



Guía para diseñar
PERSONAJES
FEMENINOS
en videojuegos

Kim Martínez García



Guía para diseñar personajes femeninos en videojuegos

Esta guía ha sido elaborada en el marco de la Cátedra de Estudios de Violencia de Género de la Universitat de les Illes Balears, con la financiación del Institut Balear de la Dona.



Universitat
de les Illes Balears



Conselleria de Famílies, Benestar Social i Atenció a la Dependència
Institut de la Dona



© del texto: la autora Kim Martínez García, 2026.

© de la maquetación: Maica García Melendo, 2026.



Esta obra se distribuye bajo una licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

Índice



01. Introducción	1
-------------------------------	----------



02. Narrativa	6
----------------------------	----------

2.1 Premisa	7
-------------------	---

2.2 Desarrollo narrativo	9
--------------------------------	---

2.3 Diseño emocional	10
----------------------------	----

2.4 Relaciones sociales	14
-------------------------------	----

2.5 Características físicas	17
-----------------------------------	----

2.6 Vestuario	20
---------------------	----



03. Jugabilidad	22
------------------------------	-----------

3.1 Rol	23
---------------	----

3.2 Interacciones	27
-------------------------	----



04. Verifica tu diseño	31
-------------------------------------	-----------

4.1 ¿Arquetipos o estereotipos?	32
---------------------------------------	----

4.2 ¿Expresan un conflicto social?	33
--	----

4.3 Verifica el conjunto	34
--------------------------------	----

01





Una buena forma de empezar esta **Guía para Diseñar Personajes Femeninos en Videojuegos** es plantear la pregunta obvia: ¿por qué? ¿Para qué hace falta una guía específica? ¿No se pueden seguir las indicaciones de cualquier libro sobre diseño de videojuegos o diseño de personajes?

Hay muchos métodos y muchas obras de diversos autores que se podrían citar aquí y que son geniales para aprender a diseñar personajes. Igual que existen un montón de videojuegos que son obras maestras de la narrativa y pueden servir como inspiración y como orientación de lo que requiere diseñar un personaje con profundidad y complejidad. Pero... no hay ningún manual que se centre en las características específicas de un personaje femenino. E incluso si nos ponemos a analizar a las protagonistas más sonadas de este medio, la verdad es que se nos acaba la lista pronto. Piénsalo. ¿Cuántas protagonistas femeninas de videojuegos te vienen a la cabeza? Lara Croft, Jade, Samus Aran, Jill Valentine, Bayonetta, Aloy, Ciri, Madeline, Senua, Ellie ... Y a partir de éstas empieza a costar encontrar más nombres. Ahora, ¿crees que podrías multiplicar esta lista por 5 si buscaras protagonistas masculinos? Probablemente la respuesta sea afirmativa y, de hecho, podrías multiplicarla por números bastante más altos.

Esta es la primera razón por la que esta guía es necesaria: **faltan personajes femeninos en la industria**. Y esto es algo que se viene analizando desde los años 90, cuando en los juegos más vendidos de esa década solo un 17% de los personajes eran femeninos. Aparte de que el único videojuego de éxito con una protagonista femenina era Tomb Raider. Aunque, ¿has visto alguna vez cómo se representó el modelo de Lara en este juego? Por accidente, los polígonos de su pecho se aumentaron un 150% más de lo previsto. Al equipo de desarrollo le hizo gracia y lo sacaron así al mercado, convirtiendo al personaje en un icono sexual.

Por eso, la segunda razón para crear esta guía es: **la sexualización de los personajes femeninos** en los videojuegos. ¿Por qué tantas mujeres en videojuegos tienen unos senos enormes? ¿Cuántas veces las has visto con armaduras que apenas les cubren el cuerpo? ¿Esas mallas tan ajustadas son cómodas para atravesar la selva y cargarte a oleadas de zombis? ¿Te imaginas a personajes masculinos con esa misma ropa? Claro que no, te entraría la risa. Sin embargo, estas representaciones sexualizadas eran un 20% de los personajes femeninos en los 90.

Y estos no son los únicos problemas. Porque... si casi no hay personajes femeninos... y suelen representarse de esa forma... ¿qué papel les queda en la narrativa? Tercera razón de la existencia de esta guía: **los roles secundarios y negativos de los personajes femeninos** en los videojuegos.

Volviendo a esa década de los 90, un tercio de las mujeres se retrataban como el premio por conseguir el objetivo del juego. Y otro 21% eran la “dama en apuros”, la razón por la que el protagonista debía recorrer un castillo tras otro para salvarla de las garras de su agresor. Por no hablar de que los pocos personajes femeninos con los que se podía interactuar solo adoptaban un rol de espectadora o de apoyo.





Igual que con los roles de género en la vida real, solo la enfermera Joy está siempre dispuesta para cuidar de tus Pokémon.

Estos datos de los años 90 aparecen aquí porque son la referencia sobre la que se ha desarrollado la industria de los videojuegos. En esta década, la tecnología avanzó lo suficiente para poder representar cuerpos humanos y escenarios en 3D que permitieran el desarrollo de narrativas complejas. También se refinaron las mecánicas y las formas de interactuar que crearon nuevos géneros y asentaron las bases de la jugabilidad. Así que esas representaciones de personajes femeninos forman parte de los productos de éxito que después se replicaron, de la memoria de las personas aficionadas a este medio y de las experiencias de quienes ahora desarrollan videojuegos.

Y sí, el medio está cambiando. Menos mal. **El discurso feminista, el análisis y la crítica en redes sociales hacia estas representaciones negativas de la mujer han tenido su efecto.** Muchas personas han abierto sus ojos y ya no se sienten cómodas ni quieren jugar con un personaje femenino en bikini que tiene el desarrollo emocional de un ladrillo. A la vez son quienes han impulsado diseños de personajes femeninos que son positivos y que transmiten un papel protagonista con profundidad. Sobre todo, en la industria indie, donde no han tenido que cumplir las expectativas de señores ejecutivos con corbata.

