

La imagen y el rol de la mujer en los videojuegos: desafíos ante estereotipos, rechazos y discriminaciones.



Universidad de Valladolid

Asignatura: Trabajo de Fin de grado

Tutora: María del Pilar San Pablo Moreno

Curso: 2019

Autora: Lara de la Paz Rodríguez

Resumen:

Los videojuegos están presentes en el día a día de muchas personas como su principal fuente de ocio y diversión. Han sido presentados como una manera de abandonar los problemas de la vida real y como una inmersión a mundos imaginarios para el disfrute del receptor.

Pero al igual que en la vida real, en los videojuegos hay situaciones de acoso a jugadoras solo por ser mujeres, y además, se crean imágenes idealizadas y sexualizadas de los personajes femeninos así como representaciones de estereotipos que, en este caso, no corresponden con la realidad. Con todo esto se puede ver que estos mundos imaginarios pueden ser paraísos para los hombres pero verdaderos infiernos para las mujeres en muchos casos.

En este trabajo, el objetivo principal es analizar la percepción de los jugadores y jugadoras hacia el papel de la mujer en los videojuegos, así como la recogida de testimonios y opiniones que afirman que las mujeres son frecuentemente atacadas en los videojuegos y reciben discriminación en la mayoría de los casos por su condición de mujer.

Palabras clave:

Gamer, videojuegos, sexismo, players, desarrolladores, acoso,

ÍNDICE

1. <u>Introducción</u>	<u>Pag 5</u>
1.1 Objetivos	
2. <u>Marco Teórico</u>	<u>Pag 12</u>
2.1 Representación de las mujeres en los videojuegos	
2.2 Mujeres fuera de los videojuegos: creadoras y <i>gamers</i>	
2.3 Mujeres Desarrolladoras	
2.4 El fenómeno del <i>Gamegate</i>	
3. <u>Metodología</u>	<u>Pag 25</u>
4. <u>Investigación</u>	<u>Pag 27</u>
4.1 Resultados Encuestas	
4.2 Focus <i>Group</i>	
• 1ª Parte Resultados debate	
• 2ª Parte Análisis de Imágenes	
5. <u>Reflexiones y Conclusiones</u>	<u>Pag 71</u>
6. <u>Referencias</u>	<u>Pag 77</u>
7. <u>Anexos</u>	<u>Pag 80</u>
Anexo I: Transcripción Focus Groups	
Anexo II: Testimonios de las Encuestas	
Anexo III: Guía de Videojuegos	
Anexo IV: Glosario de Términos	

1. INTRODUCCIÓN

Desde que era pequeña siempre me llamó la atención el mundo de las pantallas y las máquinas, desde las típicas expendedoras de bolas con juguetes a los juegos de los salones de recreativos de antes. Empecé a interesarme desde muy corta edad por los videojuegos: a los 5 años mi padre me compró mi primera videoconsola, la *PlayStation 1*. Poco después me regalaron la conocida *Game boy*. Ya de por sí, estas consolas estaban orientadas más a los niños varones— como su propio nombre en inglés lo dice literalmente “juego de niño” — o al género masculino en general, y por ello, aún no había muchas protagonistas femeninas en los juegos salvo las excepciones de *Lara Croft* y la saga de *Tomb Raider* o *Jill Valentine* en *Resident Evil* (ambas, sagas de aventura y acción).

Tampoco era habitual que las niñas jugaran a la *Game boy* o a la *PlayStation*, ya que estaba, en teoría, más orientado o más normalizado para los niños que para que las niñas en general, creando así un problema de sexismo bastante marcado.

Con el paso del tiempo no he dejado de jugar a ningún juego, adaptándome a todas las plataformas y encontrando nuevos juegos y sagas que se ajustaban a mis preferencias, pero lo que sí que he percibido, y sigo percibiendo, es un problema dentro del ámbito de los videojuegos relativo al sexismo y que se presenta de maneras distintas.

Por un lado, dentro del sector hay muchos videojuegos en los que la presencia femenina es nula o es relegada a ser un mero *NPC*¹, dejando que los únicos personajes disponibles para jugar sean hombres en general, con un perfil viril, fuerte y masculinizado, representando bastante los clichés del macho.

Poco a poco se han ido introduciendo personajes femeninos en los videojuegos. Que aparecen, bien como protagonistas, bien como personajes elegibles. También existen otros juegos en los que se puede elegir el sexo de los personajes protagonistas².

¹ Personaje del juego que solo interactúa con el protagonista en algunos momentos o cuando se le selecciona dentro del modo de juego

² Por ejemplo, la segunda generación de Pokémon, en donde la historia es la misma jugada desde un rol masculino o femenino.

El reinado de los personajes masculinos dentro de los videojuegos se extiende también al de los jugadores, que han llegado a generar críticas cuando se daban cuenta de que una mujer estaba jugando on-line. No entendían el porqué de esa intromisión de una mujer en un juego habitado únicamente por hombres.

Por otro lado, sí encontramos juegos donde se cuenta con una presencia femenina en los papeles protagonista.

En esos casos, aparece entonces, con una imagen sexualizada con el objetivo de atraer al público masculino que se deleita de esa imagen atractiva, pero poco realista de la mujer. Nos preguntamos si es necesario o justificable esa sexualización; si de verdad es necesaria para el desarrollo del propio juego o si ello sucede únicamente por una visión objetual que los hombres tienen de las mujeres.

Y, por último, lo que de verdad me preocupa a nivel de usuaria y de jugadora habitual, es el trato que reciben las mujeres jugadoras y *gamers* en las comunidades de videojuegos. Actualmente hay una clara discriminación hacia las mujeres en el ámbito profesional de los videojuegos, en las competiciones de los torneos o *eSports* donde todos los equipos están formados por hombres en su totalidad, y no solo eso, sino que, dentro de partidas normales hay mujeres *gamers* son insultadas, atacadas y acosadas solo por su género. Hay numerosas partidas en las que las chicas tienen que apagar el micrófono para ocultar que son mujeres y poder seguir jugando tranquilas (lo sé por propia experiencia).

Actualmente vivimos en un mundo totalmente digitalizado, la era de internet y las nuevas tecnologías han penetrado dentro de nuestras vidas a una velocidad nunca imaginada anteriormente. Hoy por hoy puedes pedirle a un instrumento cilíndrico electrónico por voz que te diga que tiempo atmosférico hace o cómo está el tráfico en Madrid.

Los ordenadores y los móviles han cambiado de ser un instrumento que apenas cabía en un bolso o en una riñonera a encontrarlos de cualquier tipo, tamaño y con posibilidad de hacer todo o casi todo lo que puede ofrecerte un ordenador. Dentro de estos ejemplos tecnológicos también se ha observado una evidente evolución en cuanto al mundo de los videojuegos al mismo tiempo que las demás tecnologías, formando así un nuevo método de ocio y aprendizaje comparable con el cine o la lectura que presenta nuevos mundos, nuevos personajes y nuevas historias repletas de imaginación.

Pero, centrándonos en nuestro objeto de estudio ¿Cómo se ven hombres y mujeres en estos imaginarios virtuales? ¿Representan realmente lo que son un hombre y una mujer o muestran concepciones y estereotipos arraigados de la cultura popular? Cabría empezar indagando desde el principio cómo surgieron los primeros videojuegos, quiénes fueron los pioneros dentro del campo y que tipos de juegos y soportes existen.

La industria de los videojuegos nació casi a la vez que los primeros ordenadores arcaicos, de la mano de Alan Turing y Claude Shannon creadores de los primeros prototipos de computadoras. Claude Shannon diseñó y presentó en papel lo que serían las primeras ideas de incorporar juegos de ajedrez con una serie de algoritmos en los ordenadores que más adelante se seguirán usando los mismos algoritmos para futuros juegos.

En los años 1950 del siglo pasado, surgieron las primeras consolas primitivas teniendo en cuenta que, por aquel entonces los estadounidenses ya tenían alojadas en sus casas las primeras televisiones. En aquella época se empezaron a preguntar si sería posible darle más usos a la televisión aparte de la recepción de programas vía satélite. Un año más tarde fue presentado el primer computador construido para la ejecución de un videojuego; el *Nimrod*.

A finales de los 60, nació la primera máquina arcade creada por un estudiante de la universidad de Stanford fascinado por uno de los prototipos de juegos anteriormente; *Spacewar!*, creando así el *Galaxy Game*, que fue la primera máquina recreativa en ofrecer partidas a cambio de monedas. En términos de videoconsola, la primera videoconsola fue la *Magnavox Odyssey* siendo presentada en 1972 y el primer juego que se comercializó para consolas portátiles fue el ya arcaico, aunque revolucionario en su momento, *Pong*. Los principales soportes de videojuegos los componen principalmente las videoconsolas, los ordenadores y los teléfonos móviles/smartphones y las *tablets*.

Las videoconsolas son los principales soportes para el consumo de videojuegos, se podrían denominar una evolución de las antiguas y enormes máquinas recreativas de los ochenteros y noventeros salones recreativos. Las videoconsolas, a su vez, se dividen en dos tipos: de sobremesa y portátiles. Las de sobremesa son las más potentes y las más populares, requieren estar enchufadas a un televisor o pantalla para su reproducción. En cambio, las de bolsillo tienen la posibilidad de ser llevadas a cualquier parte.

Antiguamente funcionaban a base de pilas, pero después pasaron a llevar baterías internas como los móviles que, al igual que estos, se recargan al enchufarlas a la corriente eléctrica.

Todos los soportes tienen una gran variedad de juegos a su alcance, puede incluso encontrarse el mismo juego para más de un soporte, como es el caso del popular y actual *Fortnite* que actualmente está disponible para ordenador, videoconsola y móvil.

Los principales fabricantes de consolas y videoconsolas son; *Sony*, *Microsoft*, *Nintendo* y *Sega*, siendo las 3 primeras las más importantes y las que más facturan año tras año.

En cuanto a los tipos de videojuegos podemos encontrar una gran variedad de géneros y subgéneros; hay muchas maneras de poder clasificarlos pero la más habitual y clásica es la siguiente:

Juegos de habilidad y acción, entre los que destacan los siguientes tipos: juegos de combate, juegos de laberinto, juegos de deportes, juegos de paletas y juegos de carreras

Juegos de estrategia y cognitivos, donde están clasificados los juegos de aventuras, de dragones y mazmorras, los juegos de guerra y los juegos educativos.

Esta clasificación resume el inmenso universo de videojuegos que tenemos a nuestro alcance. Los jugadores y jugadoras pueden sentirse atraídos hacia más de un tipo de videojuego que se adapte a sus preferencias, contando también con factores como la estética del juego, la jugabilidad, el tipo de controles, la historia, cámara etc.

Así mismo, cada año hay una lista significativa de los juegos más jugados a lo largo del año, que muestra las preferencias habituales o nuevas de los jugadores o las demandas más crecientes en el sector de videojuegos. Los juegos más jugados en 2018 son: *Fornite Battle Royale*, *Paladins*, *Path of Exile*, *Realm Royale*, *Argo*, *Warframe*, *H1z1 Battle royale*, *Smite*, *Skyforge* y *League of Legends*. (Zona Free 2 Play, Sept 2018)

La representación de estereotipos en los videojuegos, estudiada a través de sus carátulas, (Bueno & García 2012) señala que:

Asimismo, destacamos que se trata de una tecnología relativamente nueva, generadora de grandes beneficios económicos y que se ha desarrollado de forma vertiginosa sin contar con una normativa clara que regule sus contenidos audiovisuales. Como consecuencia, los videojuegos suponen un caso paradigmático de medio de comunicación que, contando con una gran influencia persuasiva (especialmente en las capas poblacionales más jóvenes) es también transmisor de valores y estereotipos sexistas que podrían originar conductas discriminatorias hacia las mujeres. (Bueno y García, 2012, p. 1492)

En el ámbito profesional, cada vez hay más mujeres que muestran interés tanto en la jugabilidad como en el manejo de videojuegos y en participar en el desarrollo y producción de la tecnología que los genera.

Sin embargo, parece que existen aspectos machistas, comportamientos poco solidarios o discriminación en el trato en general que revelan que este tipo de

estereotipos continúan muy arraigados. Una de las polémicas más recientes son las acusaciones de dos trabajadoras de *Riot* (empresa desarrolladora del *League of Legends*) las cuales denunciaron discriminación de género, acoso escolar, acoso sexual y brecha salarial. Una de ellas fue despedida de la empresa por alegar que su jefe se había sobrepasado realizando tocamientos inadecuados hacia su persona. (Zona Free 2 Play 2018)

En el ámbito *gamer* recientemente se ha realizado en este mes de diciembre un torneo benéfico organizado por Ibai (un conocido comentarista español de *eSports*) para recaudar fondos para el *HSJD Pediatric Cancer Center Barcelona*, el centro oncológico más grande de Europa que se está empezando a construir en la Ciudad Condal. En dicho torneo durante las emisiones se registraron en el chat público en el momento que iban a participar chicas numerosos comentarios machistas los cuales iban dirigidos a estas participantes. (Para Vosotras Jugadoras, enero 2019)

Teniendo en cuenta el contexto actual y los problemas con los que se encuentran las mujeres, tanto jugando como desarrollando videojuegos, se detecta una problemática en el trato dirigido a estas. Es aquí donde empezaría nuestro estudio.

1.1 Objetivos del trabajo

Objetivo principal: En este trabajo me planteo analizar los diferentes elementos en los videojuegos que puedan reforzar los estereotipos sexistas (comportamientos, roles asignados, vestimenta, ...) y en localizar el foco de este tipo de problemas e investigar por qué la mujer es tratada así en esta industria, tanto dentro como fuera de los videojuegos.

Objetivos secundarios: Mi objetivo es conocer el entorno actual de los videojuegos y saber qué tipo de rol desempeña la mujer. Trataré de identificar qué juegos son sexistas o muestran a la mujer como demasiado vulnerable o sexualizada o si tiene alguna justificación dicha sexualización –en su caso, si los personajes masculinos participan también de ella–.

Para ello realizaremos un análisis exhaustivo de las características que muestran los personajes femeninos y masculinos en los videojuegos.

Estudiaremos el entorno de los videojuegos a través de las experiencias de jugadores para conocer a través de sus testimonios (encuestas y focus group) qué puede estar marcando pautas en estos ámbitos y conocer si el sexismo existe implícito desde el comienzo o si se refuerza por la manera en que están diseñados los videojuegos.

Por último, analizaremos los datos de los análisis cuantitativos y cualitativos para extraer datos concretos que nos permitan hacernos una idea de cómo está el panorama actual.

2. MARCO TEORICO: MUJERES Y VIDEOJUEGOS

En este trabajo queremos observar, por un lado, cómo son representadas las mujeres en los videojuegos y cómo ha evolucionado esta representación a lo largo de la historia. Y por otro lado este trabajo se interesa también por entender cómo es la experiencia de las jugadoras y desarrolladoras en un ámbito tradicionalmente ocupado por los hombres.

2.1. Representación de las mujeres en los videojuegos

Nos centraremos primero en la representación de las mujeres dentro de los videojuegos, tanto física como psicológicamente y qué trato reciben por parte de los hombres o de las figuras masculinas que se encuentran en los mismos videojuegos.

Para la elaboración de este apartado se han consultado estudios relativos a la importancia del impacto de los videojuegos en la infancia y adolescencia.

En su estudio Diez, Terrón y Rojo (2002) sostienen que

La imagen de la mujer en los juegos informáticos, y en esto las coincidencias son generales, ha sido tradicionalmente maltratada con ferocidad. Los personajes femeninos, hasta no hace mucho, eran siempre víctimas inermes incapaces de valerse por sí mismas. Una parte del paisaje, más objeto que ser. Sus modelos corporales son tendentes a la exageración con idealizaciones de personajes sacados del cómic o hasta del cine porno. (Diez, Terrón y Rojo, 2002, p: 16)

El físico de las mujeres en los videojuegos está influenciado en parte por la industria japonesa del manga y del anime (en especial del anime erótico y pornográfico; el hentai) que presenta a las mujeres con unos ideales de belleza inalcanzables; eternas adolescentes con grandes ojos, figura curvilínea y pechos exageradamente grandes.

Fig 1 Ayane, personaje de *Dead of Alive*



Fuente: <https://www.sonyers.com/wp-content/uploads/2016/03/Dead-or-Alive-Xtreme-31.jpg>

Urbina, Riera, Ortego y Gibert (2002) se apoyaron en los estudios de Provenzo E. (1991): *Video Kids. Making sense of Nintendo* para realizar su propia investigación y ver si de verdad habían cambiado las cosas en los 10 años que han transcurrido después del primer análisis sobre los videojuegos, obteniendo resultados similares y demostrando que la industria seguía, a principios del siglo XXI con los roles de género y los estereotipos vigentes en los videojuegos:

Podemos concluir que transcurridos algo más de diez años desde el estudio de Provenzo, el cambio de sensibilidad social relativo al tema no parece haberse producido grandes modificaciones en el tratamiento de la figura femenina en los videojuegos. Los personajes masculinos siguen siendo mucho más frecuentes que los femeninos y suelen tener mayor relevancia. Si bien algunos datos parecen mostrar un atisbo de cambio, la aparición de algunas figuras femeninas en papeles activos o de algún personaje masculino sumiso, todavía queda un largo trecho por recorrer (Urbina et al., 2002 p.11)

En su estudio, Sauquillo, Ros y Bellver (2008) sostienen que,

Sin duda, el papel de los videojuegos es destacable no solo por su actual facilidad en el acceso sino, sobre todo, porque ejerce efectos sustantivos en la formación de los ciudadanos, en la configuración y transmisión de valores y actitudes. (Sauquillo, Ros y Bellver, 2008, p.4)

Estos autores ya identificaron una serie de valores negativos arraigados en los videojuegos entre los cuales, destacamos los dos más relevantes para nuestro objeto de estudio:

El sexismo, habitualmente reproducen los roles de una cultura machista tradicional y los estereotipos físicos; en los videojuegos podemos descubrir que, tanto hombres como mujeres, son en su mayoría jóvenes, esbeltos, guapos y blancos. Con frecuencia, presentan cuerpos de proporciones poco reales (ropa ajustada, pechos de grandes dimensiones, grandes escotes, transparencias, faldas cortas, etc.) (Sauquillo et al., 2008, p.6)

En una clasificación de los protagonistas de estos títulos³, según su relación con el hombre o el protagonista del juego, figura de la mujer, valores socioculturales y los valores representados por la figura femenina. La mayoría coincidían en el carácter bélico de sus valores socioculturales, menos en *los Sims* que mantienen valores sociales y tradicionales.

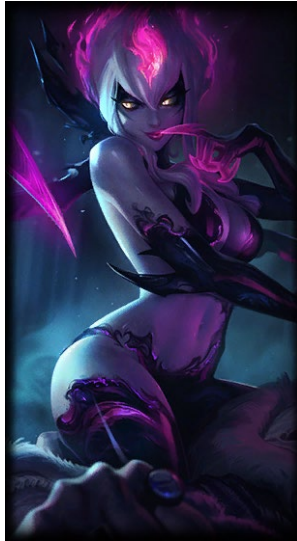
Después de realizar el análisis de todos estos títulos de videojuegos, encontraron una serie de representaciones de la mujer en las cuales la gran mayoría perpetuaban estereotipos de roles tales como apariencia sexy y erótica, pasiva, agresiva, pasiva con un rol secundario, pasiva y con rol de dama en apuros y pasiva como objeto sexual. En concordancia con los roles, los valores representados por la figura femenina eran en su mayoría agresiva masculina y maternal.

Ya en 2008, quedaba claro que no solo las mujeres presentan una imagen irreal que difiere de las proporciones o las vestimentas habituales, sino que también los hombres sufren una idealización de su cuerpo al igual que en otros ámbitos cotidianos de la vida real como es la publicidad.

Dentro del análisis mencionado, convendría destacar la relación entre hombre y mujer que en esos títulos analizados supone un 90% de dominación del hombre encima de la mujer intensificado por esos rasgos de pasiva y dama en apuros y las pocas veces que aparece la mujer en un rol activo es una copia de la agresividad del rol masculino.

³ . Los videojuegos que analizó fueron el Resident evil 3, The legend of Zelda, Street Fighter, Mortal Kombat, Super Mario Bros, Final Fantasy, Tomb Raider, Grand Theft Auto, Pokémon y The Sims (títulos que no tienen por qué ser analizados en el análisis posterior).

Fig 2. Evelyynn personaje de League of Legends



Fuente: <https://vignette.wikia.nocookie.net/leagueoflegendsofficial/>

En los videojuegos que la mujer tiene un rol activo presenta una actitud igual a la del héroe masculino imitando los esquemas de comportamiento tales como el sentimiento de venganza, el orgullo, desprecio hacia el enemigo, etc. (Diez et al., 2002). En este caso suele adornarse a la mujer con una vestimenta que potencia su sexualidad o dándole un aspecto de dominación.

Con lo cual, aquí ya tenemos las primeras representaciones habituales del hombre y la mujer dentro del mundo de los videojuegos, esto coincide con los primeros estudios mencionados (Provenzo, 1991):

Se afirma que la mayoría de los videojuegos representan a personajes masculinos, que los chicos son los principales usuarios de estos juegos, que las pocas figuras femeninas que aparecen lo hacen en una situación de inferioridad, de segundo plano, de cautivas que hay que rescatar, en actitudes de sumisión, mientras que los personajes masculinos están representados de forma activa, valiente y dominadora. (Etxeberria, 1999, p: 13)

En estudios posteriores y más recientes se observa un mayor cambio en la construcción de personajes femeninos, los cuales cada vez abandonan el rol pasivo asignado en los juegos antiguos presentando una complejidad y una construcción con una mayor elaboración, pero aún perpetuando estereotipos machistas o figuras físicas irreales. Plannells (2012) en su estudio de los personajes de *Dragon Age* afirmó lo siguiente:

Los personajes femeninos fingen, desean, temen y luchan por lo que creen. El jugador puede optar por ignorarlos o apoyarlos, pero independientemente de cómo decida configurar su experiencia lúdica, las representaciones femeninas muestran, cada vez más, una complejidad psicológica que supera los tradicionales prejuicios asociados al estereotipo y su relación con el medio digital. (Pannells, 2012, p: 14)

Este estudio defiende un cambio en las expectativas de los personajes femeninos y de sus roles, aunque en los objetos de análisis del propio texto aún perpetuaban estereotipos como la dama fría y dominante y la acompañante cariñosa y servicial que se siguen acercando a los estereotipos antes nombrados.

Si necesitáramos una representación aún más esquemática de los tipos de mujeres que engloban el mundo de los videojuegos podemos mencionar la del estudio de Diez, Fontal y Blanco [s..f] donde se distinguen tres tipos de representaciones de mujeres que resumirían todo lo anteriormente dicho en los estudios ya mencionados:

- Modelo masoquista: Mujeres pasivas y sumisas, que han de ser rescatadas (princesa Peach de Super Mario Bros), que van en segundo plano, que complementan al hombre, cuya función está al servicio del hombre (Vice City), con una imagen frágil y dolorosa (Silent Hill). Son pacientes y aguantan (Kairi de Kingdom Hearts), pero viven y mueren en función de los hombres.
- Modelo sádico: Mujeres que reproducen el “arquetipo viril”, se comportan como hombres (Mortal Kombat o Tekken) pero con atributos físicos exagerados (Lara Croft, Dead or Alive víctimas, Jill Valentine de Resident Evil). Incluso en estos casos, su función está al servicio de los hombres utilizando sus “encantos” (Natasha Nikochevski de Comandos).
- Modelo “barbie”: Mujeres consumistas, superficiales, decorativas, centradas en la imagen y la apariencia (Bratz, Barbie). Reproduce los estereotipos más tradicionales sobre las mujeres y son los denominados “videojuegos rosas” que surgieron para atraer a las chicas al mercado de los videojuegos. (Diaz et al., [s.f])

Fig 3 Kairi
personaje de *Kingdom Hearts*



Fig 4 Akira Kazama
personaje de *Rivals Schools*



Fuente: <https://i.pinimg.com/original>

Fuente: <https://www.fightersgeneration.com/characters>

2.2. Mujeres fuera de los videojuegos: creadoras y *gamers*

A continuación, se hablará de las mujeres, ya no dentro de los videojuegos, sino de las que están detrás de las pantallas, tanto las jugadoras como las que crean y desarrollan los videojuegos. Investigaremos cómo son percibidas y tratadas dentro del juego por otros jugadores y en las grandes empresas de videojuegos, si hay sexismo fuera de los videojuegos mismos, en el mundo de la creación y del acto de jugar propiamente dicho.

La definición más importante para tener en cuenta es la de “*comunidad gamer*”, como conjunto de jugadores que forman una red de juego en común e interactúan y juegan unos con otros. Así la define Toro (2017)

Para entender el papel actual de la mujer en los videojuegos, primero hemos de hablar de lo que se denomina como “*comunidad gamer*”. Como toda comunidad, la de los gamers, se caracteriza por ser un grupo social formado por personas con intereses comunes, en este caso, los videojuegos; pero debido a las particularidades de los juegos y al desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la comunidad en sí ha cambiado mucho en los

últimos años. Durante los años ochenta y noventa, la comunidad gamer, si es que podía llamarse así, estaba formada por tus familiares, amistades o personas conocidas que o bien, tenían una videoconsola o un ordenador, o te encontrabas en las salas de juegos de tu ciudad, con las que te turnabas a la espera de que os tocara el turno de jugar, o que compartían mando contigo o te echaban una partida a dobles o versus. Por lo general, para reunirte con tu “comunidad gamer” tenías que salir de casa y pocas veces, podíais compartir una misma partida. Las discusiones acerca del último videojuego o sobre qué videoconsola era mejor, se hacían en ocasiones, revista de videojuegos en mano, en el patio del colegio, o en el parque, donde si alguien además venía con una videoconsola portátil, además de aumentar su estatus y popularidad dentro de la “comunidad”, hacía disfrutar a todo el grupo de un rato mucho más ameno y divertido. (Toro, 2017, p.38)

Uno de los artículos que tratan brevemente la figura de las jugadoras se escribió en *Gizmopolitan*, una revista que parodia la conocida revista femenina *Cosmopolitan*, pero en este caso está ambientada hacia el juego y universo del juego *World of Warcraft* y dirigida en especial a las jugadoras (o jugadores que quieran adquirirla).

Los artículos de *Gizmopolitan* apoyan a las jugadoras para que no se avergüencen de su condición de mujeres en un mundo de hombres (el de los videojuegos). Articular la identidad de jugadora femenina es en sí un reto importante, ya que las mujeres que juegan no solo tienen que hacer frente a los prejuicios de los jugadores masculinos o del público en general (que las etiqueta como “raras” o antifemeninas) (Tosca, 2010, p.6)

Aquí ya tenemos una de las primeras percepciones de las mujeres que juegan a videojuegos, se las ve como poco femeninas o que es poco habitual que dediquen su tiempo a los videojuegos, enmarcando de nuevo la afirmación de que “los videojuegos es un mundo de hombres”

Ellos explican que esta revista ayuda a que las mujeres se sientan cómodas mientras juegan y que dan mensajes positivos para colaborar con el empoderamiento femenino y que no pierdan su lugar en el *juego World of Warcraft* ni en ninguno otro.

Otro de los aspectos que señala este artículo sobre la presencia de mujeres en los juegos es sobre la “identidad de las mujeres”:

La identidad de “jugadora” es incluso más problemática que la de “jugador”. Los videojuegos conllevan un gran estigma social, y el discurso institucional y mediático acerca de los hombres y chicos que juegan suele ser alarmista y lleno de prejuicios, centrado en temas como la violencia o el carácter antisocial de la actividad. Las mujeres y chicas que juegan han de añadir a lo anterior el estereotipo de raras, de mujeres masculinizadas por interesarse por esta actividad (Tosca, 2010, p: 16)

En otras consolas o en otros juegos están más aceptadas socialmente como la “wii”, la cual tiene un componente más familiar y amplio a todos los públicos que juegos como el *World of Warcraft*.

Centrándonos en el aspecto de la identidad de las mujeres en los videojuegos, el mero hecho de ponerse un *nickname* femenino o que las identifique como chicas crea rechazo por parte de los jugadores, acosándolas o argumentando que ese no es su lugar. Según el estudio de Movistar para la reciente campaña *#mygamemyname* “el 94% de ellas sufre acoso cuando juega, hasta el punto de que muchas de ellas se esconden detrás de *nicknames* masculinos o utilizan distorsionadores de voz para poder jugar sin ser insultadas”. (Interactiva Digital ,2019)

En publicidad además hay que destacar que la mayoría de anuncios van destinados solo a un público masculino, se identifica más la figura del jugador “jugon” que de la mujer jugadora, salvo en los anuncios de los anteriores ya mencionados “videojuegos rosa” que ya enlaza a la mujer con todo de color de rosa (cabe aquí mencionar el conocido anuncio de la *Game Boy Advance SP girls edition*, una consola game boy destinada a chicas y solo para chicas donde en el propio anuncio se la comparaba casi más como un accesorio que como una consola recreativa)

Como hemos mencionado antes, hace poco, Movistar lanzó una campaña utilizando el *hashtag #mygamemyname* en el que realizó un experimento con jugadores conocidos de su plantilla de *eSports Movistar Riders* los cuales utilizaron un *nickname* femenino y pudieron experimentar en su piel como son

tratadas las chicas por los demás jugadores, generando acoso, rechazo y palabras de odio, uno de los jugadores de este experimento señaló lo siguiente "A los veinte segundos de iniciar la partida, ya me han excluido por ser chica, diciendo que íbamos a perder"

Dentro de las preferencias de las mujeres a la hora de elegir los videojuegos que más se ajustan a sus gustos, en el estudio realizado por la Universidad Europea de Madrid señala lo siguiente "Los géneros de arcade, aventura gráfica y simuladores, son los preferidos entre las mujeres con porcentajes que rondan el 35% en todos ellos. Los videojuegos de deportes, carreras, online y puzzles ocupan una preferencia intermedia mientras que los menos preferidos son los infantiles y los eróticos".

2.3. Mujeres Desarrolladoras

En el ámbito del desarrollo de los videojuegos, remontándonos a los inicios de los primeros softwares, las mujeres solo se han presentado como espectadoras y no desarrolladoras de estos:

Las únicas mujeres que se aparecen en la historia suelen ser las madres de los desarrolladores; la primera vez que se menciona a una de ellas es por la habilidad que tenía con el punto de cruz (actividad asociada con la labor femenina), que se describe como una de las contribuciones al desarrollo porque les facilitaba el hacer gráficos basados en puntos para la pantalla. En general, en esta historia del software, las mujeres son espectadoras o animadoras de los desarrolladores, pero no creadoras. Las desarrolladoras, por tanto, no tienen el poder de decisión para representarse a sí mismas dentro de los videojuegos. (Fernández ,2014, p:9)

Destaca en el mismo texto que las cifras de mujeres programadoras y desarrolladoras de videojuegos suponen un tercio de las cifras masculinas.

La explicación que da el propio texto de porque se debe esta falta de interés en este tipo de trabajos es por la problemática del trabajo en sí, Fernández (2014) sostiene así" La industria de los videojuegos no resulta menos atractiva para las jóvenes, no tanto por razones de contenido, sino por la naturaleza del trabajo

mismo. Para empezar, el desarrollo de videojuegos requiere un esfuerzo tremendo de coordinación”.

Los puestos de trabajo en la industria de los videojuegos no tienen horario de oficina, sino que más bien se extienden largas horas, incluyendo fines de semana; a medida que la fecha límite para lanzar el videojuego se aproxima, se entra en el periodo denominado *crunch*, en el que la jornada laboral puede fácilmente sobrepasar las 80 horas a la semana durante varios meses. Las largas horas de trabajo se deben primeramente a la envergadura de los proyectos mismos, que requieren o equipos grandes, o mucha dedicación en el caso de los desarrolladores independientes (quienes no trabajan directamente para un distribuidor), porque tienen pocos recursos para llegar a un resultado que compita con el trabajo de equipos más grandes.

Las largas horas también se deben en parte a una lamentable falta de competencia entre productores y managers, que frecuentemente son desarrolladores veteranos que no han recibido formación en dirección o administración de proyectos. Este panorama puede resultar hostil para las mujeres, especialmente en el momento que se plantean tener una familia. Los hombres que se dedican al desarrollo de videojuegos también tienden a abandonar la industria una vez tienen responsabilidades familiares, dado que las temporadas de *crunch* requieren exclusividad y ausencia de actividades que no se relacionen directamente con el trabajo. Esto puede ser una de las explicaciones que podemos dar a la falta de retención de mujeres de un título a otro.

Una de las mujeres que más ha destacado desde los inicios es Amy Henning. Amy Henning es conocida por ser “la gran dama de la industria de los videojuegos”, es de las pocas mujeres que han estado en el sector desde el principio. Se la conoce principalmente por la creación del guion y de los personajes de la saga *Uncharted*.

Ella misma reconoce que hay misoginia dentro del entorno de los videojuegos pero como hay misoginia en el resto del mundo. Sostiene que “para tener éxito necesitas tener un nivel casi absoluto de abstracción y cabezonería, plantar cara

a los hombres con prejuicios y condescendientes y que nunca te cuestiones y confía en tu instinto”

Fig 5 Amy Henning Creadora de Uncharted



Fuente: <https://areajugones.sport.es/wp-content/uploads/2016/05/amy-henning.jpg>

2.4. El fenómeno del Gamagate

La postura de los hombres hacía todas estas afirmaciones ha influenciado la creación de un nuevo movimiento en respuesta a todo esto, el *Gamergate*, el cual consiste en un debate por el que se discute la integridad periodística, la definición de videojuegos y la identidad de aquellos que disfrutan de los videojuegos, Wikipedia lo define así “*Gamergate* es el conjunto de procesos de sexismo contra la mujer en la cultura de los videojuegos, que además se derivó en una campaña de ciberacoso a través del uso del hashtag #GamerGate. Se utiliza como un término general para denominar tanto la controversia, como la campaña de hostigamiento, como al movimiento que surgió alrededor”, el cual algunos *gamers* adoptaron ese término como un movimiento vagamente definido para defender a los *gamers* que se sienten atacados por ataques feministas.

Este movimiento se originó cuando Anita Sarkeesian publicó su video “*Tropes vs Women*” ya mencionado anteriormente o cuando la desarrolladora Zoe Quinn fue atacada en la red por culpa de las acusaciones de su novio que afirmaba que lo engaño con un periodista de la revista *Kotaku* para mejorar su posición.

Los que están a favor del *Gamergate* se encuentran en cuentas anónimas de *4chan*, *Reddit*, *Twitter* e *Internet Relay Chat*, aun siendo una ideología o un movimiento no tiene un manifiesto como tal. Sus argumentos son contradictorios y apenas tienen metas u objetivos claros, con lo cual el *Gamergate* se define como el acoso o la defensa hacia los jugadores que cometieron acoso o que niegan el sexismo en los videojuegos.

El *Gamergate* como tal ha creado controversia por la guerra cultural sobre el reconocimiento artístico, la diversificación cultural, el criticismo social y sobre la identidad social de los *gamers*.

Muchos de los partidarios del *GamerGate* se oponen a la creciente influencia del feminismo en los videojuegos por el que luchan activistas como Anita Sarkeesian, visto el *Gamergate* como un golpe de la derecha hacia el progresismo. El *Gamergate* en la industria de los videojuegos es algo negativo, queriendo este luchar contra el movimiento con las figuras públicas de dentro y fuera de esta lucha para luchar contra el ciberacoso.

Analistas e investigadores generalmente han descrito a *Gamergate* como parte de una guerra cultural de larga duración contra los esfuerzos por diversificar la comunidad de videojuegos, tradicionalmente masculina, particularmente dirigida a mujeres que se animan a opinar fuera de la corriente dominante. Citan el hostigamiento frecuente de los partidarios de *Gamergate* contra las figuras femeninas en la industria del videojuego y su abierta hostilidad hacia las personas involucradas en la crítica social y el análisis de los videojuegos. *Gamergate* ha sido descrito como impulsado por ideologías antifeministas y de ideas misóginas Antonsen, Ask y Karlstrom (2016) escribieron en el *Nordic Journal of Science and Technology Studies* "en el caso de #gamergate, el objetivo explícito de muchos de los participantes es excluir a grupos de personas, particularmente mujeres, del debate y de la industria de los videojuegos y limitar los derechos de las mujeres como ciudadanos "

Podemos afirmar que la ciber violencia contra las feministas es, en definitiva, una forma emergente de violencia contra la mujer; como tal, es también una extensión de relaciones de género offline, un reflejo de los valores machistas y misóginos que existen en nuestra sociedad. Internet es, al fin y al cabo, un lugar más de reproducción social y cultura. Asimismo, como fenómeno a

conceptualizar, proponemos que la ciber violencia es una herramienta del poder disciplinario que se caracteriza por diversos elementos. En primer lugar, a través del acoso se pretende recordar a las feministas la posición de subordinación que deben ocupar en el sistema patriarcal. (Martínez ,2018, p:8)

3. METODOLOGÍA

Para este TFG se ha optado por el diseño de una investigación que combinará técnicas de investigación cuantitativas y cualitativas, por lo tanto la metodología resultante será el uso de técnicas mixtas, combinando herramientas de ambas técnicas para obtener distintos resultados pero que pueden complementarse para así tener mayor riqueza de datos para nuestro estudio e investigación.

