivo.

Hasta ahora podemos decir que sí hay una evolución clara del diseño de los personajes en relación a los arquetipos. Sin embargo, aún se pueden mejorar, reinterpretar y adaptar teniendo cabida otros grupos. Uno de los factores que nos lleva a creer que esto no sucede tan frecuentemente, es el riesgo de pérdida o rechazo de una empresa a la hora de realizar un videojuego. Pues romper esquemas no siempre puede salir bien, pero no es imposible. Si bien una empresa apuesta por un personaje inclusivo puede tener varias respuestas: aceptación del público que lo juega, motivación del público que no jugaba y está dispuesto a hacerlo o resignación de parte del público que lo juega rebelándose contra el sistema. Por lo que asumir un riesgo de pérdida no conviene, pero hemos podido afirmar que no siempre es el caso. Quizá la forma en la que se lleve a cabo sea la que no produzca un retroceso. Dando así cabida a cualquier género y rehuyendo de estereotipos físicos adyacentes.

Por ello, se llevó a cabo una posible creación de cinco personajes que se salían de lo establecido para demostrar que sí se puede progresar. En primer lugar, tenemos a Foxxie y a simple vista nos percatamos que su rol va a ser protagonista. Además de no recurrir a unas exageradas protuberancias y sin necesidad de mostrar nada. Con esto nos

acercamos a que el público femenino pueda sentirse más identificado, ya que es principal y no secundaria. No es la “damisela en apuros” ni necesita ayuda para que la salven. Una superheroína que puede valerse por sí misma.

Cuando diseñamos a Lanky, buscábamos que fuera un personaje que no tuviera un género explícito. Simplemente, se le daba importancia al rol que tenía. Su misión era pasárselo bien a través del baile como método de defensa apoyado de la música. Para eso da igual que seas mujer, hombre, niño, niña... Pues se entiende que todos podemos hacer lo mismo. La apariencia es entrañable y afable, con extremidades humanas, pero exageradas.

Por otra parte, se decidió hacer una dupla de personajes. Sin embargo, esta vez el género masculino es el que necesitaba ayuda. Pero para darle un enfoque distinto, el protagonista es Bello, quien de primeras se asociaría a un personaje de apoyo. En esta ocasión, Basti es el que será el soporte de Bello, ya que no siempre puede cumplir sus objetivos si no tiene ayuda. Se le quiso dar un aspecto gruñón, pero simpático. Mientras que a su compañero de aventuras se le hizo normal, un niño de su edad. De igual forma, no podemos olvidarnos que Bello no es un ser humano, pero esta pequeña bellota se comporta como tal. Con todo esto extrapolamos que, realmente, se pueden hacer compañeros de aventuras no arquetípicos ni estereotipados.

En cuanto a Afar, nuestro querido viejo, tratamos de incluir dos *targets* más: el de un público más longevo y el de un público fuera de lo común o poco convencional. Siempre creemos que los videojuegos están en márgenes de corta edad. Y es que con el paso de los años esto ha evolucionado y cambiado. Ahora juega mucha más gente de edades avanzadas que no se encuentran representadas en los videojuegos. De esta manera, nuestro protagonista intrépido no teme a la vida y está en plenas facultades para poder defenderse de sus enemigos. No le importa su apariencia física porque no es importante y no cuenta ni con músculos ni es corpulento. De hecho, le acompaña una pequeña barriga y, no por ello, pierde la fuerza. Respecto a su vestimenta, rompe con todo tabú al llevar falda. La idea es que se sienta cómodo y en su estilo, ya que no somos quiénes para decir que no tienen cabida por ser diferentes. Eso es lo que, precisamente, enriquece al personaje en su cómputo global: es diferente y único.

Con Taylor se tomó la decisión de que fuese un elemento representativo de la inclusividad LGBTQ+. Y es que, durante todo el proceso de investigación, algo que ha llamado la atención, ha sido la poca cabida que tiene este grupo para sentirse representado. No valoramos si está mejor o no diseñado porque ni siquiera existen en este ámbito. Fue algo

bastante chocante que no nos habíamos parado a pensar. Por lo que había que ejercer el cambio desde dentro. Taylor es una persona transgénero. Por tanto, debíamos tener en cuenta que la constitución física iba a ser distinta que si hacíamos cualquier otro personaje. La circunstancia inicial es que se trata de una transición de hombre a mujer. Así que el cuerpo no podía ser exuberante como tal. Nos arraigamos a un torso bastante rectangular sin insinuar nada más. Los rasgos faciales tenían que conservar algo de su pasado. Sin embargo, a primera vista no se aprecia nada de todo esto y le tratamos como lo que es: un personaje femenino. Su nombre tiene mucho que ver, es ambiguo y es lo único que conserva intacto de su vida anterior. Se ha hecho de edad adolescente porque es cuando ocurre este proceso habitualmente. Tiene todo el poder para ser su propia líder, heroína y no necesitar nada de nadie.

Si bien con los casos anteriores de videojuegos existentes ya obtuvimos respuestas, con los diseñados a partir de la investigación añadimos las siguientes. Los arquetipos son difíciles de romper, pero sí se puede. Crear nuevos es lo complicado. No podemos decir que es imposible, pero al estar tan arraigados a lo convencional, prevalece lo existente. Lo que sí podemos es reinterpretar su representación física, desligándonos de si es femenino, masculino o no normativo. Por otro lado, no asociamos unos patrones de belleza a los géneros. Tampoco podemos quedarnos en diseños lineales o neutrales, pero sí en buscar un equilibrio sin recurrir a la exageración. Por tanto, sí podemos cambiarlos, mejorarlos y evolucionarlos, creando una coherencia entre arquetipos y estereotipos adaptados a los tiempos actuales. Obviamente, el contexto sociocultural de cada ámbito tendrá que ver cómo reinterpretarlo.

Además, contamos con el *target* y la empatía del jugador. Saber a quién va dirigido el juego es fundamental, ya que eso nos permitirá conocer a posteriori qué tipo de roles puede haber dentro del mismo. El siguiente paso es tener en cuenta el sexo, la edad, la cultura y el estatus de nuestros jugadores. A partir de ahí, analizar cómo introducir distintos estereotipos que representen esos roles. Pero claro, esto dependerá de la empresa que gestione el videojuego y de los intereses que tengan. Es decir, si la empresa cree que no va a obtener beneficios o serían leves, es probable que no se someta al cambio. En el lado opuesto, si la empresa estima que los resultados sean enriquecedores, posiblemente apuesten por ello. Sin embargo, el factor pérdida y rechazo que venimos arrastrando a lo largo de la investigación es inevitable. Y es que las empresas tienden a ser conservadoras y buscar estabilidad sin asumir riesgos. Puede que los pequeños estudios de videojuegos sean aquellos que propicien el cambio, ya que, en cierto modo, tienen más margen

para tratar de innovar o arriesgarse al cambio. Por lo que son “conejillos de indias” para las grandes empresas, porque, seguramente, apuesten por ello si tienen éxito. Pocos son los que priorizan la inclusividad ante las ganancias. Igualmente, el equilibrio entre una y otra sería la respuesta más acertada.

Muy ligado a lo anterior, se encuentra la empatía, concepto que hemos hecho mucho hincapié porque es clave. Apoyándonos en la teoría de Sigmund Freud, podemos afirmar que el *ello* es lo que el jugador quiere o desea ser cuando posee un personaje, que el *yo* es el jugador que lo juega y que el *superyó* equivale al arquetipo, a cómo te ven desde fuera. Por tanto, la suma de todo ello más el contexto sociocultural en el que nos encontremos conforman nuestra personalidad. Y ésta define el grado de empatía que podemos llegar a sentir, la que hace que seleccionemos un personaje u otro, bien sea por el rol que ejerza o la apariencia que tenga. Entonces, contra mayor sea la variedad ofrecida de los prototipos, mayor será el público que pueda acceder a ello. Además de romper el arquetipo establecido que los define porque ya hemos visto que eso es posible.

En definitiva, los arquetipos son los que ya estaban preestablecidos y hasta el momento no hay “nuevos” como tal. Dependiendo del espacio sociocultural en el que estemos, prevalecerán unos sobre otros. Sin embargo, el eje central a cambiar sería descontextualizar que un rol pertenece a un tipo u otro y que todos podemos ejercer cualquiera de ellos. Esto no es imposible, de hecho, es algo que debemos cambiar. Por otro lado, sí podemos evolucionarlos, reinterpretarlos y adaptarlos a los tiempos actuales. Esto tiene que ver con la apariencia que les otorguemos. En este contexto, sí podemos generar nuevos estereotipos y diseños de personajes que se habitúen con los jugadores y, por ende, con la sociedad. Nosotros podemos hacer que esto ocurra y en nosotros está el cambio. Acercar a otros públicos la posibilidad de jugar y sentirse identificado, sin perder su identidad ni personalidad, independientemente del contexto sociocultural y el *target* que se tenga.

## ANEXOS

### ANEXO I. CARACTERIZACIÓN DE LOS PERSONAJES DE VIDEOJUEGOS EN LA ADAPTACIÓN DE OTROS MEDIOS

En este apartado trataremos de ilustrar cómo se encuentran inmersos en otros campos nuestros compañeros de viaje: los personajes de los videojuegos. Pues no podemos obviar el auge de los videojuegos en la última década.

Independientemente de lo que sucede en la industria de los videojuegos, han surgido representaciones derivadas. Estamos hablando que a raíz de un videojuego se ha adaptado en cortos, series, películas... A veces, podemos encontrarlos como imagen de marca o en publicidad.

Este interés no tiene un porqué en concreto. Sin embargo, podemos creer que puede ser por dos motivos esenciales: el avance social y la imagen de marca.

Por un lado, la sociedad evoluciona y avanza hasta tal punto de incorporarlo como algo más que nos rodea. Bien sea por placer, por vivir utopías, por empatizar con el contenido, entre otros. Es decir, asumimos que algo creado de la “nada” forma parte de nuestras vidas.

Por otro lado, atraer a un público determinado a explorar otros campos y conseguir lo que se quiera de ellos, relativamente. En otras palabras, tener seguidores hará que puedan explotar más esa saga en los diversos campos. Por ende, obtener ingresos a largo plazo.

## I.1 ORÍGENES: DEL ARTE DEL VIDEOJUEGO A LA PELÍCULA

No podemos adentrarnos de lleno sin contextualizar cómo surgió el cine. Pues es la base de este punto. Ocurrió durante finales del S.XIX y principios del S. XX. Aunque el invento es atribuido a los hermanos Lumière<sup>324</sup>, fueron muchos antes sus predecesores<sup>325</sup>. Desde la fotografía con soportes fotosensibles hasta la era digital<sup>326</sup>.

Para que el cine fuera lo que es, en los inicios se apoyaron en la fotografía. La caja oscura fue la forma más primaria de reproducir una imagen. En 1828, George Eastman<sup>327</sup> realizó el primer rollo de película de 35 mm, bajo el nombre de Kodak. A raíz de esto, surgieron otros artilugios de ilusión óptica como el zootropo, el taumatropo o el fenaquistiscopio, entre otros.

Sin embargo, los hermanos Lumière no eran los únicos que intentaban llevarse el logro del invento. Pues si en Europa se encontraban ellos, en EE. UU. se hallaba Thomas Alva Edison<sup>328</sup>. Sin ir más lejos, fue el primero que construyó un kinetoscopio. El primer aparato que grababa sonido e imagen a la vez. Por tanto, desde el origen se podía añadir sonido a la película. No obstante, sus primeros 30 años fueron cine mudo.

El 28 de diciembre de 1895, los hermanos Lumière fueron los encargados de la primera proyección pública, bajo el nombre de *El gran café*<sup>329</sup>. De igual modo, se trataba de un cine primitivo, pues la cámara era fija y el movimiento era limitado, no existían los planos. La película era en blanco y negro. Este tipo de género lo consideraríamos como cine documental, ya que trata de mostrar la realidad tal cual es.

En 1905, George Méliès<sup>330</sup> introdujo los primeros efectos especiales con los montajes. Posteriormente, otros expertos de distintas ramas colaboraron en el progreso. Esto conllevó la inmersión de los planos, el

---

<sup>324</sup> Anónimo (Sin fecha). *Los inicios del cine: precine, cine primitivo e inventores*. Historia del cine. Recuperado de: <https://historiadelcine.es/por-etapas/inicios/>

<sup>325</sup> Anónimo (Sin fecha). *Historia del cine: inventor y evolución*. CurioSfera. Recuperado de: <https://curiosfera-historia.com/historia-del-cine/>

<sup>326</sup> Anónimo (Sin fecha). *Historia del cine*. Características. Recuperado de: <https://www.caracteristicas.co/historia-del-cine/>

<sup>327</sup> George Eastman (1854-1932) inventor y fundador de la Eastman Kodak Company.

<sup>328</sup> Thomas Alva Edison (1847-1931) inventor y científico estadounidense que realizó grandes avances tecnológicos relacionados con la electricidad.

<sup>329</sup> Anónimo (Sin fecha). *Los inicios del cine: precine, cine primitivo e inventores*. Historia del cine. Recuperado de: <https://historiadelcine.es/por-etapas/inicios/>

<sup>330</sup> Geroge Méliès (1861-1938) ilusionista y cineasta francés principal relacionado con los avances técnicos y narrativos de la cinematografía.

montaje paralelo y el plano contraplano. En 1915, Technicolor<sup>331</sup> añadió color a las películas. La tecnología estaba considerándose un elemento fundamental para avanzar.

En pleno S. XXI, nos encontramos en la era más digital. Ya contamos con cámaras de alta calidad, ordenadores potentes con programas de edición, distintos formatos de vídeo y un sonido envolvente. El cine ya es el séptimo arte.

Paralelamente, esta misma tecnología y fuentes primarias han hecho posible que los videojuegos existan. Además del resto de artes: la literatura, la poesía, la escultura, el dibujo, la pintura, la danza y el propio cine.

Todas las ramas se retroalimentan unas de otras para generar resultados más enriquecedores. Tanto es así que, desde hace algún tiempo, el cine está empapándose del arte de los videojuegos para llevar a cabo sus películas. Si bien sus referentes más comunes son las novelas literarias y los cómics, poco a poco se van basando también en videojuegos.

No obstante, existen muchas adaptaciones de un arte a otro, pero nos centramos en el de los videojuegos al cine<sup>332</sup>. Pues aún son cuestionados como arte, cuando sin duda alguna lo son. Tanto las distintas tramas y narrativas como las experiencias dentro del juego son elementos atrayentes. A fin de cuentas, con el cine se quiere crear, representar y transmitir emociones y sensaciones al espectador, independientemente del género de película, como ocurre con los videojuegos.

Las adaptaciones al cine siempre han tenido un resultado que no deja indiferente, ya sea porque se aleje de lo que tu imaginario entendía al leerlo o tu experiencia en el videojuego al vivirlo. Pues de eso tratan las representaciones adaptadas, que no tienen por qué ser iguales. Sin embargo, el espectador encuentra algo de decepción y rechazo cuando esto ocurre, por lo que cuanto más nos desliguemos de hacerlo igual, conseguiremos un mejor resultado.

Durante la década de los 90, gracias al avance tecnológico, los videojuegos se veían influenciados del cine y la literatura, principalmente. En pleno S. XXI, la retroalimentación entre unos y otros deja complicado saber quién influye a quién. Es como decir, qué fue antes el huevo o la gallina. Éste es un factor muy bueno, ya que esto implica que los videojuegos están acaparando gran sector en el

---

<sup>331</sup> Compañía que trabajó en la producción de sistemas fílmicos a base de colores primarios.

<sup>332</sup> Tanco, M. (2021). *El videojuego como arte y su influencia en el cine*. Proyectos ilustrados. Recuperado de: <https://www.proyectosilustrados.es/el-videojuego-como-arte-y-su-influencia-en-el-cine/?sfw=pass1648227100>

resto de los campos. Pues una fusión del cine y los videojuegos podría ocupar gran parte de nuestro entretenimiento. Además de la cantidad de ingresos que pueden conseguirse entre ambos.

Llegados a este punto, hay que diferenciar dos vertientes acerca de la influencia de los videojuegos en el cine<sup>333</sup>. Por un lado, aquellas películas en las que la trama sea un videojuego o haga referencias a otros. Un ejemplo de esto es *¡Rompe Ralph!*<sup>334</sup>, donde el protagonista se encuentra dentro de un videojuego. Cansado de ser el malo acude a sus terapias para malos junto a otros personajes como Dr. Robotnik (*Sonic*<sup>335</sup>) o Zangief (*Street Fighter*). Para obtener la medalla se cruza un mundo a través de referencias a videojuegos de otras épocas como *Mario Bros*, *Mortal Kombat* o *Call of Duty*, entre otros.

Por otro lado, están aquellas películas que buscan la adaptación como tal de un videojuego externo. En esta ocasión, *Uncharted* es uno de los casos más recientes. Película de 2022, basada en la saga de videojuegos homónima creada por Naughty Dog. El protagonista, Nathan, y su compañero, Víctor, se involucran en una peligrosa aventura. Pues tratan de buscar el mayor tesoro jamás encontrado. A la par, Nathan sigue las pistas que dejó su hermano perdido, Sam, con la esperanza de poder encontrarlo algún día.

Finalmente, dependiendo la forma en la que se afronte la puesta en escena, ya sea una u otra, tendrán un fin distinto. Unas aprovechan las referencias creando un nuevo universo para no caer en el abismo y que el espectador se sienta decepcionado. Otras intentan respetar el videojuego original y no se parte de cero. Por tanto, se juega con que pueda gustar más o menos, como siempre ha venido ocurriendo con otras artes (novelas, cómics, musicales...).

---

<sup>333</sup> Yepes, A. (2021). *Los videojuegos gran influencia en la industria del cine*. Volk Games. Recuperado de: <https://www.volkgames.com/los-videojuegos-gran-influencia-en-la-industria-del-cine/>

<sup>334</sup> Película de animación 3D, publicada en 2012 y producida por Disney bajo la dirección de Rich Moore.

<sup>335</sup> Es una franquicia de videojuegos, creada por Sega en 1991, centrada en narrar las aventuras del erizo azul Sonic.

## I.2 CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES

Las primeras adaptaciones cinematográficas ocurren en la década de los 80. Pues es cuando se produce la toma de contacto con los videojuegos en el cine. Existen tres modos de representación visual: dibujo animado, animación 3D y *live-action*<sup>336</sup>. Ergo, en 1986, la primera película basada de un videojuego es *Super Mario Bros: ¡La Gran misión para rescatar a la princesa Peach!*<sup>337</sup>

La mayoría de las películas de la década de los 90<sup>338</sup> son de origen japonés, pues multitud de videojuegos emanan de allí. Entre las adaptaciones que surgieron se encuentran sagas de videojuegos de lucha como *Fatal Fury*<sup>339</sup>, *Tekken*, *Street Fighter* o *Mortal Kombat*. Algunas de ellas eran de dibujos animados y, otras, en *live-action*.



Figura 323 *Street Fighter* (1994)

Nuevamente, en 1993, *Super Mario Bros* vuelve a ser la primera película realizada como *live-action*, basada en uno de los videojuegos de la saga.

<sup>336</sup> Película que combina el uso de actores y escenarios realistas con elementos de animación insertados digitalmente.

<sup>337</sup> Película japonesa de dibujos animados, publicada en 1986, basada en el videojuego *Super Mario Bros*.

<sup>338</sup> Anónimo (Sin fecha). *Películas basadas en videojuegos (Décadas de 1980 y 1990)*. Videojuegos Fandom. Recuperado de: [https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Pel%C3%ADculas\\_basadas\\_en\\_videojuegos\\_\(D%C3%A9cadas\\_de\\_1980\\_y\\_1990\)](https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Pel%C3%ADculas_basadas_en_videojuegos_(D%C3%A9cadas_de_1980_y_1990))

<sup>339</sup> Serie de videojuegos de lucha desarrollada por SNK para el sistema Neo-Geo.



Figura 324 Super Mario Bros (1993)

Por otro lado, tenemos varias películas de la saga conocida de *Pokémon*<sup>340</sup>. Todas las de esta década se encuentran reproducidas en dibujo animado. Solamente, en 2019, la película *Pokémon: Detective Pikachu*, optó por una mezcla de *live-action* con animación 3D.



Figura 325 Pokémon: Mewtwo contraataca (1998)

Durante la década del 2000<sup>341</sup>, el gran exponente sigue siendo la saga de *Pokémon*. Además también empiezan a aparecer películas de su gran competidor: *Digimon*<sup>342</sup>.

<sup>340</sup> Franquicia de videojuegos, series, películas... que narran las aventuras de Ash Ketchum en un mundo donde existen unas criaturas llamadas Pokémon.

<sup>341</sup> Anónimo (Sin fecha). *Películas basadas en videojuegos (Década del 2000)*. Videojuegos Fandom. Recuperado de: [https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Pel%C3%ADculas\\_basadas\\_en\\_videojuegos\\_\(D%C3%A9cada\\_del\\_2000\)](https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Pel%C3%ADculas_basadas_en_videojuegos_(D%C3%A9cada_del_2000))

<sup>342</sup> Franquicia similar a Pokémon, en la que sus protagonistas viajan a un mundo digital donde viven aventuras con monstruos.

Las películas basadas en videojuegos de lucha siguen teniendo su lugar durante este periodo. No obstante, se sumaron sagas de películas como *Lara Croft: Tomb Raider*, *Final Fantasy*, *Resident Evil*<sup>343</sup> o *Silent Hill*<sup>344</sup>, principalmente. Otras películas<sup>345</sup> que podemos encontrar son *Doom* (2005), *Far Cry* (2008) o *Hitman* (2007).



Figura 326 Resident Evil (2002)

Un punto en común es que son de tipo *live-action* en su demasía. La franquicia de *Pokémon* sigue manteniendo el dibujo animado. En cuanto al formato de 3D, se lo lleva *Final Fantasy*.



Figura 327 Final Fantasy: La fuerza interior (2001)

<sup>343</sup> Saga de películas inspiradas en el videojuego homónimo que presentan un mundo postapocalíptico plagado de zombis.

<sup>344</sup> Saga de películas inspiradas en el videojuego homónimo que plantean la aparición de sucesos paranormales en la ciudad de la misma Silent Hill.