Aunque la mayoría de las grandes empresas también se han dado cuenta de que ya no vale lo de antes. Por ello, ahora Zelda por fin protagoniza juegos de su propia leyenda y es impensable que sagas como Assassin's Creed, The Elder Scrolls o Monster Hunter no dejen elegir una protagonista femenina. Tal vez porque desde principios del siglo XX **casi la mitad de las personas que compran videojuegos son mujeres**, sin importar su edad. Y no es una buena idea ignorar a la mitad del mercado ni recibir mala publicidad por ello.

Aun así, todavía queda. Y si dudas de ello tal vez deberías volver a la primera razón. Al ser una industria tecnológica la mayoría de sus trabajadores han sido hombres desde el principio. **No incluir a mujeres en el diseño de los personajes disminuye las posibilidades de inclusión y de representación positiva.** Una industria masculinizada tiende a dirigir sus productos a un público masculino y así se perpetúa la imagen del "gamer tradicional": el hombre como gran entendido y consumidor de videojuegos.

La representación de personajes y jugadores, tanto femeninos como masculinos, en los videojuegos, la publicidad, las redes sociales y la prensa ha creado categorías que separan a jugadores y jugadoras. No pasa nada si una mujer juega de forma casual en móviles porque "no son videojuegos de verdad". En cambio, no deberían meterse en los shooters, en deportes o carreras porque son espacios competitivos reservados para ellos. **La actitud hostil hacia las jugadoras y la falta de representación crean un bucle** por el que menos mujeres se interesan en determinados géneros, con lo cual no hace falta que cambien para seguir vendiéndose. Y esas mismas jugadoras tampoco estarán motivadas o tendrán la oportunidad para cambiar la industria desde dentro.





Esta la cuarta razón por la que existe esta guía: **hay que romper ese bucle**. Y a veces faltan referentes o hay demasiadas variables que tener en cuenta para diseñar un buen personaje femenino. Con el fin de ayudarte, la guía repasa las dimensiones más importantes de la narrativa y la jugabilidad de un personaje para evitar caer en estereotipos de género y para darle la profundidad que merece. Así podrás aportar tu granito de arena a la marea que hará más inclusiva esta industria.

Obviamente, al diseñar los personajes de un videojuego no todos tienen la misma relevancia. Y este es un aspecto que tener cuenta si queremos que nuestro juego sea más igualitario. **Las mujeres deben tener un papel en la trama y en la jugabilidad**. Así que habrá que decidir dentro de la lista de personajes, y según su importancia, a quienes les asignamos el género femenino y por qué.

Tipos de personajes

Personajes jugables

Son los personajes que se controlan directamente en el juego. Dado que este medio se basa en la interactividad y que la trama casi siempre fluye en torno al desarrollo de la historia de una persona o un grupo pequeño, son los papeles más importantes. En algunos títulos solo hay protagonista, mientras que en otros hay varios personajes. Puede ser porque se controle a diferentes personajes en sus diversas tramas en la línea de tiempo o porque la jugabilidad se base en controlar a un equipo. Esto es común en géneros como los RPG, que comúnmente necesitan una “party” de personajes con diferentes habilidades.

Hay que tener en cuenta que existen juegos en los que no hay personajes jugables. En géneros como la estrategia o la gestión es común que la persona jugadora no se proyecte sobre un avatar. Son los juegos sin rol, en los que la jugabilidad se basa en controlar a unidades (que pueden ser vehículos, deportistas o militares) para conseguir los objetivos planteados.

Protagonista

Ya que los videojuegos se centran en la interacción con el entorno virtual, es necesario plantear distintos tipos de protagonistas cuando existe este avatar. Cada uno aborda la inmersión y el protagonismo de la persona jugadora de maneras diferentes.

- **Personaje fijo.** Sus personalidades, historias y habilidades están determinadas, así que las personas jugadoras solo controlan sus acciones en cada momento. Requieren que se metan en papeles específicos y que se identifiquen con su desarrollo y sus elecciones, por lo que para hacerlos interesantes suelen ser personajes idealizados y poderosos. Es el tipo de protagonista que más trabajo de diseño requiere ya que las personas jugadoras no tienen (o tienen muy pocas) opciones para cambiarlos.
- **Cifrador.** Son protagonistas que no tienen una personalidad desarrollada; son “pizarras en blanco”. Se configuran así a propósito para convertirlos en artefactos por los que las personas jugadoras se puedan interpretar a sí mismas. Por eso, este tipo de protagonistas





no tienen deseos propios ni toman decisiones, simplemente se les da un nombre y una apariencia que los hace parte de su mundo. Así, cada persona puede crearse su propia historia de fondo a la vez que transmite sus emociones al personaje. Un ejemplo claro es Link, un personaje cuya expresividad a lo largo de la saga de Zelda se ha basado en onomatopeyas. De hecho, hasta su propio nombre traslada la conexión de la persona jugadora con el mundo del videojuego.

- **Personaje personalizable.** El juego incluye un generador de personajes para que las personas jugadoras definan su género, su aspecto físico y su vestuario. Dependiendo del título y del género, también se podrán elegir sus habilidades y estadísticas, como las clases de los RPG. Es el tipo de protagonista que mayor libertad ofrece para que cada persona cree su identidad o su versión idealizada dentro del mundo virtual. Además, amplía las posibilidades de la jugabilidad y la toma de decisiones.

Enemigos

Son la personificación del conflicto y de los desafíos a los que se deben enfrentar las personas jugadoras. La mayoría de los videojuegos necesitan enemigos bien desarrollados que se interpongan a los objetivos para hacer creíble e interesante la experiencia. Por ello, aunque no sean controlables, pueden tener incluso la misma importancia que los protagonistas en el diseño de su narrativa y jugabilidad.

Hay distintos tipos de enemigos según el grado mayor o menor de definición que requieren. Los más genéricos son la masa de soldados, monstruos o máquinas que aparecen en grandes cantidades en el entorno de juego. También se describen los jefes finales de niveles o misiones que suponen un mayor reto. Y los antagonistas o némesis, que necesitan un trasfondo con mayor desarrollo que les motive a oponerse frontalmente a la persona jugadora.