“En esa perspectiva de búsqueda, los diseños mixtos pueden constituirse en un aporte para dicho objetivo” (Pereira 2011, p.15-16)

Las técnicas mixtas por lo tanto pueden ser una posible herramienta de ayuda para nuestra investigación, centrarnos solo en herramientas cualitativas o cuantitativas pueden dejarnos huecos sin completar además de dudas e incógnitas sin resolver. Una visión amplia desde ambos enfoques nos ayudará a realizar una investigación completa y competente.

Los instrumentos utilizados con base en las lógicas cualitativa y cuantitativa, como las encuestas y las entrevistas, nos brindaron datos valiosos de distinta naturaleza. A través del uso de las encuestas hemos podido reconocer: las características de los contextos en los que se aplicaron e identificar algunas de las representaciones de los sujetos sobre los profesores “expertos”, las buenas prácticas evaluativas y sobre las buenas prácticas de enseñanza. Este instrumento de naturaleza cuantitativa permitió reducir el universo de estudio e identificar los casos. [sic] (Mariel et al., 2018 p: 4)

Por ello, el método cuantitativo elegido para la investigación de este TFG será la encuesta mientras que el método cualitativo elegido será la formación de un *focus group*.

La encuesta se asocia a la lógica cuantitativa, por ser (medibles, estandarizadas, de respuesta breve, sencillas en su resolución, económicas en tiempo y recursos), es un instrumento exploratorio, porque nos habilita a una primera aproximación a las concepciones de evaluación de los aprendizajes y de las buenas prácticas evaluativas de la población. Así también, nos permite tener alcance a una mayor población, nos proporciona un estudio descriptivo de la muestra o totalidad de los encuestados. (Mariel et al., 2018. P: 4-5)

Para nuestro estudio se realizará una encuesta por la plataforma de Google y será difundida, además de para estudiantes, vía redes sociales o cualquier otro método de difusión pudiendo encontrar así un sector de muestra amplio sin regirlo a una localización demográfica, tan solo a un segmento de la sociedad determinado por la edad, en este caso comprendida entre 18 y 25 años (tampoco se restringirán a gente de distintas edades).

En el caso del focus group, este nos brindará respuestas más sensitivas y emocionales por parte de los integrantes de este, conociendo así puntos de vista y opiniones más directas con más connotaciones en un ambiente cerrado y cómodo en el cual los participantes puedan expresar sus ideas sin sentirse cohibidos o con miedo de que puedan ser juzgados por estas en otro distinto.

La utilización de la metodología cualitativa, y especialmente de la técnica del grupo de discusión o focus group, está cada vez más extendida en las Ciencias Sociales, superándose así poco a poco el dilema que enfrentaba la metodología cuantitativa frente a la cualitativa y, sobre todo, el prejuicio sobre este último modelo de investigación. Está claro que la elección de un modelo u otro debe dirimirse en función de la coherencia metodológica, es decir, de la adecuación del método al objeto de análisis y la perspectiva planteados y que, por tanto, no se puede juzgar de forma apriorística. (Gómez Escalonilla et al., S.F, p:2)

Desde el punto de vista de estas autoras sostienen que la perspectiva de esta herramienta de investigación cualitativa permite la contribución de una mirada más abierta sobre el objeto de análisis "(...) Ambos aspectos son básicos para estudiar las realidades sociales a las que nos aproximamos. Ahora bien, tampoco podemos decir que estas sean características inamovibles de la metodología cualitativa, ya que es el equipo investigador quien acaba construyendo la manera de observar." (Gómez Escalonilla et al., S.F)

Con lo cual teniendo en cuenta todos estos aspectos, una vez se realicen ambas técnicas de investigación, con la recogida de datos de cada una se esperan encontrar los datos pertinentes para cumplir los objetivos principales del trabajo así como hallar las conclusiones necesarias para la demostración de este.

4. INVESTIGACIÓN

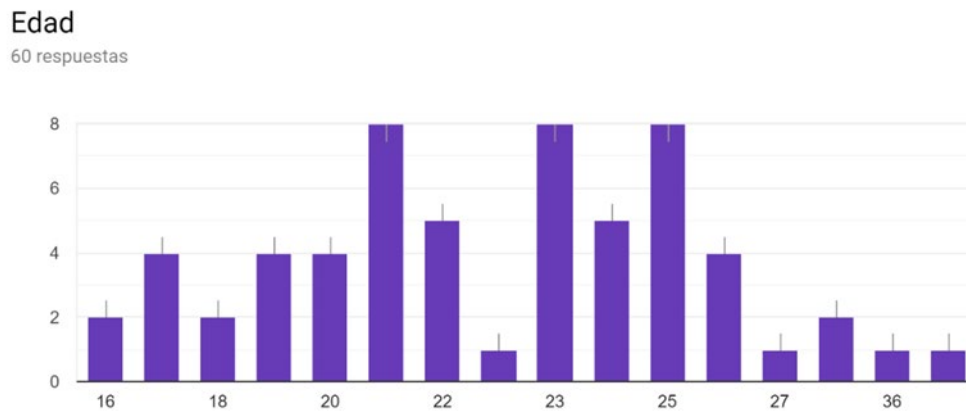
La técnica de investigación cuantitativa elegida para este trabajo ha sido la encuesta, en este caso el tipo de encuesta que se ha utilizado es la herramienta de encuestas de Google Drive, debido a su amplio repertorio de selección de opciones de respuesta (respuestas múltiples entre ellas) y su fácil difusión para encontrar encuestados. Con esta encuesta esperamos encontrar resultados acerca de sus experiencias de juego, si hay casos de discriminación (ya sea por sexismo o de cualquier otro tipo), del tiempo al que se dedica al consumo de videojuegos, ya sea en solitario o en grupo y de su interacción con los personajes de los videojuegos; cuáles son sus elecciones de personaje y su percepción de la figura femenina en los videojuegos.

Las preguntas elegidas respondían a las variables necesarias de edad, sexo y ocupación, por un lado. El resto de las preguntas estaban enfocadas al tiempo dedicado al ocio (en nuestro caso los videojuegos) y si lo compartían en compañía o en solitario; también se dirigían a conocer a su percepción de la mujer en los videojuegos según una lista de adjetivos prediseñada y por último, había varias preguntas de respuesta libre donde los encuestados aportan su testimonios propios y opiniones de si habría que hacer cambios en los videojuegos y qué cambios sugerirían a la industria.

4.1 Resultados encuestas

La encuesta fue difundida el 8 de abril por diferentes redes sociales, entre ellas grupos de WhatsApp, Instagram (vía Instagram Stories), Twitter y Facebook. La duración de la encuesta fue de tres meses, consiguiendo un total de 60 encuestados, habiendo entre ellos 30 hombres y 30 mujeres, de edades comprendidas entre 18-36 años como se muestra en la siguiente gráfica y tabla. La mayor parte de los sujetos que respondieron son estudiantes, entre otras ocupaciones como auxiliar, abogado o fotógrafo.

Figura 1:



Fuente: Elaboración propia

Tabla 1:

Recuento de edades:

16 años: 2 personas	24 años: 5 personas
17 años: 4 personas	25 años: 8 personas
18 años: 2 personas	26 años: 4 personas
19 años: 4 personas	27 años: 1 persona
20 años: 4 personas	30 años: 2 personas
21 años: 8 personas	36 años: 1 persona
22 años: 6 personas	60 años: 1 persona
23 años: 8 personas	

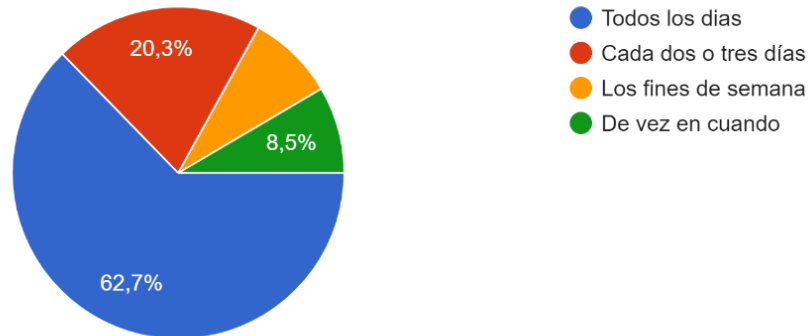
Fuente: Elaboración propia

El 98.3 % de los que respondieron afirma ser jugador habitual de videojuegos

Figura 2:

¿Cada cuánto juegas?

59 respuestas



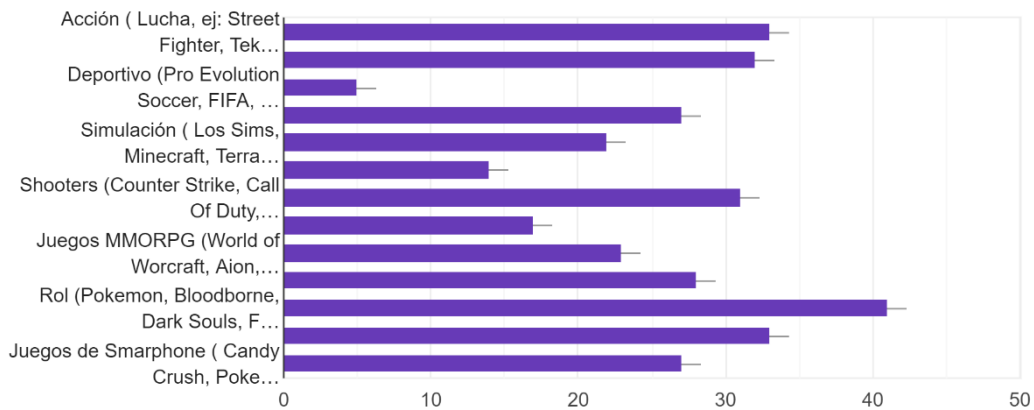
Fuente: Elaboración propia

La mayoría de los encuestados dedica su tiempo todos los días a jugar a videojuegos, siendo la menor parte la que lo dedica únicamente a fines de semana. Con lo cual tenemos un consumo de videojuegos diario predominante.

Figura 3:

Tipos de videojuegos que sueles jugar (elige más de uno)

59 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Tabla 2:

Recuento:

Acción: 33	Shooters: 31
Plataformas: 32	Terror: 17
Deportivo: 5	Juegos MMORPG: 23
Estrategia: 27	Juegos MOBA: 28
Simulación: 22	Rol: 41
Musicales: 14	Acción (Aventuras): 33
Juegos de Smartphone: 27	

Fuente: Elaboración propia

Aquí tenemos una amplia variedad de resultados, pero según indica el gráfico y el recuento los tipos de juegos más jugados son en primer lugar los de Rol (*Pokémon, Bloodborne, Dark Souls*) secundados por los de Acción (Aventuras) y los de Acción (lucha) y seguidos de los juegos de plataformas. Por lo cual se puede afirmar que los juegos con cierto contenido violento siguen siendo los más demandados por la mayoría de los jugadores.

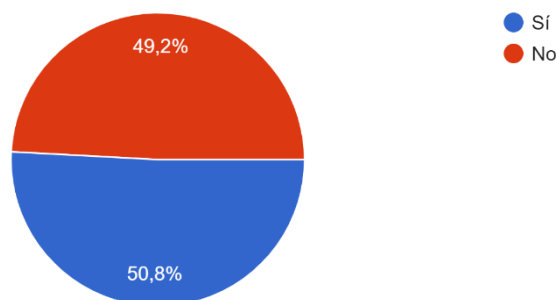
La mayoría de encuestados afirman que sus grupos de ocio están compuestos por gente de ambos géneros, habiendo menos que sean todos chicos y una minoría total que afirman que son todo chicas.

Preguntamos si han experimentado alguna vez comportamientos violentos-agresivos hacía su persona mientras jugaban, la mayoría absoluta, el 67,2% afirma que sí han experimentado comportamientos violentos hacía su persona; un 32,8% de personas que afirman que no: queda reflejada la realidad del acoso y *cyberacoso* que sufren los jugadores y jugadoras online.

Figura 4:

¿Te has sentido alguna vez atacado/a discriminado/a en algún juego?

59 respuestas



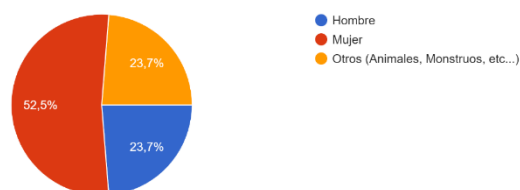
Fuente: Elaboración propia

Se puede observar que hay una mayoría de gente que afirma que si se han sentido discriminados ya no solo por discriminación de género, si no por otro tipo (edad o país) como se podrá observar en los testimonios redactados. Este es un dato importante ya que refleja que la mitad de encuestados ha sufrido ataques a su persona, lo que sostiene las afirmaciones sobre jugadores agresivos.

Figura 5:

Cuando juegas a un juego que se puede elegir el género del personaje¿Qué eliges?

59 respuestas



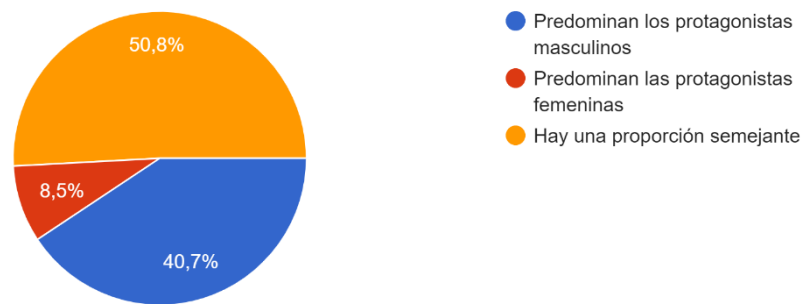
Fuente: Elaboración propia

En este apartado se puede observar que la opción de personaje jugable en este caso es mayor el dato de personas que eligen manejar a un personaje femenino por encima de uno masculino o de un monstruo o animal independientemente de si son mujeres u hombres, señalando una mayor predilección por los personajes femeninos.

Figura 6:

¿Quiénes son los personajes principales de la mayoría de videojuegos que juegas?

59 respuestas



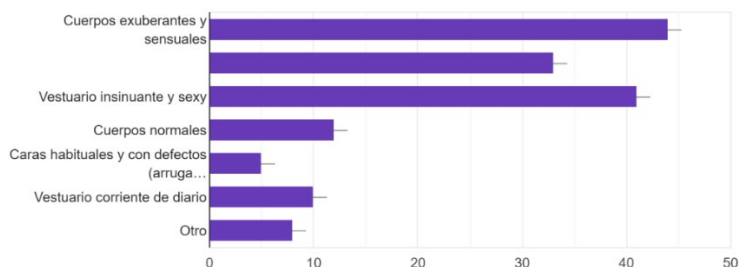
Fuente: Elaboración propia

Se puede observar que la mayoría afirma que en los juegos que suelen jugar hay una proporción semejante de hombres y mujeres. Después de eso el dato más significativo es el de que predominan más los protagonistas masculinos que los femeninos.

Figura 7:

A continuación, señala que tipos de representaciones femeninas son más comunes (elige más de uno)

59 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Recuento:

Cuerpos exuberantes y sensuales: 44

Caras angelicales con ojos grandes: 33

Vestido insinuante y sexy: 41

Cuerpos normales: 12

Caras habituales y con defectos: 5

Vestuario corriente de diario: 10

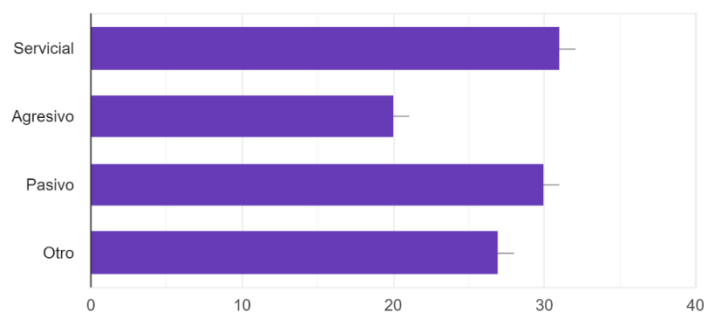
Otro: 8

En este apartado se puede observar que la mayoría encuestada afirma que en los juegos que suelen jugar hay representaciones poco realistas donde predominan más los cuerpos exuberantes y los vestuarios insinuantes y sexys. Con lo cual aquí tenemos una percepción acerca de cómo se ven las mujeres dentro de los videojuegos.

Figura 8:

¿Qué rol crees que desempeñan las mujeres en los videojuegos en la mayoría de casos? (elige más de uno)

59 respuestas



Fuente: Elaboración Propia

Recuento:

Servicial: 31

Agresivo: 20

Pasivo: 30

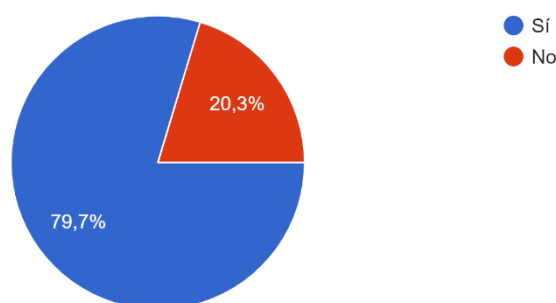
Otro: 27

En esta pregunta la mayoría de encuestados afirmó que los roles perpetuados por las mujeres en los videojuegos eran en su mayoría Servicial y Pasivo, quedando en segundo lugar el rol Agresivo.

Figura 9:

Por último ¿Crees que debería haber cambios en la imagen de las mujeres en los videojuego?

59 respuestas



Fuente: Elaboración propia

En este apartado la mayoría de las personas afirman que debería haber cambios significativos en la representación de las mujeres en contraste con la minoría que niegan estos cambios y que no creen que sean necesarios.

Preguntas ambiguas (respuesta libre)

¿Cuánto tiempo le sueles dedicar a la semana en horas?

La mayoría de encuestados, el 23% coincidieron en que de 10 a 30 horas semanales son las que destinan a su ocio de videojuegos, muy seguidos de un 22% que lo destinaba solo de 0 a 9 horas, siendo un 5% los únicos que juegan más de 40 horas semanales.

¿Juegas solo/a? ¿Cuánto tiempo?

Un 27% juega solo menos de 1 hora- 9 horas, frente a un 13% que juegan solos más de 10 horas semanales, habiendo solo un 6% que afirmaba que nunca jugaban solos, y un 2% que su respuesta era más ambigua y dependía de varios factores.

¿Juegas acompañado/a? ¿Cuánto tiempo?

Coincidiendo con la anterior pregunta, la mayoría de encuestados, un 25% juegan acompañados entre menos de 1 o 9 horas, coincidiendo también un 13% que juega acompañados más de 10 horas, habiendo un 5% que nunca juegan acompañados, frente a un 8% que contestaban de manera ambigua, sin un resultado concreto.

Si es así, explica brevemente la situación vivida y en qué juego (En alusión a la pregunta “¿Te has sentido alguna vez atacado/a discriminado/a de algún juego?”)

En este apartado se ha podido comprobar que un número significativo ha señalado el juego *League of Legends* como uno de los más problemáticos y donde más se han repetido casos de discriminación o acoso, tanto hombres como mujeres, distinguiendo el tipo de acoso ya que a los hombres los insultos son debido a su habilidad en el juego y a las mujeres simplemente por su condición de mujer. En el caso de las mujeres se han registrado testimonios bastante alarmantes como las amenazas de muerte recibidas por una mujer en el juego *Dead by Daylight* además de insultos, los comentarios machistas y sexuales a una jugadora de *Pokemon Go* (este caso es muy alarmante ya que es de los pocos juegos que requieren interacción en vivo y la jugadora puede vivir una situación bastante peligrosa en contraste con una que juegue desde su casa) e incluso la simulación de violación a su personaje recibida por una jugadora de *Grand Theft Auto 5 Online*.

También se han podido observar testimonios de chicas que afirman que si se descubre su condición de mujer los jugadores masculinos intentan un acercamiento hacia ellas no deseado afirmando que usan el chat de juego para ligar.

¿Qué crees que es necesario cambiar o mejorar en los videojuegos con respecto a los papeles asignados a hombres y a mujeres?

Casi todos demandan mayor presencia femenina en los videojuegos y que esta presencia no sea tan sexualizada ni tenga una apariencia irreal, también demandan personalidades más reales y acordes, protagonistas más humanos con sus sentimientos y con sus errores. Hay pocos comentarios que no vean necesario estos cambios, también aluden a un cambio de mentalidad tanto de los jugadores como de los propios diseñadores.

4.2 Focus Group

Para la investigación cualitativa se optó por la herramienta del *Focus group*, en este caso se realizó dos Focus Group, uno dirigido a mujeres y otro dirigido a hombres. Para ambos focus group se plantearon dos partes de análisis:

La primera parte sería el debate-discusión de los integrantes, donde se les presentaron un total de 10 preguntas, no siendo las mismas para cada grupo.

La segunda parte lo constituía un ejercicio simple de análisis de imágenes en el cual se proyectaban 10 fotografías; cinco imágenes de cinco personajes femeninos de videojuegos y cinco imágenes de cinco personajes masculino.

A cada participante se le entregaba una lista con una serie de adjetivos, los mismos para cada personaje y debía señalar los 3 que más le parecían que se adecuaba a cada personaje (sin necesidad de conocerlo de antemano) con la posibilidad de marcar o añadir adjetivos secundarios.

La ciudad donde se realizaron ambos Focus Group fue Segovia capital, el lugar el Campus María Zambrano. Los integrantes eran todos estudiantes (pero no todos de la misma universidad-centro) y sus edades estaban comprendidas entre los 20-25 años.

Las transcripciones completas de ambos Focus Group se encuentran en el Anexo.

4.2.1 *Focus group* mujeres

El focus group femenino fue llevado a cabo el 30 de abril a las 11:30 en la Universidad María Zambrano en el seminario 214. El total de integrantes lo conformaron 4 chicas. El ambiente fue cordial y cercano debido a la privacidad aportada por el aula-seminario sin tener ninguna interrupción de ningún tipo.

En el focus group se pudo observar varios perfiles de integrantes, habiendo el espontáneo, el tímido y callado, el que monopolizaba la conversación y el que daba aportes puntuales.

En el focus group se les plantearon preguntas acerca de los videojuegos que jugaban, si jugaban solas o acompañadas, si habían recibido tratos inapropiados o habían sido favorecidas por su condición de mujer por parte de otros jugadores, si estaban de acuerdo con la imagen femenina que presentan los videojuegos y que harían para cambiar el acoso que reciben las mujeres en los videojuegos.

Juegos habituales

Según las listas obtenidas por las cuatro entrevistadas, las chicas juegan una variedad de juegos sin centrarse en un género en concreto o en una sola plataforma. Aunque en su mayoría sean juegos calificados como masculinos o dirigidos a un público masculino, figuran también en su lista algunos de los denominados “Juegos rosa” como el Corazón de Melón o Eldarya, con lo cual esto indica que los juegos rosa tienen cierta aceptación en las chicas y por ello a pesar de ser muy estereotipados aún pueden ser apreciados por el sector femenino.

Primer contacto con los videojuegos

En su totalidad todas afirmaron que su interés por los videojuegos y sus primeras consolas fueron a partir de la infancia. Todas sostuvieron que de niñas empezaron a jugar a los videojuegos, con lo cual esto sitúa la infancia como la etapa más habitual para la iniciación en el mundo de los videojuegos.

En cuanto a la interacción con el resto de los jugadores...

La mayoría afirmaron que cuando se conoce su faceta de jugadoras en general la gente se asombra o lo percibe como algo extraño y poco inusual. Aquí aparece la denominación de *friki* a las chicas por jugar a videojuegos. En el focus group admitieron que muchas veces no es por ofender o porque no le guste al resto de gente sino porque no son conscientes de esa realidad o no se lo esperan.

También resaltaron el hecho de que por ser mujer y jugar a videojuegos a muchos les puede parecer un rasgo atractivo o de interés por parte de muchos hombres.

Pseudónimos, nombres de usuario (*nicks*)

A la hora de renombrar o buscarse un nombre en sus perfiles de juego, la mayoría han asegurado que suelen usar un nombre femenino y que las identifica como chicas, mostrando que no tienen ningún miedo o reparo por ello cuando juegan. En cuanto al uso de micrófonos o no los usan o solo los utilizan cuando están en un entorno conocido (con amigos o con su grupo habitual de juego). En la anécdota que contó Persona 4;

Persona 4: Yo de este tema solo decir que en mi escuela nos daban muchas charlas al respecto para evitar el acoso online y me acuerdo que una vez que vino un guardia civil que se supone que tienen que dar consejos en plan que estén bien, lo primero que dijo fue :“A ver que tampoco hace falta que os pongáis nombres como “Gatita sexy” porque no hace falta que sepan que eras una mujer” En primer lugar te decía directamente ya que si eras mujer era “No no, es que si eres mujer el primer nombre que te vas a poner es Gatita Sexy” a ver que eres mujer, y en segundo lugar el problema no eran los que se metían contigo sino el hecho de ser mujer.

Se aprecia una generalización muy banal acerca de la mentalidad o de la forma de identificarse de una chica en un videojuego, el hecho de que este consejo venga de una institución importante y respetada es un toque de atención acerca de la educación recibida en cuanto al tratamiento del ciberbullying en los colegios.

Una de ellas destacó que sí ha vivido casos jugando a *League of Legends* que al descubrir que era una chica trataban de acercarse a ella o de flirtear solo por el hecho de ser chica y jugar al LoL.

Comportamientos

La mitad de las encuestadas aseguraron que si recibieron o han recibido insultos y agresiones verbales hacia ellas cuando descubrían el resto de los jugadores que eran mujeres mientras jugaban, e incluso con amigos y gente cercana. La Persona 1 admitió que cuando sus amigos trataron de enseñarle a jugar se desquiciaban o perdían la paciencia porque no lo hacía correctamente.

Imagen femenina de los videojuegos

En lo referente a la imagen femenina en los videojuegos, la mitad afirmaron que los personajes femeninos no eran de su agrado debido a su representación física y al vestuario que suelen portar en los videojuegos, refiriéndose a la ropa provocativa o a las diferencias entre una armadura femenina y una masculina. Al mismo tiempo admitieron que aceptan y les parece bien los juegos donde tu creas a tu personaje y los personalizas de manera que si quieres que tu personaje tenga una apariencia más provocativa sea por tu propia elección y no por imposición del propio juego.

También denunciaron la escasa participación de personajes femeninos en ciertos juegos (*Grand Theft Auto* y *Dragon Ball Game*) y en otros alabaron que hubiera diversidad tanto de personajes femeninos y de distintas apariencias.

Publicidad y Merchandising

En términos de publicidad y merchandising, solo una de ellas admitió seguir al día el *merchandising* del juego *League of Legends*, el resto no mostró ningún interés en este aspecto salvo la Persona 3 que admitió que solo la atraían las carátulas de juegos de terror, alegaron que la mayoría de los juegos tienen los mismos diseños y que por eso no llamaban su atención. Tampoco resaltaron ninguna imagen impactante de ningún juego que les haya llamado la atención.

Roles de género y estereotipos

Acerca de este tema señalaron que los juegos donde más se repetían roles de género eran los de la factoría Disney, señalando en especial la saga de *Kingdom Hearts* (una de ellas matizó una escena del último juego donde el protagonista debía salvar a un montón de civiles y la mayoría eran mujeres y niños).

En cuanto al juego que más se ha mencionado, *League of Legends*, han destacado que la mayoría de los personajes femeninos cumplen el rol de *support**, siendo este un estereotipo arraigado de los géneros *MOBA** donde la mujer ayuda a su compañero en vez de tener un rol activo.

Otro juego que destacaron la ausencia femenina fue la saga de *Final Fantasy*, en la que no hay casi protagonistas femeninas en sus juegos. También se habló del tema de los “*Juegos Rosa*” como *Corazón de Melón* y *Eldarya* que siendo enfocados a chicas tienen una temática muy discutible y unos objetivos de juego banales y algo machistas, destacando también los juegos de móviles de citas donde la ropa es poco variada y muy sexista.

Imagen femenina en los videojuegos II

Volviendo al tema de la representación de la mujer, afirmaron que no se sentían conformes con la imagen de la mujer, pero en cambio la de los hombres no les desagradaba, aquí podemos ver que si hubiera igualdad en ambos sexos no habría tanto problema en vez de poner solo a unos con una imagen sexualizada y a otros no. También aseguraron que en los juegos se sexualiza a la mujer y tratan las escenas de sexo de manera muy poco realista, aunque una de ellas admitió que en el caso de *God of War*, no había censura en los pezones femeninos, percibiendo por ello un trato más igualitario en ese sentido.

Cooperación y trato personal

En esta parte se les planteó la cuestión de un juego donde se hayan sentido cómodas y a gusto con el trato recibido y que se las tratara de iguales. Por lo general la mayoría no supo nombrar un juego en el cual se hayan sentido así, pero tampoco han vivido una situación de ser favorecidas por su condición de mujer en ningún juego. Persona 1 destacó de nuevo que en el *LoL* ha

evolucionado un poco más en el panorama donde la mayoría de las situaciones si saben que eres una chica no le dan importancia.

Posibles soluciones para el acoso a las mujeres en los videojuegos

Por último, las integrantes del *focus group*, achacaron dos problemas principales dentro de la industria de los videojuegos, que tienen la mayor parte de la influencia hacía al acoso a las mujeres, una de ellas es la representación femenina ya discutida anteriormente y la que más han matizado es la mentalidad de los jugadores. La solución que más han propuesto es el método de *baneo*⁴ habitual en la mayoría de los juegos pero que sea más estricta y prohibitiva para todos aquellos que agreden verbalmente y acosen a alguien. También mencionaron una mayor participación y actividad de las mujeres en los entornos profesionales para así incluirlas en las grandes competiciones y permitirles participar al igual que a los hombres.

4.2.2 Focus group chicos

El Focus group masculino fue llevado a cabo 3 de mayo a las 17:30 en la Universidad María Zambrano en el aula 10. Los integrantes del grupo fueron en total 5 chicos, teniendo también un ambiente cordial y educado entre ellos, sin ningún ataque o necesidad de mediar una discusión, en este caso apenas se pueden clasificar debido a que no había ninguno que monopolizara la conversación ni tampoco un integrante tímido o callado como en el caso anterior. En el caso del focus group masculino se hicieron varias preguntas distintas de las que se plantearon en el focus group femenino para conocer la interacción que tenían con jugadoras o si habían observado ellos mismos algún ataque o comentario ofensivo a alguna jugadora. El resto de las preguntas fueron las mismas que se plantearon a las chicas.

Juegos habituales

En los tipos de juegos, los chicos destacaron como predilectos los *Shooter*, los juegos deportivos como el *FIFA*, señalando varios con juegos como *Super Mario Bros* o *Pokémon*, siendo de los pocos juegos que coincidían con los

⁴ Prohibición de jugar

mencionados en el focus group dedicado a las chicas, teniendo aquí un juego común de ambos géneros, pudiendo señalar ambos juegos como dirigidos a ambos géneros o como juegos neutros.

Primer contacto con los videojuegos

Todos señalaron el periodo de la infancia como el inicio de su afición por los videojuegos. La edad mínima a la que empezaron algunos fue a los 5 años mientras que el resto afirmó edades comprendidas entre los nueve años, pero todos coincidieron en señalar la infancia como su primera toma de contacto con las consolas.

En cuanto a la interacción con el resto de los jugadores... (en especial mujeres)

La mayoría admitieron que no conocían a muchas chicas que jugaran a videojuegos activamente. Destacaron que las pocas que conocían se limitaban a juegos de móviles y muy pocas que tuvieran distintas consolas y les dedicaran tiempo a jugar con ellas. En cuanto a ellos si jugaban con más chicas solo dos destacaron que jugaba con al menos una chica, uno en su grupo de amigos de juegos establecido y el otro con una amiga con la que juega diariamente a *Fortnite*, los demás comentaron varias situaciones en las que si se reunían con amigos y había alguna chica con ellos si pudiera darse la posibilidad de que acabara jugando con ellos pero solo en situaciones esporádicas. Como tal cuando juegan tanto con amigos físicamente y online no suelen haber chicas en sus grupos de juego.

Trato a la mujer en los videojuegos

En el tema de la discriminación y acoso a las mujeres en los videojuegos, la mayoría de los chicos negaron presenciar insultos a mujeres en especial, todos afirmaron que insultos hay en todos los juegos online, algunos dijeron que si los hubo en su presencia que igual no se percataron de ello. Solo uno afirmó que había insultos de razón de género en el *Parchís online* y que muy intensos.

En el panorama de los *eSports*, de la falta de equipos femeninos, los chicos lo achacaron al ambiente masculino que reina en los videojuegos y que estos están dirigidos más a un público masculino que a uno femenino y que ocurre como en otros ámbitos deportivos, que se presta más atención a los equipos masculinos que a los femeninos. Uno de ellos destacó que también es un motivo estadístico, que probablemente de cuarenta profesionales masculinos haya solo una chica,

y que por datos tan bajos es por lo que apenas hay equipos femeninos profesionales.

Imagen masculina de los videojuegos

Acerca de este tema, la mayoría dijo no sentirse reflejados con las representaciones masculinas que ofrecen los videojuegos de sus personajes. Varios señalaron disfrutar al manejar varios personajes ya sea por su personalidad, físico o historia, pero no veían una representación fiel de una persona normal en los videojuegos. Uno destacó que había una idealización parecida a las de las películas, que aunque fueran humanos no tenían cualidades físicas creíbles que pudiera realizar una persona normal de a pie. También destacaron el hecho de que con la personalización integrada de algunos juegos es más posible crear a alguien más a tu gusto que los personajes establecidos por el propio juego y que esa posibilidad era más cercana a verse reflejado en un videojuego.

Impactos en los videojuegos

De los juegos que indicaron que les impactaron por el contenido de estos nombraron a sagas de juegos como *Grand Theft Auto*, por las pantallas de carga que tenían imágenes muy descaradas y por la posibilidad de visitar prostíbulos en el propio juego, *Tekken* por personajes como *Nina Williams* que por su indumentaria y a la hora de atacar se le podía ver parte de su ropa interior, *Dark Souls* por un personaje -jefe final- femenino que tenía una delantera exagerada y por último algún personaje de *Fortnite* que tenía un escote muy pronunciado. Uno de ellos dio como explicación el querer imitar a la televisión o a las películas y que por querer hacer un personaje visualmente atractivo suelen caer en exageraciones solo para atraer al público.

Roles de género de los videojuegos

En este aspecto, los juegos que más señalaron que perpetuaban roles de género eran los de *Mario Bros*, por *Peach* y *Daisy*, que solo hay esos dos personajes femeninos y son princesas, dando a entender solo que las mujeres deben ser princesas en ese juego. Los de fútbol y deportes también aunque destacaron que en el FIFA ya hay equipos femeninos, volvieron a nombrar de nuevo el *Grand Theft Auto*, por todo lo comentado anteriormente (trato de la mujer como objeto, presentándola como una prostituta)

En general señalaron como el género de los juegos de acción como el que más perpetuaba roles de género en los juegos y para ellos suelen ser los que más estereotipos presentan.

Imagen de la mujer en los videojuegos

La mayoría admitió que la representación de las mujeres en los videojuegos apenas les afectaba. Alguno comentó que si fuera una mujer igual le molestaría más pero que siendo hombre no le daba importancia. La gran parte de ellos comentaron que pasa o pasaba desapercibida las representaciones de las mujeres en los videojuegos hasta ahora que con el boom del feminismo tienen una mayor repercusión. También alegaron por el cambio de época, que quizás antes no se habrían dado menos cuenta de ello.

Posibles soluciones para el acoso a las mujeres en los videojuegos

Por último, casi todos coincidieron en que es un tema de educación y cultura, y como solución a largo plazo propusieron que hubiera más concienciación desde niños y que fuera impartida en las escuelas. También comentaron que cuanto más participación hubiera por parte de la mujer habría mayor aceptación de esta en las comunidades *gamer* así como en los equipos profesionales. Otro aspecto que comentaron es que muchas veces lo que alguien muestra online no quiere decir que lo piense de verdad y que muchas conversaciones y discusiones en los chats de los juegos más tarde se olvidan y no se tienen en cuenta, lo que caracteriza la fugacidad de las partidas y de las impresiones recibidas en los videojuegos.