<sup>345</sup> Películas de acción que pretenden adaptar la historia original de sus respectivos videojuegos al formato cine.

Como broche de década, contamos con una película de dibujos animados de la saga de *El profesor Layton*, una serie de videojuegos de misterio y puzzles para las consolas de Nintendo, generalmente.

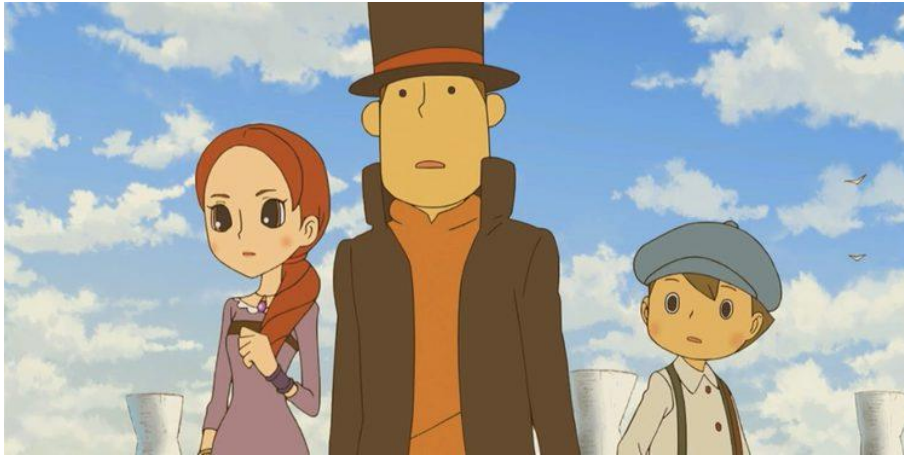


Figura 328 *El profesor Layton y la Diva Eterna* (2009)

En la siguiente década, 2010<sup>346</sup>, *Pokémon* sigue triunfando con todas sus películas. Aparecen las segundas partes de películas como *Resident Evil* o *Silent Hill*. Aunque predominen el género de acción, como podemos destacar *Prince of Persia: Las arenas del tiempo*<sup>347</sup> o *Assassin's Creed*<sup>348</sup>. En estos años, se empiezan a involucrar películas de otras índoles, pues comienza a haber diversidad de géneros.



Figura 329 *Prince of Persia: Las arenas del tiempo* (2010)

---

<sup>346</sup> Anónimo (Sin fecha). *Películas basadas en videojuegos (Década del 2010)*. Videojuegos Fandom. Recuperado de: [https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Pel%C3%ADculas\\_basadas\\_en\\_videojuegos\\_\(D%C3%A9cada\\_del\\_2010\)](https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Pel%C3%ADculas_basadas_en_videojuegos_(D%C3%A9cada_del_2010))

<sup>347</sup> Película *live-action*, publicada en 2010 por Walt Disney Pictures, que adapta parte de la narrativa de la saga de videojuegos *Prince of Persia*.

<sup>348</sup> Película de acción y aventura histórica, publicada en 2016 por Ubisoft Film & Television, que se inspira en ellos videojuegos de la franquicia *Assassin's Creed*.

Por un lado, tenemos películas de carreras como *Need For Speed*<sup>349</sup>, de aventura en mundos de fantasía como *Warcraft*<sup>350</sup>, y cogen fuerza las películas de animación 3D como *Angry Birds: La película*<sup>351</sup>.



Figura 330 *Need For Speed* (2014)

Por el otro, contamos con la era de los primeros *reboot*<sup>352</sup> como *Tomb Raider* (2018). En esta nueva versión, la actriz que interpretaba a Lara fue sustituida. Este hecho suele ocurrir cuando se trata de reversionar las películas, ya que se le quiere dar otro punto de vista para conseguir atraer más público. Si esto sucede, puede deberse a que sus precuelas anteriores no fueron lo bastante exitosas.



Figura 331 *Tomb Raider* (2018)

<sup>349</sup> Película de carreras callejeras, distribuida por Walt Disney Studios Motion Pictures en 2014.

<sup>350</sup> Película de aventuras basada en la historia de los orígenes de la saga *World of Warcraft*, publicada por Universal Pictures en 2016.

<sup>351</sup> Película de animación 3D, publicada por Columbia Pictures en 2016, inspirada en el videojuego homónimo.

<sup>352</sup> Relanzamiento o republicación de una película.

Como fin de década y comienzos de la siguiente, tenemos dos películas de la misma estética: mezcla de *live-action* con animación 3D. En este caso, los texturizados son más realistas, pues hasta el pelo se puede apreciar. Estamos hablando de *Sonic: La película* (2020) y *Pokémon: Detective Pikachu* (2019).



Figura 332 Sonic: La película (2020)

En esta década, la del 2020, siguen apareciendo películas basadas de videojuegos de otra índole. Ya no se sigue tan fielmente al videojuego, pero si la idea general. Además de nuevas películas que reinician eras como *Resident Evil: Bienvenidos a Raccoon City* (2021). Pues se intenta volver a lanzar esta saga, pero con nuevos personajes, mismo contenido y distintas tramas.

Al otro lado, contamos con *Monster Hunter*<sup>353</sup>, una película de enemigos sobrenaturales, mortales e imparables, cuya protagonista debe enfrentarse a ellos ante el nuevo mundo.



Figura 333 Monster Hunter (2020)

---

<sup>353</sup> Película de fantasía, acción y aventuras, publicada en 2020 por Sony Pictures Releasing, basada en la serie de videojuegos del mismo nombre.

Actualmente, podemos observar tres películas más que abarcan este tema. La primera es *Sonic 2: La película* (2022), continuación de la primera parte: nuevos personajes y nueva trama. En segundo lugar, nos encontramos con *Uncharted* (2022) basada en la serie de videojuegos, mezclando la aventura, fantasía y acción. Por último, *Super Mario Bros: La película*<sup>354</sup> (2023), una nueva versión de animación 3D, en la que Peach obtiene un nuevo rol fundamental.



Figura 334 Uncharted (2022)



Figura 335 Super Mario Bros: La película (2023)

---

<sup>354</sup> Película animada en CGI de aventura, fantasía y comedia, producida por Illumination junto a Nintendo y distribuida por Universal Pictures en 2023, basada en los videojuegos de la franquicia.

DÉCADA	ESTILO	GÉNERO
1990	La representación dominante son los dibujos animados	- Acción - Lucha - Anime
2000	Se introduce <i>el live-action</i> . Empiezan a surgir más películas de estética realista	- Aventura - Terror - Misterio
2010	Ahora, se ven más tipos de películas con elementos y personajes 3D realistas	- De época - Infantil - Futurista
2020	Se combinan todas las estéticas posibles entre <i>live-action</i> y 3D, ya sea animado o no	- Ciencia ficción - Fantasía - Familiar

Tabla 22 Resumen de estilos y géneros en las distintas décadas

Teniendo en cuenta todo lo visto hasta el momento, analicemos las estéticas de los personajes dentro de las películas. De esta manera, veremos si se mantienen fieles al juego o se busca otra imagen.

En primer lugar, hablaremos de *Super Mario Bros*. Pues hay dos épocas generacionales y estéticas de su representación. Quizá la que sigue fielmente el estilo del juego es la primera, ya que son dibujos animados.



Figura 336 Super Mario Bros (1986)

Mario y Luigi son hermanos<sup>355</sup>, aunque surgen varias teorías de si son mellizos, la verdad es que Luigi es el hermano menor. La primera aparición de Mario Bros fue en el videojuego de *Donkey Kong*<sup>356</sup>, cuyo nombre era más conocido como “*Jumpman*”.

En 1985, tuvo su propio videojuego de plataformas, pues Mario tenía que proteger el Reino Champiñón y salvar a la Princesa Peach del enemigo, Bowser.



Figura 337 Evolución de Mario y Luigi

La transformación de Mario y Luigi ha ido *in crescendo*, ya que en sus orígenes no eran representados de la misma manera, han pasado del pixel al 3D. Mario mantenía su forma redonda y agradable con colores rojos y azules; mientras que Luigi era delgado y alto con colores amarillos y azules-violáceos. Aunque, la evolución de este último acabó siendo la conocida como verde y azul. Ambos conservan su redondez y peculiar bigote. La vestimenta de los dos es la misma, ya que representan a unos fontaneros.

Como ya hemos dicho anteriormente, no fue hasta 1986 la primera película basada en un videojuego, pues era la carta de presentación de *Super Mario Bros*. Convirtiéndose, también, en la primera adaptación al *live-action*. En esta película se intentan replicar a los propios personajes de los videojuegos, pero como puede observarse, a pesar de que tienen una constitución similar, es mucho menos exagerada de lo que se ve en la progresión de la saga. Sin embargo, el bigote solo se contempla en Mario. Además de que la diferencia de edad entre Mario y Luigi, es más notoria.

<sup>355</sup> Luna, R. (2021) *¿Mario Bros y Luigi son hermanos?* La verdad noticias. Recuperado de: <https://laverdadnoticias.com/videojuegos/Mario-Bros-y-Luigi-son-hermanos-20210820-0139.html>

<sup>356</sup> Videojuego arcade de género plataformas, creado por Nintendo en 1981.



*Figura 338 Luigi y Mario. Super Mario Bros: The Movie (1993)*

Por otro lado, aparte de los protagonistas de esta franquicia, encontramos otros personajes a analizar como la Princesa Peach, la Princesa Daisy, la Princesa Rosalina o el enemigo Bowser, principalmente, entre otros.

La Princesa Daisy es la heredera del trono de Sarasaland, aunque si nos centramos en los videojuegos, la que tiene mayor presencia es la Princesa Peach, del Reino Champiñón. Para esta película decidieron escoger a Daisy, pero nada tiene que ver su apariencia con la del videojuego. De hecho, su parecido corresponde más al de Peach.



*Figura 339 Daisy. Super Mario Bros.: The Movie (1993)*

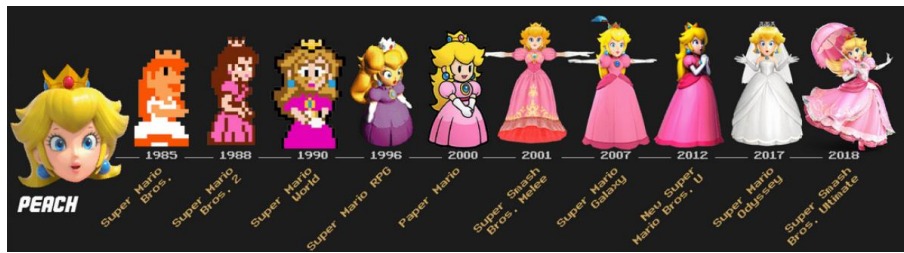


Figura 340 Evolución de Peach. Super Mario Bros

Mientras que en los videojuegos luce una melena castaña, en la película tiende a ser más rubia. Además de que la vestimenta característica corresponde a su vestido amarillo, pero en ésta la vemos de colores púrpuras, por ejemplo.



Fig.318 Evolución de Daisy. Super Mario Bros

En todos los videojuegos de *Super Mario Bros*, encontramos a su archienemigo Bowser. Se trata de una tortuga con ciertas capacidades similares a las de un ser humano. En la película este hecho no ocurre, pues el antagonista es un ser humano con ciertas deformaciones.



Figura 341 Evolución de Bowser. Super Mario Bros



Figura 342 Bowser. *Super Mario Bros.: The Movie* (1993)

Como se observa, nada tiene que ver su representación en la película con la del videojuego. No obstante, podemos destacar algunos rasgos en su apariencia como ocurre con el pelo del individuo, pues refleja el caparazón tan identificativo de Bowser en los videojuegos. Asimismo, cuenta con una lengua bífida similar a la de una serpiente.

En definitiva, intentan seguir varios patrones que distan de lo que es el videojuego. Eso tiene sus pros y contras, ya que puede generarte rechazo si esperabas algo similar. Sin embargo, no te deja indiferente. Además, Yoshi es representado como un dinosaurio “real”, algo que hace que pierda todo su encanto respecto al videojuego.

Por el contrario, en 2023, resurge una nueva adaptación de la franquicia en forma de animación 3D: *Super Mario Bros.: La película*. Como vemos, comparten el mismo nombre, pero distinta época y ejecución.



Figura 343 Mario y Luigi. *Super Mario Bros.: La película* (2023)

En esta ocasión, podemos ver grandes referencias a los videojuegos, un cuidado especial tanto en el trato de los personajes como en los escenarios e, incluso, detalles icónicos que podemos identificar de forma sencilla.

Mario y Luigi se ven representados igual que en los videojuegos, pues se respetan los colores, los tamaños, las formas, las edades, las expresiones y un largo etcétera. Esto provoca que sintamos mayor empatía al ver algo que reconocemos, ya no los rechazamos porque los identificamos.

Esto mismo ocurre con el resto de personajes. Con Bowser, se mantiene su aspecto al completo, no nos produce el rechazo que podría suponernos su predecesora. Pues es una tortuga con elementos exagerados y cualidades humanas, pero sin pasar el límite. Por ello, aunque es el antagonista, puede transmitirnos cierta empatía debido a sus formas redondeadas y suavizadas.



*Figura 344 Bowser. Super Mario Bros.: La película (2023)*

En cambio, observamos una transición en la trama de la Princesa Peach, pues ya no es la “damisela en apuros”. Se vale por sí sola para luchar contra Bowser por mantener su reino. De hecho, a pesar de que Mario le ayuda, es ella la que le enseña a moverse en su ámbito. Un buen giro argumental y bien adaptado para esta época. Algo positivo que no nos incomoda y potencia toda la trama.

En cuanto a su vestimenta, durante la película podemos verla con su vestido rosa, pero a la hora de combatir tiene su traje especial sin dejar de lado su esencia. Pues prevalece el color rosa y su melena rubia en cualquiera de sus cambios. Eso sí, más empoderada y cumpliendo un papel fundamental y de gran peso en la misma.



Figura 345 Princesa Peach y Toad. *Super Mario Bros.: La película* (2023)

Por el contrario, tenemos los videojuegos sobre *El Profesor Layton*<sup>357</sup>, en los cuales la premisa principal es descubrir un caso a manos de nuestro protagonista y su ayudante. Además, constan de tres trilogías.



Figura 346 *El Profesor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney* (2014)

La película, *El Profesor Layton y La Diva Eterna* (2009), forma parte de la primera trilogía de estos videojuegos, la cual conserva la estética visual, la música, los puzles y los personajes de los mismos. Este hecho, es el que le diferencia de los casos anteriores. Asimismo, dentro del juego, podemos ver cinemáticas de tránsito entre los distintos episodios. En la película, esta estética es respetada y se mantiene fiel al concepto que tiene el juego, pues estamos hablando de dibujos animados en 2D.

<sup>357</sup> Serie de videojuegos de misterio y puzles, desarrollados por Level-5 para Nintendo DS y Nintendo 3DS, que narran las aventuras del profesor Layton y Luke investigando extraños misterios.



Figura 347 El Profesor Layton y La Diva Eterna (2009) [1]

En ella, se nos ofrece un misterio por resolver, a través de pruebas y acertijos, a lo largo de la aventura. Esto mismo es lo que hacemos en el videojuego. Cada misterio es de esa historia y no involucra a otras, es decir, tiene un principio y un fin. La película se sitúa después del juego *El Profesor Layton y La llamada del Espectro* (2011).



Figura 348 El Profesor Layton y La Diva Eterna (2009) [2]

La famosa dupla de Layton y Luke recuerdan a la pareja de Sherlock Holmes y Doctor Watson, pero más desenfadados<sup>358</sup>. Es decir, ambos buscan resolver misterios y juntos se ayudan a encontrar las pruebas para sacar todo a la luz. La única diferencia es que Layton es el detective y Luke, el niño, su acompañante. Dependiendo de la travesía se suman otros personajes secundarios.

<sup>358</sup> Sherlock Holmes es un detective privado ficticio. Se trata de un personaje que destaca por su inteligencia, su gran capacidad observadora, su razonamiento deductivo para resolver casos y su valentía. Acompañado por el Dr. Watson, médico y escritor, en sus aventuras. Ambos creados en 1887 por el escritor británico Arthur Conan Doyle.

Ambos llevan un sombrero, pero Layton uno más alargado. Su forma física corresponde a la de un rectángulo. Por tanto, con este personaje se nos quiere transmitir seguridad. La personalidad de Layton es introvertido y callado, pues es observador. Además de poseer inteligencia y valentía. Su apariencia siempre es la misma, pantalones y gabardina de color marrón. Como extra, es profesor de arqueología.

Sin embargo, Luke guarda la inocencia de un niño, pero es bastante perspicaz. Su personalidad es más alegre, además de su gran habilidad para comunicarse con los animales. La forma de la cara es redondeada y más grande. Viste con suéter azul, pantalones cortos y gorra. Juntos hacen la pareja perfecta, ya que se equilibran entre sí con sus personalidades.

En la película<sup>359</sup>, Layton y Luke deciden visitar a Janice Quatlane, antigua alumna del profesor. A esta aventura se les une Emmy, la anterior ayudante del profesor Layton. Una vez llegan, ocurren extraños sucesos a resolver.



Figura 349 Emmy. El Profesor Layton y La Diva Eterna (2009) [3]

Emmy es una mujer talentosa de constitución similar a Layton. Su vestimenta es de color amarillenta, lleva una pajarita y un cinturón. Tiene mucha intuición y su afición favorita es hacer fotografías. Además cuenta con destreza en artes marciales para defenderse a ella o a los más indefensos.

Por otro lado, tenemos a Janice Quatlane, estudiante de arqueología de Layton antes de ser cantante de ópera. Suele vestir con un vestido

---

<sup>359</sup> Anónimo (Sin fecha). *El Profesor Layton y La Diva Eterna (2009)*. La enciclopedia puzlástica. Layton Fandom. Recuperado de: [https://layton.fandom.com/es/wiki/El\\_profesor\\_Layton\\_y\\_la\\_Diva\\_Eterna](https://layton.fandom.com/es/wiki/El_profesor_Layton_y_la_Diva_Eterna)

violeta y un colgante que Melina, su amiga, le había regalado antes de morir. Cuando actúa lleva un vestido blanco y corona dorada. Tiene un carácter entrañable. La redondez de su cara nos ayuda a empatizar.



Figura 350 Janice. *El Profesor Layton y La Diva Eterna* (2009) [4]

En esta ocasión, prevalece la idea del juego en la película. Es una parte más de toda la gama de videojuegos, pues la estética y el contenido se retroalimentan. A diferencia de lo que ocurría con *Super Mario Bros*, ya que distaba bastante de las apariencias físicas originales, entre otras cosas. Digamos que mientras se encontraba representada en dibujo animado era más fiel al videojuego.

Si nos metemos de lleno en el formato de animación 3D, encontramos dos tipos de estética: estilizados o realistas. Para ello, nos apoyaremos en estas películas: *Final Fantasy*, *Angry Birds*, *Sonic* y *Pokémon: Detective Pikachu*.

En 2001, *Final Fantasy: La fuerza interior*<sup>360</sup>, fue una de las primeras películas de animación 3D. En esta película se intentó implementar humanos fotorrealistas, aunque fue un gran fracaso.

<sup>360</sup> Anónimo (2001). *Final Fantasy: La fuerza interior*. IMDB. Recuperado de: <https://www.imdb.com/title/tt0173840/>

Nos situamos en el año 2065, tras el impacto de un meteorito, el planeta es invadido por unos extraterrestres y la población terrestre decide combatir el ataque. La doctora Aki Ross, científica, aguarda la esperanza de evitar la extinción del planeta. Así que, se infecta de un virus alienígena. Para ello, dispone de la ayuda de su compañero, el doctor Sid, y el escuadrón *Deep Eyes* para intentar salvar la Tierra.



Figura 351 Aki Ross I. *Final Fantasy: La fuerza interior* (2001)

Aki Ross es una joven inteligente e independiente que cree en los valores de la especie humana. De una constitución delgada, cabello corto y con rasgos que tienden a suavizar su rostro. Normalmente, viste su mono de reconocimiento USMF (*United States Military Force*), si no usa una blusa y falda formal. En ocasiones, cuenta con un ocular de proyección de imágenes capaz de captar la energía espiritual.



Figura 352 Aki Ross II. *Final Fantasy: La fuerza interior* (2001)

El líder del escuadrón *Deep Eyes*, Gray Edwards, es amigo de Aki. Aunque, nunca le ha confesado su amor, tras peligrar la vida de ella, luchará contra todo lo que se interponga en su camino.



Figura 353 Gray Edwards. *Final Fantasy: La fuerza interior* (2001)

Gray Edwards, un soldado leal y valiente, es un hombre alto de cabello y ojos oscuros. Nos transmite seguridad debido a las facciones cuadradas, entre otros factores. Además, confía bastante en sus apoyos y amistades, aunque, muchas veces, no comparte sus creencias. Normalmente, suele llevar el equipo de protección de su tripulación.



Figura 354 Tripulación *Deep Eyes*. *Final Fantasy: La fuerza interior* (2001)

Los extraterrestres son seres de otro planeta, los cuales se manifiestan con apariencia espectral, por lo que son intangibles. Además, no tienen aspecto humano y Aki necesita su ocular para poder verlos.



Figura 355 Extraterrestre. *Final Fantasy: La fuerza interior* (2001)

Aunque esta película no tenía que ver con los juegos, el resto de películas sacadas sí forman parte de la saga. Además de que la diferencia más evidente es que los personajes, a pesar de representar humanos, no son tan realistas y pasamos a que sean estilizados. Es decir, son más fieles a los videojuegos.

Por otra parte, tenemos la película de animación *Angry Birds: La película* (2016). El videojuego consiste en propulsar los distintos pájaros para derribar a los cerdos verdes.



Figura 356 Videojuego: *Angry Birds*

La película se centra en la Isla Pájaro, lugar donde habitan las aves no voladoras. Red es uno de los protagonistas, pues debe aprender a controlar su ira. Aunque el videojuego no tiene una historia como tal, la mecánica de juego sí está aplicada en la película, pero con una trama inventada.