Personajes no jugables

Se les conoce popularmente por sus siglas en inglés: NPC (Non-Player Character). Son personajes que habitan el mundo del juego, pero que no son controlables por la persona jugadora. Pueden cumplir con un papel positivo o negativo en la historia o ser el medio a través del que se plantean misiones o se gestionan otros aspectos jugables como el intercambio de recursos. De nuevo, la relevancia y el nivel de diseño que requieren dependen de su función en la trama o de sus posibilidades de interacción con el avatar.

Su comportamiento y su interacción narrativa están predeterminados por el diseño del juego, aunque pueden diversificarse según las decisiones de la persona jugadora. Se programan para seguir un orden preciso de acciones y reacciones o se dirigen por algún tipo de IA (la mayoría de las veces es una combinación de ambas).



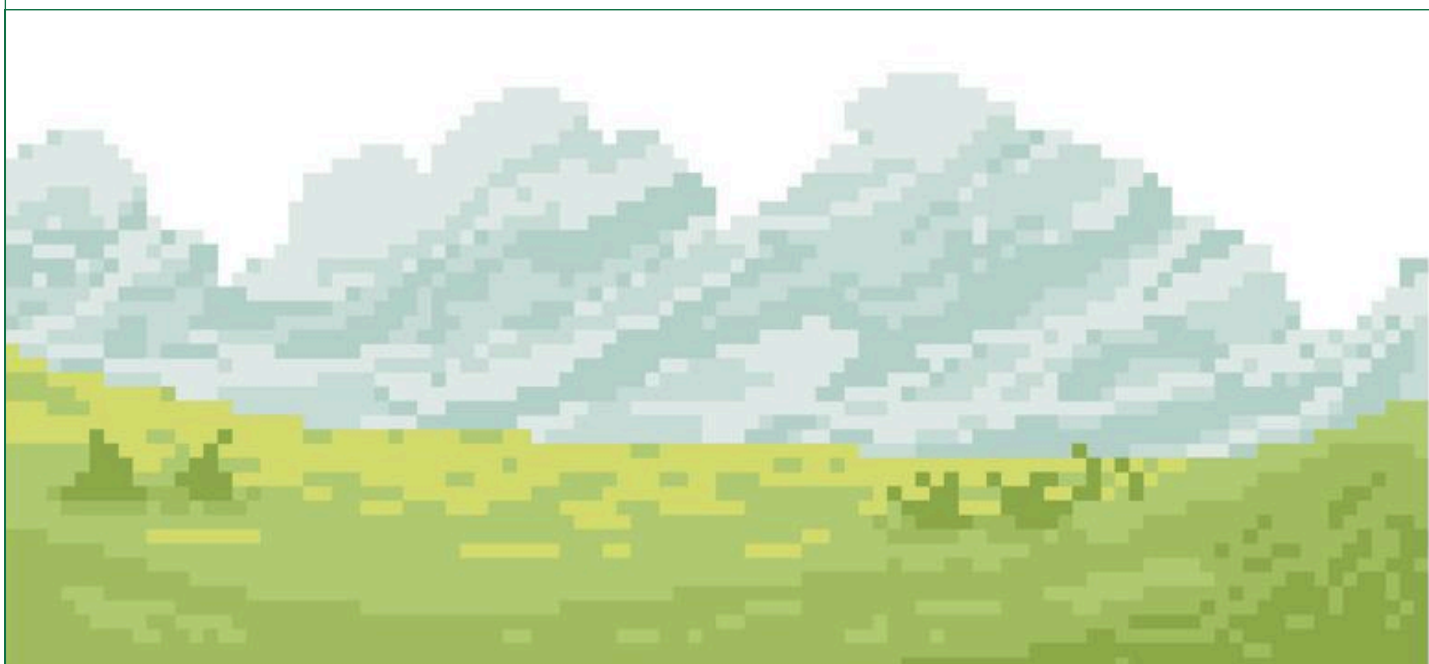
02

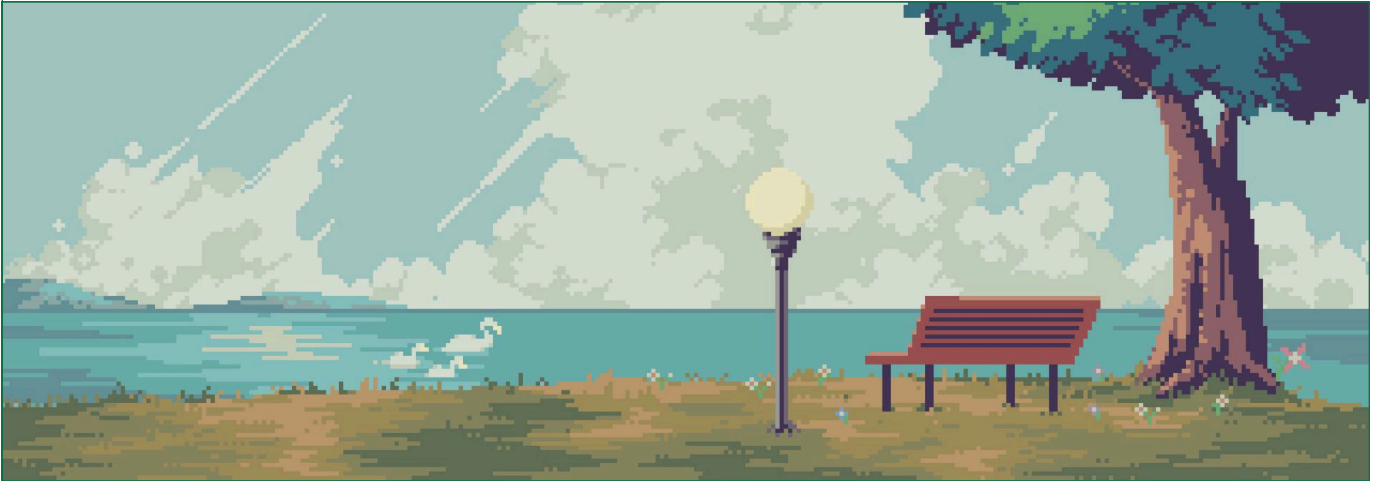


La premisa de un personaje es su definición más general. En 1 o 2 frases tenemos que contar **quién es nuestro personaje y qué va a hacer en la historia**. Por ejemplo, la premisa de Ellie en *The Last of Us – Parte I* sería: “Ellie es una adolescente inmune al hongo Cordyceps que casi ha acabado con la humanidad, lo que la convierte en la clave potencial para desarrollar una cura. Para encontrar esta respuesta, y su papel en este mundo destruido, acompaña a Joel en un peligroso viaje por los Estados Unidos postapocalípticos”.