2ª Parte Focus Group: Análisis de Imágenes

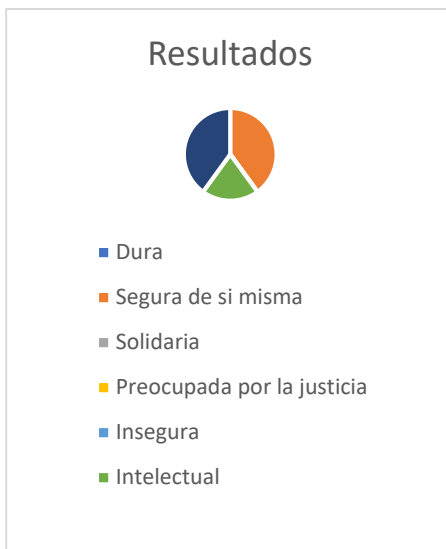
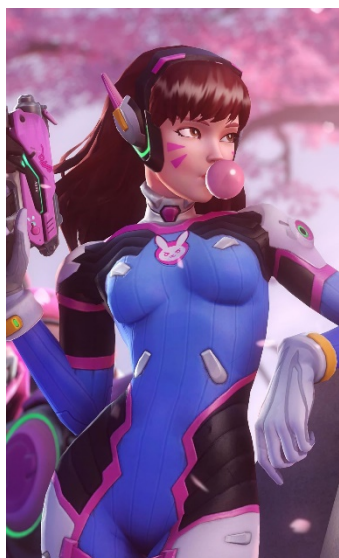
En la segunda parte del Focus group se realizó un ejercicio práctico de análisis de personajes, sacado de la Guía Didáctica para Análisis de videojuegos (2004) (p: 19-25) de la que se cambiaron las imágenes del ejercicio por unas de personajes más actuales.

Las imágenes fueron proyectadas y analizadas al momento en el mismo focus group después del debate inicial.

Los resultados del ejercicio fueron los siguientes:

Análisis de cinco imágenes de cinco protagonistas femeninas, focus group femenino

Ejemplo 1º DVA OVERWATCH



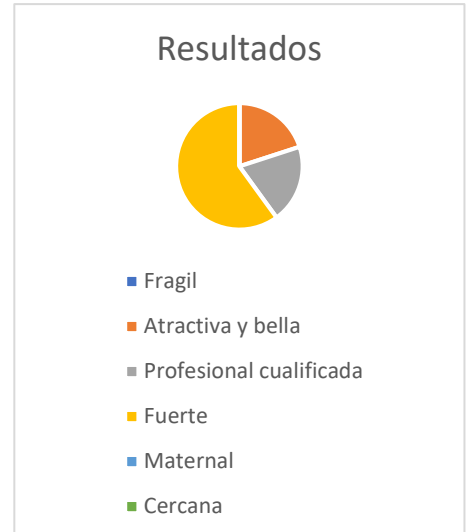
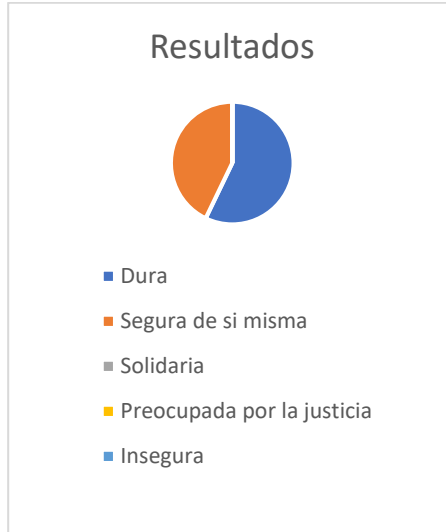
Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	0
Atractiva y bella	4
Profesional cualificada	1
Fuerte	0
Maternal	0
Cercana	0
Dura	0
Segura de sí misma	2
Solidaria	0
Preocupada por la justicia	0
Insegura	0
Intelectual	1
Tierna	3

En el primer ejemplo las cuatro coincidieron en señalar al personaje *como Atractiva y bella*, siendo el rasgo más repetido en todos los ejercicios realizados, el segundo rasgo que más identificaron fue *Tierna*, seguido de *Segura de sí*

misma y en últimos puestos *Profesional cualificada e Intelectual*. Añadieron como rasgos secundarios en otros casos *Segura de sí misma, Dura, Profesional cualificada, Intelectual y Preocupada por la justicia*, añadiendo además un nuevo adjetivo: *Inocente*; en un solo caso.

Ejemplo 2º IVY VALANTINE SOUL CALIBUR VI



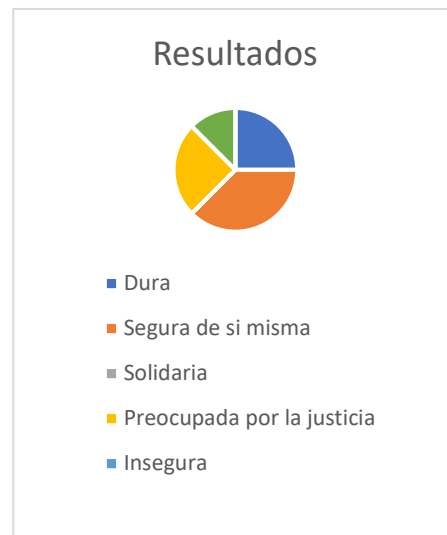
Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	0
Atractiva y bella	1
Profesional cualificada	1
Fuerte	3
Maternal	0
Cercana	0
Dura	4
Segura de sí misma	3
Solidaria	0
Preocupada por la justicia	0
Insegura	0
Intelectual	0
Tierna	0

En este caso el rasgo que más coincidieron entre las 4 integrantes del *focus group* fue *Dura*, en segundo lugar resaltaron *Fuerte y Segura de sí misma* y

quedando en menos utilizados *Atractiva y Bella* y *Profesional Cualificada*. Añadieron de la lista en un caso *Atractiva y Bella* como secundario y en otro caso anoto como añadido personal *Hipersexualizada*.

Ejemplo 3º ALOY HORIZON ZERO DAWN



Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	0
Atractiva y bella	2
Profesional cualificada	0
Fuerte	2
Maternal	0
Cercana	0
Dura	2
Segura de sí misma	3
Solidaria	0
Preocupada por la justicia	2
Insegura	0
Intelectual	1
Tierna	0

En este caso hay más variedad de opiniones, siendo *Segura de sí misma* el rasgo más estacado, habiendo menos mayoría y repitiendo menos adjetivos que en los anteriores casos habiendo más variedad de discrepancias. En este caso solo una persona añadió uno más de la lista, siendo *Preocupada por la Justicia* un adjetivo secundario.

Ejemplo 4º JULIET STARLING LOLLIPOP CHAINSAW

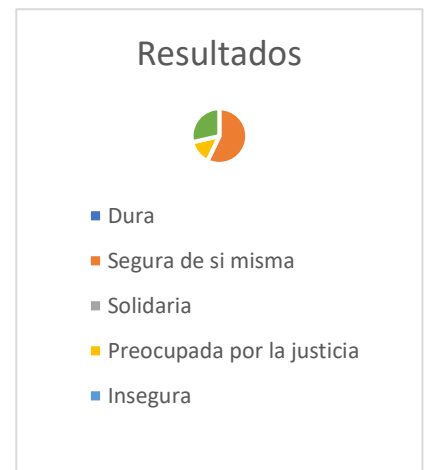


Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	2
Atractiva y bella	3
Profesional cualificada	1
Fuerte	1
Maternal	0
Cercana	0
Dura	3
Segura de sí misma	2
Solidaria	0
Preocupada por la justicia	0
Insegura	0
Intelectual	0
Tierna	0

En este ejemplo los adjetivos que más utilizaron para definir a este personaje son *Atractiva y bella* y *Dura*, quedando en menos utilizados *Segura de sí misma* y *frágil*, y como menos comunes *Profesional cualificada* y *Fuerte*. En este caso añadieron por su cuenta varias chicas *Descarada* y otra *Hipersexualizada*, varias hicieron hincapié en que su belleza provenía de su vestuario y apariencia sexy e insinuante más que porque fuera bella o con rasgos atractivos.

Ejemplo 5º **EMILY KALDWIN DISHONORED 2**



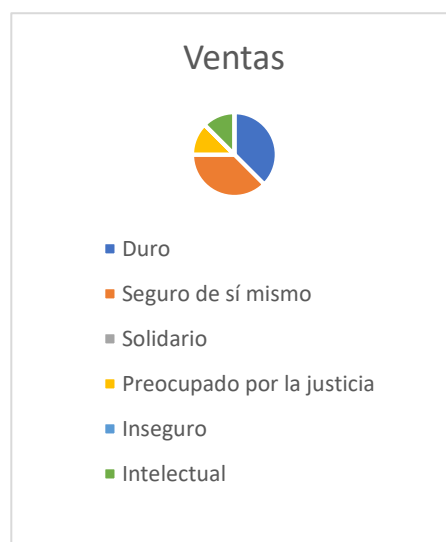
Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	0
Atractiva y bella	2
Profesional cualificada	2
Fuerte	1
Maternal	0
Cercana	0
Dura	0
Segura de sí misma	4
Solidaria	0
Preocupada por la justicia	1
Insegura	0
Intelectual	2
Tierna	0

Por último en este ejemplo todas coincidieron en que el rasgo *Segura de sí* misma era uno de los que más definían a este personaje, el resto de los adjetivos no tuvieron demasiadas coincidencias, repitiendo el mismo número en el recuento *Atractiva y bella, Profesional cualificada e Intelectual*, quedando como rasgos menos elegidos *Preocupada por la justicia y Fuerte*. Una de ellas señalo como adjetivos secundarios los siguientes: *Profesional Cualificada, Fuerte y Dura*.

Análisis de cinco imágenes de cinco protagonistas masculinos, focus group femenino

Ejemplo 1º **NATHAN DRAKE UNCHARTED**

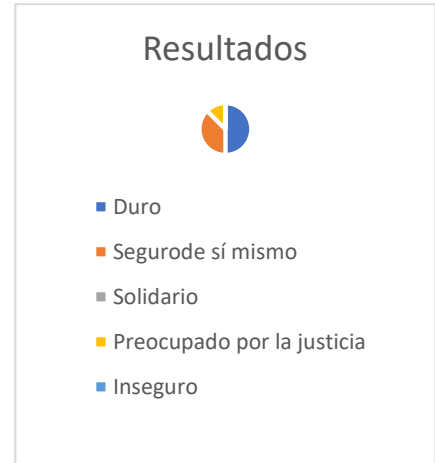


Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	0
Atractivo y bello	1
Profesional cualificado	0
Fuerte	2
Paternal	0
Cercano	1
Duro	3
Seguro de sí mismo	3
Solidario	0
Preocupado por la justicia	1
Inseguro	0
Intelectual	1
Tierno	0

En este ejemplo hay dos adjetivos que han sido más utilizados que son *Duro* y *Seguro de sí mismo*, en segundo lugar dos chicas han coincidido en *Fuerte* y el resto se ha dividido por más de una opción. También han añadido todas por su parte más adjetivos, coincidiendo dos en *Machito* y *Malote*, *Prepotente* y otra que matiza con “*El típico tío que se cree el puto amo*”. Una de ellas dejó su aclaración en *Atractivo* y *bello* como sensación que quiere dar el propio personaje.

Ejemplo 2º KRATOS GOD OF WAR



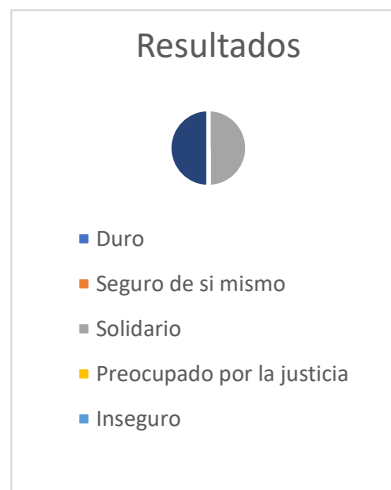
Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	0
Atractivo y bello	0
Profesional cualificado	0
Fuerte	4
Paternal	0
Cercano	0
Duro	4
Seguro de sí mismo	3
Solidario	0
Preocupado por la justicia	1
Inseguro	0
Intelectual	0
Tierno	0

En el ejemplo 2º todas coinciden con los adjetivos de *Fuerte* y *Duro*, siendo *Seguro de sí mismo* el segundo más elegido, a excepción de una chica que marcó *Preocupado por la justicia*.

Dos chicas marcaron además como adjetivos añadidos *Malote/ Machito* y *Malote/ Malo de la película*.

Ejemplo 3º SORA KINGDOM HEARTS III

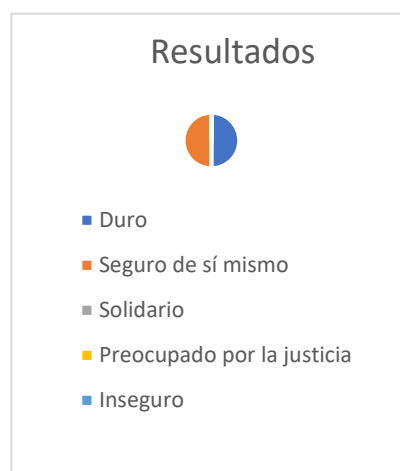
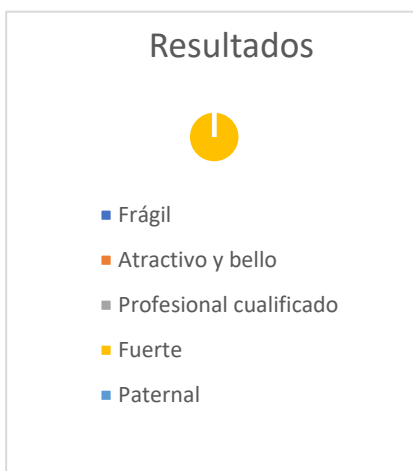


Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	1
Atractivo y bello	1
Profesional cualificado	0
Fuerte	0
Paternal	0
Cercano	2
Duro	0
Seguro de sí mismo	0
Solidario	4
Preocupado por la justicia	0
Inseguro	0
Intelectual	0
Tierno	4

En esta ocasión ha ocurrido lo mismo que con el ejemplo anterior pero con adjetivos completamente opuestos al del ejemplo anterior, todas las integrantes del *focus group* concuerdan en *Solidario* y *Tierno*, quedando en segundo lugar *Cercano* y excepciones como *Frágil* y *Bello*. En anotaciones posteriores han señalado como *Atractivo* y *bello* y una de ellas ha señalado que el diseño de este personaje le parece bonito.

Ejemplo 4º JIN KAZAMA TEKKEN 7

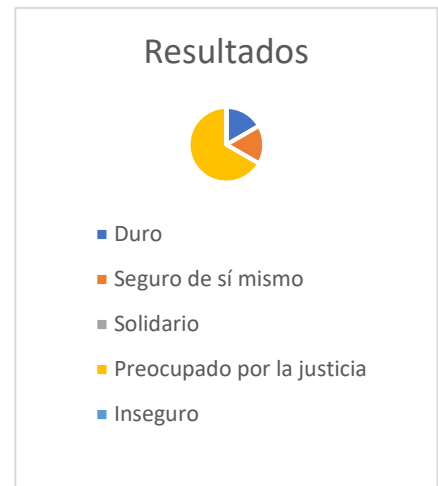


Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	0
Atractivo y bello	0
Profesional cualificado	0
Fuerte	4
Paternal	0
Cercano	0
Duro	4
Seguro de sí mismo	4
Solidario	0
Preocupado por la justicia	0
Inseguro	0
Intelectual	0
Tierno	0

Este ejemplo ha sido en el que todas han coincidido completamente, siendo los adjetivos *Fuerte*, *Duro* y *Seguro de sí mismo* los que más han coincidido las 4 integrantes del focus group. Al igual que en ejemplos anteriores han señalado como aportación propia *Malote/Machito* para definirle mejor.

Ejemplo 5º LINK THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS



Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	0
Atractivo y bello	0
Profesional cualificado	1
Fuerte	2
Paternal	1
Cercano	2
Duro	0
Seguro de sí mismo	1
Solidario	0
Preocupado por la justicia	4
Inseguro	0
Intelectual	0
Tierno	0

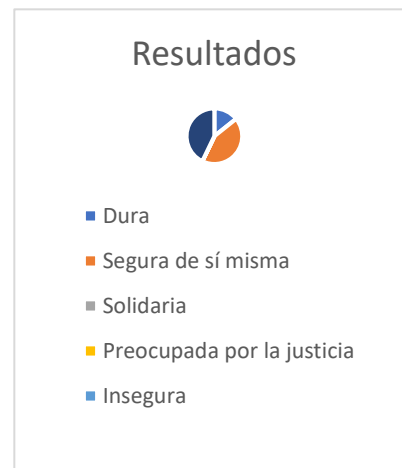
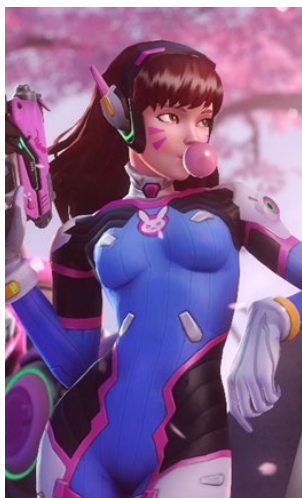
Por último en este caso el adjetivo con el que más de acuerdo han estado los integrantes de este focus group es *Preocupado por la justicia*, el resto de las opiniones han señalado diversos adjetivos variados, repitiéndose en dos ocasiones *Cercano* y *Fuerte*, y habiendo opiniones dispares que han señalado *Profesional cualificado*, *Paternal* y *Seguro de sí mismo*.

Observaciones

Durante la proyección de las imágenes para analizar se observaron varias reacciones en cuanto a los personajes tanto masculinos como femeninos. El ejemplo 3 del caso femenino generó mucho asombro y sorpresa por su imagen sexualizada y ligera de ropa, el ejemplo 3, en cambio generó respuestas positivas y de aceptación y agrado. El ejemplo 4 en cambio generó también respuestas negativas por su apariencia y atuendo (aunque dieron el visto bueno a ciertos elementos de su apariencia) y por último el ejemplo 5 fue muy bien aceptado y recibido por los miembros del focus group siendo quizás el ejemplo para analizar que más les gustó estéticamente.

Análisis de cinco imágenes de cinco protagonistas femeninas, focus group masculino

Ejemplo 1º **DVA OVERWATCH**



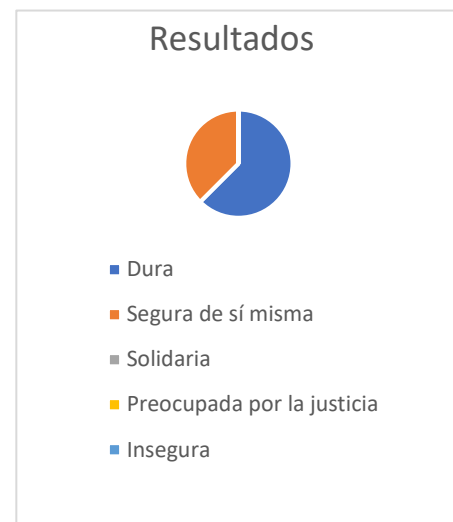
Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	0
Atractiva y bella	5
Profesional cualificada	1
Fuerte	0
Maternal	0
Cercana	2
Dura	1
Segura de sí misma	3
Solidaria	0
Preocupada por la justicia	0
Insegura	0
Intelectual	0
Tierna	3

En el primer ejemplo todos los integrantes del *focus group* coincidieron todos en señalar al personaje como *Atractiva y bella*, siendo este el rasgo que más se ha repetido en todos los análisis, seguido de *Tierna* y *Segura de sí misma* como los

más votados y en menor medida *Cercana* y por último *Dura* y *Profesional cualificada*.

Ejemplo 2º IVY VALANTINE SOUL CALIBUR VI



Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	0
Atractiva y bella	2
Profesional cualificada	0
Fuerte	5
Maternal	0
Cercana	0
Dura	5
Segura de sí misma	3
Solidaria	0
Preocupada por la justicia	0
Insegura	0
Intelectual	0
Tierna	0

En este ejemplo se puede observar claramente que los 5 integrantes han coincidido en el adjetivo de *Fuerte* y *Dura*, siendo el más repetido, le sigue

después *Segura de sí misma* y *Atractiva y bella*. Como anotaciones aparte, uno de los integrantes señaló además *Bella y atractiva* y *Preocupada por la justicia* como segunda opción.

Ejemplo 3º ALOY HORIZON ZERO DAWN



Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	0
Atractiva y bella	0
Profesional cualificada	0
Fuerte	1
Maternal	0
Cercana	0
Dura	2
Segura de sí misma	5
Solidaria	1
Preocupada por la justicia	5
Insegura	0
Intelectual	1
Tierna	0

Aquí podemos comprobar que los adjetivos que más se han repetido en el análisis son Preocupada por la justicia y *Segura de si misma*, seguido de *Dura* y habiendo menciones individuales a *Fuerte*, *Solidaria* e *Intelectual*. En las anotaciones aparte figuran *Intelectual*, *Cercana*, *Atractiva* y *bella* y *Profesional Cualificada*.

Ejemplo 4º **JULIET STARLING LOLLIPOP CHAINSAW**

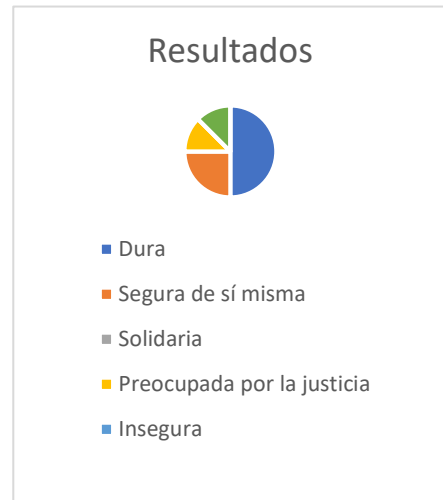
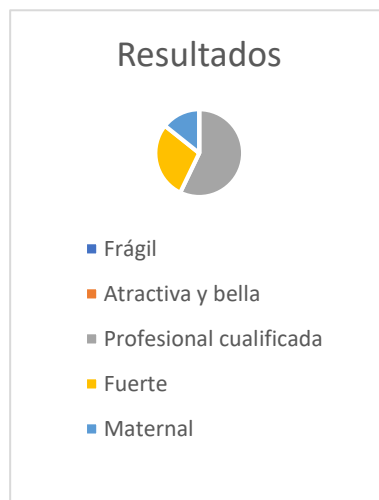


Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	2
Atractiva y bella	5
Profesional cualificada	0
Fuerte	1
Maternal	0
Cercana	0
Dura	2
Segura de sí misma	3
Solidaria	0
Preocupada por la justicia	0
Insegura	0
Intelectual	0
Tierna	2

En este ejemplo el adjetivo que más ha predominado en la elección de los análisis ha sido *Atractiva y bella* en su totalidad por todos los integrantes, seguido de *Segura de sí misma*, los adjetivos que menos se han repetido son *Frágil*, *Dura*, *Tierna* y el que menos *Fuerte*. Las anotaciones aparte son *Frágil* y *Tierna* por parte de uno de los integrantes.

Ejemplo 5º **EMILY KALDWIN DISHONORED 2**



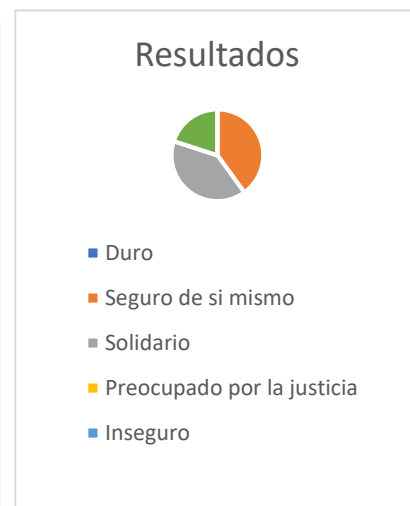
Recuento

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	0
Atractiva y bella	0
Profesional cualificada	4
Fuerte	2
Maternal	1
Cercana	0
Dura	4
Segura de sí misma	2
Solidaria	0
Preocupada por la justicia	1
Insegura	0
Intelectual	1
Tierna	0

Por último, en el ejemplo 5º, los integrantes del focus group han señalado a *Profesional cualificada* y a *Dura* siendo los adjetivos más repetidos, los que menos han coincidido son *Fuerte*, *Segura de sí misma* y por último *Preocupada por la justicia* e *Intelectual*. Dos de ellos señalaron aparte *Profesional cualificada*, *Segura de sí misma*, *Preocupada por la justicia* e *Intelectual*.

Análisis de cinco imágenes de cinco protagonistas masculinos, focus group masculino

Ejemplo1º **NATHAN DRAKE UNCHARTED**



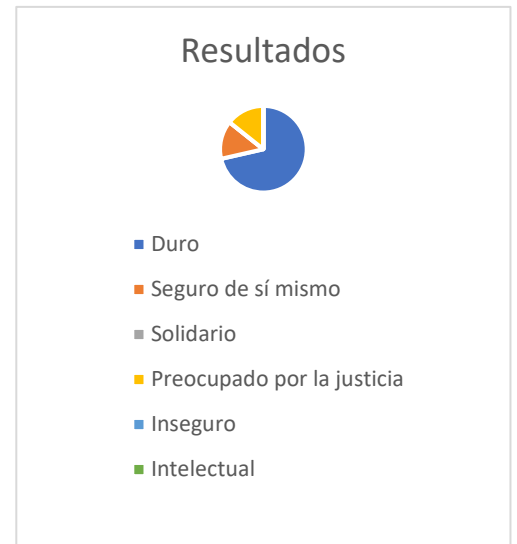
Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	0
Atractivo y bello	2
Profesional cualificado	1
Fuerte	4
Paternal	1
Cercano	1
Duro	0
Seguro de sí mismo	2
Solidario	1
Preocupado por la justicia	0
Inseguro	0
Intelectual	1
Tierno	0

Aquí casi todos coincidieron en el adjetivo fuerte pero se puede observar una variada elección de las diferentes elecciones posibles, siendo los segundos más

elegidos *Atractivo y bello* y *Seguro de sí mismo*. En los elegidos aparte figuran *Fuerte*, *Cercano* y *Seguro de sí mismo*.

Ejemplo 2º KRATOS GOD OF WAR



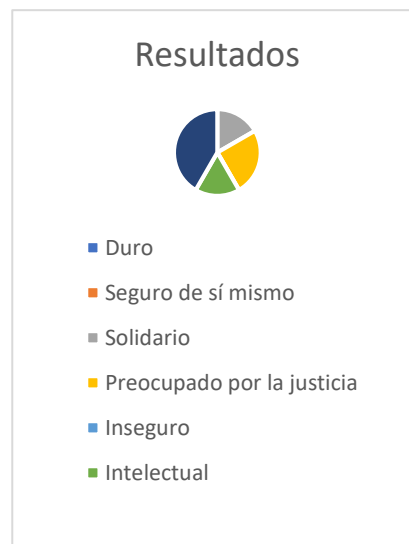
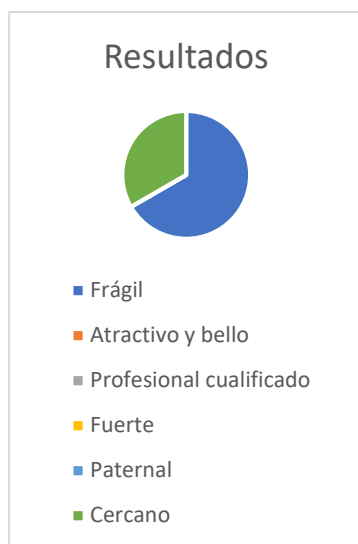
Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	0
Atractivo y bello	0
Profesional cualificado	3
Fuerte	5
Paternal	0
Cercano	0
Duro	5
Seguro de sí mismo	1
Solidario	0
Preocupado por la justicia	1
Inseguro	0
Intelectual	0
Tierno	0

En este ejemplo los 5 integrantes del focus group coinciden todos en los adjetivos de *Fuerte* y *Duro*, como los más representativos del personaje, después de

Profesional cualificado, quedando en últimos lugares *Seguro de sí mismo* y *Preocupado por la justicia*. En las anotaciones aparte se ha señalado *Seguro de sí mismo*.

Ejemplo 3º SORA KINGDOM HEARTS

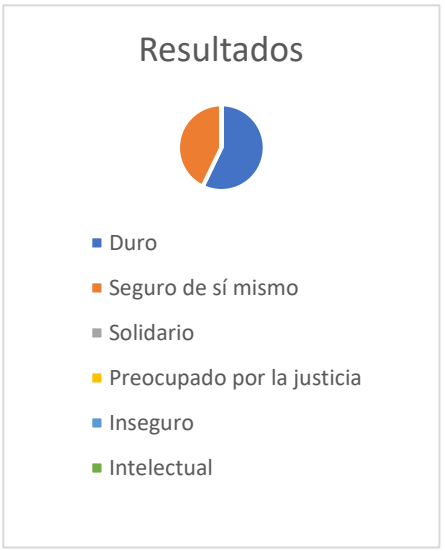
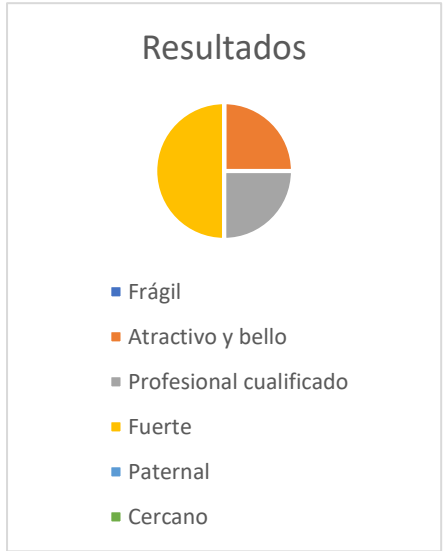


Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	2
Atractivo y bello	0
Profesional cualificado	0
Fuerte	0
Paternal	0
Cercano	1
Duro	0
Seguro de sí mismo	0
Solidario	2
Preocupado por la justicia	3
Inseguro	0
Intelectual	2
Tierno	5

En este ejemplo el adjetivo que más eligieron fue tierno en su mayoría, seguido de *Preocupado por la justicia*, repitiendo varias veces el patrón en *Frágil*, *Solidario* e *Intelectual*. Señalaron aparte de estos como principales; *Frágil*, *Preocupado por la justicia* e *Inseguro*.

Ejemplo 4º **JIN KAZAMA TEKKEN 7**

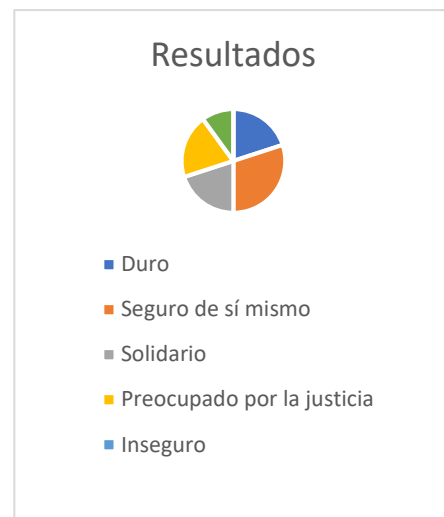


Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	0
Atractivo y bello	2
Profesional cualificado	2
Fuerte	4
Paternal	0
Cercano	0
Duro	4
Seguro de sí mismo	3
Solidario	0
Preocupado por la justicia	0
Inseguro	0
Intelectual	0
Tierno	0

En este caso se puede observar que los adjetivos más elegidos son *Fuerte* y *Duro*, seguido de *Seguro de sí mismo*, *Atractivo* y *bello* se repite en varias ocasiones incluida una anotación aparte.

Ejemplo 5° LINK THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS



Recuento:

Adjetivos	Número de veces repetidas
Frágil	0
Atractivo y bello	0
Profesional cualificado	2
Fuerte	1
Paternal	0
Cercano	0
Duro	2
Seguro de sí mismo	2
Solidario	2
Preocupado por la justicia	2
Inseguro	0
Intelectual	2
Tierno	0

Este ha sido el ejemplo con menos coincidencias, habiendo variedad de resultados sin haber ninguno mayoritario, probablemente por la apariencia o que la personalidad real de personaje puede resultar confusa y difícil de analizar a simple vista.

Observaciones

El ejemplo 1º del análisis de protagonistas femeninos es en el que más han coincidido con la lista de adjetivos elegidos ambos focus group, el que el adjetivo que más se ha repetido es el de *Atractiva y bella* por encima de los demás, lo que indica que a pesar del resto de las cualidades que puede tener ese personaje, su belleza es lo que más resalta por encima de ellas.

En el ejemplo 2º, coincidieron ambos con *Atractiva y bella* y *Fuerte*, pero en este caso el focus group femenino resaltó este ejemplo como muy hipersexualizado, ambos grupos se sorprendieron con el ejemplo pero en el caso de las chicas hubo mayor rechazo por su parte, por ello este ejemplo representa como la sexualización de las mujeres afecta más a las mujeres que a los hombres.

El ejemplo 3º fue uno de los que se resaltaron mayor variedad de adjetivos por parte de ambos grupos, en los que la mayoría eran adjetivos positivos referidos a la imagen que proyectaba sin necesidad de conocer su trasfondo o su jugabilidad.

El ejemplo 4º aporta varios puntos en común entre ambos grupos, ambos señalaron rasgos comunes como *Atractiva y bella*, *Dura y Segura de sí misma*, pero en el focus group femenino, al igual que con el ejemplo 2º, se le acusó de ser un personaje hipersexualizado y por ello toda la fuerza visual del personaje se debía a su vestuario insinuante más que por su personalidad o peso en la historia, por ello el resto de adjetivos elegidos o que pueda tener se queda en segundo plano.

El último ejemplo de personaje femenino, el personaje 5º generó una mayor aprobación en el focus group femenino que en el masculino, donde pasó más desapercibida. Los adjetivos más coincidentes entre ambos grupos fueron *Segura de sí misma*, *Profesional cualificada* e *Intelectual*. Este ejemplo al igual

que el ejemplo 3º su vestuario y apariencia dan una visión más variada de cómo puede ser percibido este personaje, en vez de dar una sensación vacía y banal, demuestra que puede aportar una gran variedad de percepciones acerca de su persona y no solo por su atractivo físico.

En el segundo análisis de protagonistas masculinos, el ejemplo 1º ambos grupos coincidieron en la identificación de la personalidad de este personaje como *Seguro de sí mismo, Fuerte e Intelectual*, en este caso las chicas añadieron *Machito/Malote* para completar la identificación. Esto nos dice que el público femenino ve a este tipo de personajes como excesivamente viriles y con un aura de superioridad, que al igual que los personajes sexualizados femeninos, esto se debe al deleite del jugador con el personaje.

Esto mismo se repite en el ejemplo 2º, que además de ser definido por ambos grupos *Fuerte y Duro* en su totalidad, en este caso se acentúa aún más su presencia viril y así queda reflejado en la comparativa de ambos grupos, en el que también se le añadieron de nuevo los adjetivos de *Malote/Machito* por parte del focus group femenino.

Al contrario que los ejemplos anteriores, el ejemplo 3º recibió connotaciones más suaves que el anterior, siendo *Tierno, Frágil, Solidario y Cercano* los adjetivos coincidentes en ambos grupos, esto nos dice que los personajes con una apariencia menos viril y más aniñada son más propensos a influir en que son menos fuertes y con personalidades menos agresivas que los anteriores ejemplos.

El ejemplo 4º fue tratado de la misma manera que los ejemplos 1º y 2º, coincidiendo ambos grupos en que *Fuerte, Duro y Seguro de sí mismo* son los adjetivos que más se pueden percibir en él. De nuevo el focus group femenino añadió *Machito y Malote* como en el resto de los casos, repitiéndose de nuevo las mismas afirmaciones que en los otros ejemplos.

Por último, el ejemplo 5º fue sin duda el que más ambigüedad creo en ambos grupos, exceptuando que en el focus group femenino se eligió el adjetivo *Preocupado por la justicia* como el más votado. Esto nos dice que este personaje es el que ofrece una visión más neutral en comparación con los cuatro ejemplos anteriores, ni se percibe como muy masculino y viril pero tampoco como

excesivamente aniñado o frágil. Pudiendo así complacer tanto a jugadores como a jugadoras.

5. REFLEXIONES Y CONCLUSIONES

La encuesta realizada nos ha revelado que, más de la mitad de los encuestados afirmaban haber recibido comportamientos agresivos en los videojuegos. Teniendo en cuenta que la mitad de las encuestados son mujeres podríamos afirmar que las mujeres son acosadas y discriminadas en los videojuegos por su condición de mujer.

Otras aportaciones de la encuesta apuntan a que la mayoría de los encuestados identifican a los personajes femeninos de los videojuegos en representaciones con cuerpos exuberantes y sexuales, confirmando con esto la hipótesis de que la presencia femenina en los videojuegos es percibida como muy sexualizada y que el vestuario que la acompaña es en la mayoría de los casos revelador e insinuante.

Las preguntas acerca de qué tipos de personajes se encontraban en los videojuegos y con cuáles tenían más interacción, si con los femeninos o con los masculinos, revelan que la mayoría de encuestados eligen en su totalidad, si es posible, personajes femeninos. Esto nos dice que los jugadores interactúan más con personajes femeninos frente a los masculinos o animales-monstruos, por lo cual el impacto del personaje femenino puede ser mayor en estos jugadores.