Figura 357 Angry Birds: La película (2016)

Son pájaros entrañables debido a sus formas redondas y estilizadas. Aunque uno de ellos tiene forma triangular, no es puntiaguda, pues transmite velocidad. Además, el color juega una gran baza. En el protagonista, Red, es de color rojo y representa a la ira, la furia.

Cuenta con una segunda parte que sigue en la misma sintonía que la primera. Pues siguen apostando por la misma estética y nuevos personajes, pero sin perder la esencia. Porque si algo funciona, lo normal es que se le siga dando continuidad y se reutilice la fórmula.



Figura 358 Angry Birds 2: La película (2019)

La combinación de la animación 3D y live-action se presentan como la mezcla definitiva. Conseguimos fusionar el mundo real con el animado de tal forma que no nos genere rechazo. Sobre todo, si nos alejamos de personajes con aspectos humanoides por completo.

Un claro ejemplo de este caso es *Sonic: La película* (2020). Pues en su primer tráiler antes de su estreno, llegó un aluvión de críticas acerca del diseño que tenía el propio Sonic. Quisieron que pareciera más humano que lo que realmente era, un erizo con poderes ultrasónicos.



Figura 359 Comparativa I. *Sonic: La película* (2020)

Esto desencadenó en una decisión que fue determinante: retrasar el estreno de la película y rediseñar a Sonic. Como podemos ver, intentaron hacerle una cara con rasgos demasiados humanos (ojos, boca, nariz...). Sin embargo, en la segunda, apreciamos una mejora en el rediseño en la que Sonic tiene unos ojos enormes, una nariz más resultona y una boca más exagerada. Además de que se ha redondeado la forma general de la cara.



Figura 360 Comparativa II. *Sonic: La película* (2020)

No solo fue fundamental cambiar la cara, sino el aspecto del cuerpo. La estatura y proporciones eran demasiado humanoide para lo que estábamos acostumbrados. Apenas se parecía al Sonic que conocíamos. Esto provocó un retraso de unos meses, pero una ganancia al recuperar la esencia del protagonista. Pues ya contaba con sus grandes manos y zapatillas, sus púas triangulares y su cara acorde.



Figura 361 Diseño final. Sonic: La película (2020)

Sonic es un pequeño erizo azul que proviene de otro mundo. Tras conseguir los anillos, podía teletransportarse a otros mundos y acabó en la Tierra. Conoce a un humano que pasa a ser su mejor amigo y juntos deben derrotar al malvado Dr. Robotnik. De este modo, evitar que Sonic sea capturado y usen sus poderes para dominar en el mundo.

A la par tenemos, *Pokémon: Detective Pikachu* (2019). Las representaciones de los distintos Pokémon conservaban las formas de los originales. No se les trató de humanizar ni romper armónicamente su estética. Por tanto, se pasó de un 2D animado a un 3D estilizado y, finalmente, un 3D realista, pero sin perder su forma en todo momento.



Figura 362 Pikachu y Psyduck. Pokémon: Detective Pikachu (2019)

En esta película, Tim Goodman es un exentrenador Pokémon e hijo del detective Harry Goodman, Tras la desaparición de su padre en un accidente de coche, Tim es encontrado por Pikachu (antiguo compañero de su padre). Entre ellos hay tal conexión que se unen para buscar a su padre y sacar a la luz los misterios que rodean la desaparición.



Figura 363 Tim y Pikachu. Pokémon: Detective Pikachu (2019)

Sin embargo, existió cierta controversia con uno de los Pokémon que aparecen en la película: Mr. Mime<sup>361</sup>. Que tuviera rasgos tan similares al de un humano, generaba una mezcla inquietante y divertida. Fue la texturización la que evitó que tuviera piel humana y este hecho se produjera. Por ello, lo vemos finalmente en la película tras conseguir la aprobación del presidente de *The Pokémon Company*.



Figura 364 Mr. Mime. Pokémon: Detective Pikachu (2019)

---

<sup>361</sup> Galván, M. (2019). *Escena de Mr. Mime casi borrada de Detective Pikachu*. Level Up. Recuperado de: <https://www.levelup.com/noticias/524758/Escena-de-Mr-Mime-casi-es-borrada-de-Detective-Pikachu>

No cabe duda del gran trabajo que hay tras cada uno de los Pokémon que aparecen durante la película. Fieles a la identidad original de los videojuegos, desde su modelado a su texturizado final. Ciertamente es que consiguen plasmar y transmitir lo que significan cada uno de ellos: sus formas, sus colores, su esencia...



Figura 365 Bulbasaur. Pokémon: Detective Pikachu (2019)

Ya hemos visto animación 2D y 3D, a su vez, mezclado con el *live-action*. Ahora toca centrarnos, exclusivamente en este último formato, viendo su evolución y el trato de la mujer como protagonista.

Trataremos dos sagas de películas. Por un lado, las de *Resident Evil* y, por el otro, las de *Tomb Raider*. En ellas veremos dos protagonistas fundamentales y buenas representantes del género. Pues ambas son pioneras.

En 1996, surge el primer videojuego de la saga de *Resident Evil*, un juego de terror y supervivencia. El equipo Bravo trata de investigar una serie de extraños asesinatos, los cuales presentan inicio de canibalismo. Tras la desaparición de algunos miembros del equipo, quedan atrapados en una mansión repleta de zombis y otros monstruos.

Aunque las películas<sup>362</sup> están basadas en los videojuegos, solamente son adaptadas algunas de las tramas. Además, algo que difiere a los juegos, es que la protagonista absoluta es Alice Abernathy. A pesar de contar con otros personajes que sí pertenecen a la saga, vamos a centrarnos en ella y su evolución a lo largo de las películas.

<sup>362</sup> Morán, A. (2021). *Películas de Resident Evil: ¿cuáles son las mejores películas de la saga?* Hobby Consolas. Recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/peliculas-resident-evil-cuales-son-mejores-peliculas-saga-879115>

Alice es un clon de Alicia Markus creada por el Dr. Alexander Isaacs con el fin de liberar de un apocalipsis a la Tierra. Ella obtiene súper poderes con los que se enfrenta a ráfagas de zombis. En la primera, *Resident Evil: El huésped maldito* (2002) va vestida con un vestido rojo y lleva melena corta, un estilo desenfadado.



Figura 366 Alice Abernathy. *Resident Evil: El huésped maldito* (2002)

En la segunda película, *Resident Evil: Apocalipsis* (2004), Alice tiene una apariencia mucho más fuerte. Debido a que su genética ha sido alterada, obtiene habilidades extraordinarias que le ayudan a sobrevivir. Mantiene su melena corta, pero la vestimenta es más rudimentaria. Además, lleva las armas incorporadas en su *outfit*<sup>363</sup>.



Figura 367 Alice Abernathy. *Resident Evil: Apocalipsis* (2004)

---

<sup>363</sup> Conjunto formado tanto por la vestimenta como por el equipo que lleva el personaje.

Durante la tercera película, *Resident Evil: Extinción* (2007), Alice conserva una parte de su antigua vestimenta. No obstante, posee una gabardina y un fular para cubrirse, ya que tienen que atravesar el desierto de Nevada para llegar a Alaska. Pues allí se cree que es un lugar seguro fuera de la infección. Su pelo es más corto. Además, sigue cargando con sus armas. Esta vez cuenta con un cuchillo.



Figura 368 Alice Abertnathy. *Resident Evil: Extinción* (2007)

En la siguiente entrega, *Resident Evil: Ultratumba* (2010), Alice cree que es la única superviviente humana. Sin embargo, quiere preservar un mundo a salvo de muertos vivientes. Su look vuelve a cambiar. Pelo oscuro y más corto. Vestimenta negra, con un chaleco protector. Alza dos pistolas en mano y dos armas blancas a sus espaldas.



Figura 369 Alice Abertnathy. *Resident Evil: Ultratumba* (2010)

En la quinta película, *Resident Evil: La venganza* (2012), Alice y sus compañeros son capturados por Umbrella. Cuando ella despierta, se da cuenta que es prisionera otra vez. Aun así, continúa en su lucha por encontrar a los responsables que terminaron con humanidad.

Alice vuelve a mantener su última equipación, pero mejorada. Pues cuenta con todo el cuerpo cubierto y unos protectores mucho más eficaces. El pelo sigue teniéndolo corto y oscuro. Su arma de combate son las pistolas y el combate cuerpo a cuerpo.



Figura 370 Alice Abernathy. *Resident Evil: La venganza* (2012)

*Resident Evil: El capítulo final* (2016), pertenece a la última película de esta saga. Alice es traicionada por uno de sus aliados y debe regresar al sitio del que salió, Raccoon City. Allí, Umbrella reúne fuerzas para su último ataque apocalíptico. Nuestra heroína y sus antiguos amigos se unen para batallar contra los zombis y nuevas mutaciones con el fin de evitar la extinción humana.

Alice vuelve a uno de sus primeros trajes combinado con los últimos. Pues vuelve a un look desenfadado, pero contando con protección y sus pistolas. Su pelo es más claro y largo. Como si fuera de un homenaje a los orígenes del personaje.



Figura 371 Alice Abernathy. *Resident Evil: El capítulo final* (2016)

Nos hemos centrado en Alice, pero el resto de personajes sí tenían una representación dentro del videojuego<sup>364</sup>. Seguían los patrones visuales encontrados en el propio juego. No obstante, hemos elegido a Alice porque ha sido protagonista en el *live-action*. Además de unas de las primeras mujeres que tenían un papel de este tipo.

En el reinicio de la saga, *Resident Evil: Welcome to Raccoon City* (2021), se basa fielmente en los videojuegos. Sin embargo, los actores de los personajes cambian y las tramas también. Cuentan otro punto de vista de cómo se vivían ciertos sucesos.

A la par tenemos otro referente femenino, Lara Croft, personaje principal de los videojuegos de *Tomb Raider*. Ella es una arqueóloga inteligente que se inmersa en aventuras para encontrar misteriosos artefactos. Su primera aparición en los videojuegos fue en 1996, pero hasta el 2001, no vimos su primera representación en películas.

La primera representación de Lara Croft la llevo a cabo Angelina Jolie<sup>365</sup>, quien continuó en la segunda película. Ella es experta en combates cuerpo a cuerpo y armas. Además, domina varios idiomas. Da comienzo con la búsqueda del “Triángulo de la Luz”, un talismán que permite controlar el tiempo. Debe impedir que la secta masónica, “Los Iluminati”, se haga con su poder.

<sup>364</sup> Anónimo (2017). *Resident Evil: personajes de los videojuegos en las películas*. IGN España. Recuperado de: <https://es.ign.com/resident-evil-3/114260/gallery/resident-evil-personajes-de-los-videojuegos-en-las-peliculas?p=1>

<sup>365</sup> Angelina Jolie (1975) es una actriz y directora estadounidense, ganadora de dos premios Oscar por la película *Inocencia interrumpida* (1999) y por sus labores en causas humanitarias (2014).

Esta versión de Lara Croft tiene una similitud clara a los atuendos que aparecen en los videojuegos más clásicos. Se intenta imitar a la protagonista en el mayor número de elementos posibles. Sin embargo, ya hemos hablado acerca de su representación en los videojuegos, una mujer estereotipa y sexualizada. Por tanto, será una mujer explosiva, visualmente.



Figura 372 Lara Croft en Tomb Raider. Videojuegos de 1996-1999

El arte promocional contaba con resoluciones en mayor calidad, ya que en los videojuegos acertaban el *poligonaje* hasta 540 polígonos<sup>366</sup> en su primera entrega. Es decir, en los juegos se ven muchas triangulaciones que hacen afean al personaje. De todos modos, fueron los primeros referentes para la película.



Figura 373 Lara Croft: Tomb Raider (2001)

<sup>366</sup> Alonso, A. (2014). *La evolución de Lara Croft*. Hobby Consolas. Recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/evolucion-lara-croft-62420>

Nuestra heroína lleva una camiseta y unos pequeños pantalones ajustados, un cinturón y unas botas. Además, lleva sus armas encima. No podemos olvidarnos, de su trenza como referente de Lara. Pues es algo que la caracteriza durante todos los videojuegos y películas.

En la continuación de la saga, *Lara Croft Tomb Raider: La cuna de la vida* (2003), la protagonista trata de encontrar la “Caja de Pandora” en el templo sumergido. A pesar de su intento, los antagonistas de la película se la adelantaron y ella tuvo que ir a detenerlos.

En esta ocasión, si vemos una Lara Croft algo más evolucionada. Consigue distanciarse, en cierta medida, de los atuendos de los videojuegos. Por el contrario, la seguimos viendo con ropa ajustada que le cubre el cuerpo completo. Un pequeño avance de “desexualización”.



Figura 374 Lara Croft: Tomb Raider (2003)

Finalmente, el *reboot*, *Tomb Raider* (2018), está basado en el videojuego homónimo del 2013. Es la última película hasta el momento. Debido a las malas cifras obtenidas en las otras dos películas, se decidió cambiar todo. Por tanto, no tiene nada que ver con las anteriores. Ni siquiera los personajes son los mismos.

Angelina Jolie le pasa el testigo a Alicia Vikander<sup>367</sup>, la nueva heroína de la película. Esta nueva Lara tiene un aspecto visual totalmente distinto. Pues hemos dejado atrás el resaltar ciertas partes del cuerpo femenino para fijarnos en las destrezas y habilidades físicas/mentales que tiene antes que en el aspecto físico.



Figura 375 Lara Croft. Tomb Raider. Videojuego del 2013

Lara lleva una camiseta de tirantes y unos pantalones largos. De esta manera, el enfoque no se centra en la sexualización del personaje y no pensamos que sea alguien débil. Dejamos atrás la trenza que nos ha acompañado hasta este punto. Además, las pistolas no son el único elemento que trae consigo. Pues ahora cuenta con un garfio de escalada y un arco con el que se desenvuelve en combate.

La película sigue fielmente la estética del personaje diseñado en el videojuego. Incluso, intenta realizar escenas<sup>368</sup> que se incluyen dentro del mismo. Aunque la historia tiene matices distintos respecto al origen de Lara. Pues ella es una trabajadora común y corriente que, tras la pérdida de su padre, tenía que ejercer su poder dentro de la empresa. Pero se niega a creer que su padre haya fallecido. Por tanto, decide ir en su busca al último sitio donde estuvo, una tumba de una isla de Japón.

---

<sup>367</sup> Alicia Vikander (1988) es una actriz sueca, ganadora de un premio Oscar por la película *La chica danesa* (2015).

<sup>368</sup> Anónimo (2018). *Tomb Raider: Comparación videojuego vs. Película- Escape en paracaídas*. IGN Latam. Recuperado de: <https://latam.ign.com/tomb-raider-theater/47327/video/tomb-raider-comparacion-videojuego-vs-pelicula-escape-en-paracaidas>



*Figura 376 Lara Croft (película) vs. Lara Croft (videojuego)*

Como se puede apreciar, la similitud es bastante alta. Conserva la camiseta y pantalones como ya hemos dicho, anteriormente. Sin embargo, si la comparamos con la anterior Lara (Angelina Jolie), la protagonista adquiere mayor importancia en los rasgos físicos que en sí sus habilidades o la trama. La vestimenta ha cambiado tanto en el videojuego inicial como en los últimos. Al igual que ocurre con las películas.

Ahora, Lara tiene otros elementos y apoyos no visuales que enriquecen su personalidad. Nos interesan otros aspectos de su vida y de ella. Por tanto, nos ayuda a empatizar con la protagonista. Dejando atrás todos los estereotipos del pasado. Incluyendo su enigmática trenza. Es el comienzo de una nueva era.



*Figura 377 Evolución de Lara Croft (Videojuego vs. Película)*

En otro orden de cosas, nos encontramos con *Warcraft: El Origen* (2016), donde se narra el enfrentamiento entre dos bandos en el mundo de Azeroth: orcos y humanos<sup>369</sup>. Esta película está basada en el universo de *World of Warcraft*<sup>370</sup>. Se nos presenta un *live-action* mezclado con un avanzado 3D realista.

Por un lado, están los orcos. Algunos corpulentos con rasgos humanos y fuertes. Otros asesinos o brujos de menor estatura.



Figura 378 Durotan. Orco. *Warcraft* (2016)

Por el otro, tenemos a los humanos. Con sus enormes armaduras y placas de metal. Cuentan con escudos, espadas y los propios caballos. Además, también tienen en su bando a poderosos magos y hechiceros.



Figura 379 Guerreros humanos. *Warcraft* (2016)

---

<sup>369</sup> De Lys. M. (2016). *¿Quiénes son los personajes de la película Warcraft: El origen?* Las cosas que nos hacen felices. Recuperado de: <https://www.lascosasquenoshacenfelices.com/quienes-son-los-personajes-de-la-pelicula-warcraft-el-origen/>

<sup>370</sup> Frankie (2016). *Warcraft: El Origen: las 26 referencias para disfrutarla y exprimirla al máximo.* Magnet. Recuperado de: <https://magnet.xataka.com/nuestro-tsundoku/warcraft-el-origen-las-26-referencias-para-disfrutarla-y-exprimirla-al-maximo>

Sin embargo, solo la unión del amor entre los dos bandos podría acabar con el fin de la guerra entre ambos.



Figura 380 Anduin Lothar y Gerona. Warcraft (2016)

Para terminar, tenemos el *live-action* de *Uncharted* (2022). Al principio, ya hablamos acerca del origen de la película: sus videojuegos. Así que analicemos su representación.

Nathan ha generado cierta controversia, ya que físicamente no se asemejan. Al igual que ocurre con Víctor. A pesar de ello, siempre ha resaltado el primero. Pues no tiene una apariencia fortachona ni aparenta ser tan mayor.

Si nos fijamos en la vestimenta, si concuerdan. Pues Nathan lleva camiseta y pantalones largos, principalmente. No se separa de su colgante, ya que es un recuerdo de su hermano.



Figura 381 Nathan y Victor. Uncharted (2022)

Al contrario ocurre con Victor, no es tan mayor y no lleva bigote<sup>371</sup> como en la saga de videojuegos, porque al ser una precuela se quería mostrar algo distinto. Lleva una camisa de botones y también unos pantalones largos, apoyado en colores son neutros. Lo que destaca de ellos es su habilidad para robar.



Figura 382 Chloe, Victor y Natham. *Uncharted* (2022)

A su aventura se les une Chloe, una vieja compañera de Victor, de carácter serio y complicado. Ella tiene el pelo largo y oscuro. Aunque en los juegos lo mantiene atado, a veces en la película vemos que lo tiene suelto y ondulado. Tiene una estructura corpórea fina. Su vestimenta es bastante casual.



Figura 383 Chloe Frazer. *Uncharted* (2022)

<sup>371</sup> Pozo, J.C. (2022). *Esta es la razón por la que Sully no tiene bigote en la película de Uncharted*. Hobby Consolas. Recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/director-uncharted-explica-decidio-sully-no-tuviera-iconico-bigote-1017247>

### I.3 EL VIDEOJUEGO COMO INDUSTRIA MEDIÁTICA

Es un hecho que la industria de los videojuegos aporta mucho más que solo juegos, pues también hemos visto que han servido como fuente de inspiración para películas, series, animaciones, libros, etcétera.

Por un lado, encontramos una industria más mediática que forma parte de todo esto. Hablamos del marketing, la publicidad. Incluso, del mundo de los *streamers*<sup>372</sup> y de sus plataformas más influyentes, las cuales dan visibilidad a los videojuegos y sucedáneos.

Por otro lado, no podemos obviar que el *merchandising* es un elemento clave en los videojuegos, ya que el factor coleccionismo atrae mucho en este sector (figuras, ropa, accesorios, etc.).

No se sabe qué nos pueda deparar el futuro en este ámbito y a qué otros campos afecten. Sin embargo, ya está teniendo cabida en espacios como en la ciencia, en la educación o en el deporte. Además de formas de ocio diferentes como los *escape rooms*<sup>373</sup> basados en muchos videojuegos, historias inventadas, mitos, novelas, series...

#### I.3.1 PUBLICIDAD. MERCHANDISING

Los videojuegos forman un medio de comunicación y publicitario<sup>374</sup> por sí mismos, pues han generado gran interés entre los usuarios. Por lo que las marcas se han aprovechado para sacar la mayor rentabilidad. En 2018<sup>375</sup>, en España, supuso más del 12% de la facturación según la AEVI (Asociación Española de Videojuegos).

Los eventos patrocinados por E-Sports<sup>376</sup> son un claro ejemplo de las ventajas que supone la publicidad. El ocio y entretenimiento hacen que el mensaje llegue a los usuarios de una manera más fructífera. Pues el

<sup>372</sup> Persona que se dedica a la creación de contenidos y su retransmisión a través de plataformas o redes sociales, en la que los seguidores puedan acceder sin intermediarios.

<sup>373</sup> Se trata de una experiencia o aventura de juego física y mental, en el que un grupo de personas se encuentran encerrado en una habitación tematizada. Pues deben resolver acertijos, puzles y pruebas para poder escapar de ella.

<sup>374</sup> Anónimo (2019). *Advergaming, los videojuegos como potente medio publicitario para tus campañas*. Redegal. Recuperado de: <https://www.redegal.com/es/blog/advergaming-los-videojuegos-como-potente-medio-publicitario-para-tus-campanas/>

<sup>375</sup> AEVI (2018). *La industria del videojuego en España*. Anuario 2018. Asociación Española de Videojuegos. Recuperado de: [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI\\_Anuario\\_2018.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf)

<sup>376</sup> Conocidos como deportes electrónicos centrados en competiciones de videojuegos.

contexto ayuda a obtener más posibilidades de alcanzar el objetivo. Además, que añade un aspecto más tecnológico a la imagen de empresa.

Las marcas se benefician de estas campañas publicitarias<sup>377</sup>. Dentro de los videojuegos aparecen de forma estática o dinámica: carteles o videos intrínsecos. Pues parecieran parte del decorado y la ambientación del videojuego.



Figura 384 FIFA

Aparte, las marcas pueden apostar de manera física en su producto. Es decir, recompensan al usuario que les compra con algo relacionado al videojuego. Un ejemplo podría ser la campaña de GAME<sup>378</sup> con el juego *Leyendas Pokémon Arceus* (2022), cuyo obsequio era una figura de un Pokémon si lo reservabas antes de su lanzamiento. En este caso, ocurre dentro del mismo terreno, pero en otros campos como productos alimentarios, de ropa o turismo, también suceden.