Para escribir la premisa tenemos que definir **el propósito narrativo del personaje**: lo que debe hacer para que la trama general de la historia funcione. Muchas veces irá de la mano con las mecánicas de juego del personaje, como una teniente cuyo papel recae en el liderazgo de sus soldados o en sus enfrentamientos en batallas. Sin embargo, puede tener mayor profundidad o relacionarse con las cinemáticas, los diálogos u otras partes de la narrativa. Esa teniente puede revelar un conflicto con los mandos superiores que solo se desvela cuando la persona jugadora explora el entorno y las conversaciones con otros personajes.

Asimismo, hay que tener en cuenta que el propósito narrativo **puede cambiar en función de si la historia que se cuenta es cerrada o abierta**. Si la historia cambia según las decisiones de quién juega o de su rendimiento en el juego, principalmente afecta al personaje protagonista porque es el que tiene más desarrollo narrativo y más puede fluctuar. Aunque también tendrá efectos sobre personajes no jugables que sean importantes en algunos eventos. Por ejemplo, una elección sobre ayudar a una facción o a otra o el resultado victorioso o fallido de una misión pueden transformarlo de amigo a enemigo (o viceversa), cambiando radicalmente su premisa en la trama.





Teniendo claro qué es una premisa y cómo puede cambiar, ¿qué deberíamos tener en cuenta al diseñar a nuestro personaje femenino? Pues principalmente **no caer en los estereotipos de género que dictan las funciones de las mujeres en la sociedad real** y, en este caso, en el juego. Hay que evitar premisas que definan a los personajes femeninos con el rol de cuidadora, de apoyo, de pasividad o de dependencia, aparte de que no estén ahí solo por el atractivo físico.

La premisa no debería incluir los siguientes verbos como propósito principal:

- Cuidar, criar, sanar, mantener, servir, consolar, cocinar o limpiar (a no ser que el juego sea un simulador de cocina o de limpieza).
- Apoyar a..., ayudar a..., seguir a..., inspirar a..., esperar a...
- Ser rescatada, ser protegida, ser elegida, agradar, obedecer, aceptar o soportar.
- Seducir, posar, complacer, provocar o encantar.

En cambio, una lista de verbos que le dan profundidad y agencia al personaje son: liderar, investigar, sobrevivir, construir, desafiar, transformar, resistir, negociar o aprender.

Teniendo en cuenta lo anterior, **¿cuál es la premisa de tu personaje femenino?**



Además de su propósito principal, los personajes con cierto peso en la narrativa deberían **desarrollar otros objetivos secundarios o cambiar su posición a lo largo de la trama.**

Siempre y cuando el juego y su nivel de producción lo permitan. Hay títulos que ponen su foco en las mecánicas, como los juegos de plataformas o estrategia, y por ello suelen limitar el desarrollo narrativo de sus personajes. En cambio, los géneros de acción-aventura o los RPG permiten más variedad a la hora de interactuar con los personajes o de cumplir las misiones del juego.

Este planteamiento genera historias que pueden ser más cerradas o abiertas, pero que siempre deben atender a las posibilidades de desarrollo. El tiempo y el dinero que tenga el estudio van a determinar hasta qué punto pueden desarrollar los escenarios, los diálogos de los personajes o el número de misiones principales y secundarias. Y si estos factores lo permiten, hay que plantear **añadir más capas de profundidad narrativa a los personajes más importantes para permitir conocerlos mejor.** Cuanto mayor sea la complejidad de sus sentimientos y más altibajos muestren a lo largo de su historia (momentos de éxito, de desafío, de ansiedad o pérdida), más vínculos emocionales se generarán con la persona jugadora.

Universalmente, cualquier historia puede dividirse en introducción, nudo y desenlace, pudiendo dividir la trama en 3, 5 o incluso más actos al tratarse de un videojuego. El desarrollo narrativo de los personajes puede profundizarse en el nudo, ya que es cuando más acontecimientos se producen y más libertad de exploración hay. La tensión va aumentando poco a poco y se suceden algunos clímax por enfrentamientos y cambios que pueden protagonizar los personajes. Para ello hay que darles problemas que les generen **conflictos internos entre sus deseos y sus miedos o debilidades y cuyas consecuencias añadan dramatismo**, dando incluso giros de 180 grados.

No obstante, estos cambios deberían estar justificados por la motivación que viene de la premisa del personaje. Si el desarrollo narrativo le da la vuelta sin explicarlo con una razón de peso el personaje perderá toda su credibilidad. Una buena construcción de su historia preparará el terreno para esos cambios, aunque las pistas sean muy sutiles. Esto no quita que algunos personajes puedan ser ambiguos y den lugar a diferentes interpretaciones, lo cual también da valor a la apreciación de quien está jugando.