Esto es importante debido a que si el personaje femenino es más elegido que el masculino, en algunos casos puede ser por la cuidada caracterización del personaje, pero teniendo en cuenta las respuestas de las preguntas a las representaciones más comunes de las mujeres en los videojuegos es solo por el carácter sexual y atractivo del personaje, por ello se afirma que los jugadores en la mayoría de los casos eligen un personaje femenino solo por el deleite visual.

Por concluir lo referido a la encuesta, los testimonios señalan el juego *League of Legends* como el juego donde la comunidad es más agresiva y dada a atacar a otros jugadores, en especial a las mujeres solo por su condición de mujer (aunque todos afirman que hay ataques para ambos géneros, los de las mujeres son en mayor medida de carácter machista)

Con esto se puede confirmar que este juego en especial necesita una mayor campaña de concienciación y de acción, para erradicar este tipo de

comportamientos, para mejorar así su comunidad y lo que es más importante, para el propio juego, su reputación.

Los dos focus group han aportado una diferencia de ideas bastante claras de cada una de las visiones obtenidas. Una de las cosas en las que coincidieron fue la edad en la que empezaron a jugar ambos grupos, pudiendo así afirmar que la infancia es el periodo donde se hace la primera toma de contacto con los videojuegos. De la interacción con otros jugadores, en el focus group femenino aseguraron que la gente considera extraño que las chicas jueguen a videojuegos. Este hecho fue confirmado en el focus group masculino en el cual casi todos admitían que no conocían a muchas chicas que jugaran a juegos activa y diariamente, con lo cual podemos afirmar que a pesar de que el panorama ha cambiado aún se tiene a la figura de la mujer jugadora como algo raro y poco habitual.

En cuanto a la representación masculina y femenina de los videojuegos, las integrantes del focus group femenino no les agradaban las representaciones de los personajes femeninos, mientras que los integrantes del focus group masculino manifestaron que no se sentían reflejados en los personajes masculinos. Al igual que las chicas, la mayoría no señaló ningún personaje de su agrado salvo dos casos de dos personajes con los que compartían cierta simpatía. En cambio ambos grupos si coincidieron en que los juegos que ofrecen personalización de personajes eran más de su agrado y si permiten crear personajes más fieles a tu identidad. Esto nos lleva a afirmar que los juegos donde incluyen personalización de personajes son más aceptados por ambos géneros y mejor vistos.

En cuanto a impactos o imágenes que les hayan llamado la atención, los chicos fueron capaces de señalar varios ejemplos de personajes o imágenes en videojuegos que les habían impactado debido a su alto contenido sexual; mientras que, solo una de las chicas se refirió en este aspecto una tienda especializada de *merchandising* donde vendían figuras de personajes de mujeres con cuerpos excesivamente sexualizados, que puede asemejarse con los impactos que nombraron en el focus group masculino. Habiendo aquí quizás una mayor recepción y percepción de este tipo de imágenes e impactos por parte del público masculino que por el público femenino.

En la cuestión de que juegos perpetúan más estereotipos hay una diversidad de opiniones, coincidiendo quizás ambos grupos en que juegos donde hay una estética más infantil y colorida como *Kingdom hearts* y Mario Bros son los que más estereotipos reflejan, *Kingdom hearts* porque siempre se rescata a una chica en apuros y Mario Bros porque sus personajes femeninos son siempre princesas. Con lo cual esto afirma que los juegos de aspecto infantiles son más dados a presentar estereotipos, esto es importante debido a que los niños pueden educarse y formarse con roles de género y estereotipos machistas sin darse cuenta.

En cómo les afecta la imagen femenina en los videojuegos, comparando ambos focus group, queda claro que a las mujeres les importa más y se ven más afectadas por ella debido a la poca igualdad en cuanto a la representación de ambos. En contraparte, el focus group masculino admitió que no les afectaban estas representaciones o que no les habían afectado hasta ahora, alegando que el cambio de época y el boom del feminismo les había hecho replantearse este tipo de cuestiones. Aquí podemos observar una pequeña falta de empatía por parte del focus group masculino. Esto no quiere decir que todos los hombres vean así a las mujeres reales, si no que no se dan cuenta de que este tipo de representaciones no son del agrado de las mujeres.

Por último, en lo referido a la comparación de ambos debates de los focus group, en las posibles soluciones que han aportado para el acoso a las mujeres en los videojuegos, ambos grupos coinciden en que debe haber una mayor participación por parte de las mujeres en los entornos de los videojuegos, tanto en las comunidades *gamers* normales y sobre todo en las competiciones profesionales.

Por su parte, las integrantes del focus group femenino propusieron como solución mayores restricciones a los jugadores que acosen y realicen este tipo de comportamientos. Los integrantes del focus group masculino señalaron como solución una mayor concienciación y cambio en la educación por parte de los colegios. Ambas propuestas pueden ser decisivas para el cambio de mentalidad de los jugadores, es importante que en los juegos las políticas de restricción sean efectivas para evitar que se repitan estos casos pero más importante aún es la mentalidad de los jugadores. Aunque sea una solución a largo plazo, las

escuelas deberían de incorporar programas de educación audiovisual para concienciar acerca de todos los tipos de cyberbullying.

Al contrario que en el caso de las chicas, no hubo excesivas reacciones ante las imágenes proyectadas a los chicos, salvo el caso del ejemplo 2º de las protagonistas femeninas, que al igual que en el focus group ambientado a las chicas, también generó caras de sorpresa debido al impacto de la foto a analizar.

Para finalizar, teniendo en cuenta todos los datos obtenidos de ambas partes de la investigación, vemos que el panorama actual aunque se haya avanzado en algunos aspectos como pueden ser los juegos donde se personalizan a los personajes jugables (los cuales hemos observado que son muy aceptados por ambos sexos), aún queda un largo trayecto en lo que respecta a conseguir un trato igualitario entre hombres y mujeres a la hora de jugar a videojuegos y de que se les tenga en cuenta a ambos en lo referente al ámbito profesional de estos.

Una vez acabada mi investigación, mis aportaciones para mejorar el trato a la mujer en lo respecto a la normalización de su imagen, el rol de la mujer y el respeto y los comportamientos dirigidos a las jugadoras son los siguientes.

- En lo referente a juegos como League of Legends, mejorar sus restricciones y sus políticas de baneo. Estos métodos no son educativos y lo único que aportan es la imposibilidad del jugador de, o bien inutilizar el chat o bien inhabilitarles el juego temporal o permanentemente, como si de una cárcel se tratara. Por ello se propone como posible método de baneo el siguiente: En una partida, si alguien realiza comentarios abusivos, se le para la partida durante 1 minutos, solo a él, como momento de reflexión o de calma. Si se repite, se para a todo el equipo, durante 2 minutos. Si después de estos parones, sigue cometiendo los mismos comentarios, se le echa de la partida (*afk*) y por ende, entorpecerá la partida a su propio equipo, el cual debido a esto, se deduce que reprenderá al jugador que ha cometido esos actos. Con esto se espera que la gente se mentalice y empaticice más con la gente que recibe estos insultos y además se apele a la presión de grupo para que ellos mismos les hagan ver a los agresores que su comportamiento está mal.

- En lo ya comentado sobre la imagen de los personajes femeninos, tomando como ejemplo el comentario que se hizo en el focus group acerca de que en el juego *Albion Online*, el vestuario masculino es semejante al vestuario femenino, como propuesta de normalización de personajes femeninos se aplique que ambos géneros tengan en los juegos vestuarios y apariencias más normativas, abandonándose los vestuarios sexualizados salvo que tengan un motivo de peso para ello.
- Por último, potenciar de alguna manera, grupos mixtos de jugadores, ya sea en torneos profesionales o beneficios como el organizado por el comentarista Ibai para así establecer relaciones más cercanas y de mayor apoyo entre mujeres y hombres jugadores y que esto además se extrapole a otros ámbitos como podría ser el escolar. No quiere decir que se jueguen a videojuegos en clase o que dediquen una asignatura solo para ello, sino que se realicen más charlas de concienciación acerca del tema y se les enseñe desde niños, que es la edad que se ha comprobado como la inicial para empezar a jugar a videojuegos, para que así en el futuro no cometan actos de agresión verbal a cualquiera mientras jueguen.

Los juegos forman parte de la vida de muchas personas y por ello son un reflejo importante del ocio de nuestra sociedad. Con este estudio se ha querido comprobar que el trato a la mujer en los videojuegos actuales, aunque en algunos ejemplos muestran protagonistas fuertes y con una gran personalidad, aún se siguen perpetuando estereotipos y roles que no ayudan ni aportan nada positivo a las jugadoras receptoras de estos juegos y afirmar que estas mismas reciben comentarios y comportamientos agresivos solo por su condición de mujer. Por ello con la lectura y comprensión de esta investigación se pretende, no un cambio completo en la mentalidad de los jugadores pero si una reflexión y una llamada de atención. La publicidad es un arma muy poderosa y puede brindar una ayuda en este campo si se muestran campañas más inclusivas, dirigidas tanto a hombres y mujeres para el consumo de videojuegos, y publicitar no solo los juegos con protagonistas masculinos sino que también haya visibilidad de los juegos con protagonistas femeninas en los anuncios de televisión. Todo ello con el objetivo de que tanto hombres y mujeres entierren

sus diferencias y puedan jugar de manera igualitaria y respetuosa, citando al eslogan de Playstation, "Para vosotros jugadores...y jugadoras".

6. REFERENCIAS

Bibliografía

- Díez, E., Fontal, O. y Banco, D. (2002) Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos. Universidad de León. Departamento de Filosofía y Ciencias de la Educación Campus de Vegazana.
- Díez, E. Terrón, E. y Rojo, J. (2002) *Violencia y videojuegos*, Etic@net Granada España
- Etxeberria, F. (1999): "Videojuegos y educación", en Etxeberria, F. (Coord): *La Educación en Telépolis*. Editorial Ibaeta. Donostia.
- Fernández, C. (2017) *La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria*. La Juventud en la pantalla. Ficción televisiva, videojuegos y edu-entretenimiento. New York University (USA).
- Gómez-Escalonilla, G., Huertas, A., Martínez, Y. [S.F] Reflexiones sobre la aplicación de la técnica del focus group en el estudio de los procesos de sociabilidad juveniles en contextos multiculturales. Actas del 2º Congreso Nacional sobre Metodología de la Investigación en Comunicación.
- Mariel, R., Avalos, L., Steier, M., Balbi, M. (2018) Técnicas mixtas de recolección de datos en la investigación cualitativa. Proceso de construcción de las prácticas evaluativas de los profesores expertos en la UNNE. Argentina: Facultad de Humanidades, Universidad Nacional del Nordeste.
- Martínez. M (2018) *Disciplinamiento sexual: cazando brujas y cyberfemenistas*, VII Congreso Universitario Internacional Investigación y Género. Sevilla: SIEMUS (Seminario Interdisciplinar de Estudios de las Mujeres de la Universidad de Sevilla).

- Sanjurjo, L. & Hernández, A., M. & Alfonso, I. y Caporossi, A. (2011). Los Dispositivos para la Formación profesional. VI Jornadas Nacionales sobre la Formación del Profesorado – Mar del Plata, Argentina.
- Sauquillo, P., M., Ros, C., R., y Bellver, C. M. (2008) El rol de género en los videojuegos, *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 9
- - Bueno, T., D. y García., N., C. (2012) “Estereotipos de género y videojuegos: Análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas” Comunicación audiovisual y publicidad II. Universidad Complutense de Madrid
- Tosca, S., (2011) Gizmopolitan. O cómo reconciliar la femineidad y los videojuegos. *ICONO 14, 1*, 03-20.
- Toro, D. (2017) *Sexismo en los videojuegos*. Trabajo Fin de Máster. Universidad a Distancia. Recuperado de: <http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:masterComEdred-Dmoises>
- Universidad Europea de Madrid, Mujeres y videojuegos, hábitos y preferencias de las jugadoras, *Observatorio del Videojuego y de la Animación* (2006). Madrid.
- Urbina, S., Riera. B., Ortego, J. y Gibert. S. (2002) EL ROL DE LA FIGURA FEMENINA EN LOS VIDEOJUEGOS Edutec. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa Palma de Mallorca*.
- Zulay, P. (2011) Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta, Heredia. Costa Rica: Centro de Investigación y Docencia en Educación, Universidad Nacional.

Webgrafía

- (2017) Campaña de Movistar contra la violencia machista en el "gaming" Interactive. Recuperado de: <http://interactivadigital.com/campana-de-movistar-contra-la-violencia-machista-en-el-gaming/>
- <https://paravosotrasjugadoras.com/2018/12/07/equipos-mixtos-en-el-torneo-benefico-de-ibai/>

- <https://paravosotrasjugadoras.com/2019/01/23/ser-mujer-es-un-problema-para-competir-en-league-of-legends/>
- <http://videojuegosind10.blogspot.com/2016/09/tipos-de-soporte-de-videojuegos.html> <https://www.zonafree2play.com/2018/07/los-10-videojuegos-mas-jugados-de-2018.html>
- https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_de_videojuegos
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>
- <https://www.zonafree2play.com/2018/07/los-10-videojuegos-mas-jugados-de-2018.html>
- <https://www.zonafree2play.com/2018/11/riot-games-es-demandada-nuevamente-por.html>

7.ANEXOS

Anexo I

- **Transcripción *Focus Groups***

En la primera parte del Focus Group se plantearon las siguientes preguntas para conocer la visión de 4 chicas, jugadoras habituales y ocasionales de videojuegos, y sus observaciones y testimonios acerca del tema investigado en este trabajo. Esta es la transcripción completa del focus group, con todas las aportaciones relevantes para esta investigación.

➤ **Focus group chicas**

1. Lista de los juegos a los que suelen jugar (en especial online)

Persona 1: *LOL, Albion online, Trove, Heroes of the Storm, Hearthstone, Minecraft, Mario Kart, Mario Party, Animal Crossing.*

Persona 2: *LOL, Minecraft, Call of duty, Assassins Creed, Tekken, Mortal Kombat, Corazón de Melón.*

Persona 3: *Battlefield, Battlefront, LOL, WOW, KH, Final Fantasy, Minecraft, Far Cry, Order and Chaos.*

Persona 4: *Eldarya, uno de skate, Harry Potter, Mario Bros, Los Sims.*

2. Primera pregunta para iniciar el debate ¿Desde cuándo lleváis jugando a los videojuegos? (desde niñas, desde hace poco...)

Persona 2: Desde Niña. Con 3 años.

Persona 1: A las consolas desde los 10 años, a pc 4 o 5.

Persona 3: Con 7.

Persona 4: Desde la comunión.

3. ¿Alguna vez alguien se ha extrañado de que tengáis afición hacia los videojuegos o lo ha notado como algo raro por ser chicas? (o por alguna otra razón)

Persona 2: Si, te llaman friki.

Persona 3: Si, por ser chica.

Persona 4: Yo alguna vez cuando varias personas están hablando de videojuegos y me he acercado a hablar con ellos y les pregunto “De que habláis” y te dicen “No que no lo vas a entender” y les digo “Si, que te estoy preguntando de que juego, no de que no lo vaya a entender”.

Persona 1: Mi grupo de amigos siempre ha sido de jugar a videojuegos así que nunca he tenido ese problema. Si que es cierto que cuando empecé a jugar al *LOL* hubo gente que se extrañó pero es que ya había chicas jugando al *LOL* en mi grupo desde la *season 2**.

Persona 2: Por ser mujer siempre te dicen “¿Y qué hace una mujer jugando a los videojuegos” Pues lo mismo que haces tú.

Persona 4: A veces lo hacen sin querer ofender, en plan, que no se lo esperan simplemente, en plan por lógica, no en plan no tu no, si no que no se les pasa por la cabeza esa posibilidad.

Persona 2: Y les sorprende mucho más que sepas hablar de videojuegos, no solo jugar, si encima utilizas el vocabulario.

Persona 1: Pero por el hecho de que no es lo normal, ahora ya si cada vez es más normal pero antes hace 4 o 5 años no era lo normal que una chica se pusiese a jugar a juegos de estilo MOBA como es el *LOL*, no había tanta gente jugando, entonces decías “*Yo juego al LOL*” y era como un “¿*Juegas al LOL?*” y se te quedaban mirando raro o era en plan “*Ohhh una chica que juega al LOL, mola*”.

Persona 2: Si por el tema de que a los frikis les pone mazo una chica que juegue al *LOL* o a cualquier videojuego.

4. Cuando jugáis online ¿Qué tipo de nombre ponéis a vuestro personaje o a vuestro perfil? ¿Uno que os identifique como chicas? ¿Un nombre neutro o un nombre masculino? ¿Utilizáis micrófono si jugáis online?

Persona 2: Depende.

Persona 4: Yo me pongo nombres que sí que demuestran que soy mujer lo que pasa es que no uso micros.

Persona 3: Yo igual pero tampoco utilizo micros. No me gusta hablar online.

Persona 2: No me gusta hablar en general -risas-.

Persona 1: Mi nombre es tan neutro que no saben si soy chica o chico. Es mi apodo y ya está. Y micrófono suelo tener pero en el LOL puedes tenerlo con tu grupo de amigos. Pero en el *Heroes of the Storm* y en el *Fortnite* sí que hemos jugado con micrófonos y se notaba que era chica y no he tenido ningún problema prácticamente.

Persona 4: Yo de este tema solo decir que en mi escuela nos daban muchas charlas al respecto para evitar el acoso online y me acuerdo que una vez que vino un guardia civil que se supone que tienen que dar consejos en plan que estén bien, lo primero que dijo fue :“A ver que tampoco hace falta que os pongáis nombres como “Gatita sexy” porque no hace falta que sepan que eras una mujer” En primer lugar te decía directamente ya que si eras mujer era “No no, es que si eres mujer el primer nombre que te vas a poner es Gatita Sexy” a ver que eres mujer, y en segundo lugar el problema no eran los que se metían contigo si no el hecho de ser mujer.

Persona 2: Patético.

Persona 1: A mí sí que me ha pasado en el *LOL* sí que me ha pasado lo típico que cuando te dicen algo los del equipo dicen Nombre y cuando dices que eres mujer sí que pasa que algunos que son un poco gilipollas y te empiezan a tirar fichas en plan “ven pa áca” y tu “bloquear”.

Persona 2: Yo pongo mi nombre según mi estado de ánimo.

Persona 1: Ya pero en el LOL tienes que pagar cada vez que te lo cambias.

5. ¿Habéis recibido insultos o agresiones verbales hacia vuestra persona si se descubría que sois chicas?

Persona 1: Si.

Persona 2: Llamarte incompetente cuando no te salgo algo.

Persona 1: Exacto.

Y ya no solo cuando jugáis con desconocidos, también con algún amigo....

Persona 2: Si, te llaman incompetente.

Persona 1: No yo con amigos no

Persona 2: Yo hace tiempo si me pasó, le pegue una hostia.

Persona 1: A ver si es cierto que cuando empecé a jugar como era tan manca, porque era mi primer juego de ordenador, a veces se desquiciaban un poco conmigo pero era lógico, porque no hacía nada bien.

Persona 4: Yo en particular normalmente juego con mi grupo de amigas que juegan a ese juego o con mi hermano así que yo de eso me he salvado.

Persona 1: A mí también me suele pasar, el 90% del tiempo juego con amigos.

6. En lo referente a la imagen femenina ¿Os sentís identificadas con los personajes femeninos o con algún personaje femenino de algún videojuego? (Si es así nombrar alguno)

Persona 2: No, no me gustan los personajes femeninos.

Persona 4: A mí tampoco, los ponen con mini armaduritas....

Persona 2: Si y eso te protege una puta mierda.

Persona 4: y hay 30 armaduras para tíos y 2 para chicas.

Persona 2: Efectivamente.

Persona 1: Todos dependiendo del personaje, por ejemplo, las skins que tenga o lo que le quieran poner. Por ejemplo en el *Albion Online* que empecé a jugar hace poco es flipante como prácticamente los trajes de hombres y los trajes de mujeres son iguales. Y son muy cubiertos, en plan tengo un personaje femenino que es maga y los trajes que hay son túnicas prácticamente largas y lo tienes por las rodillas prácticamente.

Persona 2: Yo lo que veo bien es que si quieres que tu personaje enseñe, pues que tenga la posibilidad de enseñar.

Persona 4: Que no sea la obligación de que todas las armaduras de mujer sean que te cubren nada.

Persona 2: A mí me pasaba en el *GTA* porque solo puedes cogerte un tío y a mí me hubiera gustado cogermelo a una chica con poca ropa y atropellar a todo quisqui.

Persona 4: Yo antes no te he dicho este nombre de juego pero yo antes tenía el *Dragon Ball game*, los de lucha, que me acuerdo de que había 5 pantallas diferentes para elegir personajes porque había muchísimos y había solo 5 chicas y una era adulta, las demás eran niñas.

Persona 1: Eso en el *LOL* sí que es verdad que en el *LOL* sí que hay una variedad de personajes pero enorme.

Persona 2: Pero mira los trajes.

Persona 1: Mira a *Illaoi**.

Persona 2: ¿Y *Miss Fortune**? ¿O la conejita? Ponle al tío de conejita.

7. ¿En qué videojuegos os han impactado alguna imagen de algún personaje femenino y/o masculino? (no solo por haberlos jugado, también por la caratula, el *merchandising* o la publicidad) ¿Por qué?

Persona 2: Yo es que no sigo los videojuegos, me entero pero no los sigo.

Persona 1: Yo es que el *merchandising* del *LOL* sí que lo sigo y me suelo meter en la página y todo.

Persona 3: A mí es que solo me atraen las caratulas de los videojuegos de terror. Siempre le veo el mismo tipo de *merchandising* y el mismo tipo de diseño para todo.

Persona 2: Es que las de terror son las que están más curradas.

Persona 4: Lo del *merchandising* que parece siempre todo muy repetido sí que lo veo muchas veces así. Por ejemplo hay una tienda en la que solo venden *merchandising* de juegos que solo hay los típicos tíos de terror que están con una cara que no es la suya (mascara) una motosierra o lo que sea y unas tías con unos pechos más grandes que su cabeza y ya está.

8. ¿Qué tipos de juegos creéis que perpetúan de manera más repetida roles de género y estereotipos tanto de hombres como de mujeres? (Por ejemplo los MMORPG, Acción...)

Persona 2: Todos.

Persona 4: Si.

Todas: Todos los de Disney.

Persona 3: En el *Kingdom Hearts*.

Persona 2: Mira en el *Kingdom hearts* siempre vas a salvar a la mujer. En el último me di cuenta de una cosa que me enfado mucho, en la primera parte de Hércules tienes una misión de que tienes que salvar a ciudadanos al principio, casi todos son mujeres y niños.

Persona 1: Es que en los juegos que juego hay de todo. Lo que más juego es el LOL, entonces en el *LOL* sí que es cierto que a lo mejor dentro de los *supp* lo que hay son más chicas.

Persona 2: Siempre.

Persona 3: Eso es un dato importante.

Persona 1: Pero luego en la de *carrys* también hay, en jungla sí que hay. Si que es verdad que en top y jungla son los que menos personajes femeninos hay, top y jungla. Pero medio *support* y *carry* es donde están principalmente casi todas las mujeres de personajes.

Persona 2: Es que la importancia se la dan al tío.

Persona 1: el personaje más importante es el *carry*, ya que es el que hace todo el daño.

Persona 3: Pero eso es el caso del *LOL*, luego en otros juegos no, en otros juegos casi siempre el protagonista suele ser el tío.

Persona 2: Y la tía es la secundaria.

Persona 3: En el *Final Fantasy* casi todos los protagonistas son tíos.

Persona 1: Es que claro en el LOL como tal no hay un protagonista, hay ciento cuarenta y tantos personajes y ya está, y en el *Heroes of the Storm* pasa prácticamente lo mismo.

Persona 2: Pero en este caso estamos hablando que no es del tipo de juegos.

Persona 1: Ya, no es del tipo de juego que tenga ese tipo de roles como tal.

Persona 2: -a Persona 3- Fíjate el que hiciste tú el personaje en casa de -nombre-

Persona 3: El *Skyrim*.

Persona 2: Que te cogiste de personaje a la tigresa. Era un personaje femenino y no sé cuántos masculinos.

Persona 1: No pero les puedes cambiar a todos el sexo.

Persona 2: ¿En ese sí? Es que no he vuelto a jugar. Me ralle mucho.

Persona 3: En ese sí.

Persona 4: Y después de ese juego que habéis mencionado al principio, el Corazón de Melón. Ese va dirigido a tías y el concepto es; cómprate la ropa que haga que tengas una cita, y es para chicas.

Persona 2: A ver, tengo amigos que lo han jugado; *gays*, pero lo han jugado.

Persona 4: Si, pero está dirigido a tías, puede jugarlo los tíos pero está dirigido a tías.

Persona 2: Es una chica que llega a un instituto nuevo, tienes un montón de chicos y tienes que elegir con quien quieres tener más afinidad y por tanto vas a tener una pareja con él.

Persona 4: tienes que responderle bien y elegir la ropa que le vaya a gustar.

Persona 2: Pero que no tiene mucho misterio porque tu pones *corazondemelón.com* y te dan las respuestas. Pensar mucho no te hace falta. Y luego tienes la versión "Otros" donde está el resto de los personajes secundarios.

Persona 3: Para el móvil hay un montón de juegos así. De vestir a chicas, cosas así. Curiosamente en ese tipo de juegos no hay por ejemplo pantalones militares, son todo vestiditos y falditas.

Persona 1: por ejemplo *Los Sims* cuando empezó eran más estereotipos que actualmente. Actualmente sí que ha ido mejorando y tal cual ha ido creciendo el tipo de forma de mujer, como ha ido cambiando han metido un montón de cosas. Hay parches, hay gente que crea un montón de contenido.

9. ¿Os molestan de alguna manera esas representaciones tan sexualizadas de las mujeres y de los hombres en los videojuegos?

Persona 2: Pues hombre de agrado no es.

Persona 1: No son realistas.

Persona 3: A mí me fastidian más las representaciones de las mujeres.

Persona 1: Si, más que las de los hombres.

Persona 3: A mí no me importa ver a un hombre desnudo.

Persona 2: Es que a una mujer nunca la vas a ver en bolas. Fíjate en el *GTA* había un truco en el que tu podías llamar a una puta e iba a tu coche y veías como el coche se movía y veías al tío pero a la chica no le veías nada.

Persona 4: A mí la impresión que me da es que los tíos son así super musculosos, enseñando todo el brazo y con ese escote mostrando los pectorales porque a los tíos les puede gustar y que las tías están medio en bolas porque a los tíos les puede gustar, que eso es lo que a mí me molesta.

Persona 3: Como en el *God of War*. En el *God of War* siempre hay escena de Sexo. Pero eso a mí me parece bien porque ahí no están censurados los pezones de mujer. Ósea es un ambiente muy machista, sí que es verdad, pero no están censurados los pezones.

10. ¿Algún juego online a nombrar en el que os hayáis sentido cómodas y hubieses podido mostrar que sois chicas sin haberos sentido acosadas o amenazadas? (no favorecidas por vuestra condición de mujer)

Persona 3: Yo sí que veo bien que si te has atascado en una pantalla y te ayudan, independientemente de si esa persona que te ayuda es hombre o mujer, pues lo veo bien.

-Explicación por parte del mediador de juegos en los que ayudan pero solo favoreciendo el trato a las mujeres por ser mujeres-.

Persona 3: No a mí eso no me ha pasado.

Persona 2: No a mí tampoco.

Persona 4: Es que ya lo he dicho, solo juego en mi grupo de amigas y con mi hermano.

Persona 1: A mí en el *LOL* sí que es cierto que de cuando empecé a jugar y decías que eras chica a actualmente y de repente en una partida les corriges y les dices que eres chica hay una diferencia de que antes te tiraban fichas y ahora como que tienen más asimilado que hay más mujeres que juegan y te dicen "Ah, vale" y te tratan como una chica normal y que siga el juego normal ayudándote tal cual. Si que es cierto que eso ha cambiado.

11. ¿Qué solución propondrías para solucionar el acoso que reciben las mujeres en los juegos online?

Persona 2: Es que la solución la tienen los diseñadores.

Persona 4: Estoy de acuerdo.

Persona 3: Los que los llevan.

Persona 1: Los diseñadores y principalmente que quieran cambiar la mentalidad los jugadores masculinos.

Persona 2: Pero vamos a ver estamos hablando de un mundo en el que los tíos, por regla general, no todos, ¿Qué hacen? estar en su casa viendo anime, jugando al ordenador y ya está, es que no salen. Pues para ellos las únicas mujeres que ven son las de los animes y juegos. Ojalá les cambien todos los estereotipos.

Persona 1: Pero no digo en la forma de los prototipos si no en la forma del trato del juego cuando dices que eres una mujer el hecho de que te traten como una igual.

Persona 2: Pero eso como siempre, al principio va a costar.

Persona 3: Yo empezaría a banear a todo el mundo. Que salga automáticamente, un insulto y a tomar por culo. Y le eliminen la cuenta entera.

Persona 1: Eso no lo van a hacer en el *LOL* por el hecho de la cantidad de dinero que se gasta la gente. Hay cuentas que valen más de 2000 euros en skins.

Persona 3: Claro pero si tu baneas esa cuenta y eliminas esa cuenta te puedes quedar tu con la cuenta. Yo haría eso.

Persona 1: El protocolo es tu primero baneas a una persona, puede ser por insulto, le quitan el chat durante *X partidas* o depende porque sea, si lo reportas por *afk* pues le meten en cola de poca prioridad que a lo mejor te tiras 45 minutos hasta una hora y pico para empezar una partida. Si es por insultar te quitan el chat durante 5 partidas a lo mejor 6, y no puedes escribir nada. Si ven que se repite con el mismo jugador, te meten baneo de cuenta que no puedes entrar en un mes o 2 meses o incluso ha llegado casos de profesionales como *Tyler One*, el profesional de EE. UU, por ejemplo que le han baneado todas las cuentas que se ha ido creando, todas, hasta años. Ósea ha estado dos años sin jugar al *LOL* y cuenta que se creaba si pillaban que era él se la *baneaban*. Ese se ha reformado porque se ha tenido que reformar, y ahora le dejan jugar y ya no es como antes, a lo mejor insulta pero no lo pone en el chat, a lo mejor lo dice el mismo en el directo pero no se mete con la gente como tal, no los insulta a ellos.

Persona 2: Pero es que el 90% de los videojuegos genera violencia. Luego que si están los niños como están.

Persona 4: Mira yo estoy un poco de acuerdo con lo que has dicho tú, lo primero de todo es: los gráficos, el perfil que dan de la mujer que no es ese, y después, yo lo que creo es que muchas veces cogemos este tipo de acoso contra las mujeres y lo metemos como en un saco más grande en plan “no es que esto forma parte del acoso normal, a todo el mundo le insultan” no pero es que el que te insulten por ser mujer no es lo mismo que te insulten así porque no viene a cuento.

Persona 2: Porque no sepas jugar por ejemplo.

Persona 4: Exacto, es decir, no es lo mismo que te escriban por privado “Es que eres un manta, vaya mierda” a que te escriban “Vete mujer y deja jugar a los que saben”.

Persona 1: Es que dentro del *LOL*, yo lo digo porque juego muchísimas horas al día, a lo mejor juego 6 partidas diarias. Dentro del *LOL*, lo curioso es que los insultos por general dan igual que seas hombre o mujer, hay los mismos tipos de insultos para todos.

Persona 2: Pero yo creo que la mitad de la gente no es consciente de los videojuegos. De lo que sucede en los videojuegos. Y la mitad de las mujeres no lo saben. Muchas con ver a un personaje femenino ya se sienten hasta bien.

Persona 1: Eso sí que es cierto que en el tema profesional de videojuegos verás muy pocas chicas que son profesionales. Prácticamente no hay mujeres. Dentro de los **Challengers* a lo mejor un 20% son mujeres y casi todas hacen **streamings*. Ninguna juega en equipos profesionales.

➤ Focus group chicos

1. Lista de los juegos a los que suelen jugar (en especial online)

Persona 1: De deporte y algun *Shooter*, *FIFA*, *NBA* y *Call of Duty*.

Persona 2: Deportes como el, el *PES*, artes marciales, boxeo, *Super Mario* que no falte y alguno de super héroes.

Persona 3: Todos los *Shooter*, *Rainbow Six*, *Conter Strike*. *Uncharted* y cosas así. Algo de *FIFA* con los colegas y poco más.

Persona 4: Lo voy a hacer como una clasificación. Por un lado, por ejemplo para móvil tengo el *Pokémon Go*, y para la *Nintendo Switch* tengo el *Pokémon Let's go*, el *Mario Odissey*, también los otros *Mario's*, el *Mario Party* y el *Mario Kart* y ninguno más.

Persona 5: Actualmente juego al *Fortnite*, todo el día y si cuenta el *Parchís Star*.

3. Primera pregunta para iniciar el debate ¿Desde cuándo lleváis jugando a los videojuegos? (desde niños, desde hace poco...)

Persona 1: Desde que era niño, desde los cinco años.

Persona 2: Desde que tenía nueve o diez años.

Persona 3: Desde que tenía cinco o así.

Persona 4: Yo como el resto.

Persona 5: Desde niño.

4. ¿Conocéis a chicas de vuestro entorno que también jueguen? (amigas, hermanas, compañeras de universidad...)

Persona 4: Yo personalmente si, sobre todo más concretamente por el *Pokémon Go*, porque es un juego para teléfono móvil y al fin y al cabo es más fácil conocer a gente y en este caso a chicas que también juegan.

Persona 2: Yo por ejemplo como dice el en el tema de móvil sí que conozco a chicas que juegan porque quieras que no en el móvil es más accesible pero lo que no conozco es a chicas que tengan una *play* o una *Nintendo* que le echen horas. De momento creo que no.

Persona 1: A mí me pasa igual, al final de los juegos a gente que a chicas que conozco juegos de móvil. Y a lo mejor de videojuegos 0 o menos pero poco más.

Persona 3: Lo mismo, alguna conozco que juega esporádicamente a la *play* pero así que juegue habitualmente no conozco a nadie.

Persona 5: No conozco a ninguna chica.

5. Cuando jugáis con amigos ¿Son grupos cerrados de chicos o hay alguna chica o varias chicas entre vosotros?

Persona 1: En mi caso solo chicos porque nuestro grupo han sido de chicos solo.

Persona 2: En el mío cuando nos juntamos los amigos pues si que suelen ser solo amigos pero si que por ejemplo da la casualidad de que viene una chica pues sí que lo intenta por probar a ver lo que hacemos pero no suele jugar.

Persona 3: Si nos reunimos físicamente en casa probablemente alguna chica hay pero online que tengamos grupo para jugar ninguna vez.

Persona 4: Si estoy en casa solo juego con mi hermano pero si quedamos con otros amigos sí que suele haber alguna chica. Por lo menos una.

Persona 5: Juego normalmente en dúo y sí que conozco a una chica de la universidad que juega al Fortnite y juego con ella.

6. ¿Habéis visto alguna vez mientras jugabais online algún caso de algún ataque a alguien? ¿En especial dirigido a alguna chica?

Persona 1: *Puff* probablemente ataque a alguien. Insultos siempre ha habido online, si es a chicas ya no sé. Yo solía silenciar al resto de jugadores.

Persona 2: Yo he jugado poco online, pero no he visto, como el-Persona 1- si ha habido que ha sido a alguna chica yo no me he dado cuenta.

Persona 3: Insulto sí que ha habido pero ninguno por razón de género.

Persona 4: Yo creo que en principio que haga memoria yo creo que no.

Persona 5: Si, en el parchís. Y bastante fuerte. Y en el parchís igual (en alusión a mujeres).

7. ¿Por qué creéis que en los videojuegos o en concreto en los eSports no hay apenas equipos profesionales de chicas? (Aunque cada vez están emergiendo más...)

Persona 4: Yo creo que es más por la forma en la que nos han educado, sí que es verdad que los videojuegos lo han enfocado más a un sector más masculino que femenino y eso repercute a la hora de poder jugar. Si que es verdad que hay juegos en los que son mucho más mixtos. Pero a lo mejor hay otros juegos que sí que son más dedicados a un sector más masculino que femenino desde mi punto de vista. Aunque sí que es verdad que en este caso sí que puedan jugar pero sí que es verdad que está enfocado a un más sector masculino.

Persona 2: Yo creo que esto de que haya menos equipos de chicas yo creo que no es de ahora, por ejemplo ahora en temas deportivos de futbol, baloncesto, cualquier deporte está empezando a haber más das más visibilidad. Pero poco a poco yo creo y espero que se le va a dar más visibilidad a las mujeres.

Persona 5: Por el machismo en la sociedad. El ataque fácil porque se ve.