Figura 385 Leyendas Pokémon: Arceus. GAME España

<sup>377</sup> Anónimo (2017). *Publicidad en el mundo de los videojuegos*. Tangram. Recuperado de: <https://www.tangrapublicidad.es/blog/publicidad-en-el-mundo-de-los-videojuegos/>

<sup>378</sup> GAME es una empresa británica, fundada en 1992, de distribución y venta de videojuegos.

La realidad aumentada ha intervenido bastante en este punto. Pues gracias a esta herramienta podemos obtener información del lugar que visitemos y ser recompensados. Incluso de ver algo intangible en un mundo tangible. Junto a la realidad virtual, encontramos experiencias de gamificación. Es decir, trasladamos las mecánicas de juego a un formato, el publicitario, con el fin de obtener mejores resultados.

Sumándoles que, en las propias ferias y convecciones de videojuegos, muchas marcas apuestan por formar parte de este mundo. De esta manera, consiguen beneficios a corto o largo plazo.

No obstante, existe una forma más de apropiarse de las fuentes en los videojuegos. Algunas marcas los utilizan para introducir su propia imagen en el mismo. No es nada nuevo, ya que, en 1978<sup>379</sup>, surgió el primer *banner*<sup>380</sup> haciendo mención a una promoción a través de un juego.

Posteriormente, aparecieron otros *advergames*<sup>381</sup> (juegos que son diseñados para promocionar una marca). Por ejemplo, en 1983, Coca-Cola diseñó una campaña basada en el juego *Space Invaders*, llamada *Pepsi Invaders*, en el que había que derrotar a la competencia.



Figura 386 Coca-Cola creó "Pepsi Invaders" (1983)

<sup>379</sup> Redacción Adlatina (2021). *La historia de los videojuegos como medio publicitario*. Adlatina. Recuperado de: <https://www.adlatina.com/publicidad/la-historia-de-los-videojuegos-como-medio-publicitario>

<sup>380</sup> Espacio publicitario insertado en una página de Internet.

<sup>381</sup> Redacción Adlatina (2021). *La historia de los videojuegos como medio publicitario*. Adlatina. Recuperado de: <https://www.adlatina.com/publicidad/la-historia-de-los-videojuegos-como-medio-publicitario>

Luego, coexisten videojuegos gratuitos (*free to play*), en los que la interactuar con la publicidad provoca el beneficio de los creadores. Pues poner publicidad externa, a veces también, es una metodología de ingreso que las marcas pagan al juego por exponerlas.

Por último, el marketing publicitario también está ligado al *merchandising*. Pues comercializan con el videojuego a través de otro medio material o no, como *skins* o complementos dentro del juego, figuras, camisetas, entradas, accesorios, juegos de mesa...

El usuario tiene un afán por coleccionar aquello que le guste del juego, es decir, es fanático. O, simplemente, quiere adquirir unas entradas para ver un evento o algún pase para jugar a la versión proporcionada de un juego de mesa o virtual.



Figura 387 Merchandising de League of Legends

### I.3.2 PLATAFORMAS INFLUYENTES

Otro complemento interesante para los usuarios-jugadores son las plataformas de compra de videojuegos<sup>382</sup>, de *streamers* o las propias comunidades de videojuegos.

Dentro de las plataformas que nos ofrecen juegos, encontramos algunos gratuitos y el resto de pago. Aunque, en ocasiones, existen promociones temporales para adquirir un juego. Entre ellas, están: *Steam*, *Epic Games*, *Origin*... Luego, se hallan las que proporciona la propia consola como la eShop (Nintendo) o PlayStation Store (Sony), entre otras.

<sup>382</sup> José, M. (2022). *¿Cuáles son las mejores plataformas de juegos para comprar e instalar en PC? Lista 2022*. Internet paso a paso. Recuperado de: <https://internetpasoapaso.com/mejores-plataformas-de-juegos/>

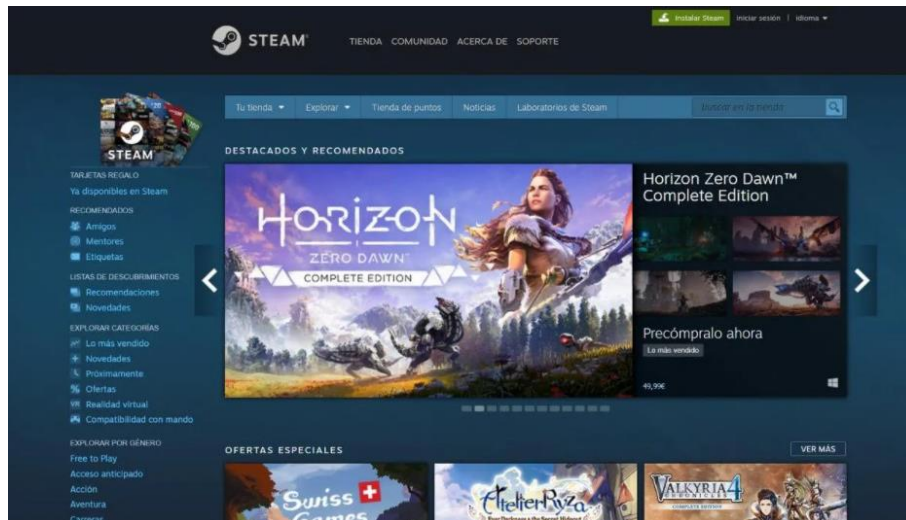


Figura 388 Plataforma de videojuegos de Steam

Si hablamos de plataformas de *streaming*<sup>383</sup>, en la que los propios *streamers* se dedican a jugar y hablar de juegos tenemos otras. Muchas de ellas, se aprovechan de *streamear*<sup>384</sup> eventos del propio juego como hacen *Smite* o *League of Legends*.

Sin embargo, son canales o medios de comunicación que generan contenido de cualquier tema. Pero, algunos se ofrecen a comentar acerca de videojuegos e, incluso, jugarlos. Entre las plataformas más influyentes se encuentra *Twitch* como la principal y *Youtube* como secundaria, entre otros. Aunque, también, otros medios ofrecen retransmisiones de competiciones de videojuegos como *Movistar*.

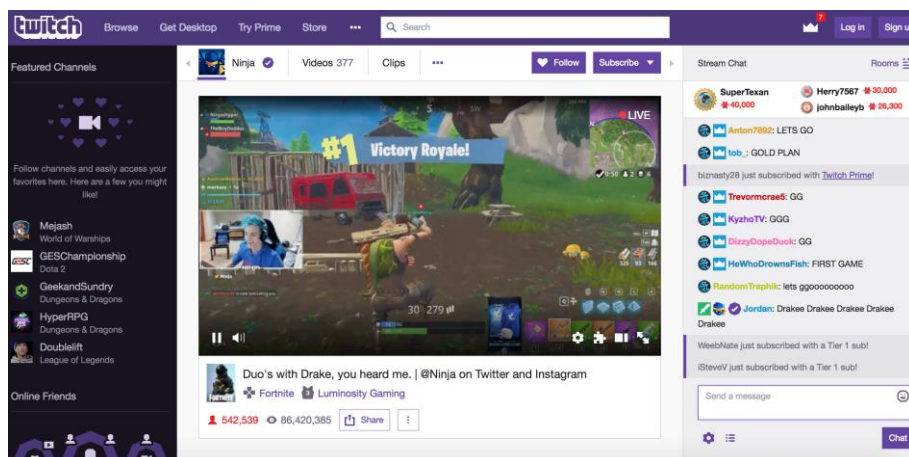


Figura 389 Plataforma streaming: Twitch

<sup>383</sup> Anónimo (2021). *¿Qué es el streaming Gaming?* Claro Tecnología. Recuperado de: <https://www.claro.com.co/institucional/streaming-gaming/>

<sup>384</sup> Acción o efecto de retransmitir a través de alguna plataforma el contenido estimado por el *streamer*.

En las plataformas *streaming* encontramos ventajas para los videojuegos o el contenido que ofrezca el *streamer*. Pues algunas veces incluyen *skins* de regalo para ciertos juegos. De esta forma, consiguen atraer a más público.

Finalmente, existen las comunidades<sup>385</sup> de los videojuegos creadas por los propios jugadores que son conocidas como foros. No obstante, existen aplicaciones como *Discord*, un lugar donde los usuarios pueden reunirse, hablar y compartir. Además, pueden servir para dar soporte a los jugadores o patrocinar eventos y concursos, por ejemplo.

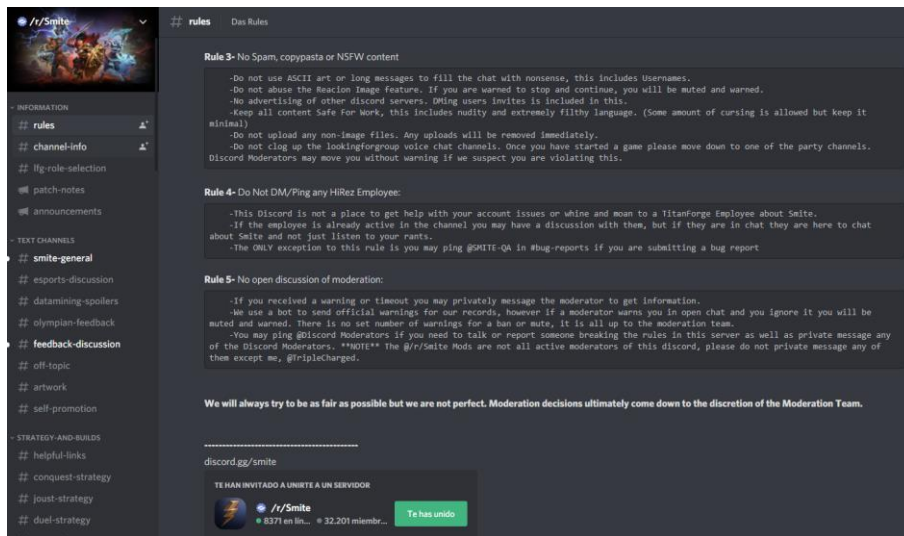


Figura 390 Plataforma de Discord: Smite

La fusión y combinación de las distintas plataformas hacen un juego mucho más enriquecedor para el usuario-jugador. Pues ayuda a conocer cómo es el juego, saber si te va a gustar, si vas a necesitar ayuda...

Como puede verse, son un beneficio para la comunidad y para aquellos que se encuentren dentro de ella. Asimismo, forman parte de vender el producto y dar un buen servicio a la persona que quiere jugar.

<sup>385</sup> Anónimo (Sin fecha). 7 grandes foros de juegos para hablar de videojuegos sin parar. Ephesos Software. Recuperado de: <https://es.ephesoftware.com/articles/gaming/7-big-gaming-forums-for-non-stop-video-game-talk.html>

## ANEXO II. ENTREVISTAS Y REPORTAJES.

En este apartado, intentaremos manifestar los diversos puntos de vista de personas que pertenecen al sector. Es un buen modo de ver y apreciar lo que se piensa desde otros puestos. De esta manera, observaremos qué falta, qué tenemos que cambiar o si estamos atrancados en el camino.

Por otro lado, el videojuego ha dado que hablar, pero en este principio de S. XXI sí vemos que ha cogido mayor peso. Por ende, encontramos ciertos reportajes que pueden dar una vuelta de giro al porvenir.

Ambas opiniones y observaciones, aportan, enriquecen y ayudan a entender al usuario-jugador, pues son los que acaban jugando o formando parte de la comunidad de videojuegos de alguna forma.

### II.1 BREVES RELATOS Y EXPERIENCIAS DE DISTINTOS COMPONENTES DEL SECTOR

En 2020, en la *GameLab*<sup>386</sup> en línea, feria profesional de videojuegos y ocio en Barcelona, se tuvo la oportunidad de ver ponentes de la industria del videojuego. Durante la misma, nos encontramos con la exposición de Mercedes Rodrigo<sup>387</sup>, quien nos habló sobre el diseño de personajes.

Por un lado, defendía que el proceso creativo del *concept art* se iniciaba en la conceptualización. Así que, trata al personaje como avatar, el cual debemos contar quién es; ergo si le dotamos de características humanas nos ayudará a empatizar con él. Además, recalca que el diseño no solo tiene que ser estético, sino también funcional, considerando el género del videojuego, el rol que tiene y el público objetivo al que va dirigido.

Por otro lado, los arquetipos los trata como patrones esenciales por los que se rige una idea, elemento o historia. Asimismo pueden atribuirse a conceptos, tramas, escenarios... y no solo a personajes. De igual forma, los engloba como el elegido, el antihéroe, el intelectual o el novato.

A la hora de realizar un personaje, comienza con un mapa conceptual, en el que obtenemos una ficha del mismo (nombre, cualidades, raza...). Después, elabora un *moodboard*<sup>388</sup> para tomar referencias visuales de lo que se va a desarrollar y analizar las formas para determinar qué quiere expresar.

---

<sup>386</sup> GameLab (2020). Página web oficial. Recuperado de: <https://www.gamelab.es/>

<sup>387</sup> Artista e ilustradora conceptual, *freelance* y profesora. Actualmente, trabajando en Tequila Works desde 2022.

<sup>388</sup> Es una herramienta visual que representa tus ideas (imágenes, texto u objetos en composición) de un tema al azar.

A continuación, plantea diversas siluetas hasta escoger la definitiva, la cual debe ser reconocible. Después, realiza iteraciones del personaje: ropas, cabello, armas... El trabajo a color llega tras decantarse por la iteración seleccionada.

Una vez vimos el proceso de trabajo que desarrollaba, se contactó con ella para exponerle unas cuestiones. En primer lugar, le preguntamos si creía que se podía romper el personaje arquetípico o si estábamos destinados a usar los mismos estereotipos de por vida. A lo que respondió que sí creía que podían romperse y enriquecerse, ya que la narrativa de los últimos 5-10 años intenta presentarnos personajes mucho más complejos y llenos de matices. Como, por ejemplo, la diferencia entre la representación de la “reina mala” de *Blancanieves* y Cersei Lannister de *Game of Thrones*<sup>389</sup>, siendo arquetipos similares.

A lo que se le replicó que si evolucionan narrativa y estéticamente sin perder la esencia principal, la mala seguiría siendo mala, pero con un factor evolutivo. La respuesta que obtuvimos fue que los malos de antes eran más planos, ya que existía cierta dicotomía entre “el bien y el mal” y la vida real tiene más grises. Es decir, usamos los arquetipos para diseñar personajes complejos, más humanos.

Por otro lado, durante la misma feria, contamos con Rafa Laguna<sup>390</sup>, quien nos ofrecía las distintas conferencias mediante sus redes. Con él, también tuvimos la oportunidad de preguntarle y conocer un poco más lo que hace.

Nos dispusimos a preguntar si creía que los arquetipos eran inamovibles o podían surgir nuevas funciones o cargos, basándonos de ejemplo en un juego tipo MOBA que cuenta con distintos roles (guerreros, magos, curanderos, asesinos...). La respuesta obtenida fue que el problema con los roles arquetípicos residía en que son ejemplos de perfección. En cuanto al rol, es un cargo, un puesto que ocupas en una estructura que, con el paso del tiempo, solo ha cambiado de nombre sin ser nada nuevo. Sin embargo, nos cuenta que cree que hay un espacio para la innovación si cambiamos el contexto. Es decir, si nos salimos de aquellos videojuegos enfocados a usar estos roles clásicos, quizá encontremos nuevos en otro contexto. De ahí, volver a meterlos en los anteriores.

Otra de las preguntas que se le planteó fue acerca de si creía que podía entrar alguna nueva asociación de rol desconocido hasta la fecha (héroe como líder, villano como enemigo, sabio como ayudante del líder,

---

<sup>389</sup> Serie de televisión, publicada de 2011 a 2019 por HBO, de drama y fantasía medieval.

<sup>390</sup> Desarrollador de videojuegos, creador de contenido en redes y profesor en la ENTI (Escuela de Nuevas Tecnologías adscrita a la Universitat de Barcelona).

pícaro como ayudante del enemigo...), ya sea a nivel historia o no. A lo que se nos respondió que no todo era el monomito, pues por qué no romper esa estructura y que no hubiera un héroe. Incluso, si dentro de los villanos hubiese un nuevo rol derivado de una jerarquía distinta. Es decir, el problema reside en pensar siempre en los mismos contextos e historias. No obstante, dijo que en el plano abstracto había mucho por explorar. También nos comentó que el origen masculinizado del monomito estaba tan arraigado que por qué no podía ser una heroína o transgénero dando lugar a algo más interesante.

Cuando nos centramos en lo estético, expusimos que estamos anclados en estereotipos físicos. Ciertamente es que en algunos juegos ya se mostraban personajes más ambiguos o un intento de no tener un género concreto. Aunque, la mujer suele ser representada como recompensa destacando sus atributos físicos; cosa que no ocurre masculinamente. Por lo que se le preguntó si pensaba que estábamos obsoletos y pocos evolucionados, sexualizando al personaje femenino y ensalzando al “macho alfa”.

Nos respondió rotundamente que sí, que llevaba años luchando contra ello, mostrando que existe otro mundo más allá de lo que los “diseñadores de juegos prototípicos” imaginan. Mujeres cisgénero y transgénero fuertes, de todos los tamaños, colores y roles. Además de que, si un hombre fuera transexual o asexual, por qué siempre ha de haber un vínculo romántico entre personajes (generalmente, heteronormativos).

Como dato anecdótico, contaba su experiencia de cuando era pequeño y sus padres le llevaban a jugar a juegos recreativos y había, prácticamente, presencia masculina entre todos sus personajes. Pues jugaría con aquel que le ofrecía algo diferente, en este caso, Chun Li (*Street Fighter 2*), el único personaje femenino.

Por último, preguntamos acerca de qué creía que era lo que llevaba a un jugador escoger un personaje u otro, más allá de si se identificase o encontrase su “*Ello*” (S. Freud). La respuesta obtenida fue que si dejamos de lado el sentirnos identificados, existían dos vertientes: diferenciarnos del resto y de nuestros *crushes*<sup>391</sup>.

Por un lado, buscamos personajes que, aunque no sean fuertes, nos diferencien del resto y tengan cierto aire de poder, pues queremos destacar por lo bueno y que se nos vea bien.

Por el otro, podemos escoger aquel personaje deseado, pero no queremos una representación de cómo deseáramos ser, sino de la

---

<sup>391</sup> Flechazos. Tener un *crush* es sentir hacia una persona, ya sea un amor platónico como cierta atracción y tensión sexual.

persona que desearíamos tener a nuestro lado (personajes femeninos, masculinos, furros<sup>392</sup>...). Sin olvidar, factores como el género, especie, tamaño, color... que juegan una gran baza.

Por último, contamos con Diego Romero<sup>393</sup> que trabaja en la industria del videojuego. En esta ocasión, queríamos ver el punto de vista de un programador que implementa mecánicas de juego, ya que gran parte de su tiempo lo pasa con personajes.

En primer lugar, se le preguntó qué pensaba acerca de los personajes arquetípicos básicos, si podían cambiar o haber nuevos y si era necesario o no. A lo que respondió que considera que solo existen tres arquetipos fundamentales: el de tanque, el de sanador y el de daño. El que sea líder, sabio u otro cargo lo considera como un subtipo. Es decir, una especialización del personaje básico. Por lo que, sí cree que puedan cambiarse y existir nuevos, ya que la profundización de cada arquetipo puede generar distintos resultados. En cuanto si es necesario o no, piensa que el ser humano se adapta a los tiempos y que según surja la necesidad de haber más o no, irán apareciendo.

En segundo lugar, se le planteó si creía que estaban bien o no los estereotipos de los personajes, su apariencia. O, si por el contrario, había que mejorarla o cambiarla. La respuesta que se obtuvo es que cree que caemos en clichés debido a que es más fácil reconocerlos, ya sea por costumbre o repetición a lo largo de los años. Añade que debería de haber variedad de todo tipo y que el arquetipo (rol/ocupación) no tiene por qué estar ligado al estereotipo (apariencia externa). Debemos actualizarnos a los tiempos.

Después, se le expuso una pregunta acerca de su desempeño como programador de *gameplay*<sup>394</sup>, sobre si creía que sería raro asociarle una mecánica atípica a un personaje. A lo que contestó que siempre y cuando las mecánicas sean entretenidas y tenga sentido la narrativa, no habría ningún problema. Sí reconoce que sería raro por no estar acostumbrados como se ha dicho antes, aunque todo es adaptarse. Sin embargo, de romperse la jugabilidad, cree que el problema no residiría en el arquetipo-estereotipo, sino de que las mecánicas no sean lo suficientemente atractivas.

Para terminar, se le quiso preguntar si pensaba que el contexto sociocultural influye en el arquetipo-estereotipo de los personajes y si eran globales. A lo que respondió que sí, ya que intentan reflejar la

---

<sup>392</sup> Personajes basados en animales antropomórficos.

<sup>393</sup> Ingeniero de software y programador. Actualmente, trabaja de programador de *gameplay* en MercurySteam desde 2021.

<sup>394</sup> Jugabilidad, mecánicas de juego, experiencia de juego...

identidad, cómo ve la persona el mundo. En cuanto a si son globales o no, cree que, aunque un juego lo juegue un número mayor de personas, siempre estará limitado por el público objetivo.

En cambio, piensa que se hacen ciertos eventos para unir o rellenar, de manera neutral, esos vacíos existentes de algunas culturas. Por ende, conseguir atraer a ese público sin ofender, ya que convivimos con muchos temas tabú en distintas sociedades. Pero que si las tratamos de forma global, evitaremos caer en temas peliagudos.

En definitiva, personas de diversos campos y departamento que llegan a las mismas conclusiones desde su punto de vista, ya que las inquietudes son distintas. Estamos en el camino del cambio, aceptación y adaptación de nuevas formas de afrontar el diseño de personajes.

## II.2 REPORTAJES QUE INICIAN UNA NUEVA ERA

Son muchos los medios de comunicación que se interesan por los videojuegos, pues es un hecho que no dejan indiferentes a aquellos que los prueban. Además, junto al cine y, actualmente también, las series, se han retroalimentado unos de otros para generar contenido y tramas dentro y fuera de los videojuegos.