Cuando ampliamos el desarrollo narrativo de nuestro personaje femenino podemos recurrir al apartado anterior y tratar de no seguir utilizando esos verbos de apoyo y pasividad. Y en la misma línea, **los conflictos que les suceden tendrían que basarse en dilemas complejos**, ya sean políticos, bélicos, filosóficos o espirituales. Lo que no tiene sentido es que todo ocurra por complicaciones establecidas por los roles de género, como la necesidad de ser bella, la





aprobación del hombre, la maternidad o ser “buena”, aún a costa de todas sus experiencias. Por otro lado, es importante **construir bien los cambios para evitar dar la sensación de que sus decisiones son antojos**, cayendo en el estereotipo por el que “las mujeres están locas, son unas histéricas o demasiado emocionales”. Aunque tampoco hay que caer en hacerlas tan racionales que lleguen a parecer frías o antinaturales por prevenir lo anterior. Las emociones son las que dan información sobre sus valores, deberes, experiencias e identidad y las convierte en mujeres reales con las que identificarse.

¿Cómo desarrollas la narrativa de tu personaje femenino? Para ayudarte, comprueba que puedes marcar todas las casillas de esta lista:

- Tiene agencia en los momentos clave de la historia
- Su arco no gira exclusivamente en torno a roles tradicionales de género
- Sus cambios están justificados por la trama y su motivación inicial
- No se la retrata como irracional, histérica o “loca” por tener emociones
- No se la retrata como "fría" por ser demasiado racional

Diseño emocional

Lo que determina por qué los personajes reaccionan y evolucionan de una forma o de otra a los acontecimientos que les suceden es **su personalidad**. Es también lo que **nos genera respuestas emocionales a quienes jugamos** y hace que nos fascine un personaje o que lo detestemos. El diseño de la personalidad va de la mano con la definición de la premisa y con el desarrollo narrativo porque marca el propósito de un personaje y las posibilidades de cambio.

La complejidad de la personalidad suele ser equiparable a la importancia narrativa del personaje, aunque no siempre. Son comunes los protagonistas de videojuegos cuya identidad se resume en 4 palabras porque no necesitan más. Son los héroes y heroínas sobre los que la persona jugadora toma el control para cumplir las misiones y experimentar la fantasía de poder que plantea el juego. Si el resto del contenido narrativo es igual de simple no harán falta más de unas pocas líneas para definir al personaje por completo. Pero si queremos generar empatía con los personajes y sus historias, de modo que afecten a la inmersión en el mundo e incluso a la jugabilidad, hay que crearles una personalidad.

Un primer paso es **establecer los pivotes de los personajes: deseos, fortalezas, miedos y debilidades**. El objetivo principal y los secundarios, que al fin y al cabo son sus deseos, ya se han planteado en la premisa y en el desarrollo narrativo. Entonces hay que pensar en las fortalezas que van a ayudarles a alcanzar sus deseos, con o sin la ayuda de otros personajes.





En el lado opuesto, hay que plantear las debilidades que dificultan su camino, así como los miedos que pueden hacerle cambiar.

Para esbozarlos fácilmente se pueden enfrentar deseos y fortalezas contra miedos y debilidades. Por ejemplo, una investigadora quiere liderar un proyecto y es muy inteligente, por lo que está capacitada para ello, pero tiene tendencia a sobrepensarlo todo y miedo a fracasar públicamente. Pero esta definición puede hacer que los personajes sean demasiado predecibles, así que a veces no está de más pensar en características más infrecuentes: la capacidad para mentir sin remordimiento, una fobia a la monotonía, el miedo a dejarse conocer, etc.

Después de dejar claros estos conceptos, lo siguiente sería concretar los rasgos que conforman la personalidad. Hay que elegir **rasgos que definan el comportamiento del personaje a lo largo de los acontecimientos que vive** y que se adapten a sus pivotes. Cuanto más desarrollo narrativo tenga, más probable será que éstos sean contradictorios y que lleven a cambios más drásticos porque, al fin y al cabo, las personas reales somos así.

Los personajes se podrán clasificar en 3 grupos según la complejidad de su personalidad:

- **Unidimensional.** Se definen por un único rasgo que suele representar una emoción fundamental: felicidad, ira, envidia, etc. Normalmente se clasificarán en positivos o negativos, acorde a si el personaje es aliado o enemigo. Aunque puede mostrar otros estados emocionales dependiendo de las circunstancias, nunca serán complejos.
- **Bidimensional.** Se definen por múltiples rasgos que explican su comportamiento y que pueden ser más o menos complejos. Un ejemplo sería un personaje melancólico, sensible, introvertido y callado y otro sería un personaje frío, irascible, egoísta y mentiroso. El desarrollo narrativo puede tener profundidad, pero jamás entrará en situaciones que muestren un conflicto interno ni permitirá ninguna ambigüedad emocional.
- **Tridimensional.** Se definen por múltiples rasgos, con varios grados de complejidad, que pueden explicar comportamientos contradictorios o incoherentes. Habrá unos rasgos dominantes que guiarán la conducta durante la mayoría del tiempo y unos rasgos conflictivos que llevarán al cambio, para bien o para mal del propio personaje o de otros. Un personaje puede estar dominado por la avaricia, pero que en cierto momento se sobreponga la lealtad a sus amigos. Además, un rasgo conflictivo no tiene por qué ser diferente del rasgo dominante, sino que puede surgir del enfrentamiento de los extremos polares del mismo rasgo. El honor, por ejemplo, puede hacer que un personaje empiece en un bando, pero recapacite sobre la situación y se pase al contrario.





Estos rasgos pueden presentarse desde el principio del juego o ir desarrollándose a lo largo de la narrativa para aumentar progresivamente la conexión con el personaje. Asimismo, pueden ser visibles u ocultarse a la persona jugadora hasta el momento clave en el que deban revelarse para dar sentido a su propósito.

A la hora de definir la personalidad de un personaje femenino deberíamos tener en cuenta cómo los medios han asignado una gama emocional muy concreta a las mujeres: sensibilidad, dulzura, comprensión, empatía, fragilidad, inseguridad, celos... Claro que un personaje femenino puede tener estos rasgos, pero deberíamos intentar que no sean los dominantes por defecto. Cualquier personaje puede guiarse por estas emociones si el contexto y su desarrollo narrativo dan lugar a ello.