Persona 3: Yo creo que no tiene nada que ver con eso, que es meramente estadístico, porque de cada equipo están los mejores y hay de cada 40 personas pon a lo mucho una chica pues obviamente es probable que a los mejores sean los 39 que ese 1, entonces es simplemente estadístico de que las chicas no tienen ese hábito de jugar, por ser chicas no vayan a un equipo.

8. En lo referente a la imagen masculina ¿Os sentís identificados con los personajes masculinos o con algún personaje masculino de algún videojuego? (Si es así nombrar alguno)

Persona 1: Yo pienso que son como los protagonistas de las películas, ósea no te puedes identificar con alguien porque están hechos a medida. Pienso que por ejemplo, no he jugado mucho, videojuegos como *Assasins Creed*, meten a un héroe que no es una persona normal. Nadie se cree que te vayas a cargar a 20 tíos tu solo o hagas el salto del ángel desde un edificio de 100 metros y que no te vayas a matar.

Persona 2: Yo disfrute mucho con un héroe pero que no era como un héroe como tal, no sé si le conocéis que es *MediEvil* que era un esqueleto como un poco pringado pero era al fin y al cabo un héroe, si me lo pase bien con él.

Persona 3: Personaje que me haya gustado usar el del *Uncharted, Nathan Drake*, me gustó mucho la historia pero sin más.

Persona 4: Yo no me he visto reflejado, tampoco me lo había planteado hasta este momento. No sé, te coges un juego, te pones a jugar y ya está pero nunca me había planteado decir este personaje es como un referente o un reflejo de mí. En mi caso no.

Persona 5: Yo, estoy pensando en el personaje del *San Andreas (GTA)*, no por verme reflejado si no por de pequeño que te creías un gamberro y hacías de todo en el *San Andreas*.

Persona 1: Yo creo que ahora con el tema de los videojuegos se está haciendo mucho lo de hacer tu propio personaje, en juegos de deportes sobre todo, quizás ahí es donde te puedes sentir más identificado por hacer tu equipo de tu vida o ganar el partido de tu vida, ahí quizás te puedas sentir más identificado, por lo menos en mi caso.

9. ¿En qué videojuegos os han impactado alguna imagen de algún personaje femenino y/o masculino? (no solo por haberlos jugado, también por la caratula, el *merchandising* o la publicidad) ¿Por qué?

Persona 3: Pues en el *San Andreas* sí que las pantallas de carga eran bastante descaradas.

Persona 1: Eran prostitutas ¿No?

Persona 5: En *Tomb Raider*.

Persona 3: En el *Tekken* también cuando pegabas una patada con la Nina se la veía todo. Y en el *Dark Souls*, una mala malísima tiene unas tetas enormes hechas a mala fe.

Persona 2: Y acaso uno de los *GTA*, bueno en todos, podías irte a un puticlub.

Persona 1: Incluso en Fortnite, acaso el personaje de una chica lleva un escote de la leche. Están un poco sexualizando a la mujer en ese sentido.

Persona 4: También hay que tener muy en cuenta dependiendo del tipo de videojuego porque muchas veces intentan simular algo que sale de la televisión o de algún tipo de serie que intentan que salga ajustado a lo que es el personaje de la televisión serie o de cualquier tipo de circunstancia. Pero en este caso cuando son juegos de un mundo imaginario que no tienen nada que ver, creo que al fin y al cabo es mucho más fácil caer en la exageración de ciertos rasgos físicos por el hecho de hacer un juego mucho más atractivo visualmente.

10. ¿Qué tipos de juegos creéis que perpetúan de manera más repetida roles de género y estereotipos tanto de hombres como de mujeres? (Por ejemplo los MMORPG, Acción...)

Persona 1: En *Mario kart* por el hecho de que las mujeres tienen que ser princesas. Aparte que hay solo dos y son princesas.

Persona 5: Yo creo que sobre todo los de violencia, que incitan más a eso.

Persona 3: Los GTA sobre todo.

Persona 1: Quizás los de fútbol también, en el sentido de que los equipos de fútbol siempre eran de chicos. Ahora hay femeninos es cierto. Los últimos años han sacado opción de hacer equipo de chicas.

11. ¿Os molestan de alguna manera esas representaciones tan sexualizadas de las mujeres y de los hombres en los videojuegos?

Persona 4: Yo creo que hasta ahora no se había puesto en duda este tipo de circunstancias puesto que hasta ahora mismo estos últimos años el boom del feminismo y la igualdad creo que nadie se había planteado el papel que ejerce la mujer en este caso.

Persona 5: Yo creo que no, pasa desapercibido totalmente.

Persona 3: A mí no me molesta, igual si fuese mujer me molestaría un poco.

Persona 2: Por eso viéndolo desde la visión de un hombre no le damos tanta importancia.

Persona 1: También lo que ha dicho el por la época. Como que no nos habíamos dado cuenta quizás.

12. ¿Qué solución propondrías para solucionar el acoso que reciben las mujeres en los juegos *online*?

Persona 5: Es difícil ¿No? Yo creo que hace falta tiempo y que la mujer se meta más en el mundo de los videojuegos para que se normalice. Que haya más mujeres. Sería más normal.

Persona 3: Yo hablo de los chats, habíamos hecho una práctica en una asignatura que tratábamos eso y nuestra solución era cambiar los insultos tanto para las mujeres como para los hombres, palabras malsonantes en vez de con asteriscos cambiarlas por palabras corteses. La segunda era mandar los insultos a familiares suyos de su agenda.

Persona 1: Yo pienso que es cosa de educación y cultura, como con todo.

Persona 2: Yo voy a decir que algo directamente no se puede hacer, tampoco me quiero poner aquí muy utópico a decir cosas bonitas, pero es un tema de educación y cuanto más eduque a los chicos yo creo que hasta que no se haga hincapié incluso desde la escuela no creo que cambie.

Persona 3: Yo creo que tampoco es un reflejo de la realidad, los comportamientos que tiene alguien en un videojuego porque es alguien que se oculta detrás de un avatar, entonces como que desvirtúa la realidad.

Anexo II. Testimonios de las encuestas

Estos son los testimonios que fueron recogidos en la encuesta realizada en la investigación en las preguntas de respuesta libre. Arrojan varios hechos acerca de las experiencias de juego, tanto de jugadoras como de jugadores. Son redacciones muy útiles debido a su carácter realista como hechos reales y que ilustran varias de las afirmaciones que hemos planteado en el trabajo. Están presentadas tal y como las escribieron sus autores, por ello hay faltas de ortografía y lenguaje coloquial debido a su forma personal y a que posiblemente se escribieron con un smartphone rápidamente, sin posibilidad de revisar la redacción.

Si es así, explica brevemente la situación vivida y en qué juego (En alusión a la pregunta “¿Te has sentido alguna vez atacado/a discriminado/a de algún juego?”)

- A los jugadores de nacionalidad española en la mayoría de los videojuegos MOBA o MMORPG se les discrimina y denigra tratándolos de incultos.
- Nunca, porque tengo dos dedos de frente para tomarme a coña lo que 4 frikis vírgenes me digan a través de un videojuego online. Y en cuanto historias principales de videojuegos tampoco, porque es eso, un juego.
- En varios juegos en los que la mayoría son hombres recibo comentarios machistas y sexuales. Por ejemplo yo juego a Pokémon Go y requiere la interacción en vivo con más jugadores y no hay muchas mujeres y es donde más comentarios recibo.
- Te discriminan por ser mujer en un juego supuestamente de hombres
- Cuando eres un noob te marginan jaja
- Insultos en el LOL cuando jugaba
- Machismo, al ser mujer voy a ser peor que el resto según ellos. O no poder hablar con tranquilidad porque todo el mundo quiere ligar contigo preguntándote todos tus datos.
- En el lol raro es cuando no se dan comportamientos discriminatorios sea por raza, residencia etc etc

- League of Legends, lo normal en esa comunidad, machismo o humillación por “menos habilidad”.
- Amigos míos con más experiencia se impacientan un poco cuando juego y no me salen las misiones, y quieren ‘ayudar’ (no paran de decir lo que tengo que hacer)
- Por ser mujer en cualquier juego online te discriminan y te insultan
- Me insultaron en el League of Legends por no dejarle un personaje a otra persona, y esa persona perjudicó al resto del equipo porque se canceló la partida al no ser 5 personas
- En resumen comunidad toxica en todos los juegos online
- Jugando al dead by Daylight (online 4vs1) siendo asesino al terminar una partida en la que gane matando a todo el equipo. Dos supervivientes empezaron a insultarme de forma muy agresiva, llegando incluso a meterse en mi perfil ver mis juegos y denigrarme por falta de habilidad. Llegando incluso a amenazarme de muerte.
- Las comunidades de juegos online son muy tóxicas a veces. En el League of Legends, por ejemplo, siempre habrá gente que se meta contigo por tu manera de jugar y te haga sentir mal.
- Por ser tía, llamarme manca, noob, que me fuera a fregar, que me desinstalara el juego, ...
- Algunos chicos son un tanto agresivos
- Cuando te insultan y te dicen de todo
- En el lol una vez dije que era una chica y me empezaron a decir cosas obscenas y me intentaron a gregar
- Mayoría de personajes masculinos
- Amenazas de muerte, en leagueof legends
- En los juegos que más he jugado (LOL - OW y WOW) si saben que eres una chica y haces algo más ya lo achacan a tu sexo. Y sobre todo en lol la comunidad suele ser muy tóxica
- En juegos como el overwatch y el wow menos, pero el lol esta hasta arriba de flamers y no me dejaban ni aprender a jugarlo
- Estaba jugando a el Gta5 online y vino un grupo de hombres a por mi solo a gritarme que que hacía en el juego y utilizaban palabras como “putita” o

“marimacho” y al final me mataron en el juego y simulaban ejercer la violación a mi personaje.

- Cuando la presión de jugadores tóxicos evitaba que jugase modos competitivos
- Me tiraron los tejos por ser tía y encima estaba en competis.
- Me cagué en todo cuando mi madre me llamó a comer lentejas tras 2h de exhaustivo combate contra Exdeath árbol en FFV... Usé libra. Le quedaba 1PS y usó Armaggedón y Cruz del norte. Convirtió a todos en piedra. Me gustaron las lentejas. Eso no me gustó. Tras comer borré el juego y me descargué una versión porno de un Zelda: "La lenda de la Cerda xD" Conocí a Muguel y fui feliz rodando con Vodka y Vodka bajando una cuesta mientras bebía de mi copa de Sergio con Pablo. Los hijos de puta de Spongebob, Patrick y Arenita se quedaron viendo Dani, Ana y Jorge en la televisión. Tras esa noche comencé Kingdom Hearts y ahora nadie me quiere, pero tengo a Donald...
- En el LoL que la cosa está muy chunga. A veces se discute mucho con la gente pero no suele ser demasiado serio por lo general.
- Muchas ocasiones, típicos *flamers* que se les va la pinza
- En casi todos. Te rompen la experiencia de juego, insultan, o incluso te matan o hacer perder el tiempo y la partida tu propio equipo.

¿Qué crees que es necesario cambiar o mejorar en los videojuegos con respecto a los papeles asignados a hombres y a mujeres?

- Si
- Para empezar en el mundo de los videojuegos de rol, o en los MMORPG el grado de personalización corporal de los personajes masculinos es mucho mayor al de femeninos, dándose el caso de casi una absoluta libertad en el primer grado, permitiendo deformarlo de la manera deseada, desde ser un ser antropomórfico, un enano o dwarf, un auténtico gólem de musculatura y altura, hasta estar lleno de las más variopintas marcas. En el caso de un personaje femenino, normalmente solo se puede modificar el tamaño del busto, el índice de masa corporal (hasta cierto punto y principalmente enfocado a la masa muscular) y el rostro. pudiendo

hacer gráciles almas salidas del universo Burtoniano, hasta auténticos alter-egos de Conan el Bárbaro, pero siempre surgidas de alguna de las mayores firmas de la industria del modelaje.

- La libertad de poder jugar al juego que desees sea cual sea tu género, más protagonistas femeninas con mayores roles dentro de la historia del videojuego.
- Que dejen de intentar que la mujer (incluido personajes) en los videojuegos se conviertan en pseudo hombres a través de su comportamiento. No es una puta competición de a ver quien la tiene más grande.
- Que dejen de ponernos como supports coño
- Que dejen de sexualizar a las mujeres. Que el machismo está demasiado presente.
- Todo en ella
- Yo creo que no, Creo que al igual que hay personajes femeninos con cuerpos espectaculares, Los hay igual en hombres, pero es más yo creo una cuestión de vender y estética, Si hay que cambiar algo es más la visión que se tiene hacia eso, Da igual si es hombre o mujer el personaje y el cuerpo o la apariencia que tenga, Se tiene que disfrutar de el juego y ya esta
- Que ambos sexos tengan el mismo protagonismo
- Sí. Normalmente los personajes femeninos son utilizados con el propósito de dar fanservice al público.
- Creo que aunque personajes masculinos son más en cantidad poco a poco hay protagonistas muy buenas y que incluso son mejores que hombres vacíos
- Todo. Darles personalidades , carácter , fuerza , poder y sobretodo algo de ropa. No dejarlas como un objeto que admirar en el juego
- Que la mujer deje de ser un reclamo como forma de vender o conseguir gente para ese juego, que se use o se mejoren los demás aspectos y no tener que estar siempre prostituyendo la imagen de la mujer como reclamo a los jugadores, los jugadores son mixtos se tendría que ofrecer reclamos de jugabilidad o diseño no discriminatorio

- Menos mujer en apuros, aunque de ha avanzado muchísimo al respecto. Más mujeres reales, sin exagerar la fisionomía ni con bellezas exageradas.
- Deberían de dejar de perpetuar los roles de genero en los que se limita a que la mujer sea un personaje de segunda o bien un ángel siempre al servicio del hombre o un objeto sexual. Pocos personajes femeninos tienen verdadero transfondo o historia independiente de un hombre, siempre nos mueve el amor/desamor y se nos muestra crueles con otras mujeres por una supuesta 'rivalidad'. Es hora de que creen personajes más complejos y menos arquetípicos porque es lamentable la imagen de nosotras que dan. Deberían tener más en cuenta la influencia que tienen sobretodo en jugadores jóvenes, que aspiran a ser como sus héroes en los juegos. Hace falta un referente femenino digno, que de a las jugadoras ganas de superarse y sentirse igual de competente que cualquier hombre, porque somos personas perfectamente válidas para mucho más que eso. Al igual que debería darse más visibilidad a otro tipo de hombre y dejar de valorar la fuerza y la mente fría sobre todo lo demás. Hombres que muestran empatía, que actúan por sus pasiones y cometen errores... En definitiva, menos estereotipos y más humanidad.
- Que sea equitativo, que puedan hacer lo mismo
- Primero combatir el machismo en la sociedad, por otro lado hacer que las industrias de los videojuegos sean capaces de sacar mujeres más normales sin tener que apelar a la sexualidad o a la mujer objeto para vender sus videojuegos de forma mas masiva
- Debería cambiar mucho la imagen de que la mayoría de los personajes femeninos son pasivos y secundarios, pudiendo perfectamente pudiendo crear una historia igual o mejor que la de un personaje masculino siendo protagonista, y la gran sexualizacion que se les da.
- Creo que actualmente ya hay poco que cambiar y debemos dejar a las mentes creativas que hagan juegos sin restricciones para conseguir juegos de calidad que podamos disfrutar.
- Debería desaparecer la cosificación de la mujer.

- Que los personajes estén bien diseñados a nivel ludonarrativo independiente de su sexo. De nada me vale que un personaje de Fire Emblem sea tímido y frágil en conversación y luego sea una máquina de matar en batalla. Últimamente he notado un cambio sutil, ejemplo Nier Automata, que mucha importancia a los personajes independiente su sexo, raza, edad, etc (hasta un pez es importante). Resumen, esforzarse en hacer personajes que casen bien con la historia y no te saquen de contexto. Ejemplo positivo femenino: 2B, Samus Aran, Bayonetta, Ciri, Aloy, Lady María, las diosas de Smite. Ejemplo negativo: Peach, Zelda (ocarine of time), Kairi, Florina (Fire Emblem)
- Creo que actualmente la situación ha cambiado mucho, y el papel de mujer indefensa ya se ha olvidado en los videojuegos. Desde mi punto de vista creo que no es necesario realizar ningún cambio más, quizás pequeños matices, pero nada más.
- No siempre, depende el género, en el caso del hombre siempre está el PJ apuesto, físico supertrabajado, pero ningún hombre o muy pocos creamos traumas por la imagen del mismo, sin embargo sobre el rol del mismo no a todos les da el papel del príncipe encantador
- Si. La mayoría de los juegos captan al género masculino poniendo personajes sensuales para incentivar en los mismos. Las armaduras de las chicas en los juegos de rol suelen ser más pequeñas e incluso mini bikinis, lo cual no tiene ninguna lógica.
- Si, se deberían olvidar los roles de género impuestos en la fantasía o en la realidad y podrían presentarse héroes femeninos no hipersexualizados en un corto plazo para normalizar su aparición en los videojuegos.
- Simplemente el cambio debería producirse en la mentalidad masculina en sí. No por ser hombre vas a jugar mejor que una mujer, y eso muchos no lo entienden y se creen que solo valemos para "apoyar" o jugar cosas "light".
- Qué no por el simple hecho de ser una mujer ya digan que por serlo no puedes jugar bien y que cuando se encuentren a una mujer jugando a algún juego se la trate igual y no se la acose
- La estética y las habilidades

- Cero que debería existir más equilibrio
- En algunos videojuegos visten a las mujeres muy provocativas (si lo hicieran también con los hombres bueno, pero no es así) y no creo que sea necesario que TODAS las mujeres vayan así, a mí me gusta ese estilo, pero que vayan un poco de todo, algunas vestidas hasta los sobacos, otras menos tapadas, otras con máscaras... No sé, variedad, que no se note el sexismo
- Mayor número de mujeres protagonistas en un mayor número de videojuegos
- Esta bien actualmente, ya se va mejorando, como en Assassins Creed (que da a elegir ambos generos, y ninguno esta muy estelizado)
- A día de hoy las mujeres siguen teniendo muy poca visibilidad en los videojuegos, no hay más que ver como se nos trata en niveles básico y como en la liga casi no hay mujeres.
- Pues la verdad es que juegos algunos como The last of us, AC Odyssey y Horizon que me parece que no estamos tan mal representadas como en otros juegos, pero si es verdad que serían más reales si hubiera mas personajes con cuerpos menos perfectos. En cuanto a los personajes femeninos del overwatch si que han intentado cambiar eso con algunos personajes, aunque otras vienen con las mismas medidas. Y en el caso del lol, si que creo que hay demasiados personajes sexualizados y se pasan. Yo cambiaría muchas cosas, pero la verdad que cuando veo un juego con personajes femeninos débiles, sin carácter y pasivos, lo devuelvo seguro.
- Sexualizar menos según que personajes, como Bayonetta
- Dar una imagen real tanto del hombre como de la mujer, ya que siempre dicen que están mejorando los juegos para que sean más realistas...pues que creen humanoides más reales entonces.
- Creo que debería dejarse de sexualizar en exceso a los personajes femeninos, está bien que haya algunos sensuales pero creo que si no hay variedad en la personalidad entre el elenco de mujeres de un videojuego siento que es objetificación
- Depende del videojuego

- Tratarlas como personas y no como un objeto de consumo
- Las mujeres deberían tener mas juegos donde sean protagonistas.
- Más que con los papeles en los videojuegos, crear un ambiente donde a las mujeres dev no se las eche a patadas (figuradamente) de la industria, y probablemente el cambio iría acompañado. Aparte de eso, tenerlas menos de reclamo para tios salidos sería un puntazo, y en muchos juegos si dejaran de poner a lolis para atraer a determinado público también se agradecería.
- Que el autor cree los personajes que quiera con la sexualidad que quiera, carisma, personalidad, físico, etc y que no sea algo que cambie por porcentajes del público
- Al menos en lo que juego, las mujeres son la hostia xD por eso siempre me hago un pj femenino
- Las últimas 4 preguntas (incluyendo ésta) las respondo muy em general, ya que dentro de lo que juego ahora no se dan tanto casos de mujer objeto y cuerpos desproporcionados (excepto en minecraft que están bien rebuenas mmmm), pero en general se observa que hasta en juegos como Tomb Rider, cuya protagonista es de caracter fuerte y dominante, se la puede ver algo sexualizada. Muchos de los videojuegos están más dirigidos a hombres (supongo que por temas de marketing, al haber habido siempre más que mujeres), pero creo que se debería abrir a más público que no sean prepuber pajilleros con muchos granos. Los que realmente disfrutan un juego lo seguirán haciendo haya señoritas de aspecto muy muy MUY agradable o no. Y la gente que se veía rechazada por ese aspecto se animará a probar. Yo ahora mismo estoy jugando TLoZ Majora's Mask de Nintendo64, y créeme que los personajes femeninos (y masculinos pa que nos vamos a engañar) no se ven muy allá, aun así me lo paso mejor que un tonto con un caramelo. Bueno eso es todo que me enrolló más que los viejos de mi pueblo.
- Que hubiera más protagonistas femeninas y que no estén sexualizadas. Qué se vean como personajes fuertes que consiguen sus metas y no con el objetivo de que el jugador (hombre) le resulte atractiva
- Igualdad.

Anexo III. Guía de Videojuegos

Antes de hablar de los resultados y del aprendizaje de la investigación, a continuación se pondrá un breve resumen de los contenidos de cada juego para que se conozca la temática y finalidad de cada uno para facilitar la comprensión de la investigación.

Para ello, como hemos hecho en el marco teórico, vamos a proponer una clasificación un poco más específica antes introducir los distintos juegos que aparecen en el análisis.

Tipo de juego	Definición
Acción (Lucha)	Los videojuegos de lucha, como su propio nombre indica, recrean combates entre personajes que pueden ser entre dos jugadores o la propia consola- <i>CPU</i> . El jugador normalmente maneja a los personajes desde una perspectiva lateral, como si se tratara de un espectador. Este estilo de juegos suele destacar las artes marciales, reales o ficticias u otros tipos de enfrentamientos sin armas como el boxeo o la lucha libre. Otros videojuegos permiten también usar armas blancas como pueden ser espadas, hachas, martillos, etc., o ataques a distancia, normalmente de carácter mágico o etéreo.
Plataformas	Los videojuegos de plataformas consisten en que el jugador maneja a un personaje que tiene que abrirse paso por una sucesión de escenarios evitando obstáculos físicos o enemigos, ya sea saltando, escalando o agachándose. Las capacidades de desplazamiento suelen ser saltar o correr y en algunos casos tienen controles de ataque. Este tipo de género puede estar más inclinado, o a la acción (generalmente cuando el usuario puede realizar ataques contra los

	<p>enemigos), o a la aventura, cuando el usuario no puede atacar, sino que solo puede moverse por el entorno o en algunos casos saltar para esquivar a los enemigos.</p>
Deportivos	<p>Los videojuegos de deportes son aquellos que están basados en deportes del mundo real. Entre ellos podemos encontrar golf, tenis, fútbol, hockey, juegos olímpicos, etc. La mecánica del juego es la misma que en el deporte original, aunque a veces incorpora algunos añadidos.</p>
Estrategia	<p>Los juegos de estrategia se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos, haciendo uso de la inteligencia y la planificación, para lograr los objetivos. Aunque la mayoría de estos juegos son fundamentalmente de temática bélica, los hay también de estrategia económica, empresarial o social.</p>
Simulación	<p>Este género se caracteriza por recrear situaciones o actividades del mundo real, dejando al jugador tomar el control de lo que ocurre. En ocasiones la simulación pretende un alto grado de verosimilitud, lo que le otorga una componente didáctica. Los tipos de simulación más populares son los de manejo de vehículos (pilotar un coche, un avión, un tren...), los de construcción (construir una ciudad, un parque de atracciones o un imperio), o los de vida (dirigir la vida de una persona o un animal virtual).</p>

<p>Simulación de citas</p>	<p>Un videojuego de simulación de citas es un videojuego de simulación donde el jugador adopta el papel de un personaje ficticio, y completa ciertos objetivos. El más común es salir con una mujer, (usualmente más de una) y alcanzar un nivel alto de relación con ella en un tiempo limitado. El jugador usualmente debe incrementar su dinero mediante diferentes trabajos u otras actividades. Las cualidades también desempeñan un papel importante. Estas pueden ser incrementadas cumpliendo varios objetivos. Todas estas actividades utilizan tiempo u energía y los videojuegos de este tipo normalmente utilizan tiempos realistas para ello.</p> <p>Son videojuegos de bajo presupuesto y de fácil creación con herramientas automatizadas como <i>*Ren Py</i>, de ahí que los desarrolladores independientes japoneses prefieran trabajar regularmente con este género.</p>
<p>Musicales</p>	<p>Su desarrollo gira en torno a la música, ya sean de tipo karaoke, de baile o en los que se tocan instrumentos musicales. La mayoría de estos juegos se caracterizan por necesitar accesorios especiales compatibles con las consolas (como micrófonos especiales para esa consola) y por ofrecer modo multijugador, en el que los jugadores intentan conseguir el mayor número de puntos posible por medio de su actuación.</p>

<p>Shooters</p>	<p>Considerados a menudo como una gran subcategoría dentro del género de acción, en los videojuegos de disparos-<i>Shooters</i>-el protagonista hace un uso continuado de armas de fuego para abrirse paso en el juego. Existen distintos tipos según la posición de la vista del jugador pero los principales son: primera persona (la vista de la cámara es la del jugador), tercera persona (se juega con un personaje visto desde atrás) y los <i>*Shoot em up</i>,(en los que se controla a una nave espacial y vas matando enemigos a disparos, son los conocidos “Matamarcianos”).</p>
<p>Terror</p>	<p>O <i>Survival horror</i> en algunos casos, son videojuegos enfocados a generar escenarios e historias que generen sentimientos de horror y miedo al jugador. Estos videojuegos, hacen uso de los temas, clichés, recursos estéticos y narrativos propios del cine y la novela de terror, potenciándolos a través de la capacidad de inmersión que caracteriza al medio. Así, elementos argumentales como fantasmas, casas encantadas, pueblos malditos, zombis, posesiones demoníacas o alienígenas hostiles son habituales, prefiriéndose el terror de origen sobrenatural sobre otros tipos más realistas.</p>
<p>Juegos MMORPG</p>	<p>Los videojuegos de rol online o MMORPG (<i>massively multiplayer online role-playing game</i>), son videojuegos de rol que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma</p>

	<p>simultánea a través de internet e interactuar entre ellos. Consisten, en un primer momento, en la creación de un personaje, del que el jugador puede elegir raza, profesión, armas, etc. Una vez creado el personaje el jugador puede introducirlo en el juego e ir aumentando niveles y experiencia en peleas JcJ (jugador contra jugador) o JcE (jugador contra entorno-criaturas del entorno) o llevando a cabo diversas aventuras o completando misiones.</p>
<p>Juegos MOBA</p>	<p>En los juegos MOBA (<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>) El jugador controla a un solo personaje o héroe y forma equipo con otros jugadores, que tendrán que enfrentarse a un grupo rival y destruir su base, mientras protegen la suya propia.</p>
<p>Rol</p>	<p>Emparentados con los de aventura, los videojuegos de rol, o RPG, se caracterizan por la interacción con el personaje, una historia profunda y una evolución del personaje a medida que la historia avanza. Para lograr la mejora y subida de nivel o de habilidades generalmente se hace que el jugador se enfrasque en una aventura donde irá conociendo nuevos personajes, explorando el mundo para ir juntando armas, experiencia, aliados e incluso habilidades mágicas. Es habitual, desde la aparición del CD-ROM, la inclusión de videos (<i>cinemáticas</i>) durante el juego, que complementan la narración de la historia y hacen que el jugador se sienta como dentro de una película.</p>

Acción (Aventuras)

Se trata de un tipo de juegos mixtos, altamente popular, con un planteamiento similar a los de aventura pero en los que hay un fuerte componente de acción. Muchos de estos juegos se pueden encuadrar también dentro de los juegos de disparos en tercera persona. Adicionalmente, cabe destacar dos subgéneros populares que mezclan también acción y aventura, como son los *Survival horror*, explicados anteriormente y los juegos de sigilo.

Definición de cada uno los videojuegos tratados

A continuación, se desarrollarán brevemente la mayoría de los juegos mencionados en este trabajo tanto en el focus group y en la encuesta además de en el marco teórico para facilitar la comprensión de los temas tratados. Se hablarán de sus características principales, como el año de creación, historia o argumento y jugabilidad.

- Juegos de Acción (lucha)

STREET FIGHTER

La saga *Street Fighter* (Luchador callejero) es una serie de videojuegos de lucha creada por la empresa japonesa Capcom. El primer título, *Street Fighter*, apareció en el año 1987 en Arcade y gozó de cierta popularidad, su continuación *Street Fighter II* marcó una revolución de los juegos arcade y propulsó el auge de las salas recreativas.

Fig 1 Juego Street Fighter



Fuente: https://gamerfocus.co/wp-content/uploads/2018/09/Street-Fighter-V_2016_02-16-16_033.jpg

Los juegos son todos de pelear uno contra uno. En el género de la lucha, esta serie fue la pionera en usar combinaciones de botones para ejecutar golpes especiales, como presionar dos botones a la vez o ejecutar movimientos diagonales con el control, lo que dio lugar al uso de los *Combos**. La segunda entrega del juego tuvo como novedad principal poder elegir a cualquier personaje para pelear y no solo a los protagonistas (en el primer *Street Fighter* solo se podía elegir a Ryu o Ken (primeros protagonistas; jugador 1 y jugador 2, respectivamente) y luchar contra un rival controlado por la CPU) pudiendo elegir por primera vez en este juego entre una plantilla repleta de luchadores.

Street Fighter trata la historia de varios luchadores de distintas partes del mundo que acaban confrontándose entre sí en el mayor torneo de las artes marciales a nivel internacional. El protagonista es Ryu, un luchador de estilo kárate que entra en busca de probar su fuerza. La trama del primero es bastante simple y de hecho el enemigo principal es Sagat, luchador de muay thai y el gran campeón del torneo hasta que Ryu gana. Pero a partir del segundo juego se enrevesa bastante dado que entra la malvada organización Shadaloo en juego, liderada por Vega (M Bison en Occidente) y con sus secuaces Sagat, Balrog (Vega en Occidente) y M Bison (Balrog en Occidente) que su principal objetivo es la dominación del mundo a través de la fuerza y el torneo.

Además aparece Akuma, el mayor luchador demoniaco y el asesino del maestro de Ryu y de su amigo Ken. A partir del 2 cada personaje tiene su peso en la trama como Chun Li o Guile.

Fig 2 Gameplay Street Fighter



Fuente:

https://as01.epimg.net/meristation/imagenes/2019/04/16/noticias/1555440579_270304_1555440664_noticia_normal.jpg

TEKKEN

Tekken (Puño de hierro) es una saga de videojuegos de lucha desarrollado por *Namco* y distribuidos por *Namco Bandai Games*. Originalmente era un juego de arcade que al poco tiempo fue adaptado a la plataforma *PlayStation*, convirtiéndose así en una saga exclusiva de esta consola por mucho tiempo hasta la entrega *Tekken 6*, la cual es para muchas plataformas, aunque anteriormente también hubo versiones para varias consolas portátiles como la *Game Boy Advance*.

Fig 3 Tekken



Fuente:

<https://image.winudf.com/v2/image/ZXUuYmFuZGFpbmFtY29lbnQudGVra2VubW9iaWxlX3NjcmVlbl81XzE1Mzc4OTQ5MjNfMjM1/screen-5.jpg?h=355&fakeurl=1&type=.jpg>

En todas las entregas del videojuego *Tekken* (o en la gran mayoría) el argumento general consiste principalmente en que un alto número de personajes, expertos en diferentes estilos de lucha y artes marciales, participen en el torneo de lucha *Tekken: The King Of Iron Fist Tournament*. Luchando entre sí hasta llegar al **Jefe Final** (que en cada entrega cambia a uno distinto) y tras derrotarlo se muestra una secuencia final, en la que se ve cómo obtienen la recompensa de haber ganado el torneo, alcanzar un objetivo, o cumplir con sus destinos a modo de epílogo.

Fig 4, Tekken 7 pantalla de selección



Fuente: https://cdn.arstechnica.net/wp-content/uploads/2017/06/20170602131708_1.jpg

SOUL CALIBUR

Soul Calibur es la segunda parte de la saga de videojuegos de lucha con armas blancas *Soul*, desarrollada por la compañía *Namco*. Consta de 6 capítulos (cinco con el nombre *Soulcalibur*) en su arco argumental principal, desde su nacimiento con *Soul Edge* en 1995, hasta el más reciente *Soulcalibur VI*, lanzado en 2018. En 1998 se lanzó el juego *Soulcalibur* para la placa arcade de *Namco System12*, denominación que quedaría desde entonces como título para la saga.

Fig 5 Soul Calibur 2



Fuente: https://i.blogs.es/658d67/200713-sc2hd/450_1000.jpg

La nomenclatura de la saga tiene como origen las espadas gemelas *Soul Edge* y *Soulcalibur*, que encarnan, respectivamente, al mal y al bien, y que someten la voluntad de aquél que las empuñe, dándole un poder tal que sólo una es capaz de neutralizar a la otra.

El argumento gira alrededor de la aparición de una espada demoníaca llamada Soul Edge la cual varios personajes quieren destruir y otros desean empuñar para sus propios propósitos.

En el videojuego aparecen un gran número de luchadores con armas diferentes y estilos de lucha distintos. En las sagas más actuales han habilitado la creación de personajes personalizados con los que el jugador puede elegir el estilo de lucha que prefiera, además de modificar el vestuario de los personajes ya existentes en el juego.

En la mayoría de los juegos, Soul Edge es empuñada por un caballero con armadura azul conocido como *Nightmare* que siembra el terror en el mundo ficticio del videojuego, la Soul Edge solo puede ser derrotada por su contraparte, la espada Soul Calibur, empuñada a veces por unos pocos personajes específicos. Cada espada responde al tipo de corazón de las personas, la Soul Edge resuena en los corazones impuros y malvados y la Soul Calibur se manifiesta en los corazones bondadosos y puros.

Fig 6 Soul Calibur 6 gameplay



Fuente: https://www.koi-nya.net/img/subidos_posts/2017/12/soulcalibur-vi.jpg

MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat (conocido con la abreviatura MK) es una saga de videojuegos de peleas creada por *Ed Boon* y *John Tobias* en 1992. Las cuatro primeras entregas fueron distribuidas por *Midway Games* y lanzadas principalmente en máquinas arcade; posteriormente estuvieron disponibles en consolas domésticas.

Fig 7 Mortal Kombat X



Fuente: <https://images-eds-ssl.xboxlive.com/image?>

Esta saga de lucha se diferencia de las demás por su extrema violencia en cada pelea. Cada luchador tiene su propio motivo para participar en el torneo Mortal Kombat. Cada uno tiene sus propios movimientos de pelea cuerpo a cuerpo, y algunos son capaces de utilizar energías especiales para atacar al oponente. Otros tienen trucos especiales como armas, cuerdas, garras, etc. Existen algunos movimientos especiales exclusivos de este juego para rematar a los rivales a punto de ser debilitados, en los cuales incluyen brutales descuartizamientos, decapitaciones, incineraciones, explosiones y demás llamados *fatalities*, aunque hay otras variedades como *babalities* (se convierte al oponente en bebé), *friendships* (en vez de matar al oponente, se hace alguna broma o gracia), *animalities* (el vencedor se convierte en animal y elimina violentamente al contrincante), y *brutalities* (una salvaje paliza hasta que el oponente es desmembrado). Los personajes son ya iconos de la cultura del videojuego, y se han adaptado historietas, series de televisión y películas sobre ellos.

Fig 8 Mortal Kombat gameplay



Fuente: https://images.clarin.com/2019/03/28/ZHZJgJhdT_1256x620__1.jpg

- Juegos de plataformas

SUPER MARIO BROS

Super Mario Bros es un videojuego de plataformas, diseñado por *Shigeru Miyamoto* y lanzado el 13 de septiembre de 1985. Es producido por la compañía *Nintendo* para la consola *Nintendo Entertainment System (NES)*. El juego muestra las aventuras de los hermanos *Mario* y *Luigi*. En la mayoría de los juegos de *Super Mario Bros* ambos deben rescatar a la *Princesa Peach* del Reino Champiñón que en la mayoría de los casos es secuestrada por el rey de los *Koopas*, *Bowser*. A través de ocho diferentes mundos, los jugadores pueden controlar a alguno de los dos hermanos y deben enfrentarse finalmente tras los niveles correspondientes de cada mundo a los monstruos de cada castillo hasta llegar a liberar a la princesa *Peach*.