Por ello, encontramos artículos y revistas en las que se hablan de los protagonistas de los videojuegos y les dedican sus primeras páginas y portadas. Vamos a centrarnos en dos casos recientes acerca del tema.

Por un lado, contamos con Elizabeth Olsen<sup>395</sup> y su papel de Wanda Maximoff (Bruja Escarlata) dentro del mundo de Marvel. Por otro lado, tenemos a Aloy, protagonista de los videojuegos de *Horizon*.

El papel de Wanda en el universo de Marvel ha tenido una evolución visual, aparte de personal, desde su primera intervención. Aunque al inicio se quería mantener la concordancia con los cómics clásicos, fue la propia Elizabeth quien quiso tener un traje de heroína igual que el de sus compañeras. Es decir, no entendía por qué debía ir con escotes tan pronunciados. Pues en una entrevista a la revista *Elle*<sup>396</sup>, dijo que no tenía problemas de utilizar un corsé, siempre y cuando, fuera más tapado.

<sup>395</sup> Elizabeth Chase Olsen (1989) es una actriz y modelo estadounidense, reconocida por su papel como Bruja Escarlata/Wanda Maximoff dentro de las películas del Universo Cinematográfico de Marvel.

<sup>396</sup> Blyth, A. (2018). *Elizabeth Olsen sobre su corsé de Vengadores: Infinity War. Sus talentosas hermanas y las citas no humanas*. Elle. Recuperado de: <https://www.elle.com/culture/movies-tv/a20088230/elizabeth-olsen-scarlet-witch-avengers-infinity-war/>

Cierto es que su traje no ha tenido una evolución demasiado grande como hemos podido ver en otros personajes del universo. Sin embargo, debemos decir que la vestimenta de la protagonista sí suele ir ligada a sus emociones. Pues cada paso que da, se hace más fuerte, ya que tiene un poder casi imposible de controlar.

Por ende, lleva a ser representada con otras apariencias y atuendos mucho más acordes y potentes al momento en el que se encuentre, ya que potencian al personaje de Bruja Escarlata.



*Figura 391 Wanda en los cómics*

No obstante, parece ser que el traje de los cómics no le gustaba nada y luchó por el cambio de su vestimenta, exponiéndose ante el Universo Cinematográfico de Marvel, logrando así el propósito de ser escuchada. Por consiguiente, tuvieron en cuenta que ella tuviera un traje propio con el que se sintiera cómoda, pero sin perder la esencia del personaje original.



*Figura 392 Evolución de Wanda en el UCM*

En cambio, para la grabación de su propia serie<sup>397</sup>, en la misma entrevista, comentó que quiso homenajear a los cómics en uno de sus episodios, concretamente en el de Halloween. Solo puso un requisito, que el traje que tuviera que usar no fuera tan exuberante. De esta manera, hacía un guiño a su vestimenta icónica.

<sup>397</sup> WandaVision (Bruja Escarlata y Visión) es una serie de televisión basada en los personajes de los cómics de Marvel, estrenada en 2021 por la plataforma Disney+, la cual constaba de nueve episodios.



Figura 393 Pietro y Wanda, los hermanos, en Halloween. WandaVision

Durante el último episodio, vemos a una Wanda totalmente ida por el dolor, pues en su interior sabe la realidad y la pérdida sufrida. Esto provocó su conversión en la Bruja Escarlata. El traje que podemos ver es una combinación del original, pero apoyándose en lo que realmente quería Elizabeth.

Al fin ya tendría su propio “disfraz” al igual que el resto de sus compañeras, el cual vemos en la película posterior de *Doctor Strange en el Multiverso de la Locura*<sup>398</sup>(2022). De esta manera, se dejó atrás los escotes grandes y trajes llamativos. Eso sí, el rojo no ha cambiado en ninguna versión, quizá el matiz, pero no en su esencia.



Figura 394 Wanda en su conversión a Bruja Escarlata

<sup>398</sup> Es una película de superhéroes estadounidense basada en el personaje de Doctor Strange de los cómics de Marvel, producida por Marvel Studios y distribuida por Walt Disney Studios Motion pictures en 2016.

La otra publicación relevante es la que *Vanity Fair*<sup>399</sup> llevo a cabo con Aloy. Pues se trata de la primera edición digital con el personaje de un videojuego como portada<sup>400</sup>. Aloy es considerada como la líder de una revolución en el mundo de los videojuegos.

Durante el artículo se le destaca como una ruptura de estereotipos, con empoderamiento femenino y algo de humor. Se habla de que se ha conseguido que guste a todos, independientemente del sexo al que se pertenezca. Nos interesa profundizar en su historia y dejar de lado su aspecto exterior.



Figura 395 Portada digital de Vanity Fair Italia. Aloy

<sup>399</sup> Manca, M. (2022). *Aloy e la rivoluzione. Arte e cultura*. Vanity Fair Italia. Recuperado de: <https://www.vanityfair.it/articolo/aloy-eroina-horizon-forbidden-west-videogioco-seconda-stagione-intervista-creatori>

<sup>400</sup> Muñoz, J.D. (2022). *Aloy se convierte en el primer personaje digital que protagoniza una portada de la revista Vanity Fair*. Vanity Fair Italia. Recuperado de: <https://www.vanityfair.it/articolo/aloy-eroina-horizon-forbidden-west-videogioco-seconda-stagione-intervista-creatori>

## BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS

#

Sin autor. (2012). *Diseño de personajes por 100 ilustradores*. Barcelona, España. ED: Promopress

A

Alonso, D., Martínez, I., Cuesta, J., (2015). *03 Videojuegos: Desarrollo e industria creativa*. Madrid, España. ED: ESNE.

Ávila Granados, J. (2007). *La mitología celta. Raíces y símbolos mágicos de la primera cultura europea*. Madrid. ED: MR Dimensiones.

B

Barthes, R. (1999). *Mitologías*. Traducción de Héctor Schmucler. Madrid. ED: S.XXI Editores

Bernárdez, E. (2002). *Los mitos germánicos*. Madrid. ED: Alianza ensayo.

## C

Casetti, F. y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Instrumentos juntos, pp. 177-187. ED: Paidós

Campbell, J. (2011). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México. Fondo de Cultura Económica.

Caplin, S. (2008). *Art and Design in Photoshop. How to simulate just about anything from great Works of art to urban graffiti*. London. ED: Focal Press

Cuesta, J., Sierra, J. (2015). *01 Videojuegos: Arte y narrativa audiovisual*. Madrid, España. ED: ESNE.

## D

Davidson, H.R.E. (1993). *The lost beliefs of Northern Europe*. ED: Routledge.

## E

Ellis Davidson, H.R. (1965). *Gods and Myths of Northern Europe*. ED: Penguin.

## F

Fernández Canosa, J.A. (traducción). (1992). *El pasado legendario: Mitos nórdicos*. R.I.PAGE. ED: AKAL.

Fields, V. (2008). *Joyas de la mitología. Dioses celtas*. Madrid. ED: Edimat Libros S.A.

Fontaine, N. (2006). *How to draw awesome figures*.

Freud, S. (2014). *Obras completas. Volumen XIX: El yo y el ello, y otras obras (1923-1925)*. Ordenamiento, comentarios y notas de James Strachey con la colaboración de Anna Freud, asistidos por Alix Strachey y Alan Tyson. Madrid, España. ED: Amorrortu.

## G

Gardner Jane F. (1995). *El palacio legendario – Mitos romanos*. Madrid. ED: AKAL

Glasman, G. (2007). *Joyas de la mitología. Fabulosas criaturas de la mitología clásica*. Madrid. ED: Edimat Libros S.A.

Glasman, M., Berenstein, F. (2008). *Joyas de la mitología. Dioses egipcios*. Madrid. ED: Edimat Libros S.A.

González Jiménez, D. (2014). *Arte de videojuegos: Da forma a tus sueños*. Paracuellos de Jarama, Madrid, España. ED: RA-MA.

González Jiménez, D. (2011). *Diseño de videojuegos: Da forma a tus sueños*. Paracuellos de Jarama, Madrid, España. ED: RA-MA.

Grimal, P. (1991). *La mitología griega*. Barcelona. ED: Paidós Studio.

Gross, B. (coord.). Bernat, A., Catalá, A., Feiza, C., Grupo F9, Jaén, J., Lacasa, P., Martínez, R., Méndez, L., Mocholí, J.A., Moreno, I. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona, España. ED: GRAÓ de IRIF, S.L.

Grundy, S (1998). *The concept of the Goddess*. ED: Routledge.

### J

Jung, C.G (1970) *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona, España. ED: Paidós

Jung, C.G. (2002) *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo. Obra completa. Volumen 9/1*. Madrid, España. ED: Trotta.

### K

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. EE. UU. ED: Pfeiffer.

Kasparov, G. (2007). *Cómo la vida imita al ajedrez*. Traducción de Montse Roca. Barcelona, España ED: DEBATE

### L

Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid, España. ED: Morata.

Lindow, J. (2001). *Norse Mythology: A guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Bielefs*. ED: Oxford University Press.

López Trujillo, F. (2006). *Joyas de la mitología. Diosas y dioses en Roma*. Madrid. ED: Edimat Libros S.A.

## M

Martínez Estrada, E. (2008). Estudio preliminar de Teresa Alfieri. *Filosofía del ajedrez*. Argentina. ED: Ediciones Biblioteca Nacional. Colección Los Raros N°21

Martínez de Salazar, I., Alonso Urbano, D. (Marzo, 2015). *02 Videojuegos: Diseño y sociología*. Madrid, España. ED: ESNE.

## O

Ozawa, T. (Diciembre, 2001). *Cómo dibujar anime: El diseño de personajes*. Barcelona, España. ED: Norma Editorial. Biblioteca Creativa.

## P

Pearson, Carol S. (1992). *Despertando los héroes interiores*. ED: Mirach, S.L.

## R

Ramírez, A., Cells, A. (2007). *Seres fantásticos entre dos mundos*. Ilustraciones de Abril Barrado. Madrid. ED: LIBSA

Rowling, J.K (Mayo, 2010). *Animales fantásticos y dónde encontrarlos. Newt Scamander*. ED: Salamandra.

## S

Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules of play – Game Design Fundamentals*. London. ED: Massachusetts Institute of Technology (The MIT Press).

Solarski, C. (2012). *Drawing basics and video game art. Classic to cutting Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*. New York. ED: Watson Guptill.

Spence, L. (2012). *Mitos y Leyendas. Incas, mayas y aztecas*. Madrid. ED: Edimat Libros S.A.

Sturluson, S. (1992). *Heimskringla: History of the kings of Norway*. Traducción Lee M. Hollander. Reprinted. Austin. ED: University of Texas Press.

Sturtevant, A.M. (1956). *Three Old Norse Wards: Gamban, Ratatoskr, and Gymir*. Recogido en *Scandinavian Studies*, Vol. 28, N°3.

Su H., Zhao. V. (2011). *Alive character design. For game, animation and film.* Beijing. ED: CYPJ PRESS

### T

Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones.* Barcelona. ED: UOC Business School

Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M. (2008). *La psicología de los videojuegos: Un modelo de investigación.* Málaga, España. ED: Aljibe.

Thompson, J., Berbank-Green, B., Cusworth, N. (2008). *Videojuegos. Manual para diseñadores gráficos.* Barcelona, España. ED: Gustavo Gili, S.L

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design.* United Kingdom. ED: Elsevier. Focal Press

### W

Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos.* Madrid, España. ED: Pearson Educación, S.A.

Whitton, N. (2010). *Learning with digital games. A practical guide to engaging students in higher education.* New York. ED: Routledge.

Whittaker, C. (2008) *Mitología Asiática.* Traducción por Javier Calzada Jiménez. Barcelona, España. ED: Evergreen

## REVISTAS

### #

N/A. (Agosto, 2017). *100 New ways to Paint.* ED: Fantasy&Sci-Fi Digital Art. Imagine FX

3DTotal.com Ltd. (2015). *Character Portrayal. Painting unique features and attributes in Photoshop.* ED: 3D Total ebook training.

3DTotal.com Ltd. (2010). *Dynamic characters. Enhancing your character concepts.* ED: 3D Total ebook series.

## M

Manca, M. (2022). *Aloy e la rivoluzione. Arte e cultura*. Vanity Fair Italia. Recuperado de: <https://www.vanityfair.it/article/aloy-eroina-horizon-forbidden-west-videogioco-seconda-stagione-intervista-creatori>

Muñoz, J.D. (2022). *Aloy se convierte en el primer personaje digital que protagoniza una portada de la revista Vanity Fair*. Vanity Fair Italia. Recuperado de: <https://www.vanityfair.it/article/aloy-eroina-horizon-forbidden-west-videogioco-seconda-stagione-intervista-creatori>

Muy Interesante. (Otoño, 2016). *Muy Interesante Extra N°30. Mitos y leyendas*. Madrid. ED: G y J Ediciones España, S.L. en S.C.

Muy interesante. (Invierno, 2016). *Muy Interesante Extra N°31. Mitos y leyendas*. Madrid. ED: G y J Ediciones España, S.L. en S.C.

## V

V. Márquez, I. (2013). *Roles, estereotipos y usos*. Fundación Telefónica. Revista N°96 TELOS (Revista de Pensamiento, Sociedad y Tecnología). Recuperado de: <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero096/roles-estereotipos-y-usos/?output=pdf>

## ARTÍCULOS

## #

Anónimo (Sin fecha). *7 grandes foros de juegos para hablar de videojuegos sin parar*. Ephesos Software. Recuperado de: <https://es.ephesossoftware.com/articulos/gaming/7-big-gaming-forums-for-non-stop-video-game-talk.html>

Anónimo (Sin fecha). *Arquetipos de Jung para escribir personajes*. Aprendercine.com. Recuperado de: <https://aprendercine.com/arquetipos-de-jung-escribir-personajes/>

Anónimo (Sin fecha). *El Profesor Layton y La Diva Eterna (2009)*. La enciclopedia puzzlástica. Layton Fandom. Recuperado de: [https://layton.fandom.com/es/wiki/El\\_profesor\\_Layton\\_y\\_la\\_Diva\\_Eterna](https://layton.fandom.com/es/wiki/El_profesor_Layton_y_la_Diva_Eterna)

Anónimo (Sin fecha). *Historia del cine: inventor y evolución*. CurioSfera. Recuperado de: <https://curiosfera-historia.com/historia-del-cine/>

Anónimo (Sin fecha). *Historia del cine*. Características. Recuperado de: <https://www.caracteristicas.co/historia-del-cine/>

Anónimo. (Sin fecha). *Is Smite cross-platform? Our Smite crossplay guide*. Esports.net. Recuperado de: <https://www.esports.net/wiki/guides/smite-cross-platform-crossplay/>

Anónimo (Sin fecha). *Los inicios del cine: precine, cine primitivo e inventores*. Historia del cine. Recuperado de: <https://historiadeltcine.es/por-etapas/inicios/>

Anónimo. (Sin fecha). *Mitos y realidades sobre la guerra de Troya*. National Geographic. Recuperado de: <https://www.nationalgeographic.es/historia/mitos-y-realidades-sobre-la-guerra-de-troya>

Anónimo (Sin fecha). *Películas basadas en videojuegos (Décadas de 1980 y 1990)*. Videojuegos Fandom. Recuperado de: [https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Pel%C3%ADculas\\_basadas\\_en\\_videojuegos\\_\(D%C3%A9cadas\\_de\\_1980\\_y\\_1990\)](https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Pel%C3%ADculas_basadas_en_videojuegos_(D%C3%A9cadas_de_1980_y_1990))

Anónimo (Sin fecha). *Películas basadas en videojuegos (Década del 2000)*. Videojuegos Fandom. Recuperado de: [https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Pel%C3%ADculas\\_basadas\\_en\\_videojuegos\\_\(D%C3%A9cada\\_del\\_2000\)](https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Pel%C3%ADculas_basadas_en_videojuegos_(D%C3%A9cada_del_2000))

Anónimo (Sin fecha). *Películas basadas en videojuegos (Década del 2010)*. Videojuegos Fandom. Recuperado de: [https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Pel%C3%ADculas\\_basadas\\_en\\_videojuegos\\_\(D%C3%A9cada\\_del\\_2010\)](https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Pel%C3%ADculas_basadas_en_videojuegos_(D%C3%A9cada_del_2010))

Anónimo (Sin fecha). *Pinturas de Altamira*. Arte España. Recuperado de: <https://www.artespana.com/altamira.htm>

Anónimo (2001). *Final Fantasy: La fuerza interior*. IMDB. Recuperado de: <https://www.imdb.com/title/tt0173840/>

Anónimo. (2016). *Perdemos el interés por los juegos competitivos con la edad (estudio)*. PortalTic. Videojuegos. Europapress. Recuperado de: <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-perdemos-interes-juegos-competitivos-edad-estudio-20160212104303.html>

Anónimo (2017). *Resident Evil: personajes de los videojuegos en las películas*. IGN España. Recuperado de: <https://es.ign.com/resident-evil-3/114260/gallery/resident-evil-personajes-de-los-videojuegos-en-las-peliculas?p=1>

Anónimo (2017). *Publicidad en el mundo de los videojuegos*. Tangram. Recuperado de: <https://www.tangrapublicidad.es/blog/publicidad-en-el-mundo-de-los-videojuegos/>

Anónimo (2018). *Tomb Raider: Comparación videojuego vs. Película-Escape en paracaídas*. IGN Latam. Recuperado de: <https://latam.ign.com/tomb-raider-theater/47327/video/tomb-raider-comparacion-videojuego-vs-pelicula-escape-en-paracaidas>

Anónimo (2019). *Historia del ajedrez. Desde los comienzos hasta Magnus*. Chess. Recuperado de: <https://www.chess.com/es/article/view/historia-ajedrez>

Anónimo (2019). *Street Fighter, la verdadera historia del videojuego*. Mi Arcade. Recuperado de: <https://miarcade.com/street-fighter-la-verdadera-historia-del-videojuego/>

Anónimo (2019). *Advergaming, los videojuegos como potente medio publicitario para tus campañas*. Redegal. Recuperado de: <https://www.redegal.com/es/blog/advergaming-los-videojuegos-como-potente-medio-publicitario-para-tus-campanas/>

Anónimo (2020). *Llegan las tareas de mapeo de RA a Pokémon GO*. Pokémon GO Live. Recuperado de: <https://pokemongolive.com/es/post/armapping-researchtask/#nnn>

Anónimo (Febrero, 2021). *Por esta simple razón Gengar es el Pokémon preferido de Ken Sugimori*. Pokemaster. Recuperado de: <https://pokemaster.es/por-que-gengar-es-el-pokemon-preferido-del-disenador-de-pokemon-no-121912/>

Anónimo (2021). *La psicología analítica de Carl Jung*. Psicología-Online. Recuperado de: <https://www.psicologia-online.com/la-psicologia-analitica-de-carl-jung-685.html>

Anónimo (2021). *Asheron's Call: Dark Majesty Interview*. IGN. Recuperado de: <https://www.ign.com/articles/2001/08/28/asherons-call-dark-majesty-interview>

Anónimo (2021). *¿Qué es el streaming Gaming?* Claro Tecnología. Recuperado de: <https://www.claro.com.co/institucional/streaming-gaming/>

Anónimo (2022). *El futuro de los juegos MMO para VR y más allá*. Plarium. Recuperado de: <https://plarium.com/es/blog/vr-tec-futuro-realidad-virtual/>

Anónimo (2022). *Los 12 arquetipos de personalidad de Jung*. UNIR. La Universidad en Internet. Recuperado de: <https://www.unir.net/salud/revista/arquetipos-personalidad/>

## A

Ab Aeterno. (2015). *CHINA: Chang'e, diosa de la luna*. Ab Aeterno. Recuperado de: <https://abaeternomitologia.wordpress.com/2015/01/10/china-change-diosa-de-la-luna/>

AEVI (2018). *La industria del videojuego en España*. Anuario 2018. Asociación Española de Videojuegos. Recuperado de: [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI\\_Anuario\\_2018.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf)

Alonqueo Boudon, P., Rehbein Felmer, L. (2008). Usuarios habituales de videojuegos: Una aproximación inicial. *Última Década*, N°29, CIDPA Valparaíso. Recuperado de: [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-22362008000200002](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22362008000200002)

Alonso, A. (2014). *La evolución de Lara Croft*. Hobby Consolas. Recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/evolucion-lara-croft-62420>

Alonso, R. (2021). *¿Cuántos FPS puede ver realmente el ojo del ser humano?* HardZone. Recuperado de: <https://hardzone.es/tutoriales/rendimiento/fps-ojo-humano/>

Astre, K. (Marzo, 2023). *Shooter or sports: What's the most popular gaming genre?* GWI. Recuperado de: <https://blog.gwi.com/marketing/most-popular-gaming-genre/>

Ayala, R. (2022). *Gente sombra: la misteriosa presencia que te atormenta por las noches*. Cultura Colectiva. Recuperado de: <https://culturacolectiva.com/tecnologia/gente-sombra-la-presencia-que-te-atormenta-por-las-noches/>

## B

Bell, S. y López Raventás, C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Athenea Digital, N°14, pp.159-179. Recuperado de: <https://atheneadigital.net/article/view/n14-belli-lopez/570-pdf-es>

BeeGamer (Sin fecha). *Historia de la saga Street Fighter – 1ª Parte*. MDV Museo del Videojuego. Recuperado de:

<https://www.museodelvideojuego.com/articulos/historia-de-la-saga-street-fighter-1a-parte>

Bertran, E., Chamarro, A. (2016). *Videojugadores del League of Legends: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento*. Vol.28, N°1, pp.28-34. Adicciones. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289144321004>

Blyth, A. (2018). *Elizabeth Olsen sobre su corsé de Vengadores: Infinity War. Sus talentosas hermanas y las citas no humanas*. Elle. Recuperado de: <https://www.elle.com/culture/movies-tv/a20088230/elizabeth-olsen-scarlet-witch-avengers-infinity-war/>

Borondo, S. (2018). *El papel de la mujer en los videojuegos*. Recuperado de: <https://vandal.elespanol.com/reportaje/el-papel-de-la-mujer-en-los-videojuegos>