Dentro de la lista de posibles rasgos deberían entrar aquellos que tradicionalmente solo se han permitido a los hombres: ira, ambición, egoísmo, irresponsabilidad o autoridad. Pero no solo éstos, si no que **la variedad de rasgos debería permitir crear personajes femeninos completamente distintos de los tradicionales**. La complejidad puede darse a niveles cognitivos (curiosidad, apatía, optimismo), relacionales (capacidad de negociación, honestidad, protección selectiva) o conductuales (adicción al conflicto, huir de la normalidad, pasar desapercibida).

Respecto a sus fortalezas, el atractivo de su físico no debería ser la principal ya que reduciría el valor del personaje a su cuerpo. Tampoco deberían basarse en otros estereotipos como tener una moralidad superior, la capacidad de sacrificio o el aguante físico o emocional del sufrimiento. Para demostrar su profundidad pueden ser capacidades más intermedias como actuar pese al miedo o pedir ayuda sin perder agencia.

También hay que apartar los miedos y las debilidades de los clichés de dependencia emocional, inseguridad e indecisión: ser abandonada, no ser querida, necesidad de aprobación, sumisión. Es preferible ampliar el espectro a fobias o defectos más existenciales o morales (perder su identidad, ser cómplice de una injusticia, descubrir que se equivoca, dificultad para delegar, idealismo extremo).

Un punto importante aquí es no centrar estos aspectos negativos de la personalidad en un trauma debido a la violencia sexual o la violencia de género. Hacerlo supondría borrarle capas de personalidad al pasar por alto el resto de las experiencias de su vida, ya sean buenas o malas, y dirigir su trama al personaje masculino que ejerció esa violencia.





Define los deseos, las fortalezas, los miedos y las debilidades de tu personaje femenino:

Para ayudarte, comprueba que puedes marcar todas las casillas de esta lista:

- Sus fortalezas no se basan en el atractivo físico ni en su capacidad para aguantar.
- Sus miedos y debilidades no se limitan a la inseguridad o la dependencia emocional.
- Si tiene un trauma como motivación, no es debido a la violencia sexual o de género

Define los rasgos de tu personaje femenino según la complejidad que necesite.

Para ayudarte, comprueba que puedes marcar todas las casillas de esta lista:

- Los rasgos más importantes del personaje no se basan en estereotipos tradicionales de género.
- Puede mostrar ambición, egoísmo, frialdad o ira sin ser demonizada por ello.
- Sus contradicciones internas y su evolución son coherentes a lo largo de su historia.
- Toma decisiones propias basadas en sus deseos, fortalezas, miedos y debilidades.



En los apartados anteriores se habrán concretado en buena parte las relaciones sociales del personaje porque la mayoría de los conflictos e interacciones ocurren entre personas. Aunque por eso mismo es necesario incidir en los patrones de relación que pueden desarrollarse. Si no está definido dentro de su personalidad o desarrollo narrativo, es el momento de describir **cómo se relaciona con quienes le rodean**: según su actitud (desconfiado, entusiasta, calculador), su forma de vincularse (independiente, controlador, paternal), su rol dentro de un grupo (guardián, rebelde, ejecutor), su forma de resolver conflictos (dialogante, violento, racional), etc.

Asimismo, cualquier tipo de sociedad que se haya construido en el videojuego estará dividida. Habrá secciones que estén enfrentadas, como países en guerra, partidos políticos con ideologías opuestas o una clase alta que explota a las clases trabajadoras, y este conflicto probablemente será importante en la trama del juego. O simplemente habrá una jerarquía en la organización de la población, basada en una religión o en cuerpos militares, con personas con diferentes responsabilidades y poderes.

Hay que definir dónde está el personaje en cada una de estas divisiones para **otorgarle un nivel de estatus y unas convicciones que marquen sus posibilidades dentro del mundo**.

Aparte de esta clasificación, también tendrá unas relaciones más íntimas: familiares (con sus distintos vínculos de parentesco), amistades, parejas, compañeros de trabajo, vecinos, etc.

Estos nexos son una de las razones más importantes que impulsarán al cambio de los personajes y, además, le aportan realismo al demostrar que forma parte de un mundo vivo.

En este punto es importante no solo definir a cada personaje de forma individual, sino que hay que tomar una perspectiva global. Los personajes que forman parte de las mismas divisiones y grupos no pueden compartir los mismos rasgos sociales porque se reducirá su impacto. Por ejemplo, si en un grupo de amigas hay 2 marcadas por su coraje al ayudar a otras personas, tendrán que compartir el protagonismo constantemente. Por lo tanto, habrá que modificarlos para que sean interesantes de formas diferentes.

Una herramienta útil para visualizar las relaciones entre personajes es el circumplejo interpersonal. Es un gráfico compuesto por el eje horizontal hostilidad-simpatía y el eje vertical inseguridad-dominancia. Dentro de ellos se organizan y evalúan los comportamientos, rasgos y motivos interpersonales para ver las similitudes y diferencias. Y si hay personajes demasiado juntos habría que cambiar sus rasgos para alejarlos.

Al haber limitado tradicionalmente el número de personajes femeninos y su relevancia en los videojuegos, el tipo de relaciones que se han mostrado solían estar marcadas por un personaje masculino. Así que para nuestro personaje femenino vamos a evitar que su importancia





narrativa resida en ser “la hija de...” o “la pareja de...”. Obviamente, tendrán familia y relaciones afectivo-sexuales, pero que no se conviertan en la razón de su introducción al juego. Por el contrario, habría que plantearse si **hay mujeres ocupando espacios de poder en la sociedad** que se ha construido.

Siguiendo lo anterior, es especialmente importante **que los vínculos de los personajes femeninos no giren exclusivamente en torno al amor**. Y, sobre todo, que los conflictos entre mujeres no se deban a los celos románticos. Su red social tendría que abarcar diferentes tipos de figuras (mentores, rivales, subordinados), con espacios tanto de apoyo como de confrontación, sin tener que generar conflictos mediante la violencia de género.