Fig 9 Mario Bros



Fuente https://http2.mlstatic.com/mario-bros-gorra-gamers-nintendo-envio-gratis-luigi-D_NQ_NP_953147-MLM26833406717_022018-F.jpg

El jugador toma el rol de Mario o, en caso de ser el segundo jugador, presionando **Select** en su control, de Luigi. El objetivo central es recorrer todos los escenarios del juego para acabar con todas las fuerzas aliadas del Rey Koopa y encontrar a la Princesa Peach. Si reciben un contacto enemigo, se pierde una vida, por ello, los hermanos Mario tienen un primer ataque que consiste simplemente en saltar sobre el enemigo. A veces pueden modificar sus habilidades con setas especiales que se encuentran en los bloques de interrogación, en los demás suelen haber monedas, si se recogen 100 monedas equivalen a una vida (UP).

Fig 10 Super Mario Bros gameplay



Fuente: https://cdn02.nintendo-europe.com/media/images/10_share_images/games_15/virtual_console_nintendo_3ds_7/SI_3DSVC_SuperMarioBros_image1600w.jpg

CRASH BANDICOOT

Crash Bandicoot es una franquicia de videojuegos del género de plataformas, inicialmente exclusiva para la consola PlayStation, publicada por *Sony Computer Entertainment* y creada por la compañía de videojuegos estadounidense *Naughty Dog*, que actualmente ha vendido los derechos a la desarrolladora y productora *Activision*.

El protagonista es un bandicut antropomorfo llamado "Crash", cuya vida tranquila y despreocupada en las *Islas Wumpa* suele verse interrumpida por el enemigo principal de Crash, el *Doctor Neo Cortex*. Cortex fue el encargado de modificar genéticamente a Crash años atrás, y desde entonces, busca acabar con éste a toda costa. En la mayoría de los títulos de la serie, Crash debe derrotar a Cortex, solo o con la ayuda de sus aliados, y frustrar todo plan de dominación mundial que este se traiga entre manos.

Fig 11 Crash Bandicoot N-sane Trilogy



Fuente: https://image.redbull.com/rbcom/010/2017-05-11/1331857076143_2/0100/0/1/crash-bandicoot-nsane-trilogy.jpg.jpg

En la mayoría de los niveles, Crash debe atravesar una serie de escenarios que pueden ser desde un bosque hasta un desierto o un espacio marino, evitando a los enemigos los cuales puede derrotar saltando encima de ellos o dando una voltereta sobre sí mismo (un movimiento parecido al del *Demonio de Tasmania*)

En algunos juegos Crash debe encontrar un cristal o una gema para poder continuar y avanzar en la historia.

Fig 12 Crash Bandicoot N-sane Trilogy gameplay



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQkHhZ04_PUOWRyvf_SLSS5sT6i_qSlcrB9G1cXhberCk2Y9mISN

SONIC THE HEDGEHOG

Sonic the Hedgehog (en español Sonic el erizo) es un videojuego desarrollado por *Sonic Team* y distribuido en 1991. Este videojuego de plataformas fue, durante mucho tiempo, considerado el sello principal de Sega. Sonic es el único personaje controlable de este videojuego, que tiene como habilidad principal correr a una gran velocidad, basándose en esta característica el espíritu del juego, ya que la mayoría de las fases están diseñadas para exprimir al máximo esta habilidad.

Fig 13 Sonic the Hedgehog



Fuente: https://media.mykaramelli.com/galeria/articulos/juego-de-servilletas-sonic-the-hedgehog_12263_1.jpg

Son 7 fases las que conforman el juego. Las 6 primeras se componen de 3 actos cada una, en las que las 2 primeras se basan en que el protagonista, debe pasar por obstáculos y vencer enemigos para llegar al final del juego, simbolizada por un letrero que Sonic debe hacer girar, terminando así. En la última pantalla del juego Sonic debe vencer al *Doctor Robotnik*, que en cada acto distinto dispone de una máquina diferente para intentar parar al erizo azul. Al destruir cada máquina del Doctor Robotnik, Sonic debe salvar a diversos animales de una gran cápsula que tiene retenidos.

Fig 14 Sonic the Hedgehog gameplay



Fuente: : https://media.mykaramelli.com/galeria/articulos/juego-de-servilletas-sonic-the-hedgehog_12263_1.jpg

- Juegos deportivos

FIFA SERIES

FIFA es una saga de videojuegos de fútbol publicados cada año por *Electronic Arts* bajo el sello de *EA Sports*, la saga fue lanzada a finales de 1993 y fue debutante en tener una licencia oficial de la FIFA.

Fig 15 FIFA series



Fuente: https://img.elcomercio.pe/files/ec_article_videogalleria/uploads/2018/09/06/5b91667adff92.jpeg

Las últimas ediciones de la saga contienen muchas licencias exclusivas de las diferentes ligas y los equipos de ligas de todo el mundo, lo que permite el uso real de los estadios, cánticos del público, nombres reales de los jugadores y sus semejanzas en cómo juegan dentro del campo, etc. Al igual que en un partido normal, la jugabilidad de la saga FIFA consiste en que tu equipo marque el mayor número de goles, controlas a todos los jugadores incluido el portero y realizas pases y jugadas posibles de la realidad pero en el juego.

Fig 16 FIFA 19 gameplay



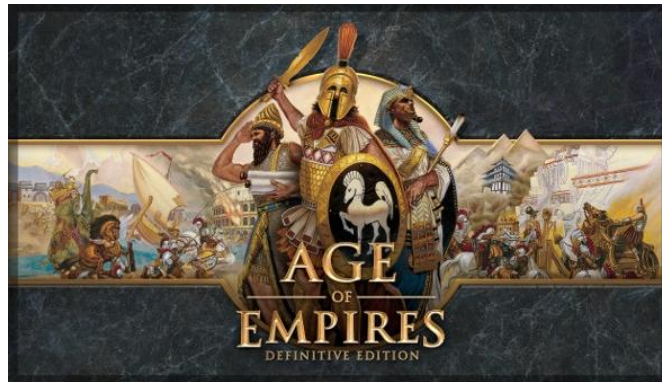
Fuente: <https://i.ytimg.com/vi/xL9MXFVVU04/maxresdefault.jpg>

- Juegos de estrategia

AGE OF EMPIRES

Age of Empires es un videojuego de estrategia en tiempo real para computadoras personales, el primero de la serie homónima, lanzado el 26 de octubre de 1997 y escenificado en una línea del tiempo de 3000 años, desde la temprana Edad de Piedra hasta la Edad de Hierro. El jugador tiene opción de elegir entre doce civilizaciones y manejarlas desde ordenar a ciudadanos recolectar materiales a formar un ejército para atacar a las ciudades enemigas.

Fig 17 Age of Empires Definitive Edition



Fuente: https://mlstaticquic-a.akamaihd.net/age-of-empires-definitive-edition-pc-digital-D_NQ_NP_835717-MLU26908262093_022018-F.jpg

Se pueden observar varios tipos distintos de civilizaciones las cuales dependiendo de su elección favorecerán ciertas estrategias, por la simple razón que cada una tiene bonificaciones particulares en cada juego. Estas son: Romana, Grecia, Minoica, Fenicia, Egipto, Asiria, Sumeria, Babilonia, Persa, Hitita, Shang, Choson y Yamato. Cada civilización cuenta con su estilo arquitectónico histórico además de sus propios soldados, encontrando legionarios y gladiadores, como carros egipcios y camellos e incluso sus propias máquinas de asedio.

El jugador lucha principalmente contra la CPU pero también hay opciones de juego en línea para jugar contra otro jugador.

Fig 18 Age of Empires Definitive Edition gameplay



Fuente: <https://s1.gaming-cdn.com/images/products/2148/screenshot/age-of-empires-definitive-edition-wallpaper-2.jpg>

HEARTHSTONE

Hearthstone es un juego de cartas coleccionables online originario de la empresa *Blizzard Entertainment*. Está centrado en el universo de *Warcraft*, y es de descarga gratuita, aunque con compras opcionales para acelerar el ritmo de colección de cartas y acceso a contenidos extra. Se publicó oficialmente el 11 de marzo del 2014.

Fig 19 Hearthstone:



Fuente: <https://s1.gaming-cdn.com/images/products/2148/screenshot/age-of-empires-definitive-edition-wallpaper-2.jpg>

El juego se basa en partidas por turnos entre dos oponentes, operado a través del *Battle.net* de *Blizzard*. Los jugadores pueden escoger entre diferentes modos de juego que ofrecen diferentes experiencias.

El juego presenta nueve héroes, cada uno de ellos representando una clase distinta dentro del universo de Warcraft como *Mago* o *Pícaro* exceptuando al *Monje* y al *Caballero de la Muerte*. Cada héroe presenta habilidades o los denominados poderes de héroe.

Se empieza el juego con una serie de cartas básicas, pero se pueden obtener cartas de diferentes rarezas y poder de distintas maneras: obteniendo más sobres al comprarlos, completando misiones y como recompensa en la Arena. Se obtiene oro al completar misiones aleatorias, que se añaden de una en una diariamente hasta un máximo de tres misiones acumuladas. Se puede substituir una misión diaria. También se puede obtener 10 monedas ganando 3 partidas en el modo jugar, con un límite de 100 monedas.

Hearthstone se subvenciona a través de micropagos por sobres de cartas y acceso a los modos de juego Arena y Aventuras. No como otros juegos de cartas, Hearthstone no utiliza un sistema de intercambio de cartas, sino que permite que los jugadores "*desencanten*" cartas (desechar) que no sean de su interés para convertirlas en "*polvo arcano*", material ficticio del juego que se puede utilizar para "crear" nuevas cartas al gusto del jugador.

Fig 20 Hearthstone gameplay



Fuente: <https://venturebeat.com/wp-content/uploads/2018/04/hearthstone-screenshot-04-26-18-14-39-49.png?fit=400%2C225&strip=all>

- Simulación

LOS SIMS

Los Sims es un videojuego de simulación social creado por el diseñador de videojuegos *Will Wright*, desarrollado por Maxis y publicado por *Electronic Arts* en el año 2000. El juego consiste en crear personajes llamados Sims y satisfacer sus necesidades, ayudarles a lograr sus aspiraciones y cumplir sus sueños, es decir, "construirles" una vida.

Fig 21: Los Sims 4



Fuente: [://fotografias-neox.atresmedia.com/clipping/cmsimages01/2013/10/23/D49CCB22-AFB8-4687-9BE2-B5404CCDC6EB/58.jpg](http://fotografias-neox.atresmedia.com/clipping/cmsimages01/2013/10/23/D49CCB22-AFB8-4687-9BE2-B5404CCDC6EB/58.jpg)

El juego, en vista isométrica (vista desde arriba por el espectador-jugador), permite crear a los Sims una casa, abastecerla y adornarla con todos los objetos que se necesiten para satisfacer sus necesidades.

Posee una opción de modo libre (libre albedrío) con la que los personajes pueden realizar sus actividades por sí solos, aunque lo normal es que el jugador intervenga dándoles órdenes, las cuales pueden incluso no ser obedecidas por los Sims en situaciones específicas. El jugador deberá intentar satisfacer las necesidades básicas de los Sims, como comer, dormir, o ir al baño, entre otras. Para sustentar la economía de la casa, los Sims deberán buscar trabajo y ganar *Simoleones* (la ficticia moneda en el mundo Sim), el juego ofrece una variada línea de trabajos, y el personaje podrá ir ascendiendo en su trabajo dependiendo de las habilidades que tenga y la cantidad de amigos o influencia que obtenga. En nuevas entregas se han incorporado también los deseos de tus Sims como objetivos que puedes hacer que se cumplan o ignorarlos.

Desde cosas simples como comprar un equipo de música nuevo hasta lograr su objetivo en la vida como encontrar su alma gemela o lograr el éxito laboral.

También ofrece la posibilidad de crear sus propias casas con una alta variedad de estilos y de objetos para su decoración. El juego suele ir acompañado de una serie de expansiones que lo completan permitiendo así poder tener mascotas, negocios, o vacaciones además de completar otros aspectos del juego, sin contar con una amplia red de creadores no ligados al juego que crean su propio contenido personalizado (ropa, peinados, objetos etc.) que aportan una visión más creativa para hacer más único tu propio juego.

Fig 22 Los Sims gameplay



Fuente: https://esports.as.com/2019/05/23/bonus/videojuegos/Sims-gratis-semana_1247885219_163499_1440x600.png

MINECRAFT

Minecraft es un videojuego de construcción, de tipo “mundo abierto” o *sandbox creado originalmente por el sueco Markus Persson (más conocido como “Notch”) y posteriormente desarrollado por su empresa, *Mojang AB*. Fue lanzado públicamente el 17 de mayo de 2009, después de diversos cambios fue lanzada su versión completa el 18 de noviembre de 2011.

Fig 23 Minecraft



Fuente: <https://lh3.googleusercontent.com/yAtZnNL-9Eb5VYSsCaOC7KAsOVIJcY8mpKa0MoF-0HCL6b0OrFcBizURHywpuip-D6Y>

Minecraft es un juego de mundo abierto, por lo que no posee un objetivo específico o establecido, permitiéndole al jugador una gran libertad en cuanto a la elección de su forma de jugar. A pesar de ello, el juego posee un sistema de logros que el jugador puede ir coleccionando según los vaya cumpliendo. El modo de juego predeterminado es en primera persona, aunque los jugadores pueden cambiarlo a tercera persona. El juego está centrado en la colocación y destrucción de bloques, siendo que este se compone de objetos tridimensionales cúbicos, colocados sobre un patrón de rejilla fija. Estos cubos o bloques representan principalmente distintos elementos de la naturaleza, como tierra, piedra, minerales, troncos... entre otros. Los jugadores tienen la libertad de desplazarse por su entorno y modificarlo mediante la creación, recolección y transporte de los bloques que componen el juego, los cuales solo pueden ser colocados respetando la rejilla fija del juego. Al igual que en Los Sims, el juego también permite incorporar contenido personalizado creado por creadores independientes como *skins para los personajes dotándole de más creatividad al propio juego por parte de la comunidad.

Fig 24 Minecraft gameplay



Fuente: <https://is1-ssl.mzstatic.com/image/thumb/Purple123/v4/e2/54/d0/e254d07c-2602-454f-0064-6fd6e7545356/mzl.dkeqkthw.jpg/643x0w.jpg>

- Juegos de Simulación de citas

CORAZÓN DE MELÓN

Corazón de Melón es el primer simulador de citas online, creado por la artista francesa *ChiNoMiko* y desarrollado por *Beemov* en 2011, el cual está traducido en 12 idiomas incluido el castellano.

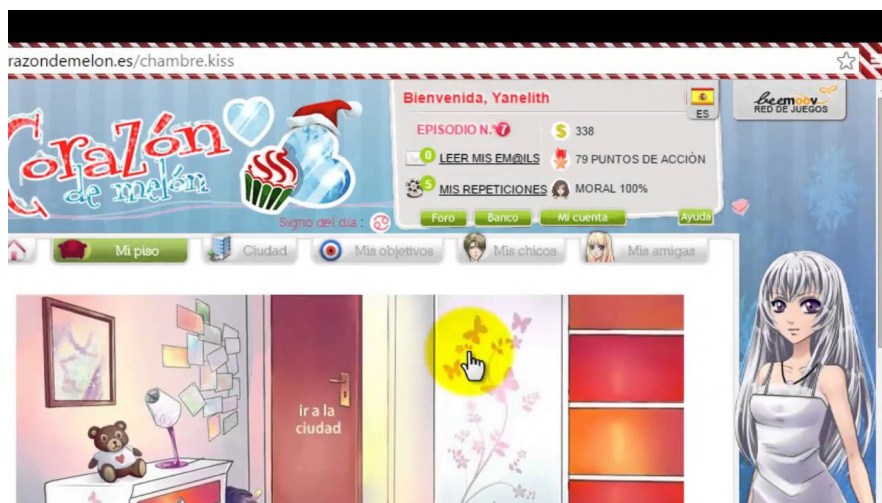
Figura 25 Corazón de Melón



Fuente: <https://vignette.wikia.nocookie.net/otome-games/images/1/18/Cdm.png/revision/latest?cb=20180807005816&path-prefix=es>

El jugador encarna a una colegiala ("*Sucrette*") quien recientemente llega a una nueva ciudad donde conoce a nuevas personas entre ellas varios chicos apuestos, por los que a través de superar ciertos requisitos la llevarán hasta la dirección de uno como su pareja final, siendo este el objetivo principal del juego. Es uno de los juegos más populares de simulación de citas que cuenta con su propio manga inspirado en el juego.

Fig 26 Corazón de Melón gameplay



Fuente: <https://i.ytimg.com/vi/oigwZrMRj0I/maxresdefault.jpg>

ELDARYA

Eldarya es un simulador de citas online creado en 2014 por la artista francesa "ChiNoMiko" y desarrollado por *Beemoov*, los mismos creadores de *Corazón de Melón*. El juego está disponible en 10 idiomas incluido el español.

Es un videojuego de fantasía y romance desde el punto de vista del jugador. Consiste principalmente en aventurarnos en el mundo de *Eldarya*, explorando y descubriendo todos los rincones de este, además de completar una serie de misiones asignados por los distintos personajes del juego, así mismo conquistar al personaje que más nos atraiga.

Fig 27 Eldarya

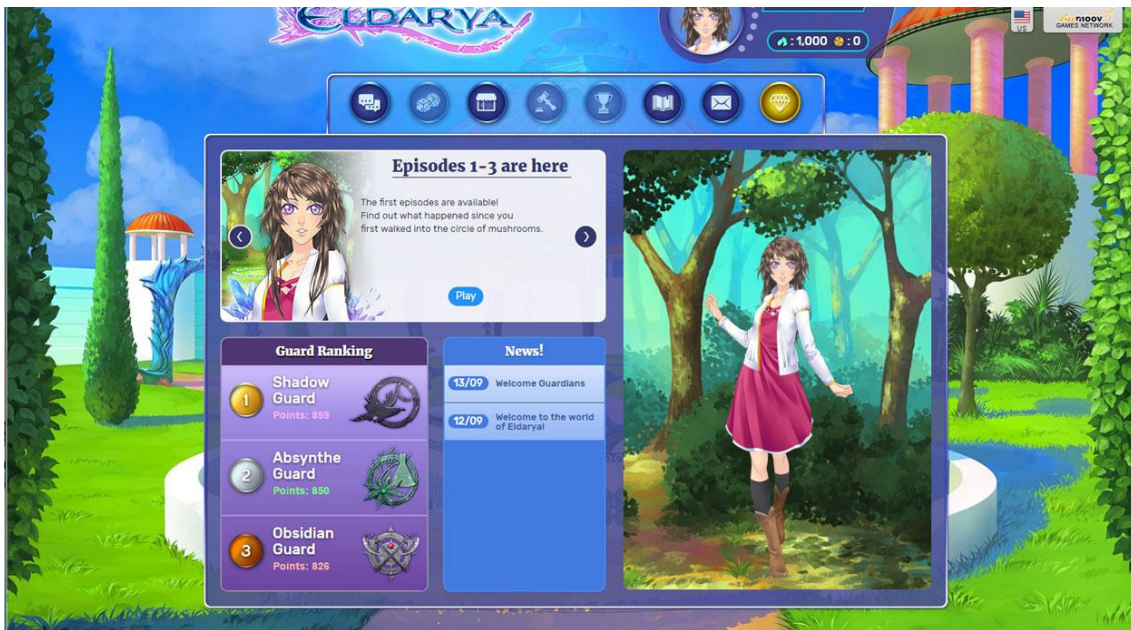


Fuente: <http://www.mystikagames.com/wp-content/uploads/2018/08/eldarya-juego-otome-online-en-espa%C3%B1ol-min.png>

Los distintos personajes del juego como *Ezarel*, *Nevra*, *Valkyon* y *Leiftan*, pertenecerán a la historia que crearemos con nuestro personaje. Dependerá de nuestras elecciones lo que ocurra a partir de ahora, recuerda que es un mundo mágico y misterioso... Con cualquier cosa te podrás encontrar. La sinopsis principal es que la protagonista; Erika (conocida por las fans como "*Eldaryenne/Gardienne*") se encuentra con un círculo de setas que la lleva a Eldarya. Al llegar allí, tan sólo quiere saber dónde está y cómo volver a casa pero es encarcelada por *Miiko*. En el juego están las siguientes características: Para moverse por los escenarios o comprar objetos se usan *Maanas* que sería como un limitador del juego, tienes un *familiar*(mascota) al que debes alimentar y cuidar durante el juego, y debes unirse a la guardia de uno de los chicos, pero eso no afecta a la relación con los demás personajes.

A través de diferentes periodos hay eventos con imágenes exclusivas y trajes limitados.

Fig 28 Eldarya gameplay



Fuente: https://s3.amazonaws.com/nichesites-files/wwgdb_com/images/games/9147/gallery/26772.jpg

- Juegos musicales

SINGSTAR

SingStar es una saga de juegos de karaoke que fueron sacados por primera vez para *PlayStation 2* por *Sony Computer Entertainment Europe* y desarrollados por las empresas *SCEE* y *London Studio*.

Los juegos *SingStar* vienen acompañados de un par de micrófonos “uno rojo y otro azul” más un convertidor USB. Además de los micrófonos con convertidor USB, desde junio de 2009, están disponibles unos nuevos micrófonos inalámbricos (sin cables). Actualmente, para *Playstation 4* han habilitado una aplicación para que los propios micrófonos sean los smartphones de los jugadores que pueden descargarse en *Google Play*.

Fig 29 SingStar

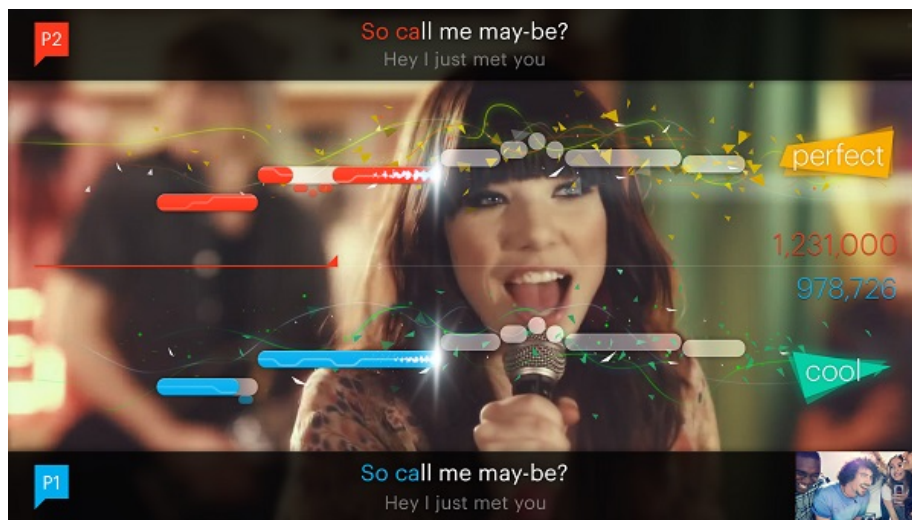


Fuente: https://media.vandal.net/m/3227/singstar-201421222044_1.jpg

Los juegos están localizados de forma nacional según el país donde son lanzados para adaptarlos a un contenido más conocido en el territorio, cambiando varias de las canciones de la lista original o incluso en algunos países, con cambios de nombre, como por ejemplo *SingStar Pop* que en Alemania es conocido como “*SingStar The Dome*” y todas las canciones son alemanas.

Los jugadores interactúan con la consola cantando a través de los micrófonos USB o inalámbricos mientras en la pantalla se muestra el vídeo de la canción. Las letras de las canciones son mostradas a la vez y sincronizadamente con la canción, en la parte inferior de la pantalla para que las sigas y las cantes al mismo tiempo. El objetivo del juego es cantar una canción lo más parecido a la original, en cuanto a tono y melodía para ganar más puntos. Dependiendo de lo mucho o poco que afinemos, ganaremos más o menos puntos respectivamente. Lo máximo que se pueden ganar son 10.000 puntos y el mínimo 0. Según una cantidad de puntos u otra, el juego nos adjudicará un veredicto. Ofrece distintos tipos de jugabilidad: cantar en solitario, a dúo con otro jugador o versus contra ese jugador.

Fig 30 SingStar gameplay



Fuente: <https://static.truetrophies.com/customimages/004228.jpg>

JUST DANCE

Just Dance es una serie de videojuegos de *Ubisoft* diseñados en su mayoría por *Ubisoft Paris*. El nombre de este juego viene de la canción *Just Dance* de Lady Gaga. El jugador tiene que seguir al entrenador de la pantalla como si este fuera su reflejo en un espejo y copiar todos sus pasos de baile. Dependiendo del desempeño del jugador se irá marcando la puntuación con *X*, *OK*, *GOOD*, *SUPER*, *PERFECT* y *YEAH* (en el caso de los *Gold Moves* o Movimientos de oro)

Fig 31 Just Dance 2018



Fuente: https://ubistatic19-a.akamaihd.net/ubicomstatic/es-es/global/game-info/naked-boxshot-560x698_mobile_291661.jpg

Cada entrega nueva de Just Dance incluye éxitos musicales del momento con sus respectivos bailes. Al igual que el *SingStar* ofrece la posibilidad de jugar solo o con más jugadores. Al igual que el SingStar, Just Dance es un juego muy popular en ambientes de fiesta o en reuniones de amigos por su carácter fiestero y su posibilidad de permitir un gran número de jugadores.

Fig 32 Just Dance gameplay



Fuente:

https://media.aws.alkosto.com/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/j/u/just-dance-2019-switch-2_2.jpg

- Juegos *Shooter*

OVERWATCH

Overwatch es un juego de disparos en primera persona (*Shooter*) multijugador, desarrollado por *Blizzard Entertainment*. Fue lanzado al público el 24 de mayo del 2016, para las plataformas PlayStation 4, Xbox One y Microsoft Windows.

Fig 33 Overwatch



Fuente: <https://cdn.20m.es/img2/recortes/2018/01/23/622973-600-338.jpg>

Overwatch pone a los jugadores en equipos de seis personas, con cada persona escogiendo uno de varios héroes disponibles, cada uno con movimientos y habilidades únicas. Los héroes están divididos en tres clases: Daño, Tanque y Apoyo. Los jugadores de cada grupo deben trabajar juntos para atacar y defender puntos de control o para atacar/defender "cargas" (objetivos móviles que se mueven alrededor del mapa). Al terminar la partida los jugadores acumulan puntos, que les otorgan recompensas estéticas que no afectan el desempeño de juego.

Los personajes de Overwatch se dividen en tres grupos como ya se ha indicado, dentro de los cuales hay subtipos como **sniper*, asesino, tirador, etc. Cada héroe posee habilidades únicas dependiendo de su rol.

Los jugadores pueden cambiar de personaje durante el juego después de morir, algo que es incentivado por el diseño general del juego.

Fig 34 Overwatch gameplay



Fuente: <http://i.imgur.com/hD3BjTg.jpg>

FORTNITE

Fortnite Battle Royale es un videojuego gratuito que pertenece al género de Battle Royale desarrollado y publicado por Epic Games. Iniciado como un título con acceso anticipado para Microsoft Windows, macOS, PlayStation 4, Xbox One el 26 de septiembre de 2017, para iOS el 2 de abril de 2018, y para Android el 9 de agosto.

Fig 35 Fortnite



Fuente https://http2.mlstatic.com/pack-de-inicio-fortnite-fortnite-pc-ps4-xbox-one-laguna-nuevo-S_978010-MLA29519390544_022019-F.jpg

El juego principal de Fortnite Battle Royale sigue el formato estándar del género **battle royale*: hasta 100 jugadores vuelan desde autobuses flotantes a un mapa coherente, que incluye distribución aleatoria de armas, armadura y otras características de apoyo al combate. El objetivo es ser el último jugador (o equipo, si juega en equipos pequeños) vivo matando o evitando a otros jugadores. Con el tiempo, la zona segura del juego (representando el ojo de una tormenta que está devastando el mundo), disminuye de tamaño, y los jugadores atrapados fuera de la zona recibirán daño, potencialmente

muriendo. Si sobrevive mucha gente, el ojo de la tormenta desaparecerá haciendo una muerte súbita. Esto dirige a los jugadores supervivientes a espacios más estrechos, forzando los encuentros de los jugadores. Los jugadores pueden saquear a los enemigos derrotados. Se producirán caídas aleatorias de suministros durante una partida, proporcionando armas y objetos al azar.

Fig 36 Fortnite gameplay



Fuente <https://gamingbolt.com/wp-content/uploads/2017/09/Fortnite.jpg>

APEX LEGENDS

Apex Legends es un videojuego gratuito del género *Battle Royale* desarrollado por Respawn Entertainment y publicado por Electronic Arts. Fue lanzado para Microsoft Windows, PlayStation 4 y Xbox One el 4 de febrero de 2019.

Fig 37 Apex Legends



Fuente: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/d/db/Apex_legends_cover.jpg/220px-Apex_legends_cover.jpg

Los personajes y las clases en Apex Legends son una parte central del juego, a diferencia de otros juegos battle royale esta elección afecta la estrategia de los equipos durante toda la partida. Actualmente hay nueve leyendas (personajes), seis desbloqueadas desde el principio y tres que se han de conseguir jugando o pagando con dinero.

Fig 38 Apex Legends gameplay

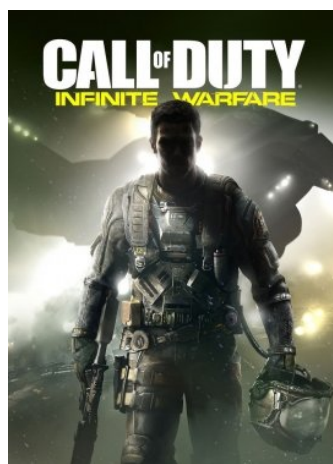


Fuente: <https://kt-media-knowtechie.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2019/02/apex-legends-2-kt-1.jpg>

CALL OF DUTTY

Call of Duty (*Llamada del deber* en español) es una serie de videojuegos de disparos en primera persona (*FPS), de estilo bélico, creada por Ben Chichoski, desarrollada principal e inicialmente por *Infinity Ward*, y distribuida por *Activision*.

Fig 39 Call of Duty Infinite Warfare



Fuente: <https://s1.gaming-cdn.com/images/products/1419/271x377/call-of-duty-infinite-warfare-cover.jpg>

La franquicia comenzó para computadora personal y posteriormente fue expandiéndose hacia videoconsolas de sexta y séptima generación, tanto de sobremesa como portátiles, llegando así, a lanzar varios juegos derivados de forma paulatina con la serie principal. La serie inicialmente se ambientaba en la Segunda Guerra Mundial, relatando personajes y combates acaecidos durante dicho conflicto bélico. Esto fue cambiando hasta la actualidad, donde los argumentos suceden en ambientes contemporáneos y ficticios.

Fig 40 Call of Duty gameplay



Fuente: <https://i.ytimg.com/vi/jNjCv9OIF-M/maxresdefault.jpg>

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE

Tom Clancy's Rainbow Six: Siege es un videojuego de disparos en primera persona táctico multijugador, desarrollado por la empresa *Ubisoft Montreal* y distribuido por *Ubisoft* para las plataformas PlayStation 4, Xbox One y Microsoft Windows. El juego fue anunciado en la conferencia de E3 en junio de 2014 y, tras ser retrasado, su fecha de lanzamiento se produjo el 1 de diciembre de 2015.

La dinámica del juego consiste en partidas de equipos de cinco atacantes contra cinco defensores. Los defensores deben defender un objetivo dentro de una estructura, ya sea un rehén, dos bombas o un contenedor biológico. Si logran defender al objetivo con éxito o eliminan a todos los atacantes, ganan la ronda. Los atacantes deben rescatar, desactivar, o asegurar al objetivo (respectivamente), o eliminar a los defensores para ganar.

Fig 41 Tom Clancy's Rainbow Six Siege



Fuente

<https://hb.imgix.net/18cce3b172fb6133a5e2aea7a176bf7a1dce9a63.png?auto=compress,format&fit=crop&h=353&w=616&s=2f9cc94ac7d045555cde27cfd6153259>

Existen 2 modos de juego: Modo normal y modo de realismo táctico. El modo de realismo táctico permite una jugabilidad más realista. El modo de realismo táctico sólo se puede configurar en las partidas personalizadas.

El juego cuenta con una variedad de personajes elegibles, conocidos como operadores. Cada operador tiene en su poder armas exclusivas y una habilidad única que puede utilizar durante los combates, como también estadísticas que determinan su nivel de blindaje y velocidad.

Estos personajes se dividen en 2 clases:

Atacantes: Son los encargados de rescatar al rehén, asegurar el contenedor de riesgo biológico o desactivar las bombas, dependiendo del modo de juego, además de matar a todos los defensores.

Defensores: Son los personajes responsables de defender y/o evitar que los atacantes aseguren el contenedor de riesgo biológico, liberen al rehén o desactiven las bombas.

Fig 42 Tom Clancy's Rainbow Six Siege gameplay



Fuente: https://www.gamereactor.es/media/grtv/61/226154_w926.jpg

COUNTER STRIKE

Counter-Strike es un videojuego de disparos en primera persona multijugador (ya sea en LAN o en línea). Es una variación total del juego *Half-Life*, realizada por *Minh Le* y *Jess Cliffe*, quienes lanzaron la primera versión el 18 de junio de 1999.

Fig 43 Counter Strike



Fuente: <https://images.g2a.com/newlayout/600x351/1x1x0/e849e820c290/5b5980cf5bafec39c8e61ad86>

La acción de Counter-Strike se desarrolla en rondas de una duración elegida por el que las crea, en la cual un equipo de terroristas (T) se enfrenta a un equipo de antiterroristas (CT). El equipo victorioso es el que cumpla todos sus objetivos de victoria, de situación o la eliminación de todos los jugadores del otro equipo. Si al final de la ronda no hay

victoria directa de uno de los dos equipos, el equipo que no realizó sus objetivos pierde por eliminación.

Todos los jugadores comienzan con la misma cantidad de puntos de vida y la cantidad de puntos de armadura que consiguieron conservar durante la ronda anterior siempre y cuando no compren una nueva. Los ataques pueden ser causados por los disparos de sus adversarios o sus compañeros (esto último si el "fuego amigo" está activado en la partida, los compañeros aliados no provocan tanto daño, pero pueden acabar con sus aliados igualmente), así como por una caída violenta o al entrar en contacto con una zona peligrosa (por ejemplo, sumergirse bajo el agua por mucho tiempo). Así, los puntos de vida del jugador disminuyen. Los disparos se pueden localizar en diferentes partes del cuerpo (brazo derecho e izquierdo, pierna derecha e izquierda, torso, y cabeza), y causan más o menos daños según el lugar afectado, teniendo en cuenta que un disparo en la cabeza (o **headshot*) es a menudo mortal. La pérdida de puntos de vida solo causa una pequeña disminución en los movimientos del terrorista o antiterrorista que haya recibido el daño. Cuando los puntos de vida se terminan, el jugador muere.

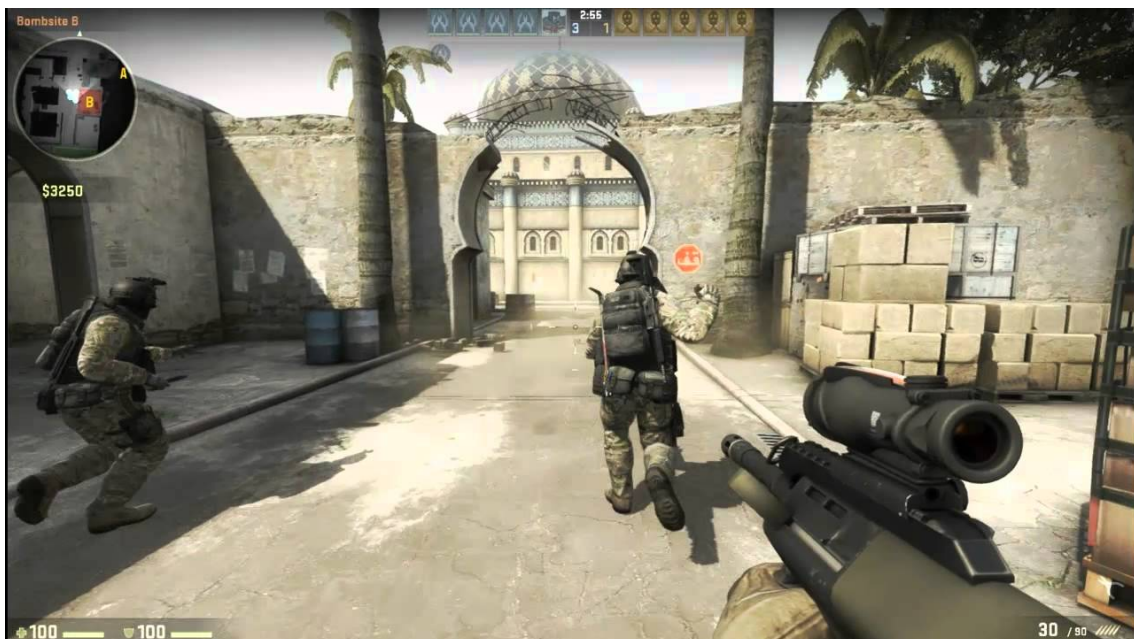
Contrariamente a la mayoría de los juegos del género basados en *el team-deathmatch*, en el que los jugadores muertos resucitan inmediatamente después de la muerte, en Counter-Strike al morir deben esperar a que termine la ronda pasando a ser espectador, y vuelven a aparecer en la siguiente.