Brell, M. (2006). Juegos de rol. *Educación social*, N°33. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2039577>

Brittney (2021). *How to create splash art?* Art Radar Journal. Recuperado de: <https://artradarjournal.com/2021/11/19/how-to-create-splash-art/#3>

## C

Cannizzo, A., Ramírez, E. (2015). Towards Procedural Map and Character Generation for the MOBA Game Genre. *Ingeniería y Ciencia*, Vol.11, N°22, pp.95-119. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5157105>

Casetti, F., di Chio, F. (Sin fecha). El personaje como persona, rol y actante. *Cómo analizar un film*, cap.52. Recuperado de: <https://corehi.files.wordpress.com/2015/12/epcp.pdf>

Castro, R. (2020). *Cuáles son las diferencias entre MMO, MOBA, RPG, ARPG Y MMORPG*. Wikiversus. Recuperado de: <https://www.wikiversus.com/gaming/diferencias-mmo-moba-rpg-arpg-mmorpg/>

Castro, C. (2021). *Realidad aumentada y videojuegos*. Enrique Ortega Burgos (EOB). Recuperado de: <https://enriqueortegaburgos.com/realidad-aumentada-y-videojuegos/>

Ceballos López, D.C., Mejía Z, C. (2011). Construcción de identidad en los videojuegos en línea. *Facultad de Psicología, Santiago de Cali*. Recuperado de: <http://repositorios.rumbo.edu.co/bitstream/handle/123456789/96042/C>

[onstrucci%C3%B3n Identidad L%C3%ADnea Ceballos 2012.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Cellscythe. (2017). *Empatía en el mundo de los videojuegos*. Tecnoslave. Recuperado de: <https://tecnoslave.com/empatia-en-el-mundo-de-los-videojuegos/>

Cervera, G. (2017). *Sword Art Online (SAO): Realidad Virtual y Cómputo Cognitivo*. Intechractive. Recuperado de: <http://intechractive.com/sword-art-online/>

Cid, E. (2019). ¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género: *un completo repaso a la compleja relación de la mujer con la industria*. Recuperado de <https://www.caninomag.es/protesto-videojuegos-desde-una-perspectiva-de-genero-un-completo-repaso-a-la-compleja-relacion-de-la-mujer-con-la-industria/>

Clarín (Agosto, 2018). *La Cueva de los Nadadores, o la "Capilla Sixtina del Sahara"*. Clarín. Viajes. Recuperado de: [https://www.clarin.com/viajes/cueva-nadadores-capilla-sixtina-sahara\\_0\\_r1J2WY2I7.html](https://www.clarin.com/viajes/cueva-nadadores-capilla-sixtina-sahara_0_r1J2WY2I7.html)

## D

De Lys, M. (2016). *¿Quiénes son los personajes de la película Warcraft: El origen? Las cosas que nos hacen felices*. Recuperado de: <https://www.lascosasquenoshacenfelices.com/quienes-son-los-personajes-de-la-pelicula-warcraft-el-origen/>

## E

Eguía, J.L., Contreras-Espinosa, R.S., Solano, L. (2012/2013). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *3 Ciencias*. Recuperado de: <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>

## F

Fernia, M. (2019). *Nuevo rumor abre la puerta de Anthem al free to play y a EA Access*. SomosXBOX. Recuperado de: <https://www.somosxbox.com/nuevo-rumor-abre-la-puerta-de-anthem-al-free-to-play-y-a-ea-access/819529>

Forbes Staff (2022). *Crece el público gamer: un estudio revela sus ganancias y tendencias esenciales para este año*. Forbes Colombia.

Recuperado de: <https://forbes.co/2022/05/22/actualidad/crece-el-publico-gamer-un-estudio-revela-sus-ganancias-y-tendencias-esenciales-para-este-ano>

Frankie (2016). *Warcraft: El Origen: las 26 referencias para disfrutarla y exprimirla al máximo*. Magnet. Recuperado de: <https://magnet.xataka.com/nuestro-tsundoku/warcraft-el-origen-las-26-referencias-para-disfrutarla-y-exprimirla-al-maximo>

## G

Gavilán, I. (2018). *Realidad virtual y filosofía: una digresión*. Recuperado de: <http://ignaciogavilan.com/2018/08/27/>

Gallego. (2014). *La estética en el videojuego de esta década (I)*. Vidaextra. Recuperado de <https://www.vidaextra.com/industria/la-estetica-en-el-videojuego-de-esta-decada-i>

Galván, M. (2019). *Escena de Mr. Mime casi borrada de Detective Pikachu*. Level Up. Recuperado de: <https://www.levelup.com/noticias/524758/Escena-de-Mr-Mime-casi-es-borrada-de-Detective-Pikachu>

García, A. (2018). *La historia del legendario Ragnar Lodbrok*. Archivo Historia. Recuperado de: <https://archivoshistoria.com/la-historia-de-ragnar-lodbrok/>

G.M.A. (Marzo, 2023). *¿Cuándo empezó y cuándo terminó la Edad Media?* Historia. National Geographic. Recuperado de: [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/cuando-empezo-y-cuando-termino-edad-media\\_16935](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/cuando-empezo-y-cuando-termino-edad-media_16935)

González, S. (2017) *¿Qué es la cinetosis y cómo afecta en los videojuegos?* MeriStation. Recuperado de: [https://as.com/meristation/2017/07/11/noticias/1499763540\\_167532.html#:~:text=Siendo%20concisos%2C%20la%20cinetosis%20se,pasando%2C%20y%20eso%20puede%20confundirnos](https://as.com/meristation/2017/07/11/noticias/1499763540_167532.html#:~:text=Siendo%20concisos%2C%20la%20cinetosis%20se,pasando%2C%20y%20eso%20puede%20confundirnos)

Gómez, B. (2020). *¿Cuántos FPS ve el ojo? ¿Distinguimos más de 30 FPS?* Profesional Review. Recuperado de: <https://www.profesionalreview.com/2020/11/17/cuantos-fps-ve-el-ojo-distinguimos-mas-de-30-fps/>

Gratacós, M. (2017). *Arquetipos de Jung: Definición, características y tipos*. Lifeder. Recuperado de: <https://www.lifeder.com/arquetiposdejung/>

Guzmán Ramírez, J.A. (2016). *Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto*. Iconofacto, Vol.12, Nº18. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6302019.pdf>

## H

Haider, A. (Marzo, 2023). *Street Fighter II: The 1991 video game that packs a punch*. BBC. Recuperado de: <https://www.bbc.com/culture/article/20230228-street-fighter-ii-the-1991-video-game-that-packs-a-punch>

Hunicke, R., LeBlanc, M., Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Vol.4, Nº1. Recuperado de [https://pdfs.semanticscholar.org/b5b1/af7fa6e037ad9acfeb7f8d223afcf0ceaa24.pdf?\\_ga=2.94202141.1284231066.1527094572-889971460.1527094572](https://pdfs.semanticscholar.org/b5b1/af7fa6e037ad9acfeb7f8d223afcf0ceaa24.pdf?_ga=2.94202141.1284231066.1527094572-889971460.1527094572)

## I

IBM. (2016). *A detailed look at the system behind "Sword Art Online: The Beginning, Sponsored by IBM"*. Mugendai. Recuperado de: <https://www.mugendai-web.jp/vrmmo-project/archives/en02.html>

IBM. (2016). *Game or reality? "Sword Art Online: The Beginning, Sponsored by IBM" takes a stab at the future of technology*. Mugendai. Recuperado de: <https://www.mugendai-web.jp/vrmmo-project/archives/en01.html>

Irwin, M.J. (2009). *The Death of Ensemble Studios*. EDGE. Recuperado de: <https://web.archive.org/web/20090501042941/http://www.edge-online.com/features/the-death-ensemble-studios>

## J

José, M. (2022). *¿Cuáles son las mejores plataformas de juegos para comprar e instalar en PC? Lista 2022*. Internet paso a paso. Recuperado de: <https://internetpasoapaso.com/mejores-plataformas-de-juegos/>

## K

Krotoski, A. (2016). *¿Qué es un doppelgänger y dónde está el tuyo?* BBC News. Digital Human. Recuperado de: [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/05/160427\\_doppelgangers\\_gemelos\\_extranos\\_fantasmagoricos\\_selfies\\_finde\\_dy](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/05/160427_doppelgangers_gemelos_extranos_fantasmagoricos_selfies_finde_dy)

## L

Lanier, J. (Sin fecha). *Web resources related to Jaron Lanier*. Jaron Lanier. Recuperado de: <http://www.jaronlanier.com>

Luna, R. (2021) *¿Mario Bros y Luigi son hermanos?* La verdad noticias. Recuperado de: <https://laverdadnoticias.com/videojuegos/Mario-Bros-y-Luigi-son-hermanos-20210820-0139.html>

## M

Manca, M., (2022). Aloy e la rivoluzione. Arte e cultura. *Vanity Fair Italia*. Recuperado de: <https://www.vanityfair.it/article/aloy-eroina-horizon-forbidden-west-videogioco-seconda-stagione-intervista-creatori>

Marqués, R. (Sin fecha). *Los arquetipos. Hacia una ciencia que se llame Eidética*. Recuperado de: [https://ecitydoc.com/download/los-arquetipos-hacia-una-ciencia-que-se-llame-eidetica\\_pdf](https://ecitydoc.com/download/los-arquetipos-hacia-una-ciencia-que-se-llame-eidetica_pdf)

Márquez, I.V. (Octubre 2013 – Enero 2014). Género y videojuegos. Roles, estereotipos y usos. *TELOS. Fundación Telefónica*. Recuperado de: <https://telos.fundaciontelefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2013102313480003&idioma=es>

Martín, C. (Enero, 2012). *Del videojuego al comic: “Halo: Levantamiento”*. Portada, crítica, sinopsis y las mejores imágenes del cómic de Bendis y Maleev. Blog: “Hablando de cómics”. Recuperado de: <https://hablandodecomics.wordpress.com/2012/01/15/videojuego-comic-halo-levantamiento-portada-critica-sinopsis-imagenes-comic-bendis-maleev/>

Martínez, E. (2022). *Los 12 arquetipos de personalidad de Carl Jung*. PsicoActiva. Recuperado de: <https://www.p psicoactiva.com/blog/los-arquetipos-de-jung/>

Martínez Verdu, R. (2007). *Videojuegos, cultura y jóvenes*. Comunicación e Xuventude. Dialnet. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2648903>

Millán, A. (2019). *El modo de RA compartido llega a Pokémon GO: claves para disfrutarlo*. Nintenderos. Recuperado de: <https://www.nintenderos.com/2019/12/el-modo-de-ra-compartido-llega-a-pokemon-go-claves-para-disfrutarlo/>

Milgram, P; Takemura, H; Utsumi, A; Kishino, F. (1994). Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. *Proceedings of Telem Manipulator and Telepresence Technologies*. Recuperado de: [http://etclab.mie.utoronto.ca/publication/1994/Milgram\\_Takemura\\_SP IE1994.pdf](http://etclab.mie.utoronto.ca/publication/1994/Milgram_Takemura_SP IE1994.pdf)

Morán, A. (2021). *Películas de Resident Evil: ¿cuáles son las mejores películas de la saga?* Hobby Consolas. Recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/peliculas-resident-evil-cuales-son-mejores-peliculas-saga-879115>

Moreno, V., Ramírez, M.E., De la Oliva, C., Moreno, E. y otros (2015). *Biografía de Joseph Campbell*. BuscaBiografías. Recuperado de: <https://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/8606/Joseph%20Campbell>

Muñoz del Rey, A., Torrente, J., Freire, M., Fernández-Manjón, B. (N/A). eCharacter, una herramienta libre para la creación de personajes para juegos educativos. *Senior Member, IEEE*. Recuperado de <http://www.e-ucm.es/es/download/2013-SINTICE-Torrente.pdf>

Muñoz, J.D., (2022). *Aloy se convierte en el primer personaje digital que protagoniza una portada de la revista Vanity Fair*. Recuperado de: <https://www.vanityfair.it/article/aloy-eroina-horizon-forbidden-west-videogioco-seconda-stagione-intervista-creatori>

## O

Olivar, R. (2019). *La imagen de la mujer en los videojuegos: sexualización, sumisión y pasividad*. Herald. Recuperado de: <https://www.heraldo.es/noticias/aragon/2019/08/31/la-imagen-de-la-mujer-en-los-videojuegos-sexualizacion-sumision-y-pasividad-1332008.html>

Olivetti, J. (2014). *Perfect Ten: MMOs from the 90's*. Engadget. Recuperado de: <https://www.engadget.com/2014-06-21-perfect-ten-mmos-from-the-90s.html>

Ortiz, M. (Sin fecha). *La Ilíada de Homero*. Cultura Genial. Recuperado de: <https://www.culturagenial.com/es/la-iliada/>

## P

P. Wolf, M.J., Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats. Revista de Comunicació Audiovisual*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2192168>

Pardo, A. (2022). *Los arquetipos de Jung y la personalidad de tu marca*. Scribalo. Recuperado de: <https://scribalo.com/scribablog/arquetipos-jung-personalidad-marca/>

Parente, D. (N/A). *Cuando el jugador se refleja en el espejo llamado videojuego*. AdComunica. Recuperado de <http://www.adcomunicarevista.com/ojs/index.php/adcomunica/article/view/271>

Pérez-Latorre, Ó. (2012). Del ajedrez a StarCraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos. *Comunicar*, 38, pp.121-129. Recuperado de <https://doi.org/10.3916/C38-2012-03-03>

Pérez-Latorre, Ó. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: Revista de Recerca I D'Anàlisi (Societat Catalana de Comunicació)*. Recuperado de <http://revistes.iec.cat/index.php/TC>

Planells de la Maza, A.J. (2010). La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998). *ZER. Vol.15, N°29, pp.125-136*. Recuperado de <http://www.ehu.eus/ojs/index.php/Zer/article/view/1644>

Planells de la Maza, A.J. (2011). La construcción psicológica de la heroína en los videojuegos. Un acercamiento intencional a la construcción de las relaciones entre mujeres y mundos de ficción. *UCIIM*. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/profile/Antonio\\_Planells/publication/292987272\\_La\\_construccion\\_psicologica\\_de\\_la\\_heroina\\_en\\_los\\_videojuegos\\_Un\\_acercamiento\\_intencional\\_a\\_la\\_construccion\\_de\\_las\\_relaciones\\_entre\\_mujeres\\_y\\_mundos\\_de\\_ficcion/links/56b478d208ae636a540f2f09/La-construccion-psicologica-de-la-heroina-en-los-videojuegos-Un-acercamiento-intencional-a-la-construccion-de-las-relaciones-entre-mujeres-y-mundos-de-ficcion.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Antonio_Planells/publication/292987272_La_construccion_psicologica_de_la_heroina_en_los_videojuegos_Un_acercamiento_intencional_a_la_construccion_de_las_relaciones_entre_mujeres_y_mundos_de_ficcion/links/56b478d208ae636a540f2f09/La-construccion-psicologica-de-la-heroina-en-los-videojuegos-Un-acercamiento-intencional-a-la-construccion-de-las-relaciones-entre-mujeres-y-mundos-de-ficcion.pdf)

Pozo, J.C. (2022). *Esta es la razón por la que Sully no tiene bigote en la película de Uncharted*. Hobby Consolas. Recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/director-uncharted-explica-decidio-sully-no-tuviera-iconico-bigote-1017247>

## R

Ramos-Villagrasa, P.J., Sueiro, M.J. (2010). *Personalidad y elección de personaje en los juegos de rol: Dime quién eres y te diré quién prefieres ser*. Teoría de la educación. Educación y cultura en la Sociedad de la Información, Vol.11, N°3, pp.8-26. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093002>

Redacción Adlatina (2021). *La historia de los videojuegos como medio publicitario*. Adlatina. Recuperado de: <https://www.adlatina.com/publicidad/la-historia-de-los-videojuegos-como-medio-publicitario>

Rivera, N. (2013). *La evolución del canon de belleza femenino a través de los tiempos*. Yorokobu. Recuperado de <https://www.yorokobu.es/canon-de-belleza-femenino/>

Rivero, P. (Sin fecha). *El arte rupestre*. Proyecto Clío. Red IRIS. Recuperado de: [http://clio.rediris.es/fichas/pre\\_rupestre.htm#:~:text=Posteriormente%20se%20han%20realizado%20numerosos,Levantino%20y%20el%20Arte%20Esquem%C3%A1tico](http://clio.rediris.es/fichas/pre_rupestre.htm#:~:text=Posteriormente%20se%20han%20realizado%20numerosos,Levantino%20y%20el%20Arte%20Esquem%C3%A1tico)

Roca, J. (2021). *¿Por qué te mareas al jugar y qué puedes hacer para solucionarlo?* HardZone. Recuperado de: <https://hardzone.es/tutoriales/rendimiento/cinetosis-mareos-jugar-causas-soluciones/>

Rubio, M. (2012) *Videojuegos y género: Propuestas para una reapropiación eficaz del medio*. ARSGAMES. Recuperado de <https://mariarubiomendez.es.tl/Videojuegos-y-genero-d--propuestas-para-una-reapropiacion-eficaz-del-medio.htm>

Ruiz, V. (2021). *Realidad aumentada aplicada a los videojuegos*. Blog CPA ONLINE. Recuperado de: <https://www.cpaonline.es/blog/videojuegos-animacion/realidad-aumentada-aplicada-a-los-videojuegos/>

## S

Salazar, B; Basaul, N; Roa, C. (2018). *Mujeres en videojuegos: La reivindicación del género*. Vergara240. Udp Escuela de Periodismo. Recuperado de: <http://vergara240.udp.cl/mujeres-en-videojuegos-la-reivindicacion-del-genero/>

Sánchez-Juárez, A. (2018). *Los jugadores de videojuegos entre 45 y 64 años aumentan el 47% en un año*. UOC News. Recuperado de: <https://www.uoc.edu/portal/es/news/actualitat/2018/291-jugadores-videojuegos.html>

Simelane, S. (Mayo, 2022). *Grand Theft Auto 5's Success is a Blessing and a Curse for Rockstar Games*. Gamerant. Recuperado de: <https://gamerant.com/grand-theft-auto-5-success-rockstar-games-good-bad/>

## T

Tanco, M. (2021). *El videojuego como arte y su influencia en el cine*. Proyectos ilustrados. Recuperado de: <https://www.proyectosilustrados.es/el-videojuego-como-arte-y-su-influencia-en-el-cine/?sfw=pass1648227100>

Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M., Gómez Vallecillo, J.L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación, N°7, Vol.1, pp. 235-250*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3723062>

Tramutolo, J.P. (2019). *El viaje de Freud a EEUU: el impacto personal y disciplinar*. El seminario. Argentina. Recuperado de: [http://www.elseminario.com.ar/Biblioteca/Tramutolo\\_Viaje\\_Freud\\_EEUU.pdf](http://www.elseminario.com.ar/Biblioteca/Tramutolo_Viaje_Freud_EEUU.pdf)

## U

Urbina Ramírez, S., Riera Forteza, B., Ortego Hernando, J.L., Gibert Martonell, S. (Mayo, 2002). *El rol de la figura femenina en los videojuegos*. EDUTEC. Recuperado de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/544>

## V

Venegas, A. (Septiembre, 2018). *Historia del FPS: Inicio y auge del género dominante en los videojuegos*. MeriStation. Recuperado de: [https://as.com/meristation/2018/09/15/reportajes/1537047527\\_669497.html](https://as.com/meristation/2018/09/15/reportajes/1537047527_669497.html)

## W

Wade, D. (2019). *Riot Games League of Legends: Syllas Art Blast*. ArtStation Magazine. Recuperado de: <https://magazine.artstation.com/2019/03/riot-games-league-legends-syllas-art-blast/>

Williams, J. (2002). *Dungeons And Dragons: 10 Most Popular Races To Play As*. ScreenRant. Recuperado de: <https://screenrant.com/dungeons-and-dragons-most-popular-races-dnd/>

## Y

Yepes, A. (2021). *Los videojuegos gran influencia en la industria del cine*. Volk Games. Recuperado de: <https://www.volkgames.com/los-videojuegos-gran-influencia-en-la-industria-del-cine/>

## INVESTIGACIONES DE CAMPO

## C

Cuesta Martínez, J.M. (2015). *La reintegración de los clásicos de animación en los medios digitales* [Tesis doctoral de Bellas Artes]. Universidad Complutense de Madrid, Madrid.

## G

González Ramos, F.A. (2015-2016). *Género y videojuegos* [Grado de Trabajo Social]. Universidad La Laguna, Santa Cruz de Tenerife.

Gutiérrez Rodríguez, Y. (2013-2014). *Diseño de personajes y Concept-Art para una serie de animación educativa. Investigación y proceso de creación* [Grado de Bellas Artes]. Universidad Politécnica de Valencia, Valencia.

## L

López Fumero, D.A. (2015). *Creación de personajes y accesorios para entornos de videojuegos en 3D* [Grado de Bellas Artes]. Universidad La Laguna, Santa Cruz de Tenerife.

## M

Marcano Lárez, B.E. (2014). *Factores emocionales en el diseño y la ejecución de videojuegos y su valor formativo en la sociedad digital: El caso de los videojuegos bélicos* [Tesis doctoral]. Universidad de Salamanca, Salamanca.

Morales Corral, E. (2014). *La nueva cultura multimedia en la era digital: El caso de los videojuegos* [Tesis doctoral de Ciencias de la Información]. Universidad Complutense de Madrid, Madrid.

## S

Sánchez Coterón, L. (2012). *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea* [Tesis doctoral de Bellas Artes]. Universidad Complutense de Madrid, Madrid.

Sanz González, C. (2016). *Personaje y empatía en la animación actual: Influencias de Chaplin y Keaton en Wall-E* [Tesis doctoral de Ciencias de la Información]. Universidad Complutense de Madrid, Madrid.

## FILMOGRAFÍA

### A

Anderson, P. (2002). *Resident Evil* [Cinta cinematográfica]. Alemania. Constantin Film.

Anderson, P. (2010). *Resident Evil: Ultratumba* [Cinta cinematográfica]. Canadá. Constantin Film.