Respecto a los rasgos que definen su forma de relacionarse, también hay que evitar otros estereotipos de género. Normalmente, siempre es un personaje femenino el que actúa como pacificadora dentro de un grupo o como quien tiene la mayor capacidad de empatizar. Por el contrario, si tiene algún puesto de liderazgo, se le atribuye frialdad, pragmatismo o arrogancia. Al posicionarlas dentro del circunplejo se debería plantear si es necesario que ellas sean así o es la costumbre de verlas con estos papeles.

Define las relaciones sociales de tu personaje femenino:

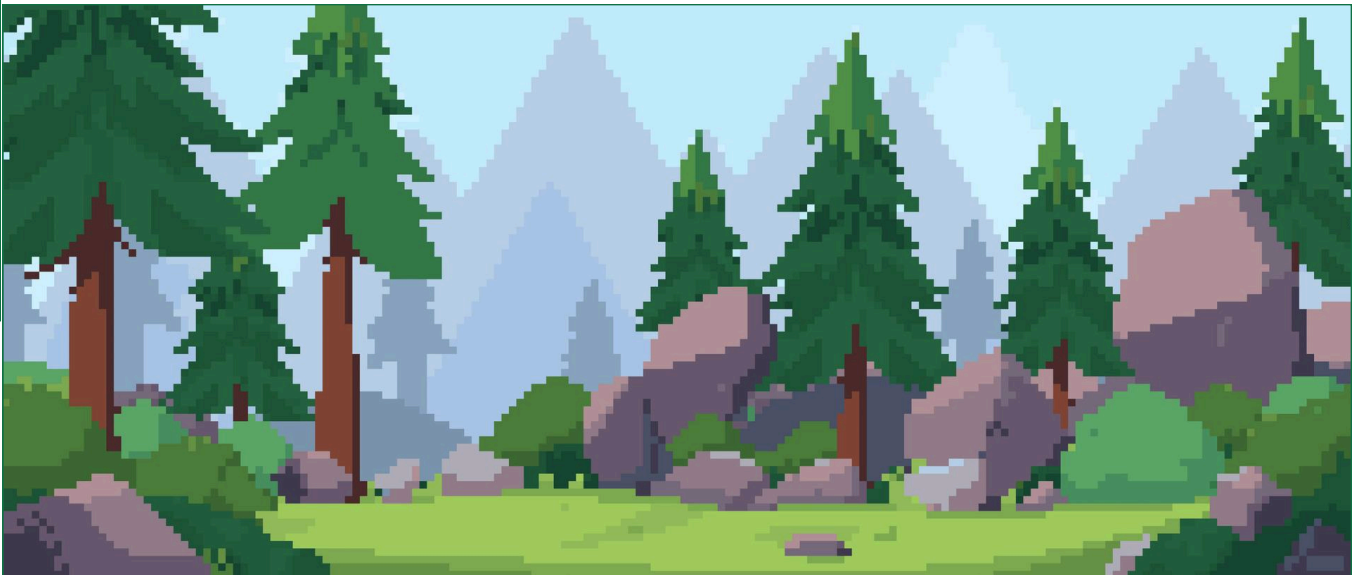
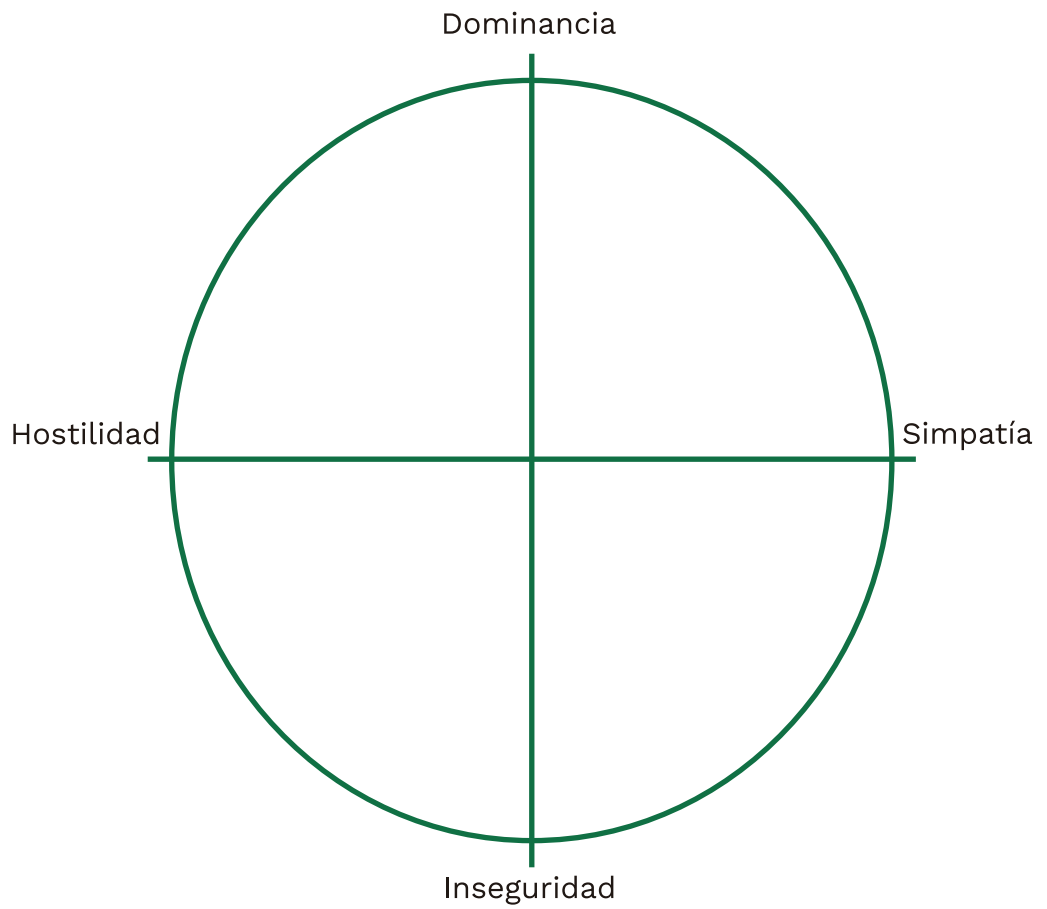
Para ayudarte, comprueba que puedes marcar todas las casillas de esta lista:

- Tiene identidad propia dentro de su grupo sin importar los hombres que la rodean
- Tiene vínculos que no están ligados al romance
- Sus relaciones con otras mujeres son complejas y variadas
- Sus relaciones con otros hombres son complejas y variadas
- Ocupa diferentes posiciones a otros personajes en el circunplejo interpersonal
- Su red social la muestra como parte activa del mundo y no como adorno narrativo





Dibuja su punto en el circunplejo interpersonal comparándola con el resto de los personajes.