En los mapas oficiales se equipa al jugador básicamente de una pistola y de un cuchillo. El jugador también tiene la posibilidad de comprar armamento y aparatos útiles como pueden ser un chaleco antibalas, granadas, equipos de desactivación de bombas, anteojos de visión nocturna, etc; todo dependiendo de las condiciones del juego, durante un período limitado y en las zonas previstas a tal efecto. Al comenzar el juego, el jugador tiene la posibilidad de elegir su rango: terrorista o antiterrorista dentro del límite de los lugares disponibles o elegir ser espectador. Si un equipo posee muchos más jugadores que el otro un auto equilibrio puede tener lugar en la siguiente ronda si se configura al servidor para esto; cualquiera sea su equipo el jugador comienza con 800\$ (suma por defecto). En el transcurso de las rondas el jugador obtiene dinero si elimina a un adversario, si logra un objetivo, si su equipo gana la ronda, si coloca la bomba y ésta estalla, si libera a un rehén o si le pide seguirlo. Un jugador puede también perder el dinero si mata a uno de sus compañeros o a un rehén. En cualquier caso al principio de la ronda el jugador siempre gana dinero, excepto en caso de empate. La suma de dinero máxima es de 16.000\$.

La finalidad de las partidas reside en el resultado individual del jugador. Este tiene en cuenta el número de **frags* y el número de muertes. Los frags de Counter-Strike son diferentes de otros juegos de acción en primera persona. Estos suben en el juego de dos maneras, matando a sus adversarios y completando los objetivos del juego. Así por ejemplo si un enemigo muerto da un frag, una explosión o una desactivación de bomba dan tres frags al menos. El suicidio, el asesinato de un compañero y el cambio de equipo son penalizados con un frag menos. El número de muertes no afectan a su número de frags.

Counter-Strike es un juego de pc el cual utiliza sobre todo el ratón y el teclado. El teclado se utiliza para la mayoría de las acciones - los movimientos (avanzar, retroceder, girar a la izquierda, girar a la derecha, saltar, agacharse), la gestión del equipamiento (cambio de armas, disparar, recargar las armas, utilizar la linterna) y la comunicación (escrita, a través del chat, u oral, a través de micrófonos). El ratón dirige la vista del jugador y del arma usando una mira inmóvil que está en el centro de la pantalla; también sirve para disparar al enemigo con un clic izquierdo. El jugador también puede activar la función secundaria del arma con el botón derecho del ratón como el zoom para el rifle de francotirador, el silenciador para la carabina *Maverick M4A1* y para la pistola USP o para asestar un golpe más fuerte con el cuchillo. También puede cambiarse el arma girando la rueda del ratón. Aun así, se puede hacer cualquier modificación a los controles a gusto de cada jugador.

Fig 44 Counter Strike gameplay



Fuente: <https://i.ytimg.com/vi/n6PjRnE1tCU/maxresdefault.jpg>

- Juegos de Terror

RESIDENT EVIL

Resident Evil (“el mal que reside”) es una serie de videojuegos y una franquicia de medios, entre los que se incluyen Manga, novelas, películas y coleccionables como figuras de acción, guías de estrategia y otras publicaciones. La saga es desarrollada por Capcom y creada por Shinji Mikami la mayoría.

Fig 45 Resident Evil 2



Fuente: <https://s1.gaming-cdn.com/images/products/2709/orig/resident-evil-2-biohazard-re2-cover.jpg>

Así como en la saga principal de videojuegos, como en otros medios, la historia gira en torno al mismo conflicto: la amenaza bioterrorista. Un peligroso virus se ha propagado por error o intencionalmente por la *Corporación Umbrella*, este al infectar a los humanos, los transforma en infectados carentes de raciocinio y monstruos caníbales.

La historia da comienzo en las *Montañas Arklay*, a las afueras de la localidad ficticia de *Raccoon City*, cuando una oleada de extraños asesinatos empieza a ocurrir cerca de la ciudad. Algunos excursionistas son encontrados muertos en puntos cercanos, parcialmente devorados, aunque no se sabe qué ser ha sido el causante de dichas atrocidades. Para evitar que el pánico cunda por la ciudad, el departamento de policía decide enviar a los *S.T.A.R.S.*, una división de los mejores agentes policías, especialmente entrenados en la labor de rescate y supervivencia, para investigar a fondo el caso.

La mayoría de las entregas comienzan durante o después de la gran oleada destructiva inicial. En esta situación los protagonistas, generalmente *Chris Redfield*, *Jill Valentine*,

Leon S. Kennedy, Claire Redfield (y algunos más), deben sobrevivir y buscar la forma de escapar mientras se enfrentan a los zombis y monstruos no solo nacidos del contacto con los muertos, además de encontrar el motivo y averiguar los hechos que han sucedido en la historia y enfrentarse a la organización Umbrella Corporation y a sus armas biológicas que los protagonistas deberán superar para lograr escapar, en los que figuran los antropomorfos **Tyrants*. El contexto bajo el que se desarrolla la historia solo se vislumbra a medida que avanza el juego; los diferentes personajes y lugares que visita el jugador proporcionan pistas respecto a lo que sucedió a la gente y lo que debe hacer. El manejo del personaje es en primera persona o tercera persona depende de la entrega, el cual puede disparar e incluso batirse en combate cuerpo a cuerpo contra los enemigos. También pueden incluir escenas de manejo de automóviles así como puzzles o acertijos para avanzar la historia.

Fig 46 Resident Evil 4 gameplay



Fuente: <https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/A48XridbUyqGvGFVuCQt3d.jpg>

OUTLAST

Outlast es un juego del género *Survival horror* en primera persona desarrollado y publicado por *Red Barrels Games*. *Outlast* fue publicado en 2013 para la plataforma Microsoft Windows, más tarde fue distribuido para las consolas Xbox One, PlayStation 4 y el 31 de marzo de 2015 para Linux y OS X.

Fig 47 Outlast



Fuente: <https://store-images.s-microsoft.com/image/apps.52001.67759939744253232.91d27dff-a27e-44ea-9d15-3d3fc6acfd00.841c08cf-c100-4be3-abee-b444a2304b90>

La sinopsis de *Outlast* es la siguiente: *Miles Upshur*, un tenaz periodista independiente que “se atreve a indagar en donde nadie más lo ha hecho” recibe un correo anónimo que le informa acerca de experimentos ilegales llevados a cabo en un manicomio llamado *Mount Massive*, el cual es propiedad de la corporación *Murkoff*. Adentrándose en el manicomio de noche y con una videocámara, Upshur encuentra la institución en ruinas y presumiblemente abandonada, pero al adentrarse más por los pasillos el periodista acaba encontrando los cadáveres de empleados, guardias y varios escuadrones SWAT. Uno agente de los escuadrones, a punto de morir, le advierte que los responsables de las muertes son los mismos pacientes del manicomio, los cuales están rondando libremente por las ruinas, y le insta a que escape mientras pueda.

La mayor parte de los enemigos en el juego son variantes o pacientes del manicomio que presentan mutaciones y comportamientos agresivos respecto al resto de internos del asilo; otros, en cambio, se encargan de brindar ayuda o consejos a Miles Upshur. Esta cualidad fue agregada para hacer de los personajes más "realistas" dado que no todos los pacientes de un psiquiátrico son de naturaleza violenta. En el juego tu personaje no tiene ninguna capacidad de lucha o combate, lo único que puede hacer es

huir, esconderse y esquivar objetivos. Esto se debe a que porta una cámara grabando todo el escenario, lo que convierte al jugador en protagonista debido a su posición de cámara y primera persona.

Fig 48 Outlast gameplay



Fuente: <https://gamehag.com/img/uploaded/mMhnu33Ua5QAadnluzdbGcyQBZNuqPW.jpg>

FIVE NIGHTS AT FREDDY'S

Five Nights at Freddy's es un videojuego de terror independiente del género **point-and-click* y *survival horror*, creado y desarrollado por Scott Cawthon. Es la primera entrega de la serie del mismo nombre.

Fig 49 Five Night at Freddy's



Fuente https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/718VNS%2BI3TL._SY679_.jpg

El juego se centra en un restaurante ficticio llamado *Freddy Fazbear's Pizza*, donde el jugador interpreta a un guardia de seguridad nocturno, defendiéndose del constante ataque de los defectuosos animales *animatrónicos del lugar, rastreando su movimiento a través del restaurante mediante el uso de unas cámaras de seguridad.

Los jugadores actúan como el guardia de seguridad de *Freddy Fazbear's Pizza* y deben sobrevivir a su turno, que dura desde la medianoche hasta las seis de la madrugada (aproximadamente 8 minutos y 36 segundos en tiempo real; 4 minutos y 30 segundos en dispositivos móviles y tabletas), sin ser asesinados por uno de los cinco animales animatrónicos que habitan en el restaurante.

El jugador, que se encuentra sentado en una oficina, tiene acceso a una red de cámaras de seguridad instaladas por todo el restaurante para rastrear el movimiento de los animatrónicos. Cada animatrónico recorre el restaurante y tiene distintos patrones de movimientos, muchos de los cuales se realizan fuera de pantalla. La alimentación de las cámaras está débilmente iluminada y distorsionada, una de las habitaciones solo contiene señal de audio y las cámaras no cubren ciertas áreas del edificio, especialmente los dos pasillos directamente a la izquierda y derecha del jugador. El jugador no puede salir de su puesto de trabajo, pero puede cerrar las puertas para evitar que entren, y encender las luces en los pasillos para detectar a los animatrónicos. Usar estas acciones consume la energía eléctrica limitada del jugador; si se agota la energía, las cámaras y luces se apagan mientras que las puertas se abren. Una vez que suceda esto, se escuchará una versión de la "Canción del toreador", la pantalla se oscurecerá, y el jugador será asesinado por *Freddy Fazbear*, siempre y cuando no llegue al final de la noche. Si el animatrónico accede a la oficina, el jugador acaba siendo asesinado por uno de los animatrónicos, el juego finalizará y se deberá reiniciar desde el inicio de la noche.

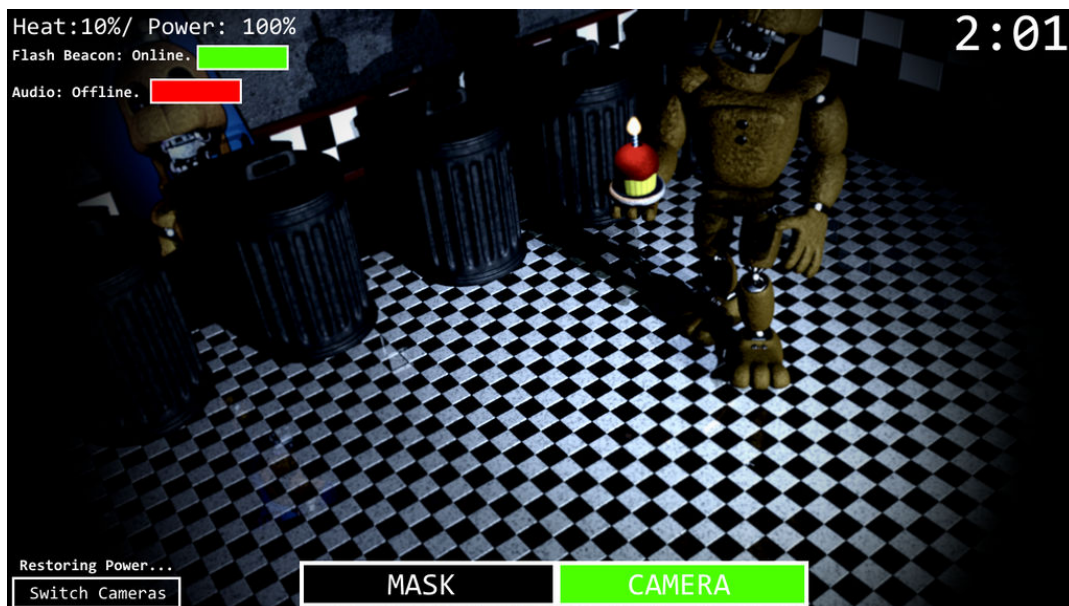
El juego tiene cinco niveles que comprenden cinco "noches", cada uno aumentando en dificultad. Terminar el juego principal desbloquea una sexta "noche" aún más difícil, y terminar ese nivel desbloquea una "*Noche personalizada*" donde el jugador puede ajustar la inteligencia artificial de cada animatrónico a su antojo. La historia del juego es la siguiente:

El personaje protagonista, cuyo nombre se revela posteriormente como *Mike Schmidt*, ha comenzado a trabajar como guardia de seguridad nocturno en *Freddy Fazbear's Pizza*, un popular restaurante familiar propiedad de la ficticia empresa de "*Fazbear Entertainment*". Cada noche, Mike recibe mensajes de voz enviados por su antecesor, el anterior guarda, quien le explica diferentes aspectos de la historia del restaurante. El

le cuenta que las cuatro mascotas animatrónicas del restaurante, *Freddy Fazbear*, *Bonnie*, *Chica* y *Foxy*, caminan con libertad por la noche, porque si no se mueven por mucho tiempo sus servomotores (funcionamiento interno) se bloquearán y estropearán su mecanismo interno. El antiguo empleado también le advierte a Mike que si uno de los animatrónicos se encuentra con un humano a altas horas de la noche, automáticamente asumirá que se trata de un *endoesqueleto* (el esqueleto interno del animatrónico) sin traje, y lo forzará a entrar en un traje mecánico de repuesto de Freddy Fazbear, matándolo en el proceso debido a la estructura punzante del traje.

A lo largo del juego se insinúa que el restaurante ha tenido un pasado oscuro. El tipo misterioso del teléfono menciona un incidente llamado "La mordida del '87", que involucró la pérdida del lóbulo frontal de una persona tras ser mordida por uno de los animatrónicos. Una serie de recortes de periódicos de uno de los pasillos del restaurante también revelan que un asesinato masivo ocurrió en el lugar, cuando un hombre dirigió a cinco niños a una habitación trasera y los asesinó. Más tarde, el restaurante recibió quejas de que los animatrónicos comenzaron a oler mal y se tiñeron con sangre y moco alrededor de sus ojos y boca, un cliente los comparó con "cadáveres reanimados", lo que revela que los cadáveres de los niños fueron supuestamente puestos dentro de los animatrónicos y sus almas los están poseyendo. Tras terminar su semana de trabajo, nuestro protagonista recibe un cheque de parte de *Fazbear Entertainment*. Sin embargo, después de la séptima noche, Mike es despedido por manipular a los animatrónicos, falta de profesionalismo general y mal olor.

Fig 50 Five Night at Freddy's 1 gameplay



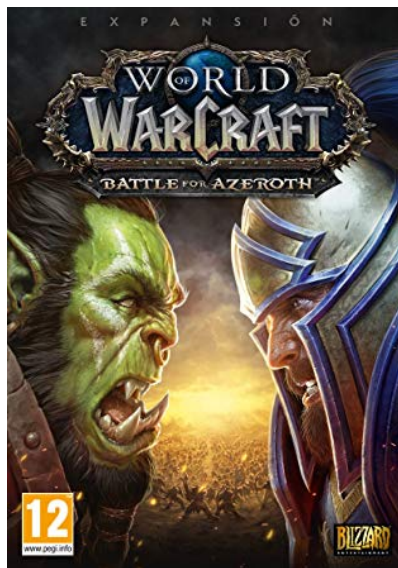
Fuente: <https://images-wixmp-ed30a86b8c4ca887773594c2.wixmp.com/f/2b813a89-1082-48d4-a7ff-0d7fb820d44a/dc6c11f-2252b61e-e6e1-4e68-a81d->

- Juegos MMORPG

WORLD OF WARCRAFT

World of Warcraft (abreviado como WoW, literalmente en español Mundo de Warcraft) es un videojuego de rol multijugador, fue introducido por primera vez por *Warcraft: Orcs & Humans* en 1994. *World of Warcraft* fue anunciado por *Blizzard Entertainment* el 2 de septiembre de 2001.

Fig 51 World of Warcraft



Fuente: [https://i5.walmartimages.com/asr/b232efc8-5fd0-43c9-bb0f-](https://i5.walmartimages.com/asr/b232efc8-5fd0-43c9-bb0f-4950880a80de_1.2f4b00c9f82fbc7cdb03eace67faf6be.jpeg?odnHeight=450&odnWidth=450&odnBg=FFF)

[4950880a80de_1.2f4b00c9f82fbc7cdb03eace67faf6be.jpeg?odnHeight=450&odnWidth=450&odnBg=FFF](https://i5.walmartimages.com/asr/b232efc8-5fd0-43c9-bb0f-4950880a80de_1.2f4b00c9f82fbc7cdb03eace67faf6be.jpeg?odnHeight=450&odnWidth=450&odnBg=FFF)

FFF

World of Warcraft transcurre dentro del universo de Azeroth. Han pasado cinco años desde los eventos narrados en *Warcraft 3*. La Alianza y la Nueva Horda viven en un estado de guerra fría, y mantienen una frágil y quebradiza paz, mientras reconstruyen sus reinos y tratan de recuperar su prosperidad. En la ciudad de *Ventormenta*, el monarca *Varian Wrynn* ha desaparecido en misteriosas circunstancias mientras viajaba a una misión diplomática a la isla de *Theramore*, por lo que en su ausencia, es nombrado rey su hijo *Anduin Wrynn*, siendo todavía un niño, asumiendo la regencia lord *Bolvar Fordragon* y la misteriosa lady *Katrana Prestor*. En *Orgrimmar*, el jefe de guerra *Thrall* lucha por sacar adelante a la Nueva Horda.

Como en otros, los jugadores controlan un avatar dentro de un mundo en una vista de tercera persona explorando el entorno, combatiendo contra varios monstruos y jugadores, completando misiones e interactuando con personajes no jugables (PNJ) u otros jugadores. El completar misiones ayudará a los jugadores a poder subir de nivel y

de esta forma, podrán conseguir equipamiento que les ayudará más adelante a combatir a las distintas criaturas que vayan apareciendo en su camino.

Al igual que con muchos otros *MMORPG*, en *World of Warcraft* es necesario que el jugador obtenga una suscripción, sea comprando tarjetas de juego preseleccionado un tiempo de juego, o usando una tarjeta de crédito o débito para pagar una cuota regular.

Fig 52 *World of Warcraft* gameplay



Fuente: <https://i.ytimg.com/vi/qfaw0DLHP1w/maxresdefault.jpg>

ALBION ONLINE

Albion Online es un *MMORPG* multiplataforma, de ambientación medieval fantástica, desarrollado por Sandbox Interactive, un estudio independiente alemán. Tiene una economía manejada por los jugadores, un sistema de combate sin clases, e intensas batallas de PvP y la combinación de piezas de armadura y armas con su estilo de juego en un sistema único y sin clases con el lema de "Eres lo que vistes".

Fig 53 Albion Online



Fuente: <https://www.zonammorpg.com/wp-content/uploads/2018/05/1ovqo71-810x400.jpg>

El juego permite que el propio usuario modifique casi todos los aspectos del juego, desde herramientas básicas y ropa hasta poderosas armaduras y armas: casi todos los objetos del juego están hechos por los jugadores, edificios construidos a partir de los recursos reunidos por los diferentes miembros de la comunidad. Ofrece también la posibilidad de comprar, vender e intercambiar con otros jugadores en los mercados locales de todo el mundo de Albion y la elaboración de objetos raros y poderosos para después luego venderlos al mejor postor y hacer crecer tu fortuna.

Fig 54 Albion Online gameplay



Fuente: <https://i1.wp.com/gamingph.com/wp-content/uploads/2019/04/albion-online-game.jpg?fit=950%2C534&ssl=1>

TROVE

Trove es un *Voxel de aventuras en un mundo abierto a través de incontables reinos llenos de misiones, cofres, y enemigos grandes y pequeños.

Fig 55 Trove



Fuente: http://webcdn.triongames.com/trove/img/og_trove_lg.jpg

Trove permite la exploración y creación de tu propio camino a través de su estructura de mundos totalmente construible/destruible donde tu siguiente descubrimiento está siempre a la vuelta de la esquina, debajo de la tierra o encima de una mesa de elaboraciones. Como todos los MMORPG, Trove cuenta con mazmorras con monstruos que dan experiencia, distintas clases de oficios para elegir a tu personaje, las cuales puedes ir cambiando según avances en tu juego y la posibilidad de crear tu propia *Piedra angular*, una base que te llevarás de mundo en mundo como si fuera portátil. Otra de las particularidades de Trove además de su ambientación parecida a Minecraft es la posibilidad de crear armas, criaturas y entornos que aparecerán en las partidas de los demás.

Fig 56 Trove gameplay



Fuente: <https://i.ytimg.com/vi/jUAI7ytlfZg/maxresdefault.jpg>

BLACK DESERT ONLINE

Black Desert Online es un *sandbox* MMORPG, un videojuego de rol multijugador masivo en línea.

Desarrollado por la productora de videojuegos coreana, *Pearl Abyss*. Fue publicado para Microsoft Windows en 2015 y para Xbox One en 2019. Las versiones para PlayStation 4 y para dispositivos móviles están actualmente en desarrollo.

Fig 57 Black Desert Online



Fuente: https://generacionxbox.com/wp-content/uploads/2017/06/BDO_black-desert_gameplay-generacion-xbox.jpg

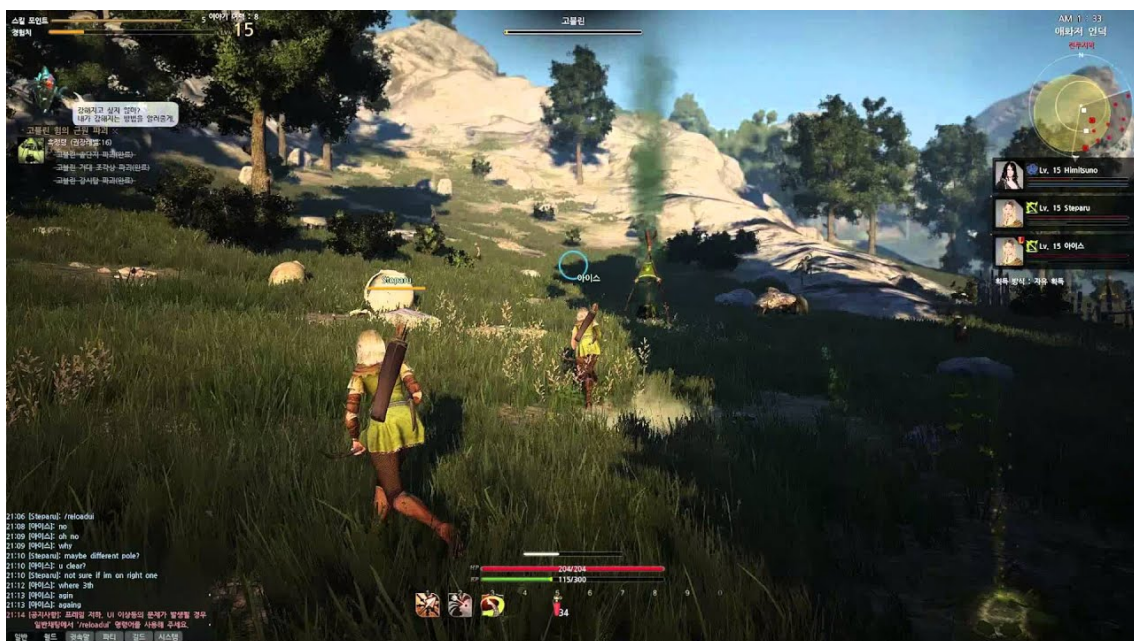
El combate en Black Desert Online se basa en la acción, requiriendo puntería manual similar a aquellos encontrados en videojuegos de disparos en tercera persona. Las habilidades pueden activarse a través de uso de combos para atacar, esquivando o bloqueando. El juego ofrece gestión de viviendas, pesca, agricultura, y comercio, así como un gran jugador contra jugador (**PvP*) de asedio y batallas en castillo.

El juego incluye un número de características para ayudar en la inmersión y el aspecto *sandbox*. Uno es la dinámica, un sistema de tiempo en todo el mundo, que incluye acontecimientos de gran escala como tifones, que influirán al **gameplay*. El tiempo localizado incluirá acontecimientos como niebla provisional, que jugadores pueden aprovechar para lanzar ataques sorpresa en estructuras del gremio rival. También consta de un ciclo de día/noche dinámico con una progresión gradual de efectos de iluminación. Por la noche algunos personajes no jugables (**NPCs* o PNJ en español) dejarán de estar disponibles cuando regresen a casa y los monstruos dejarán caer más botín. Diferentes contenidos del juego estarán disponibles dependiendo de si es de noche o de día. La vivienda del jugador es instanciada y varía en tamaño y ubicación. Los jugadores pueden amueblar y equipar su vivienda comprando muebles a través del PNJ o a través de la elaboración o **crafting*.

Un sistema de combate activo requiere apuntar, esquivar y usar combos de forma manual y precisa, a diferencia del sistema de selección de pestañas que se ve en la mayoría de los MMORPG. Los jugadores también pueden participar en combates montados. Las monturas se adquieren mediante la domesticación en la naturaleza y los jugadores pueden criar monturas especiales al aparear ciertos tipos, requieren alimentación y cuidado, no pueden almacenarse en el inventario y pueden matarse.

Black Desert Online se desarrolla en un entorno de alta fantasía y gira en torno al conflicto entre dos naciones rivales, *la República de Calpheon* y *el Reino de Valencia*. Calpheon es muy materialista, mientras que Valencia es muy espiritual.

Fig 58 Black Desert Online gameplay



Fuente: <https://i.ytimg.com/vi/1pKJkMWyioo/maxresdefault.jpg>

ORDER AND CHAOS ONLINE

Order and Chaos Online es un videojuego de fantasía MMORPG desarrollado por el estudio de *Gameloft* en Beijing para dispositivos con Microsoft Windows, Windows Phone, iOS y Android.

Imagen 59 Order and Chaos



Fuente: <http://mkt-web.gameloft.com/static/ecb07016d75e984007943c96b44bd668.jpg>

Contiene todas las características de todos los MMORPG'S, cinco razas disponibles: los elfos y los humanos luchan por la facción del orden; los orcos y los no-muertos, por el caos y los *mendel* son neutrales. Tiene la posibilidad de elegir tu sexo, apariencia, clase y talentos. Miles de habilidades y equipamiento que se puede descubrir según avances el juego. Contiene una gran variedad de interacciones: hacer amigos o enemigos, comerciar con ellos o con los *NPC*, la lucha y los combates. Sin olvidar el unirse a un equipo o clan para hacer más fuertes tus personajes y la coordinación con tus compañeros además de más de 1200 misiones disponibles.

Fig 60 Order and Chaos gameplay



Fuente https://mobimg.b-cdn.net/androidgame_img/oder_and_chaos_online/real/2_oder_and_chaos_online.jpg

- Juegos MOBA

LEAGUE OF LEGENDS

League of Legends (también conocido por sus siglas LoL) es un videojuego del género multijugador de arena de batalla en línea (MOBA) y deporte electrónico el cual fue desarrollado por *Riot Games* para Microsoft Windows y OS X. En un principio los servidores estaban alojados en la empresa GOA y fue vendida a la empresa china *Tencent Holdings Limited*.

Fig 61 League of Legends



Fuente: <https://andro4all.com/files/2019/05/League-of-Legends-700x500.jpg>

El juego consta de tres modos actuales de juego en ejecución: La Grieta del Invocador, El Bosque Retorcido y El Abismo de los Lamentos. Los jugadores compiten en partidas, que duran entre 20 y 60 minutos aproximadamente (también depende del modo de juego elegido). En cada modo de juego, los equipos trabajan juntos para lograr una condición de victoria, normalmente destruyendo la estructura central (llamado *Nexo*) en la base del equipo enemigo después de pasar por alto una línea de estructuras defensivas llamadas *Torretas*. En todos los modos de juego, los jugadores controlan personajes llamados “campeones”, elegidos o asignados en cada partida, que tienen un conjunto de habilidades únicas, con los cuales jugarán toda la partida hasta su conclusión. Desde mayo de 2019, hay 144 campeones disponibles, siendo la última añadida *Yuumi, La Gatita Mágica*.

Los campeones comienzan cada partida con un bajo nivel, y luego ganan experiencia en el transcurso de la partida para alcanzar un nivel máximo de 18. Ganar niveles de experiencia en las partidas permite a los jugadores desbloquear las habilidades especiales de su campeón y aumentarlas de varias maneras únicas para cada personaje. Si un campeón pierde toda su salud, es derrotado, pero es revivido

automáticamente en su base una vez que pasa el tiempo suficiente. Los campeones también comienzan cada partida con una cantidad baja de oro, y pueden ganar oro adicional durante toda la partida de varias maneras: matando a personajes no jugadores conocidos como súbditos y monstruos; matando o ayudando a matar campeones enemigos; destruyendo las estructuras enemigas; pasivamente a través del tiempo; y a través de interacciones con artículos únicos o habilidades de campeón. Este oro se puede gastar a lo largo de la partida para comprar artículos del juego que aumentan aún más las estadísticas de cada campeón (ataque, defensa, vida, etc.) y la jugabilidad en una variedad de formas. La experiencia del campeón, el oro ganado y los artículos comprados son específicos de cada partida y no se transfieren a partidas posteriores. Por lo tanto, todos los jugadores comienzan cada partida en relativa igualdad de condiciones con respecto a su equipo contrario.

Todos los jugadores tienen un rol o varios roles establecidos según su posición en el mapa. En la grieta del invocador hay tres posiciones y en cada partida hay 5 personajes con 5 roles distintos según su posición. En el camino superior se encuentra el rol de *Top*, que suele ser un campeón con resistencia alta, denominado muchas veces como tanque, más tarde, en *late game* es el campeón que tiene que defender al resto del equipo cuando están en medio de una *team fight*. En el camino del medio se encuentra el **Mid*, que es el campeón que defiende el carril central, suele ser en su mayoría un mago o un campeón con gran capacidad de daño de ataque mágico. En la línea inferior o **bot*, suelen ir siempre el **Adc* y el **Support*, *adc* son las siglas *Attack Damage Carry* y suele ser cualquier personaje que haga una gran cantidad de daño físico. Por su parte el *support* es el encargado de ayudar al *adc* a matar y a conseguir cada vez más poder, o bien curando al propio *adc* o atacando a los *adc* y *supports* contrarios. Y por último el **Jungler* se dedica a explorar y eliminar los monstruos que hay en las junglas así como ayudar en su trayecto al resto de carriles, cuando un jungla se dirige a ayudar a otro carril y atacar a los enemigos se denomina *gankeo* o **gankear*.

Fig 62 League of Legends gameplay



Fuente: https://i.ytimg.com/vi/uDe0_J9QVwM/maxresdefault.jpg

SMITE

SMITE es un videojuego de acción MOBA en tercera persona, creado y publicado por *Hi-Rez Studios* para Microsoft Windows, MAC, Xbox One, PlayStation 4 y Nintendo Switch. Fue anunciado el 21 de abril de 2012 en el *PAX East*. La beta cerrada comenzó en 2012 y la beta abierta el 24 de enero de 2013. El juego fue lanzado de forma oficial el 25 de marzo de 2014.

Fig 63 Smite



Fuente: https://i.ytimg.com/vi/uDe0_J9QVwM/maxresdefault.jpg

La jugabilidad está basada en dos bandos, cada uno formado por cinco deidades de distintos panteones mitológicos existentes y conocidos, enfrentadas en un campo de batalla con la finalidad de destruir el titán enemigo situado en cada una de las bases. Cada jugador se pone en la piel de un dios de diferentes mitologías el cual posee distintos poderes y características. En el campo de batalla también se pueden encontrar personajes no controlados (súbditos o minions) que proporcionan oro y experiencia.

Fig 64 Smite gameplay



Fuente: https://media.playstation.com/is/image/SCEA/smite-screenshot-03-ps4-us-18feb16?MediaCarousel_Original

HEROES OF THE STORM

Heroes of the Storm (Héroes de la tormenta) es un videojuego multijugador de arena de batalla en línea. El juego fue lanzado en un evento **Live Stream* en el 2015.

La compañía Blizzard mezcla dentro del videojuego a distintos Héroes de sus principales franquicias de videojuegos: *Warcraft*, *Overwatch*, *Diablo*, *StarCraft* y *The Lost Vikings*. El videojuego es actualmente un **free to play* distribuido digitalmente, y se sustenta a través de micro transacciones.

Fig 65 Heroes of the Storm



Fuente: <https://i0.wp.com/modogeeks.com/wp-content/uploads/2016/08/heroes-facebook-preview.jpg?fit=1200%2C630&ssl=1>

Heroes of the Storm es un juego que gira en torno a un modo de combate cooperativo en línea de cinco contra cinco jugadores, operados a través de la página *Battle.net*, el

servicio actual de juegos en línea de la compañía Blizzard. Los jugadores pueden elegir entre cinco modos de juego, que incluyen jugar contra héroes controlados por la computadora o contra otros jugadores. Cuando los jugadores inician el juego, solo pueden usar de seis a diez héroes proporcionados por la rotación de héroes libre, una lista seleccionada de forma metódica que cambia cada semana, pero mediante el uso de oro, una fuente en el juego de riqueza, o a través de micro transacciones, se puede tener acceso permanente a un héroe. Hay Cincuenta y uno héroes actualmente en el juego divididos en cuatro categorías distintas. De los once mapas que contiene el juego, ocho tienen las tres líneas estándares donde los jugadores pueden luchar, mientras dos *Minas Encantadas* y *Campos de Batalla de la Eternidad* tiene dos carriles principales pero un área basada en objetivos separado y un mapa de una sola línea disponible solo en partidas personalizadas. Acabar enemigos, ya sean unidades neutras o los héroes del equipo contrario, otorga puntos de experiencia, que se comparten con todo el equipo. Cuando se alcanza un cierto nivel de experiencia de un equipo, cada héroe en ese nivel se unen, la adquisición de las habilidades ligeramente aumentadas y ganando un punto de talento al llegar a los niveles 1, 4, 7, 10, 13, 16, y 20. Los puntos de talento permiten a los jugadores personalizar las habilidades de su héroe y en general dan lugar a un gran aumento en el poder, especialmente en los niveles 10 y 20. Este sistema de nivelación destaca la importancia del trabajo grupal, ya que la acción de un jugador puede afectar a todo el equipo. Los jugadores también pueden montar diferentes criaturas, como caballos y unicornios, para aumentar su velocidad de movimiento. Los jugadores se desmontan automáticamente cuando reciben daño o usan una habilidad. Los *minions* de los campos neutrales pueden ser derrotados para conseguir mercenarios que luchan para el jugador.

Fig 66 Heroes of the Storm gameplay



Fuente: <https://i.ytimg.com/vi/27LkiJkPvRM/maxresdefault.jpg>

- Juegos Rol

POKÉMON

Las sagas de *Pokémon* son juegos de *RPG* ambientados en el universo Pokémon. Los primeros juegos de *Pokémon*, *Pokémon Azul* y *Rojo* como el resto del mundo Pokémon son creación de Satoshi Tajiri y fueron lanzados en 1996. El concepto de inspiración de Pokémon fue el pasatiempo de Satoshi Tajiri de recolección de insectos, lo que le llevó a idear como entretenimiento un videojuego en el cual se pudieran capturar criaturas e intercambiarlas entre ellas.

Fig 67 Pokémon caratulas



Fuente: https://i.blogspot.com/f93a47/pokemon-games/1366_2000.jpg

La saga de juegos de Pokémon suele siempre tener la misma estructura. La primera pantalla es la elección de nombre y del género del jugador (esto a partir de la segunda generación con el Pokémon Cristal) y su comienzo es en un pueblo remoto en el cual eliges a tu primer compañero Pokémon con el objetivo de convertirse en *Maestro Pokémon* y derrotar *al Alto Mando de la Liga Pokémon*. El jugador se aventura en un viaje en el cual explora un gran número de ciudades y pueblos, capturando Pokémon y enfrentándose a otros entrenadores con su equipo Pokémon al mismo tiempo que desbarata y entorpece las fechorías del *Team Rocket* o cualquier otro equipo mafioso que busca la dominación del mundo a través de los Pokémon.

La jugabilidad de Pokémon se caracteriza por la visión aérea del personaje, el cual solo puede moverse, hablar con la gente e interactuar con objetos. Los combates Pokémon son en turnos, en los que el objetivo es debilitar al equipo contrario con el equipo Pokémon que hayas capturado.

Fig 68 Pokémon gameplay



Fuente: <http://4pgames.net/wp-content/uploads/2013/06/sylveon-e3.jpg>

DARK SOULS

Dark Souls es un videojuego de rol de acción y RPG, desarrollado por la empresa *From Software* para las plataformas PlayStation 3, Xbox 360 y Microsoft Windows, distribuido por *Namco Bandai Games*. Su lanzamiento fue en 2011.