Anderson, P. (2012). *Resident Evil 5: La venganza* [Cinta cinematográfica]. Canadá. Constantin Film.

Anderson, P. (2017). *Resident Evil: El capítulo final* [Cinta cinematográfica]. Sudáfrica. Constantin Film.

Ayer, D. (2016). *Escuadrón Suicida* [Cinta cinematográfica]. Canadá, EEUU. DC Films.

### B

Black, S. (2013). *Ironman 3* [Cinta cinematográfica]. EEUU. Marvel Studios.

Bont, J. (2003). *Tomb Raider: La cuna de la vida* [Cinta cinematográfica]. Inglaterra. Paramount Pictures.

Branagh, K. (2011). *Thor* [Cinta cinematográfica]. EEUU. Marvel Studios.

### C

Coogler, R. (2018). *Black Panther* [Cinta cinematográfica]. Corea del Sur, EEUU. Marvel Studios.

Creton, D. (2021). *Shang-Chi y la leyenda de los Diez Anillos* [Cinta cinematográfica]. Australia, EEUU. Marvel Studios.

### D

Derrickson, S. (2016). *Doctor Strange* [Cinta cinematográfica]. EEUU, Inglaterra, Nepal. Marvel Studios.

### E

Espinosa, D. (2022) *Morbius* [Cinta cinematográfica]. EEUU, Inglaterra. Sony Pictures.

### F

Favreu, J. (2008). *Ironman* [Cinta cinematográfica]. EEUU. Marvel Studios.

Favreu, J. (2010). *Ironman 2* [Cinta cinematográfica]. EEUU. Marvel Studios.

Fleischer, R. (2018). *Venom* [Cinta cinematográfica]. EEUU. Sony Pictures.

Fleischer, R. (2022). *Uncharted* [Cinta cinematográfica]. Alemania, España. Sony Pictures.

Fowler, J. (2020). *Sonic, la película* [Cinta cinematográfica]. Canadá. Paramount Pictures.

Fowler, J. (2022). *Sonic 2, la película* [Cinta cinematográfica]. Canadá. Paramount Pictures.

## G

Gunn, J. (2014). *Guardianes de la Galaxia* [Cinta cinematográfica]. Inglaterra. Marvel Studios.

Gunn, J. (2017). *Guardianes de la Galaxia Vol.2* [Cinta cinematográfica]. EEUU. Marvel Studios.

Gunn, J. (2021). *El Escuadrón Suicida* [Cinta cinematográfica]. EEUU. DC Films.

## J

Jenkins, P. (2017). *Wonder Woman* [Cinta cinematográfica]. EEUU, Inglaterra. DC Films.

Jenkins, P. (2021). *Wonder Woman 1984* [Cinta cinematográfica]. EEUU, Inglaterra. DC Films.

Johnston, J. (2011). *Capitán América: El primer vengador* [Cinta cinematográfica]. EEUU, Inglaterra. Marvel Studios.

## L

Leterrier, L. (2008). *El increíble Hulk* [Cinta cinematográfica]. Canadá, EEUU. Marvel Studios.

## M

Mulcahy, R. (2007). *Resident Evil 3: La extinción* [Cinta cinematográfica]. México. Constantin Film.

## R

Raimi, S. (2022). *Doctor Strange en el Multiverso de la Locura* [Cinta cinematográfica]. EEUU. Marvel Studios.

Reed, P. (2015). *Ant-Man* [Cinta cinematográfica]. EEUU. Marvel Studios.

Reed, P. (2018). *Ant-Man y la Avispa* [Cinta cinematográfica]. EEUU. Marvel Studios.

Russo, A. y Russo, J. (2014). *Capitán América: El Soldado de Invierno* [Cinta cinematográfica]. EEUU. Marvel Studios.

Russo, A. y Russo, J. (2016). *Capitán América: Civil War* [Cinta cinematográfica]. EEUU. Marvel Studios.

Russo, A. y Russo, J. (2018). *Vengadores: Infinity War* [Cinta cinematográfica]. EEUU. Marvel Studios.

Russo, A. y Russo, J. (2019). *Vengadores: Endgame* [Cinta cinematográfica]. EEUU, Inglaterra. Marvel Studios.

## S

Serkis, A. (2021). *Venom: Habrá Matanza* [Cinta cinematográfica]. EEUU, Inglaterra. Sony Pictures.

Shortland, C. (2021). *Viuda Negra* [Cinta cinematográfica]. EEUU, Inglaterra. Marvel Studios.

Spielberg, S. (2018). *Ready Player One* [Cinta cinematográfica]. EEUU. Warner Bros Pictures.

## T

Taylor, A. (2013). *Thor: El mundo oscuro* [Cinta cinematográfica]. Inglaterra, Islandia. Marvel Studios.

## U

Uthaug, R. (2018). *Tomb Raider* [Cinta cinematográfica]. Inglaterra, Sudáfrica. Warner Bros Pictures.

## W

Waititi, T. (2017). *Thor: Ragnarok* [Cinta cinematográfica]. Australia. Marvel Studios.

Wan, J. (2018). *Aquaman* [Cinta cinematográfica]. Australa, EEUU. DC Films.

Watts, J. (2017). *Spider-Man: Homecoming* [Cinta cinematográfica]. EEUU. Marvel Studios.

Watts, J. (2019). *Spider-Man: Lejos de casa* [Cinta cinematográfica]. Inglaterra. Marvel Studios.

Watts, J. (2021). *Spider-Man: No Way Home* [Cinta cinematográfica]. EEUU. Marvel Studios.

West, S. (2001). *Lara Croft: Tomb Raider* [Cinta cinematográfica]. Camboya, EEUU. Paramount Pictures.

Whedon, J. (2012). *Los Vengadores* [Cinta cinematográfica]. EEUU. Marvel Studios.

Whedon, J. (2015). *Vengadores: La era de Ultron* [Cinta cinematográfica]. Inglaterra. Marvel Studios.

Witt, A. (2004). *Resident Evil 2: Apocalipsis* [Cinta cinematográfica]. Canadá. Constantin Film.

## Z

Zhao, C. (2021). *Eternals* [Cinta cinematográfica]. Inglaterra. Marvel Studios.

## SERIES

### A

Ayres, T. (2013 – 2018). *Nowhere Boys* [Serie de televisión]. Australia. ABC

### B

Benioff, D. y Weiss, D.B. (2011 – 2019). *Juego de Tronos* [Serie de televisión]. Canadá, Croacia, EE. UU., Irlanda. HBO.

### H

Herron, K. (2021). *Loki* [Serie de streaming]. EEUU. Disney+.

Hirst, M. (2013 – 2018). *Vikings* [Serie de televisión]. Irlanda. HBO.

## I

Ito, T. (2012 – 2014). *Sword Art Online* [Serie de televisión]. Japón. A-1 Pictures. Tokyo MX

## S

Shakman, M. (2021). *Bruja Escarlata y Visión* [Serie de streaming]. EEUU. Disney+.

Segaller, S. (1989). *Carl Jung: Wisdom of the Dream*. [Serie de televisión]. EE. UU. Classica TV Kultur

## ARCHIVOS DE VIDEO

### A

África Curiel [Málaga Jam] (2016). Narrativa emergente y narrativa embebida – África Curiel. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=A7i8dPxTmzQ>

### D

Dutton, R. [Riley Dutton] (2017). OrbusVR: Kickstarter Trailer. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=h3pLxPJ4Bk>

### F

Feminist Frequency. [feministfrequency]. (Marzo, 2013). Damsel in Distress: Tropes vs Women in Video Games. Part 2. [Archivo de video] Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q&list=PLn4ob\\_5\\_tEaA\\_vc8F3fjzE62esf9yP61](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_tEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61)

Feminist Frequency [feministfrequency] (2013). Tropes vs Women in Video Games. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q&list=PLn4ob\\_5\\_tEaA\\_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_tEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=1)

## G

GDC Talks, (2014). Building customizable characters for Destiny. GDC. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=WS-2-Q7RWLk>

GDC Talks, (2014). Change is good: The importance of iteration within a character art pipeline. GDC. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=1qH8PWeHyo8>

GDC Talks, (2017). Creating compelling characters: Insights from a panel of character concept artists. GDC. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=1A5HG8Q4sKg>

## I

IBM España. [IBM España]. (2016). Sword Art Online: The Beginning. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=fcGhGEfHdWs>

## M

Mont, S. [SilverMontGames] (2017). Final Fantasy XIV Online – Starter Guide [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=VNIPQIJA0Zo>

## S

Sergio [Nolifer] (2018). Narrativa emergente, ¿pero esto qué es? [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=xq9k7URo95o>

## X

XCageGame. (2021). It Takes Two Game Movie (All Cutscenes). [Archivo de vídeo]. Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=5Jk6swz\\_oZM](https://www.youtube.com/watch?v=5Jk6swz_oZM)

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Tennis for Two, 1958 (izquierda). Space Wars, 1962 (derecha).....	33
Figura 2 Pong, 1972 (izquierda). Pac-Man, 1980 (derecha) .....	34
Figura 3 Street Fighter II (1991) .....	35
Figura 4 Mortal Kombat (1992) .....	35
Figura 5 Ultima Online, 1997 (arriba). EverQuest, 1999 (medio). Asheron's Call, 1999 (abajo).....	36
Figura 6 World Of Warcraft (2004) .....	37
Figura 7 League of Legends (2009) .....	37
Figura 8 Fortnite (2017) .....	38
Figura 9 Pintura rupestre en Gilf al-Kebir (izquierda). Cueva de los Caballos, Barranco de la Valltorta (derecha) .....	40
Figura 10 Soldados británicos en las trincheras francesas durante la Primera Guerra Mundial.....	41
Figura 11 Ajedrez.....	43
Figura 12 Taxonomía de Bartle.....	48
Figura 13 Taxonomía de Kim .....	48
Figura 14 Taxonomía de Marczewski .....	49
Figura 15 Taxonomía de Yu-Kai Chou.....	50
Figura 16 On/ Offline .....	53
Figura 17 Captura del videojuego League of Legends.....	56
Figura 18 Captura del videojuego Shaiya .....	57
Figura 19 Esquema comparativo de la teoría del inconsciente colectivo y la teoría del ellos, el yo y superyó .....	62
Figura 20 Esquema del viaje del héroe .....	63
Figura 21 Esquema de los arquetipos principales de Carl Jung .....	66
Figura 22 Arquetipos de Jung y sus etapas según Carol S, Pearson ..	69
Figura 23 Imagen que representa distintos personajes.....	71
Figura 24 Anciano protagonista de la película UP.....	74
Figura 25 Personaje de Crash Bandicoot .....	75
Figura 26 Super Mario Bros.....	75
Figura 27 Tres puntos de vuelta: Spiderman.....	77
Figura 28 Imagen representativa del libro Creative Character Design. Bryan Tillman. 2011.....	78
Figura 29 Model sheet de un oso de David G. Ferrero (2015).....	78
Figura 30 Character movement sheet 01. Toro, Zootopia. Borja Montoro. Pinterest .....	79
Figura 31 Character movement sheet 02. Toro, Zootopia. Borja Montoro. Pinterest .....	79
Figura 32 Character movement sheet 03. Toro, Zootopia. Borja Montoro. Pinterest .....	80

Figura 33 Character sheet. Ariel, La Sirenita. Josef-Szekeres. DeviantArt .....	80
Figura 34 Character sheet de Tama. Maili Taniguchi. ArtStation .....	81
Figura 35 Concept Art de Xayah, the Rebel 01 (League of Legends). Daniel Orive, diseñador de personajes en Riot Games. ArtStation....	82
Figura 36 Concept Art de Xayah, the Rebel 02 (League of Legends). Daniel Orive, diseñador de personajes en Riot Games. ArtStation....	82
Figura 37 Concept Art de Xayah, the Rebel 03 (League of Legends). Daniel Orive, diseñador de personajes en Riot Games. ArtStation....	83
Figura 38 Modelado 3D de Xayah, the Rebel (League of Legends). Daniel Orive, diseñador de personajes en Riot Games. ArtStation....	83
Figura 39 Xayah, the Rebel dentro del videojuego (League of Legends). Daniel Orive, diseñador de personajes en Riot Games. ArtStation .....	83
Figura 40 Concept Art final de Xayah, the Rebel (League of Legends). Daniel Orive, diseñador de personajes en Riot Games. ArtStation....	84
Figura 41 Clases y razas del videojuego Perfect World.....	85
Figura 42 Jun Kazama, Tekken 5 .....	86
Figura 43 Kratos, God Of War .....	87
Figura 44 Link, The Legend of Zelda: Breath of the Wild .....	88
Figura 45 Hulk, Marvel's Avengers .....	89
Figura 46 Ezio Auditore, Assassin's Creed II.....	90
Figura 47 Loki, Smite.....	91
Figura 48 Aloy, Horizon Zero Down .....	92
Figura 49 Nova, Heroes of the Storm.....	93
Figura 50 Destructor de otro mundo, DOTA 2 .....	94
Figura 51 Li-Ming, Diablo III .....	95
Figura 52 Mercy, Overwatch.....	96
Figura 53 Yuumi, League of Legends.....	97
Figura 54 Ejemplo de mundo virtual. Videojuego: Diablo III .....	100
Figura 55 Escenario I. Videojuego: Grand Theft Auto V. Rockstar Games .....	102
Figura 56 Escenario II. Videojuego: Grand Theft Auto V. Rockstar Games .....	102
Figura 57 Escenario III. Videojuego: Grand Theft Auto V. Rockstar Games .....	103
Figura 58 Edificio FBI. Videojuego: Grand Theft Auto V. Rockstar Games .....	103
Figura 59 Cartel Hollywood. Videojuego: Grand Theft Auto V. Rockstar Games .....	104
Figura 60 Personajes. Videojuego: Grand Theft Auto V. Rockstar Games .....	104
Figura 61 Personajes II. Videojuego: Grand Theft Auto Online. Rockstar Games. Captura de Youtube: zonamula.....	105

Figura 62 Personajes III. Videojuego: Grand Theft Auto Online. Rockstar Games. Captura de Youtube: zonamula.....	105
Figura 63 Creación de personaje I. Videojuego: The Sims.....	106
Figura 64 Creación de personaje II. Videojuego: The Sims .....	107
Figura 65 Escenario I. Videojuego: The Sims .....	107
Figura 66 Escenario II. Videojuego: The Sims .....	108
Figura 67 Escenario III. Videojuego: The Sims.....	108
Figura 68 Personajes. Videojuego: Second Life .....	109
Figura 69 Escenario I. Videojuego: Second Life .....	109
Figura 70 Escenario II. Videojuego: Second Life .....	110
Figura 71 Escena I. Videojuego: Call of Duty. ....	111
Figura 72 Elección de personaje. Videojuego: Call of Duty.....	111
Figura 73 Escena I. Videojuego: Counter-Strike: Global Offensive	112
Figura 74 Interfaz Beta. Elección de personaje. Videojuego: Counter- Strike: Global Offensive.....	112
Figura 75 Selección de personaje. Videojuego: Fortnite .....	113
Figura 76 Escenario I. Videojuego: Fortnite .....	114
Figura 77 Escenario II. Videojuego: Fortnite.....	114
Figura 78 Modo Arena. Videojuego: Smite .....	119
Figura 79 Modo Asalto. Videojuego: Smite .....	120
Figura 80 Modo Conquista. Videojuego: Smite.....	120
Figura 81 Diosa Bellona. Panteón romano. Videojuego: Smite.....	121
Figura 82 Dios Odín. Panteón nórdico. Videojuego: Smite.....	121
Figura 83 Mapa la Antigua grieta del Invocador. Videojuego: League of Legends .....	122
Figura 84 Mapa Grieta del Invocador. Videojuego: League of Legends .....	122
Figura 85 Mapa Abismo de los lamentos. Videojuego: League of Legends .....	123
Figura 86 Mapa Bosque retorcido. Videojuego: League of Legends .....	123
Figura 87 Personaje Ashe. Videojuego: League of Legends .....	123
Figura 88 Personaje Gnar. Videojuego: League of Legends.....	124
Figura 89 Mapa de Azeroth. Videojuego: World of Warcraft .....	124
Figura 90 Escenario I. Videojuego: World of Warcraft .....	125
Figura 91 Escenario II. Videojuego: World of Warcraft.....	125
Figura 92 Escenario III. Videojuego: World of Warcraft .....	126
Figura 93 Personajes: La Alianza (azul, izquierda). La Horda (rojo, derecha). Videojuego: World of Warcraft.....	126
Figura 94 Elección y creación del personaje. Videojuego: World of Warcraft.....	127
Figura 95 Escenario I. Videojuego: World of Warcraft .....	127
Figura 96 Mapa Zona D-Agua. Videojuego: Shaiya.....	128
Figura 97 Escenario I. Videojuego: Shaiya.....	129

Figura 98 Escenario II. Videojuego: Shaiya .....	129
Figura 99 Personaje I. Videojuego: Shaiya .....	129
Figura 100 Escenario I. Videojuego: Final Fantasy I para iOS.....	130
Figura 101 Escena II. Videojuego: Final Fantasy V .....	131
Figura 102 Escenario III. Videojuego: Final Fantasy VII.....	131
Figura 103 Personaje Lightning. Videojuego: Final Fantasy XIII...	132
Figura 104 Personaje Cloud. Videojuego: Final Fantasy VII .....	132
Figura 105 Escenario IV. Videojuego: Final Fantasy XI.....	133
Figura 106 Escenario V. Videojuego: Final Fantasy XIV .....	133
Figura 107 Abadía de Saint Michel, Francia. Página lahistoriayjuegodetronos.files.wordpress.com .....	136
Figura 108 Muralla de Ávila, España. Página masquemurallas.com	136
Figura 109 Medieval Town (2013). RhysGriffihs, Devianart.....	137
Figura 110 Indumentaria medieval occidental. Página picsnaper.com .....	137
Figura 111 Indumentaria medieval árabe. Página miniaturasmilitaresalfonscanovas.blogspot.com .....	137
Figura 112 Armas y otros elementos. Página picsnaper.com.....	138
Figura 113 Periodo Heian. Japón medieval. Página arrecaballo.es..	138
Figura 114 Escenario I. Videojuego: Age of Empires (1997).....	139
Figura 115 Escenario II. Videojuego: Age of Empires II HD. Edition .....	139
Figura 116 Escenario III. Videojuego: Age of Empires II .....	140
Figura 117 Escenario IV. Videojuego: Age of Empires II.....	140
Figura 118 Escenario V. Videojuego: Age of Empires II. Página Youtube: mario Ovalle .....	141
Figura 119 Escenario I. Videojuego: Shogun: Total War .....	141
Figura 120 Escenario II. Videojuego: Total War Saga: Thrones of Britannia (2018) .....	142
Figura 121 Escenario III. Videojuego: Total War Saga: Troy (2020) .....	143
Figura 122 Escenario I. Videojuego: For Honor (2017) .....	143
Figura 123 Personajes. Videojuego: For Honor (2017) .....	144
Figura 124 Escenario I. Videojuego: Heroes of Might & Magic VII .....	146
Figura 125 Personaje I. Videojuego: Aion I.....	148
Figura 126 Personajes II. Videojuego: Aion .....	149
Figura 127 Escenario I. Videojuego: Aion II.....	150
Figura 128 Enfrentamiento de dos personajes. Videojuego: Aion III .....	150
Figura 129 Interfaz de selección de personaje. Videojuego: Aion...	151
Figura 130 Personaje I: Ghost. Videojuego: Xenoblade Chronicles X .....	151

Figura 131 Personaje II: Ghost. Videojuego: Xenoblade Chronicles X.....	152
Figura 132 Personaje III: Goetia (Ganglion). Videojuego: Xenoblade Chronicles X.....	152
Figura 133 Personaje I. Videojuego: Overwatch .....	153
Figura 134 Personaje II: Null Sector. Videojuego: Overwatch.....	154
Figura 135 Personaje III: Wrecking Ball. Videojuego: Overwatch .	154
Figura 136 Personajes IV: Equipo de liga. Videojuego: Overwatch	155
Figura 137 Escenario I: Concept Art. Videojuego: Halo 5: Guardians .....	156
Figura 138 Evolución del personaje principal. Videojuego: Halo ...	156
Figura 139 Equipo Azul. Videojuego: Halo 5.....	157
Figura 140 Personaje I: Enemigo. Videojuego: Halo 5.....	158
Figura 141 Personaje II: Enemigo. Videojuego: Halo 5 .....	159
Figura 142 Escenario I. Videojuego: Anthem.....	159
Figura 143 Escenario II. Videojuego: Anthem .....	160
Figura 144 Personaje I: Colossus. Videojuego: Anthem .....	161
Figura 145 Personaje II: Storm. Videojuego: Anthem.....	161
Figura 146 Personaje III: Ranger. Videojuego: Anthem.....	162
Figura 147 Personaje IV: Interceptor. Videojuego: Anthem .....	162
Figura 148 Personajes V. Videojuego: Anthem.....	163
Figura 149 Personajes principales. Anime: Sword Art Online. Página wallpapersafari.com por AkayukiNina.....	167
Figura 150 Casco Never Gear. Anime: Sword Art Online. Página Pinterest por Ike Sant .....	168
Figura 151 SAO: The Beginning (I). Página Mungendai.com por IBM .....	168
Figura 152 SAO: The Beginning (II). Página Mungendai.com por IBM .....	169
Figura 153 SAO: The Beginning (III). Página Mungendai.com por IBM .....	169
Figura 154 Película: Ready Player One (I) .....	170
Figura 155 Personaje (I): Parzival-Wade Watts. Película: Ready Player One .....	171
Figura 156 Personaje (II): Art3mis-Samantha. Película: Ready Player One .....	171
Figura 157 Película: Ready Player One (II) .....	171
Figura 158 Avatares. Videojuego: Pokémon GO.....	172
Figura 159 Avatares. Skins. Videojuego: Pokémon GO.....	173
Figura 160 AR/RA de Pikachu. Videojuego: Pokémon GO. Página Macworld.....	173
Figura 161 AR/RA de foto grupal. Videojuego: Pokémon GO. Página Youtube por ZoëTwoDots.....	174