Fig 69 Dark Souls Remastered edition



Fuente: <https://images.g2a.com/newlayout/323x433/1x1x0/1756924b500e/5b06213d5baf3c52369c012>

Los acontecimientos de Dark Soul suceden en el reino ficticio de Lordran. Los jugadores toman el papel de un personaje humano no-muerto que ha sido elegido para realizar un peregrinaje para descubrir el destino de los no-muertos. El argumento de Dark Souls se va contando fundamentalmente a través de descripciones de objetos del juego, y diálogos con personajes no jugables (*PNJs). Los jugadores deben ir reuniendo pistas para poder entender la historia. Dark Souls es muy reconocido por su extenuante dificultad e implacable desafío. El mundo de juego está lleno de armas, armaduras y objetos consumibles que tienen como objetivo ayudar al jugador durante su viaje.

Dark Souls es un RPG de acción en tercera persona caracterizado por una atmósfera oscura y una dificultad muy por encima de los estándares actuales. El juego recibió excelentes críticas debido a su jugabilidad desafiante, su atmósfera absorbente, sus controles prácticos y a su innovador modo multijugador, la mayoría de estos aspectos importados de su predecesor espiritual Demon's Souls.

El objetivo es deshacer la maldición de los “*huecos*”, eliminar los enemigos y jefes finales que se interpongan en tu camino. Para ello existen hogueras, que sirven de punto de control para el jugador, además de varias funciones más (restablecen la salud, los hechizos, el estado general, los frascos de estus que recuperan la salud, y sirven para subir de nivel y como un descanso para el jugador, ya que este juego no tiene pausa). Sin embargo, es importante tener en cuenta que una vez que se descansa en la hoguera, los enemigos asesinados por el jugador reaparecen excepto los jefes finales o NPC's asesinados (personajes de la historia). lo cual hará más interesante el juego porque no importa la cantidad de enemigos que hayas asesinado (Los jefes no vuelven a aparecer tras haber descansado en la hoguera)

Muy de vez en cuando el jugador se cruza con diversos *PNJ* que le serán extremadamente útiles, y en muchos casos fundamentales, para avanzar en el juego. Esto es importante debido que atacar a un *PNJ* resultará en el mismo volviéndose hostil y rehusándose a cooperar con el jugador por el resto del juego, y una vez que se mata un *PNJ*, éste no vuelve a aparecer. Las almas son puntos obtenidos por matar enemigos y utilizar ciertos ítems, estas son la moneda del juego y sirven para comprar objetos y para subir de nivel.

Fig 70 Dark Souls 1 gameplay



Fuente: https://media.vandal.net/m/5-2018/201854184934_1.jpg

KINGDOM HEARTS

Kingdom Hearts trata de la saga de videojuegos, perteneciente al género de juegos de rol de acción y RPG, desarrollada y publicada por *Square Enix*. Surge de la colaboración de Square Enix y Disney Interactive Studios, bajo la dirección de Tetsuya Nomura, diseñador de larga trayectoria en Square Enix.

Fig 71 Kingdom hearts 3



Fuente: <https://images-eds-ssl.xboxlive.com/image?url>

Kingdom Hearts es un cruce de varios títulos de dibujos animados de Disney pero siendo adaptados al universo del juego. En los juegos principales manejas a Sora, el elegido de la llave espada, el cual debe viajar a diferentes mundos (en los que se incluyen los mundos de los personajes Disney) luchando contra los sincorazón unos seres nacidos de la oscuridad que se dedican a robar el corazón de la gente, o los incorpóreos manejados por la Organización XIII con la ayuda de los personajes originales de Disney el pato Donald y Goofy para rescatar o ayudar a sus amigos, Riku y Kairi.

La jugabilidad consiste en ataques directos y combos, a medida que juegas ganas experiencia y desbloqueas ataques y combinaciones nuevas, también está incorporada la magia, que se ve representada por la barra azul encima de la barra verde de vitalidad del personaje. Cuando Sora es derrotado, aparece una pantalla en la que el pierde el corazón y el jugador debe escoger entre continuar el juego desde su punto de guardado anterior o volver a la pantalla inicial de título.

Fig 72 Kingdom hearts 1 gameplay



Fuente:

https://res.cloudinary.com/lmn/image/upload/e_sharpen:100/f_auto,fl_lossy,q_auto/v1/gameskinnyc/k/i/n/kingdom-hearts-3fb18.jpg

FINAL FANTASY

Final Fantasy es una franquicia de videojuegos y medios realizada y creada por *Hironobu Sakaguchi* y desarrollada por la empresa Square Enix (antes conocida como *Squaresoft*). La saga se centra en una serie de historias de ciencia ficción y ciencia fantástica de videojuegos RPG. La serie empezó en 1987 con el videojuego homónimo desarrollado por Hironobu Sakaguchi

Fig 73 Final Fantasy X



Fuente: https://cdn02.nintendo-europe.com/media/images/10_share_images/games_15/nintendo_switch_4/H2x1_NSwitch_FinalFantasyXX2HDRemaster_image1600w.jpg

Aunque la gran parte de las entregas de la serie son historias propias con diferentes personajes y escenarios, existen ciertos temas recurrentes que definen a la franquicia. Algunos de estos temas incluyen elementos argumentales, nombres de personajes y mecánicas de jugabilidad. La trama normalmente constituye en un grupo de héroes, normalmente jóvenes, que luchan contra un mal mayor, mientras enfrentan ciertos problemas personales y se exploran sus personalidades y relaciones con otros personajes. Comúnmente los nombres de personajes y escenarios provienen de diferentes nombres de lenguajes, culturas y mitologías alrededor del mundo, así como más recientemente de la cultura popular.

Al igual que Pokémon, el sistema de batallas es el propio de un RPG, siendo los combates por turnos, en los cuales se utilizan habilidades y maná, aunque no todos los Final Fantasy siguen el mismo estilo de batalla, cada entrega es única y puede variar el estilo de lucha de los personajes.

Fig 74 Final Fantasy V gameplay



Fuente: <https://www.mobygames.com/images/promo/original/1478917989-3883776403.png>

SKYRIM

Skyrim es un RPG del género mundo abierto desarrollado por *Bethesda Game Studios* y publicado por *Bethesda Softworks*. *Skyrim* forma parte de la saga de videojuegos de acción y fantasía de la serie *The Elder Scrolls*, siendo la quinta entrega publicada. *Skyrim* salió a la venta en 2011 para las plataformas: Microsoft Windows, Xbox 360 y PlayStation 3.

Fig 75 Skyrim



Fuente: data:image/jpeg;base64

La historia de *Skyrim* se centra en los esfuerzos del personaje, *dovahkiin* (sangre de dragón), para derrotar a *Alduin*, un dragón/dovah que, según la profecía, destruirá el

mundo. La trama está fechada doscientos años después de los sucesos de *Oblivion* y tiene lugar en la provincia ficticia de Skyrim. En el transcurso de la partida, el jugador completa misiones y hace evolucionar a su personaje gracias a la mejora de sus habilidades. A diferencia de los juegos anteriores de Elder Scrolls, en Skyrim no se requiere que el usuario seleccione un tipo de personaje al inicio del juego, resolviendo así el problema de la necesidad de tener que forzar al usuario a un estilo rígido de juego. Skyrim apuesta por la tradición de mundo abierto al permitir que el jugador viaje a cualquier parte del mapa del juego en cualquier momento y posponer indefinidamente u omitir parcial o totalmente la historia principal.

La jugabilidad de Skyrim es muy simple, lo llamativo es su sistema de subida de nivel que es a través de las habilidades. Puedes mejorar cada habilidad de forma individual, de manera que puedes incrementar tus habilidades de forjado o de sigilo. En el combate cuerpo a cuerpo solo tienes dos tipos de ataque, el ataque básico y el fuerte sin la necesidad de combinar combos como en otros juegos.

Fig 76 Skyrim gameplay



Fuente: data:image/jpeg;base64,/9j

- **Juegos Acción (Aventuras)**

TOMB RAIDER

Tomb Raider es una franquicia conocida mundialmente que incluye una serie de videojuegos, comics, historias y películas que giran alrededor de las aventuras de la arqueóloga inglesa *Lara Croft*. La primera publicación del primer juego fue en el año 1996 de la mano de las empresas *Core Design* y *Eidos Interactive*.

Fig 77 Lara Croft Tomb Raider Anniversary



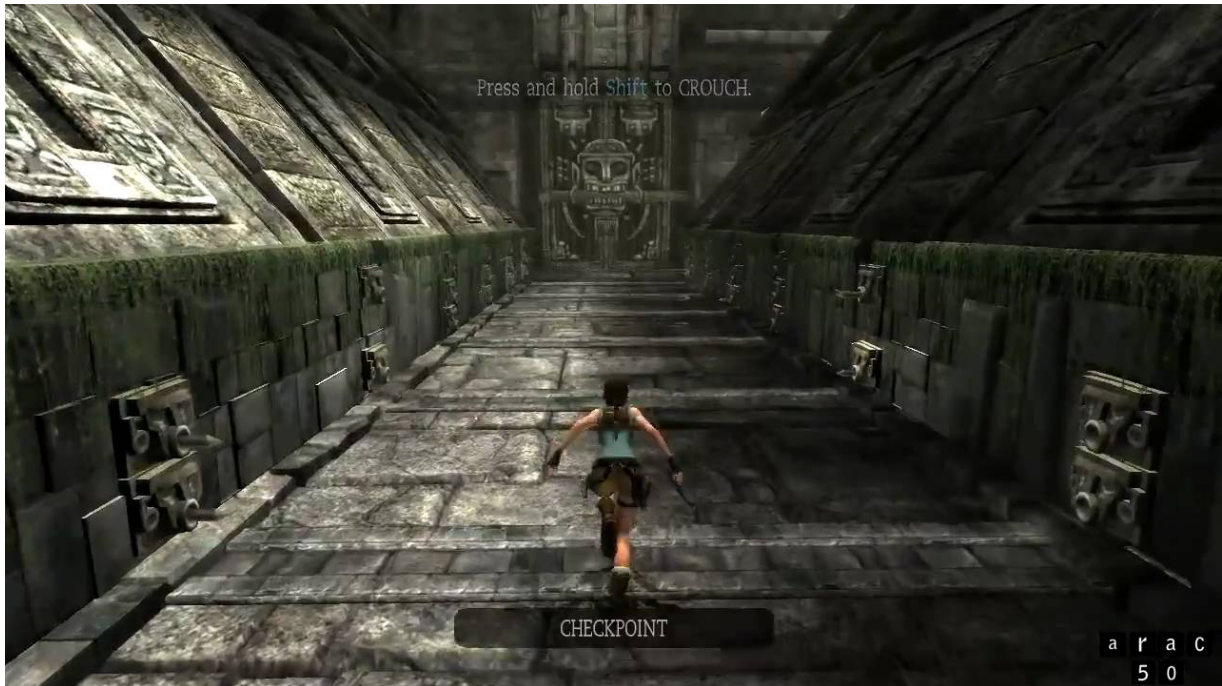
Fuente:

https://i11c.3djuegos.com/juegos/1914/lara_croft_tomb_raider_anniversary/fotos/ficha/lara_croft_tomb_raider_anniversary-1683862.jpg

Los juegos de Tomb Raider suelen mostrar a Lara Croft explorando diferentes escenarios, en su mayoría templos, ruinas o bosques de civilizaciones antiguas, en los cuales debe enfrentarse a animales, fuerzas oscuras o a otros individuos que entorpecen su camino.

En la mayoría de los juegos, Lara puede correr, trepar y saltar y suele ir armada con dos pistolas, también puede disponer de botiquines para curarse cuando recibe daño o es atacada. En muy pocas entregas Lara ha precisado o tenido capacidad de ataque cuerpo a cuerpo, limitándose solo al manejo de armas.

Fig 78 Lara Croft Tomb Raider Anniversary gameplay



Fuente: <https://i.ytimg.com/vi/1ZM7HuUkPHY/hq720.jpg>

UNCHARTED

Uncharted es una serie de juegos creados por la empresa *Naughty Dog* y comercializados por *Sony Computer Entertainment*. El primer juego, *Uncharted: El tesoro de Drake*, salió a la venta en 2007, en exclusiva para PlayStation 3.

Fig 79 Uncharted El tesoro de Drake



Fuente: <data:image/jpeg; 4F8ycRo1NNMe1SDEv072nufYPT34W89zFUqTBCg+B1Mgm49cTOA8uCm7O1OmBYoKbPCmOgNtVzLWO/>

La vista es en tercera persona. El protagonista puede llevar dos armas y 4 granadas. El jugador también puede enfrentarse a los enemigos en lucha cuerpo a cuerpo. Además de los tiroteos, también hay puzzles y exploración de los escenarios. Si el jugador cumple ciertos objetivos, como encontrar tesoros o matar cierto número de enemigos, se le recompensa con créditos que puede canjear en una tienda interna del juego.

El argumento de Uncharted es muy parecido al de Tomb Raider, variando quizás las distintas búsquedas o el motivo de estas, pero se puede resumir a la exploración y descubrimiento de tesoros arqueológicos y ruinas antiguas por parte de su protagonista masculino Nathan Drake.

Fig 80 Uncharted 4 gameplay



Fuente: https://static.gamespot.com/uploads/scale_landscape/1197/11970954/2751208-trailer_uncharted4_gameplaydemo_20141206.jpg

THE LAST OF US

The Last of Us es un videojuego de acción-aventura y supervivencia de terror desarrollado por la compañía estadounidense Naughty Dog y distribuido por Sony Computer Entertainment para la consola PlayStation 3 en 2013. La trama describe las vivencias de Joel y Ellie, un par de supervivientes de una pandemia en Estados Unidos que provoca la mutación de los seres humanos en criaturas caníbales.

Fig 81 The Last Of Us



Fuente: https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/abandonedmedia/db/fotog/db_fotog_15127.jpg

The Last of Us es un videojuego perteneciente a los géneros de acción-aventura y horror de supervivencia, con una perspectiva en tercera persona. Posee dos modos de juego: la campaña o historia -para un solo jugador -y el multijugador. El primero requiere que el jugador explore distintos escenarios estadounidenses, con una temática postapocalíptica, para avanzar en la trama. Durante el viaje del personaje jugador, mayormente Joel, es necesario utilizar armas de fuego -algunas de estas improvisadas por el personaje- para defenderse de otros personajes que bien pueden ser humanos hostiles o las criaturas caníbales referidas como “infectados” llamados a veces como “chasqueadores”, por su característico sonido que recuerda a un chasquido. En varias ocasiones el sigilo juega un papel importante para la supervivencia. El resto de los personajes, con excepción de un instante del juego en donde el jugador puede controlar a Ellie, es manipulado por la inteligencia artificial del título.

Fig 82 The Last Of Us gameplay



Fuente: <https://andrewgats.files.wordpress.com/2013/08/the-last-of-us-1.jpg>

ASSASIN'S CREED

Assassin's Creed es una saga de videojuegos, historias, libros, y cortos de ficción histórica. Los videojuegos son de acción-aventura, sigilo y de mundo abierto. Se diferencian en videojuegos principales y **spin-offs*. Han sido publicados para plataformas como PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows, Mac OS X, Nintendo DS, Wii U, PlayStation Portable, PlayStation Vita, iOS, webOS HP, Android, Nokia Symbian y Windows Phone.

Fig 83 Assasins Creed 3 Remastered



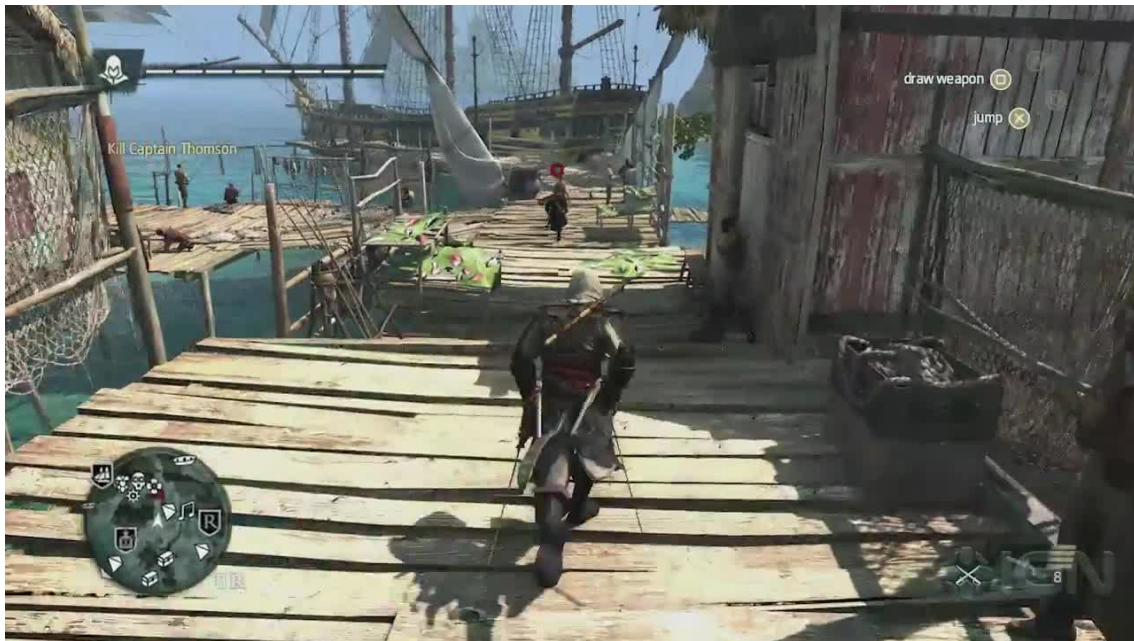
Fuente <https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/911400/header.jpg?t=1553879054>

La historia principal se remonta al año 2012 en el cual tu personaje va a una organización para saber más de sus antepasados, donde descubre que es descendiente de asesinos y es secuestrado por la organización que quiere averiguar cosas acerca de su antepasado. Para ello utilizan una maquina llamada *animus*, la cual sumerge al

personaje en la historia pasada y va recordando la vida de sus antepasados asesinos. La base de la historia es la batalla entre las facciones de asesinos y templarios.

El personaje puede saltar, escalar edificios históricos, nadar y su sistema de combate es cuerpo a cuerpo, con la posibilidad de tener armas a distancia como ballestas y arcos y puede estar armado con espadas y hachas, siendo su arma predilecta la *hoja oculta* para ejecutar sus asesinatos.

Fig 84: Assassins Creed VI gameplay



Fuente: <https://www.screenhacker.com/screensite/wp-content/uploads/2013/07/682-thumb.jpg>

FAR CRY

Far Cry es una serie de entregas de videojuegos de acción en primera persona creada por *Crytek* y distribuido por *Ubisoft*. El primer juego de la serie fue *Far Cry* fue desarrollado en Alemania en 2004 para Microsoft Windows.

Far Cry ha sido conocido por llevar al jugador a explorar lugares exóticos, desde islas tropicales hasta zonas desérticas. La serie se caracteriza por ofrecer una experiencia en primera persona combinada con mundo abierto.

Fig 85 Far cry 3 Classic Edition



Fuente: <https://static-ie.gamestop.ie/images/products/266460/3max.jpg>

La temática de Far Cry en cada entrega es distinta. Puede ir desde un grupo de turistas secuestrados hasta policías sumergidos en luchas contra sectas. En un sandbox con una historia prefijada pero con la posibilidad de hacer misiones secundarias o retos. El sistema de combate es relativamente básico (armas de fuego, explosivos) y tiene también un factor de sigilo. También destaca el uso de compañeros o animales que te ayudan y acompañan durante tu experiencia en el juego.

Fig 86 Far Cry 5 gameplay



Fuente: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRn9W7GP0Ho32z1KispvfokOrQnODcWllbXnYgl1owdJPkiYhY>

GRAND THEFT AUTO

Grand Theft Auto (abreviado con las siglas *GTA*) es una saga de videojuegos creada por *David Jones* y posteriormente por *Sam Houser* y *Dan Houser*. *Grand Theft Auto* relata la historia de distintos criminales y por una razón, se van relacionando y envolviendo en problemas a más personajes conforme va pasando el tiempo. Generalmente los protagonistas son antihéroes.

Fig 87 Grand Theft Auto V



Fuente: <https://images.g2a.com/newlayout/323x433/1x1x0/387a113709aa/59e5efeb5baf304c4426c47>

Grand Theft Auto cuenta la historia de distintos criminales que se ven envueltos en crímenes de droga, violencia y robo de coches. Explora ambientes marginales así como áreas metropolitanas donde el protagonista puede ejecutar actos ilegales como robos de coches, peleas y ataques a transeúntes y agresión policial, esto último puede llevar al protagonista a la cárcel.

El protagonista puede manejar armas y atacar a la gente con ellas o con el combate cuerpo a cuerpo, manejar automóviles y robarlos. Lo que más destaca sobre todo del juego es la libertad de cometer crímenes en una ciudad metropolitana, los ambientes de los suburbios, el trato con la mafia y los contrabandistas. El juego no tiene un *Game Over* como tal pero puedes ser detenido o asesinado y perder con ello parte del progreso o de tu dinero recaudado.

Fig 88 Grand Theft Auto V gameplay



Fuente: <https://i.pinimg.com/originals/fc/0b/dc/fc0bdc5315850bef777d7ed5b6306d7e.jpg>

GOD OF WAR

God of War (Dios de la Guerra) es una serie de entregas de videojuegos en 3.^a persona creada por *SCE Santa Monica Studio* y distribuida por *Sony Computer Entertainment*.

Fig 89 God of War 3



Fuente: <https://static.posters.cz/image/750/poster/god-of-war-3-hades-i8497.jpg>

Se basa en las aventuras de un semidiós espartano, *Kratos*, quien se enfrenta a diversos personajes de la mitología griega y nórdica, tanto héroes (*Heracles, Teseo, Perseo*, etc.) y especies mitológicas (tales como gorgonas, arpías, o minotauros) como dioses griegos (*Ares, Poseidón, Zeus*, entre otros), titanes (como Cronos) y dioses primordiales (como Gaia). Aunque el guerrero espartano acostumbra enemistad con la mayoría de los Dioses, recibe ayuda de muchos de ellos, en especial de *Atenea*.

Los juegos están disponibles para las consolas PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Portable, PlayStation Vita y también para teléfonos móviles. Se han realizado importantes remasterizaciones de los primeros juegos para poder jugarse en consolas modernas, por lo cual hasta el día de hoy, seis de los ocho *God of War* están disponibles para PS3.

El juego se presenta en 3.^a persona, con un innovador sistema de ataque que se basa en dos espadas que Kratos lanza de sus manos pero que están detenidas por cadenas que las conectan al espartano. Además, en cada edición del juego se presentan nuevos y distintos poderes mágicos entregados por diversos Dioses o Titanes, que acostumbran a ser cinco o seis. En el *God of War III* se formuló un nuevo sistema que acompañó al de los poderes mágicos, el de los objetos. No gastan magia, sino una barra especial amarilla que se recarga sola rápidamente si está en desuso.

Los combos juegan un papel importante en el juego, al pulsar una serie consecutiva de botones en un orden determinado, Kratos realizará ataques cada vez más espectaculares y dañinos contra sus enemigos.

En la parte izquierda superior de la pantalla se encuentra una espada con la cantidad de vida, magia, orbes rojos y, en el *God of War III*, la barra amarilla de los objetos. Estos comienzan con un límite considerable y a medida que Kratos junta ojos de Gorgona, plumas de Fénix y cuernos de Minotauro podrá extender los límites de vida, magia y objetos. Asesinando enemigos se consiguen los orbes rojos, necesarios para subir de nivel las armas y poderes para poder realizar más combos y aumentar el daño de estos.

Los juegos, a parte de los combates, poseen muchos acertijos y rompecabezas. En el primer *God of War* destacaban sobre todo las partes de acertijos y puzles. Esto fue modificándose en los juegos subsiguientes, agregándose cofres secretos en determinados lados que otorgan grandes premios.

También en los juegos se aprecia la existencia de **Quick Time Events*, distintas cinemáticas interactivas en donde el jugador debe presionar botones específicos

mostrados en pantalla. Si el jugador se equivoca en presionar, o se tarda demasiado en responder, fallará y deberá repetir nuevamente la secuencia, en cambio si la efectúa correctamente, producirá gran daño, la eliminación del jefe o enemigo atacado o el avance en segmentos específicos del trayecto.

Fig 90 God of War 3 gameplay



Fuente: <https://ugc.kn3.net/i/origin/http://www.sonyinsider.com/wp-content/uploads/2009/05/09-noscale.jpg>

Anexo IV: Glosario de Términos

Adc: ADC es la sigla designada para *Attack Damage Carry*, y es cualquier personaje que haga daño mayormente AD en mucha cantidad y tenga un buen escalado cuanto más larga sea la partida. Es el rol de la línea inferior, acompañado por el soporte o *support*, es el encargado de causar daño y usar su movilidad para evitar ser atrapado en un mal lugar por el equipo enemigo.

Afk: Acrónimo del inglés *Away From Keyboard* (lejos del teclado). Expresión usada para avisar a otros jugadores de un juego online, mediante su chat, de la ausencia temporal del usuario aunque su personaje o avatar esté presente en el juego.

Animatrónicos: Es el uso de la mecatrónica para crear máquinas que parecen más animadas que robóticas. Las creaciones animatrónicas suelen incluir animales, plantas e incluso criaturas míticas. Un robot diseñado para ser una imitación convincente de un ser humano se conoce específicamente como un androide.

Baneo: En la jerga informática se llama *ban* o baneo (banear) a la penalización restrictiva de carácter temporal o permanente de uno o más usuarios en una plataforma virtual y o de Internet ya sean páginas web, foros; servicios de juego en línea e incluso en servicios domésticos como el uso de las capacidades comunicativas o de conectividad de un teléfono móvil-videoconsola, etc. Al igual que muchos otros términos de la jerga informática, ban viene del inglés y significa “prohibición”.

Battle royale: Género de juego en el cual muchos jugadores deben luchar entre sí hasta que sólo quede un superviviente, que será el ganador de la partida. Se diferencia del clásico enfrentamiento a muerte o *deathmatch* en que mezcla elementos de supervivencia, puesto que los jugadores comienzan la partida con un equipamiento mínimo que deben ir mejorando, al tiempo que el espacio de juego se va reduciendo progresivamente.

Bot: Se corresponde a la línea inferior del mapa del juego League of Legends en donde están situados el ADC y el SUPPORT. También puede hacer

referencia a la palabra robot, puede referirse a un tipo de programa informático autónomo que es capaz de llevar a cabo tareas concretas e imitar el comportamiento humano. Los bots pueden estar diseñados en cualquier lenguaje de programación.

Carry: Son personajes que hacen gran cantidad de daño en muy poco tiempo según sus estadísticas y los objetos que se han comprado y no tan solo por subir de nivel sus habilidades. Su misión es conseguir el máximo de experiencia en el menor tiempo posible para siempre hacer más daño que sus enemigos.

Challengers: En League of Legends es el rango más alto dentro de la categoría de jugadores que juegan de manera competitiva en la modalidad clasificatoria. Los jugadores que entran en esta categoría son considerados expertos y suelen ser los fichados para jugar de manera profesional en equipos de E-Sports.

Cinemáticas: Secuencia de vídeo a través de la cual el jugador no tiene o tiene un control limitado, rompiendo el juego y se utiliza para avanzar en la trama, fortalecer el personaje principal, presentar personajes enemigos, y proporcionar información de fondo: la atmósfera, el diálogo, y las pistas. Estas escenas a menudo utilizan los gráficos del juego para crear eventos programados. Las cinemáticas también pueden ser animadas, imágenes reales o previamente renderizadas gráficamente por ordenador y transmitidas desde un archivo de vídeo.

Combos: En los videojuegos, un combo (abreviación en inglés de combinación) es un conjunto de acciones que se realizan en secuencia, por lo general con limitaciones estrictas de tiempo, que producen un beneficio o una ventaja significativa. El término se origina de los videojuegos de lucha, los cuales están basados en el concepto de una combinación veloz de ataques.

Crafting: En los videojuegos consiste en la fabricación de objetos a partir de otros ya existentes o de elementos básicos recolectables en un juego. Es una habilidad muy común en juegos de rol.

CPU: Acrónimo del inglés Central Processing Unit (Unidad Central de Procesamiento). Es el componente más importante de un ordenador o cualquier otra máquina programable, como una consola.

Fanservice: Es un término vagamente definido utilizado en los medios visuales, particularmente por fanáticos del manga y el anime, para referirse a elementos superfluos a la historia principal, pero diseñados para divertir o atraer al público. Un ejemplo de fanservice es dotar a un personaje femenino con una figura excesivamente exuberante y a partir de ella crear escenarios o momentos cómicos y eróticos.

Farmear: Acto repetitivo de matar enemigos, con la finalidad de obtener oro, experiencia, puntos de facción u objetos entre muchos otros (dependiendo del juego) En sus inicios, esta expresión hacía referencia a la recolección de hierbas curativas, de ahí proviene su asociación a la agricultura, pero con el tiempo se ha ido extendiendo a cualquier tipo de acción que genere un beneficio al personaje a través de la repetición.

Fatalities: Dentro de la serie de videojuegos Mortal Kombat, los Fatalities o Fatality son movimientos especiales mediante los cuales el vencedor de un combate, a través de una secuencia específica de botones activa una escena cinemática en la que el personaje termina con la vida del rival de una forma normalmente brutal. Este elemento diferenció a la saga de otros juegos de la época como Street Fighter (en el que el perdedor simplemente terminaba noqueado en el suelo cuando se quedaba sin vida) al punto de convertirse en un sello distintivo de la saga.

Flamers: Un flame -a veces traducido al español como forobardo, desahogo, puñal o flamazos, consiste en un mensaje deliberadamente hostil o insultante enviado sin ningún propósito constructivo. En consecuencia, flaming (a veces castellanizado como "flamear") es el acto de publicar usualmente en el contexto social de un foro o en nuestro caso, en el chat de un videojuego, comentarios agresivos e insultos hacía sus compañeros, y aquel que los envía, recibe el nombre de flamer. A veces se publican como respuesta a un cebo (en inglés "flamebait"), un mensaje provocativo, pensado especialmente para generar respuestas insultantes.

Frag: Es un número con el que se cuentan cuántas veces mataste a otro jugador, principalmente se usa en los FPS.

Free to play: Modalidad de juego gratuita: no requiere ningún tipo de pago o suscripción salvo para la obtención de elementos cosméticos o útiles dentro del propio juego.

Gameplay: Demostración audiovisual o secuencia extraída directamente del juego final y ejecutada con el motor gráfico del mismo. A diferencia de otros tipos de videos, en estos ya vemos cómo va a lucir el juego una vez salga al mercado.

Gankear: Estrategia habitual en los juegos multijugadores competitivos o MOBA donde uno o más jugadores emboscan a un enemigo o un grupo de enemigos. En el caso del LoL, emboscada al rival de una línea respaldada por su contrincante directo y por uno o más aliados de este procedente de otras líneas o carriles.

Headshot: Disparo a la cabeza, normalmente resultante en muerte instantánea o daño maximizado.

Huecos: Hueco es un estado degenerativo en la saga Dark Souls. Todos los no muertos están condenados a convertirse en Huecos con el tiempo, a menos que encuentren un suministro constante de Humanidades (almas de seres vivos). La gran mayoría de enemigos hostiles en la saga son Huecos.

JcJ: PVP

Jungla: Carril o línea neutra presente en los MOBA. Normalmente llena de NPC's hostiles y conduce a todas las líneas de ataque.

Jungler: Rol o posición presente en los MOBA cuya función consiste en desplazarse a través de toda el área de la jungla, recolectar experiencia de los monstruos hostiles, atacar a los enemigos de cualquiera de las líneas colindantes y conseguir-realizar objetivos con tal de otorgar bonificaciones temporales y o permanentes para el equipo.

Late game: En videojuegos competitivos, especialmente en los de tipo MOBA donde la partida evoluciona a lo largo de varias fases diferenciadas, el late game es la fase final de la misma.

Micropagos: Transacciones monetarias, normalmente de bajo valor con las que el usuario adquiere bienes útiles o elementos estéticos entre otras cosas en un

videojuego. Se utiliza en los juegos gratuitos o free to play (*F2P*) para que los desarrolladores tengan un medio de ingresos con el producto. También se puede encontrar en las aplicaciones móviles pero igualmente se da en juegos de computador en plataformas como *Steam*.

Mid: Dentro de un equipo seleccionado, el *Mid Laner* es el campeón asignado al carril central. Un Mid Laner necesita tener la capacidad de hacer grandes cantidades de daño en muy poco tiempo o muy pocos ataques.

Nicks: Del inglés *nickname*: significa “alias” o “seudónimo” para identificar a una persona de modo alternativo a su nombre propio.

Noob: En inglés novato o novato. Forma despectiva de referirse a un jugador novato, generalmente por no respetar a jugadores más veteranos, o bien por no mejorar con el paso del tiempo o por su bajo rendimiento en una partida.

NPCs: Personaje no jugador o no jugable en videojuegos o juegos de rol. Normalmente el NPC o PNJ en castellano, es manejado por la inteligencia artificial o IA, o por el director del juego y su función suele ser la de relleno o activadora de misiones (ej: una niña que pide ayuda para encontrar a su madre a cambio de X recompensa)

Point-and-click: Género o tipo de videojuegos donde se usa exclusivamente el ratón del PC para interactuar con el mismo, siendo necesario para efectuar diversas pulsaciones en distintas zonas del escenario o en opciones prefijadas para realizar las acciones.

PNJs: NPC

PvP: Del inglés jugador vs Jugador o JcJ, modalidad de juego en la que dos o más jugadores se enfrentan entre sí. También existe el término jugador contra entorno o JcE (también usado PvE del inglés player versus environment)

Quick Time Events: Del inglés evento de Tiempo Rápido, mecánica de juego en la que el jugador dispone de un tiempo límite para pulsar un determinado botón o realizar un determinado movimiento, generalmente durante una escena guionizada.

Ren Py: Motor de videojuegos libre que permite crear novelas visuales, un tipo de historia interactiva. Ren'Py está escrito en *Python* y *Pygame*, y está disponible oficialmente para Windows, Mac OS X y Linux.

Sandbox: Género donde el jugador cuenta con cierta libertad para moverse por un escenario con varias rutas y afrontar las distintas misiones principales o secundarias en el momento y orden que él decida. A menudo también se le da cierta libertad para completar cada misión de diferentes maneras.

Season: En los videojuegos hace referencia al periodo actual en el que se encuentra un juego o a un periodo pasado. Es la temporada en la que se puede encontrar la clasificatoria actual. Todas las seasons vienen recogidas según informes en las que detallan los cambios que han tenido los parches del juego.

Select: Botón del mando del sistema de juego que controla algunas funciones de la consola.

Shoot em up: Término anglosajón para definir un género de videojuegos en los que el jugador controla un personaje u objetos solitarios, generalmente una nave espacial, un avión o algún otro vehículo, que dispara contra hordas de enemigos que van apareciendo en pantalla.

Skins: Una piel (*skin* en inglés), también llamado tema o tapiz, son una serie de elementos gráficos que, al aplicarse sobre una determinada capa gráfica, modifica su apariencia externa.

Sniper: Clase de personaje cuya mayor habilidad o principal función es la del ataque a larga distancia, mediante el empleo cualquier tipo de largo alcance, a menudo dotadas con mirillas telescópicas.

Support: Personaje cuya función es ayudar al resto del equipo y entorpecer al rival. En el caso del LoL, el *support* acompaña al *Adc* en la línea inferior con la finalidad de protegerlo ya sea, otorgando visión del mapa, cubriéndole de ataques directos e incluso sacrificándose con tal de garantizar que consiga su objetivo.

Spin-offs: Serie de televisión, película, programa de radio, videojuego o trabajo narrativo creado a partir de una obra ya existente a modo de continuación de la historia.

Streamings: Término anglosajón que se refiere a la transmisión de contenido "multimedia" a través de una red de telecomunicaciones electrónicas (internet), permitiendo la reproducción del contenido al mismo tiempo que es descargado. La palabra transmisión se refiere a una corriente de fluidez continua y habitualmente vinculada a la difusión de contenido "multimedia".

Team fight: Modalidad de juego en la que los jugadores divididos en dos o más equipos luchan entre sí con tal de conseguir la victoria. En el caso del LoL, hace referencia al momento en el que los jugadores de ambos equipos combaten en cualquier punto del mapa.

Top: Puede hacer referencia a: o bien a la zona superior del mapa en League of Legends, o bien al rol o posición del personaje al carril superior del mapa.

Tyrant: Personaje ficticio de la serie de videojuegos Resident Evil. Debuta en el primer título de la saga como jefe final. Fue diseñado por *Umbrella Corporation* como la máxima BOW (arma orgánica biológica).

Voxel: Del inglés *volumetric pixel*, unidad cúbica que compone un objeto tridimensional. Constituye la unidad mínima procesable de una matriz tridimensional y es, por tanto, el equivalente del píxel en un objeto 2D.