Figura 162 AR/RA de escaneo de pokeparadas. Videojuego: Pokémon GO. Página Depor por Mag.....	174
Figura 163 Escenario I. Videojuego: Minecraft. The Uncensored Libraty .....	176
Figura 164 Personajes I. Videojuego: Minecraft.....	177
Figura 165 Escenario I. Videojuego: Harry Potter y Las Reliquias de la Muerte.....	177
Figura 166 Registro de misiones. Videojuego: Diablo III .....	178
Figura 167 Escena de una cinemática. Videojuego: It Takes Two ..	179
Figura 168 Perspectivas de ambos jugadores en el mismo momento de la partida. Videojuego: We Were Here Together.....	180
Figura 169 Personaje: Ellie. Videojuego: The Last of Us II.....	181
Figura 170 Escenario I. Videojuego: The Witcher 2: Assassins of Kings .....	182
Figura 171 Escenario I. Videojuego: DOTA 2.....	182
Figura 172 Personaje Peach. Videojuego: Super Princess Peach ....	185
Figura 173 Personaje: Princesa Zelda. Videojuego: The Legend of Zelda: Breath of the Wild .....	186
Figura 174 Personaje femenino sexualizado. Videojuego: Grand Theft Auto .....	186
Figura 175 Personaje: Jade. Videojuego: Beyond Good & Evil 2...	187
Figura 176 Personaje: Samus Aran (I). Videojuego: Metroid.....	188
Figura 177 Personaje: Samus Aran (II). Suit de Justin Bailey. Videojuego: Metroid .....	189
Figura 178 Evolución del personaje de Lara Croft dentro de los videojuegos de Tomb Raider.....	190
Figura 179 Personaje: Aloy (I). Videojuego: Horizon Zero Dawn..	191
Figura 180 Personaje: Aloy (II). Videojuego: Horizon Zero Dawn.	191
Figura 181 Personaje: Aloy (III). Videojuego: Horizon Zero Dawn	191
Figura 182 Personaje: Aloy (IV). Videojuego: Horizon Zero Dawn	192
Figura 183 Distintos personajes reales, animales y ficticios de la saga Super Mario Bros .....	199
Figura 184 Venus de Willendorf. Museo de Historia Natural de Viena .....	200
Figura 185 El nacimiento de Venus. Sandro Botticelli .....	201
Figura 186 Concept Art: Annie I. Videojuego: League of Legends	205
Figura 187 Concept Art: Annie II. Videojuego: League of Legends	205
Figura 188 Concept Art: Annie III. Videojuego: League of Legends .....	206
Figura 189 Concept Art: Annie IV. Videojuego: League of Legends .....	206
Figura 190 Concept Art: Scylla I. Videojuego: Smite .....	207
Figura 191 Concept Art: Scylla II. Videojuego: Smite. Página Devianart por gimbo-gp. ....	207

Figura 192 Concept Art: Scyila III. Videojuego: Smite. Página Twitter por Viviane Kosty (@InkyV2K) .....	208
Figura 193 Personaje: Annie 3D. Videojuego: League of Legends. Página ArtStation por Morgane Malville .....	209
Figura 194 Personaje: Scylla 3D. Videojuego: Smite. Modelado 3D por Gambody .....	210
Figura 195 Personaje dentro del juego: Annie. Videojuego: League of Legends. ....	210
Figura 196 Personaje dentro del juego: Scylla. Videojuego: Smite. ....	210
Figura 197 Annie. Concept Art final. Videojuego: League of Legends .....	211
Figura 198 Scylla. Concept Art final. Videojuego: Smite .....	211
Figura 199 Personaje: Chang'e I. Videojuego: Smite .....	214
Figura 200 Personaje: Chang'e II. Videojuego: Smite.....	214
Figura 201 Personaje: Chang'e IV. Página Biblioteca Digital Mundial .....	215
Figura 202 Personaje: Chang'e Intergaláctica. Videojuego: Smite. Página Devianart por Inkybots (Viviane Kosty) .....	216
Figura 203 Personaje: Chang'e Intergaláctica II. Videojuego: Smite. Página Devianart por Inkybots (Viviane Kosty) .....	216
Figura 204 Chang'e Reina Pirata. Videojuego: Smite. Página ArtStation por Anna Chirstenson .....	217
Figura 205 Chang'e Hechizada. Videojuego: Smite. Página Smite por Jasmine M.....	217
Figura 206 Chang'e Mensajera Curiosa. Videojuego: Smite. Página ArtStation por Ramza Ardyputra .....	217
Figura 207 Personaje: Tahm Kench. Concept Art. Videojuego: League of Legends. Página ArtStation por Chris Campbell .....	219
Figura 208 Personaje: Tahm Kench. Videojuego: League of Legends. Autor: Jordan Conlin .....	220
Figura 209 Maestro Chef Tahm Kench. Videojuego: League of Legends. Autor: Alex Flores .....	221
Figura 210 Urf Kench. Videojuego: League of Legends. Autor: Alvin Lee .....	221
Figura 211 Arcanos Tahm Kench. Videojuego: League of Legends. Autor: Citemer Liu .....	221
Figura 212 Concepts iniciales de Ashe. Blizzard Entertainment. Videojuego: Overwatch.....	223
Figura 213 Exploración del personaje Ashe. Blizzard Entertainment. Videojuego: Overwatch.....	223
Figura 214 Estudio de armas I. Blizzard Entertainment. Videojuego: Overwatch .....	225
Figura 215 Estudio de armas II. Blizzard Entertainment. Videojuego: Overwatch .....	225

Figura 216 Concept Art inicial de Bob. Blizzard Entertainment.	
Videojuego: Overwatch.....	225
Figura 217 Ashe & Bob. Evento Navidad. Blizzard Entertainment.	
Videojuego: Overwatch.....	226
Figura 218 Ashe & Bob. Evento Halloween. Blizzard Entertainment.	
Videojuego: Overwatch.....	226
Figura 219 Ashe & Bob. Evento Año Nuevo Lunar. Blizzard Entertainment.	
Videojuego: Overwatch .....	226
Figura 220 Modelo 3D dentro del videojuego. Videojuego: DOTA 2	
.....	228
Figura 221 Hoja de modelo de Ursa. Videojuego: DOTA 2. Autor: Spudnik (Steam Community) .....	228
Figura 222 Skin: Abrazo criogénico (brazo, casco, espalda y cinturón). Videojuego: DOTA 2 .....	229
Figura 223 Ursa. Conjunto protector brillante. Videojuego: DOTA 2	
.....	230
Figura 224 Ursa. Conjunto abrazo criogénico. Videojuego: DOTA 2	
.....	230
Figura 225 Ursa. Conjunto corazón feroz. Videojuego: DOTA 2. Autora: Anuxi (Steam Community) .....	230
Figura 226 Evoluciones y niveles en Pokémon Unite. Videojuego: Pokémon Unite .....	231
Figura 227 Personaje: Gengar. Videojuego: Pokémon Unite .....	232
Figura 228 Holotuendo Gengar: Cosmos, aplicado en todas sus fases. Videojuego: Pokémon Unite .....	233
Figura 229 Holotuendo legendario: Gengar Cosmos. Videojuego: Pokémon Unite. ....	234
Figura 230 Holotuendo normal I: Gengar Reportero. Videojuego: Pokémon Unite .....	234
Figura 231 Holotuendo normal II: Gengar Enmascarado. Videojuego: Pokémon Unite .....	234
Figura 232 Puntos clave de la historia. Richard Lyons. GDC .....	236
Figura 233 Pruebas de vestuario del personaje. Richard Lyons. GDC	
.....	236
Figura 234 Pruebas del personaje en escena. Richard Lyons. GDC	
.....	237
Figura 235 Escena I: Comienza las clases en el nuevo centro. Richard Lyons. GDC.....	237
Figura 236 Escena II: Rodeada de matones. Richard Lyons. GDC .	238
Figura 237 Escena III: Marginación. Richard Lyons. GDC.....	238
Figura 238 Escena IV: Atacada por uno de los matones. Richard Lyons. GDC.....	239
Figura 239 Escena V: Se rebela y ataca a sus enemigos. Richard Lyons. GDC.....	239

Figura 240 Link de Zelda. Distintas versiones I. Simon Stafsnes Andersen. GDC .....	240
Figura 241 Link de Zelda. Distintas versiones II. Simon Stafsnes Andersen. GDC .....	241
Figura 242 Otis de Owlboy. Diseño I. Simon Stafsnes Andersen. GDC .....	242
Figura 243 Otis de Owlboy. Diseño II. Simon Stafsnes Andersen. GDC.....	242
Figura 244 Otis de Owlboy. Diseño III. Simon Stafsnes Andersen. GDC.....	243
Figura 245 Otis de Owlboy. Diseño III. Simon Stafsnes Andersen. GDC.....	243
Figura 246 Clases y formas. Destiny. Scott Shepherd. GDC.....	244
Figura 247 Cazadores I. Destiny. Scott Shepherd. GDC .....	245
Figura 248 Cazadores II. Destiny. Scott Shepherd. GDC .....	245
Figura 249 Brujos I. Destiny. Scott Shepherd. GDC .....	245
Figura 250 Brujos II. Destiny. Scott Shepherd. GDC .....	246
Figura 251 Titanes I. Destiny. Scott Shepherd. GDC .....	246
Figura 252 Titanes II. Destiny. Scott Shepherd. GDC.....	246
Figura 253 Sistema del personaje. Destiny. Scott Shepherd. GDC .	247
Figura 254 Personajes. Destiny. Scott Shepherd. GDC .....	248
Figura 255 Desde Gibson Girl a Mujer fatal. Gavin Goulden. GDC	249
Figura 256 Nueva Elizabeth I. Gavin Goulden. GDC.....	249
Figura 257 Nueva Elizabeth II. Gavin Goulden. GDC .....	250
Figura 258 Nueva Elizabeth III. BioShock Infinite. Gavin Goulden. GDC.....	250
Figura 259 Evolución Elizabeth. Gavin Goulden. GDC .....	251
Figura 260 Elizabeth I. Claire Hummel. BioShock Infinite. GDC .	252
Figura 261 Elizabeth II. Claire Hummel. BioShock Infinite. GDC .	253
Figura 262 Elizabeth III. Claire Hummel. BioShock Infinite. GDC	253
Figura 263 Elizabeth IV. Claire Hummel. BioShock Infinite. GDC	254
Figura 264 Elizabeth. Jorge Lacera. BioShock Infinite. GDC .....	255
Figura 265 Elizabeth mujer fatal. Gavin Goulden. BioShock Infinite. GDC.....	256
Figura 266 Sylas I. Sunny Pandita. League of Legends. Riot Games .....	257
Figura 267 Sylas II. Sunny Pandita. League of Legends. Riot Games .....	257
Figura 268 Sylas III. Sunny Pandita. League of Legends. Riot Games .....	258
Figura 269 Sylas IV. Oussama Agazzoum. League of Legends .....	258
Figura 270 Sylas V. Oussama Agazzoum. League of Legends. GDC .....	259

Figura 271 Sylas VI. Oussama Agazzoum. League of Legends. Riot Games .....	259
Figura 272 Sylas VII. Modelado 3D. Hunter Gage. League of Legends. Riot Games .....	260
Figura 273 Sylas VIII. Modelado 3D. Hunter Gage. League of Legends. Riot Games .....	261
Figura 274 Sylas IX. VFX. Richard Chu. League of Legends. Riot Games .....	261
Figura 275 Sylas X. VFX. Richard Chu. League of Legends. Riot Games .....	262
Figura 276 Personaje I. Thumbnails. Noelia Dorado .....	264
Figura 277 Personaje I. Referencias visuales .....	265
Figura 278 Personaje I. Gama de colores. Noelia Dorado .....	265
Figura 279 Personaje I. Concept Art. Noelia Dorado .....	266
Figura 280 Personaje I. Proceso del modelado 3D. Noelia Dorado .....	267
Figura 281 Personaje I. Texturizado 3D. Noelia Dorado .....	267
Figura 282 Personaje I. Versiones con y sin mascarilla. Noelia Dorado .....	267
Figura 283 Personaje I. Daga. Noelia Dorado .....	268
Figura 284 Personaje I. Resultado final. Noelia Dorado .....	268
Figura 285 Personaje II. Thumbnails. Noelia Dorado .....	269
Figura 286 Personaje II. Referencias visuales .....	270
Figura 287 Personaje II. Gama de colores. Noelia Dorado .....	270
Figura 288 Personaje II. Concept Art. Noelia Dorado .....	271
Figura 289 Personaje II. Proceso del modelado 3D. Noelia Dorado .....	271
Figura 290 Personaje II. Texturizado 3D. Noelia Dorado .....	272
Figura 291 Personaje II. Poses y movimientos. Noelia Dorado .....	272
Figura 292 Personaje II. Resultado final. Noelia Dorado .....	273
Figura 293 Personaje II. Referencias visuales .....	275
Figura 294 Personaje III. Thumbnails: Bello. Noelia Dorado .....	275
Figura 295 Personaje III. Thumbnails: Basti. Noelia Dorado .....	276
Figura 296 Personaje III. Gama de colores. Noelia Dorado .....	276
Figura 297 Personaje III. Concept Art. Noelia Dorado .....	277
Figura 298 Personaje III. Proceso de modelado. Noelia Dorado .....	278
Figura 299 Personaje III. Texturizado 3D. Bello. Noelia Dorado .....	279
Figura 300 Personaje III. Texturizado 3D. Basti. Noelia Dorado .....	279
Figura 301 Personaje III. Poses y movimientos. Noelia Dorado .....	280
Figura 302 Personaje III. Resultado final. Noelia Dorado .....	280
Figura 303 Personaje IV. Referencias visuales .....	282
Figura 304 Personaje IV. Thumbnails. Noelia Dorado .....	282
Figura 305 Personaje IV. Gama de colores. Noelia Dorado .....	283
Figura 306 Personaje IV. Estudio de poses y elementos. Noelia Dorado .....	283
Figura 307 Personaje IV. Concept Art. Noelia Dorado .....	284

Figura 308 Personaje IV. Proceso de modelado. Noelia Dorado .....	285
Figura 309 Personaje IV. Texturizado 3D. Noelia Dorado .....	285
Figura 310 Personaje IV. Detalles. Noelia Dorado .....	286
Figura 311 Personaje IV. Resultado final. Noelia Dorado .....	286
Figura 312 Personaje V. Referencias visuales .....	288
Figura 313 Personaje V. Thumbnails I. Noelia Dorado .....	289
Figura 314 Personaje V. Thumbnails II. Noelia Dorado .....	289
Figura 315 Personaje V. Gama de colores. Noelia Dorado .....	290
Figura 316 Personaje V. Concept Art. Noelia Dorado .....	291
Figura 317 Personaje V. Proceso de modelado I. Noelia Dorado .....	292
Figura 318 Personaje V. Proceso de modelado II. Noelia Dorado .....	292
Figura 319 Personaje V. Texturizado 3D I. Noelia Dorado .....	293
Figura 320 Personaje V. Texturizado 3D II. Noelia Dorado .....	293
Figura 321 Personaje V. Poses. Poderes y pistola de burbujas. Noelia Dorado .....	293
Figura 322 Personaje V. Resultado final. Noelia Dorado .....	294
Figura 323 Street Fighter (1994) .....	306
Figura 324 Super Mario Bros (1993) .....	307
Figura 325 Pokémon: Mewtwo contraataca (1998) .....	307
Figura 326 Resident Evil (2002) .....	308
Figura 327 Final Fantasy: La fuerza interior (2001) .....	308
Figura 328 El profesor Layton y la Diva Eterna (2009) .....	309
Figura 329 Prince of Persia: Las arenas del tiempo (2010) .....	309
Figura 330 Need For Speed (2014) .....	310
Figura 331 Tomb Raider (2018) .....	310
Figura 332 Sonic: La película (2020) .....	311
Figura 333 Monster Hunter (2020) .....	311
Figura 334 Uncharted (2022) .....	312
Figura 335 Super Mario Bros: La película (2023) .....	312
Figura 336 Super Mario Bros (1986) .....	313
Figura 337 Evolución de Mario y Luigi .....	314
Figura 338 Luigi y Mario. Super Mario Bros: The Movie (1993) .....	315
Figura 339 Daisy. Super Mario Bros.: The Movie (1993) .....	315
Figura 340 Evolución de Peach. Super Mario Bros .....	316
Figura 341 Evolución de Bowser. Super Mario Bros .....	316
Figura 342 Bowser. Super Mario Bros.: The Movie (1993) .....	317
Figura 343 Mario y Luigi. Super Mario Bros.: La película (2023) .....	317
Figura 344 Bowser. Super Mario Bros.: La película (2023) .....	318
Figura 345 Princesa Peach y Toad. Super Mario Bros.: La película (2023) .....	319
Figura 346 El Profesor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney (2014) .....	319
Figura 347 El Profesor Layton y La Diva Eterna (2009) [1] .....	320
Figura 348 El Profesor Layton y La Diva Eterna (2009) [2] .....	320

Figura 349 Emmy. El Profesor Layton y La Diva Eterna (2009) [3]	321
Figura 350 Janice. El Profesor Layton y La Diva Eterna (2009) [4]	322
Figura 351 Aki Ross I. Final Fantasy: La fuerza interior (2001) .....	323
Figura 352 Aki Ross II. Final Fantasy: La fuerza interior (2001)....	323
Figura 353 Gray Edwards. Final Fantasy: La fuerza interior (2001)	324
Figura 354 Tripulación Deep Eyes. Final Fantasy: La fuerza interior (2001) .....	324
Figura 355 Extraterrestre. Final Fantasy: La fuerza interior (2001)	325
Figura 356 Videojuego: Angry Birds .....	325
Figura 357 Angry Birds: La película (2016) .....	326
Figura 358 Angry Birds 2: La película (2019) .....	326
Figura 359 Comparativa I. Sonic: La película (2020).....	327
Figura 360 Comparativa II. Sonic: La película (2020) .....	327
Figura 361 Diseño final. Sonic: La película (2020) .....	328
Figura 362 Pikachu y Psyduck. Pokémon: Detective Pikachu (2019) .....	328
Figura 363 Tim y Pikachu. Pokémon: Detective Pikachu (2019)....	329
Figura 364 Mr. Mime. Pokémon: Detective Pikachu (2019) .....	329
Figura 365 Bulbasaur. Pokémon: Detective Pikachu (2019) .....	330
Figura 366 Alice Abernathy. Resident Evil: El huésped maldito (2002) .....	331
Figura 367 Alice Abernathy. Resident Evil: Apocalipsis (2004)....	331
Figura 368 Alice Abertnathy. Resident Evil: Extinción (2007) .....	332
Figura 369 Alice Abernathy. Resident Evil: Ultratumba (2010) .....	332
Figura 370 Alice Abernathy. Resident Evil: La venganza (2012) ...	333
Figura 371 Alice Abernathy. Resident Evil: El capítulo final (2016) .....	334
Figura 372 Lara Croft en Tomb Raider. Videjuegos de 1996-1999 .....	335
Figura 373 Lara Croft: Tomb Raider (2001).....	335
Figura 374 Lara Croft: Tomb Raider (2003).....	336
Figura 375 Lara Croft. Tomb Raider. Videjuego del 2013 .....	337
Figura 376 Lara Croft (película) vs. Lara Croft (videjuego).....	338
Figura 377 Evolución de Lara Croft (Videjuego vs. Película).....	338
Figura 378 Durotan. Orco. Warcraft (2016).....	339
Figura 379 Guerreros humanos. Warcraft (2016) .....	339
Figura 380 Anduin Lothar y Gerona. Warcraft (2016) .....	340
Figura 381 Nathan y Victor. Uncharted (2002) .....	340
Figura 382 Chloe, Victor y Natham. Uncharted (2002).....	341
Figura 383 Chloe Frazer. Uncharted (2022) .....	341
Figura 384 FIFA .....	343
Figura 385 Leyendas Pokémon: Arceus. GAME España .....	343
Figura 386 Coca-Cola creó “Pepsi Invaders” (1983).....	344
Figura 387 Merchandising de League of Legends .....	345

Figura 388 Plataforma de videojuegos de Steam .....	346
Figura 389 Plataforma streaming: Twitch.....	346
Figura 390 Plataforma de Discord: Smite .....	347
Figura 391 Wanda en los cómics .....	353
Figura 392 Evolución de Wanda en el UCM .....	354
Figura 393 Pietro y Wanda, los hermanos, en Halloween. WandaVision .....	355
Figura 394 Wanda en su conversión a Bruja Escarlata .....	355
Figura 395 Portada digital de Vanity Fair Italia. Aloy .....	356

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Fases de la planificación de la investigación I .....	31
Tabla 2 Fases de la planificación de la investigación II.....	32
Tabla 3 Modos de juego .....	51
Tabla 4 Estilos de juego .....	52
Tabla 5 Preguntas y respuestas para tener en cuenta en el diseño de personajes .....	72
Tabla 6 Características y datos principales para tener en cuenta de los personajes .....	73
Tabla 7 Rango de edades .....	77
Tabla 8 Tipos de narrativas y características principales .....	183
Tabla 9 Tipos de narrativa interactiva .....	184
Tabla 10 Público objetivo.....	193
Tabla 11 Factores que definen a un personaje .....	194
Tabla 12 Ficha de Chang'e.....	213
Tabla 13 Ficha de Tahm Kench .....	218
Tabla 14 Ficha Ashe.....	222
Tabla 15 Ficha de Ursa.....	227
Tabla 16 Ficha de Gengar .....	231
Tabla 17 Ficha de Foxxie .....	264
Tabla 18 Ficha de Lanky .....	269
Tabla 19 Ficha de Bello y Basti .....	274
Tabla 20 Ficha de Afar, El Viejo .....	281
Tabla 21 Ficha de Taylor.....	287
Tabla 22 Resumen de estilos y géneros en las distintas décadas .....	313









MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO  
DE DOCTOR PRESENTADA POR

NOELIA DORADO CAMPAYO

BAJO LA DIRECCIÓN DEL  
DOCTOR JOSÉ MANUEL CUESTA MARTÍNEZ  
DOCTOR JUAN ANTONIO CHAMORRO SÁNCHEZ



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID  
FACULTAD DE BELLAS ARTES