Con el desarrollo emocional y la trama del personaje ya definidos podemos pasar al diseño de su físico. En este punto hay que tomar una decisión importante: **¿las características físicas anuncian el propósito del personaje o lo esconden?** Una experta luchadora cuyo objetivo es ganar un torneo de artes marciales puede estar increíblemente mazada e inmediatamente apostaremos por ella. O puede tener un cuerpo menudo que nos asombrará con su dominio del kárate noqueando a sus contrincantes en medio minuto.

Responder a esta cuestión dependerá, por un lado, de la complejidad de la narrativa del videojuego. Si la historia evoluciona mediante intrincados giros y pretende sorprender a la persona jugadora, el diseño físico de los personajes es una herramienta para ocultar los desenlaces. Por otro lado, también depende de la importancia del personaje en el juego. Si a través de la historia o de las interacciones en el entorno no hay tiempo y espacio para desvelar esta discordancia, no tiene sentido enmascararla en su físico.

Una vez decidido, habrá que describir las siguientes características:

- **Siluetas del cuerpo.** Define cómo se ve al personaje desde lejos y las sensaciones que da sin conocerle aún. Las siluetas más comunes son triangular (ancho arriba, estrecho abajo), invertida (ancho abajo, estrecho arriba), rectangular (uniforme) y redondeada/ oval. Asimismo, habrá que definir si la figura es simétrica o asimétrica o tienes otras particularidades como una cabeza grande, unas extremidades cortas o el torso estrecho.
- **Complexión corporal.** Junto con la silueta, esta característica da una percepción sobre la fuerza, la velocidad o la resistencia. Se define por la altura (de bajo a gigante) y la constitución (delgada, atlética, musculosa, corpulenta, gorda, frágil). Además, la postura habitual da una idea sobre su actitud: erguida, encorvada, relajada, orgullosa, tensa o desequilibrada.
- **Piel.** Comunica su origen, su estatus y sus experiencias de vida. Las características básicas serán el color base y sus subtonos, junto con la textura (lisa, arrugada, escamosa, pétrea). Igualmente, puede tener marcas que vengan de nacimiento (lunares), por accidentes (cicatrices, quemaduras) o por modificaciones personales (tatuajes, pintura corporal).
- **Rasgos faciales.** Dan información narrativa ya que son la parte más expresiva. Se define la forma del rostro (redonda, ovalada, cuadrada, triangular, alargada) y el tamaño (pequeño, mediano, grande), la forma y la posición de sus partes. Los ojos tendrán un color, una forma (rasgados, redondos, almendrados, caídos, saltones, hundidos) y estarán más juntos o separados. La nariz puede ser recta, aguileña, chata, ancha, puntiaguda o estar rota. Los labios de la boca serán finos o carnosos, además de reflejar una expresión neutral





predominante (seria, sonriente, tensa, triste). La mandíbula es otra parte que podría definir como fuerte, retraída o cuadrada. Y, por último, habrá que definir si tiene vello facial (bigote o barba) y su cuidado.

- **Cabello.** Tiene un gran peso como parte de la identidad física y cultural. Los parámetros son el color (natural o teñido), la textura (lisa, ondulada, rizada, afro, áspera) y la longitud, que varía desde rapado hasta muy largo. El volumen (bajo, medio o alto), el estado del cabello (cuidado, desordenado, sucio) y el estilo habitual (suelto, recogido, trenzado) dan información sobre la importancia de la estética del personaje. Además, las canas, las entradas o la calvicie son signos de la edad.
- **Otras características.** Las experiencias del personaje o la fantasía / ciencia ficción de la cultura y el mundo desarrollados en el videojuego pueden definir otros aspectos importantes de su físico. Puede tener extremidades robóticas, piel con escamas o plumas, alas, cuernos, transformaciones temporales, etc.

Por supuesto, hay que tener en cuenta la estética del título (pixel art, cartoon, hiperrealismo) a la hora de diseñar el físico de los personajes. Así se ajustarán a las necesidades del estilo artístico y se les dará el nivel de detalle que van a poder representar. También, que si el título permite tener un personaje personalizable, el generador deberá ofrecer la mayor variedad posible entre todas estas características.

Tras describir estos aspectos de un personaje femenino, hay que realizarse una serie de preguntas: ¿su físico responde a su historia y a su propósito narrativo?, ¿tiene una belleza normativa? y ¿la estás sexualizando? Vamos a ir por partes.

Es cierto que el físico del personaje no tiene por qué revelar su trama, pero también es cierto que **este medio ha impuesto tradicionalmente una apariencia frágil a las mujeres**. Aunque luego sean capaces de manejar una espada gigante, tienden a ser bajas, delgadas y sin musculatura. ¿Tiene sentido que una minera o una cazarrecompensas sean así? Si estás dudando puede que esto te lo resuelva: si fuera un personaje masculino, ¿le hubieras diseñado el mismo tipo de cuerpo? Si la respuesta es no, sabes que necesitas darle un repaso. Otra tendencia en el diseño de personajes femeninos con un papel relevante es la de darles una belleza normativa. **Se reproduce un “tipo de mujer” que es el que se transmite como ideal** en las industrias de la moda o en las redes sociales: rasgos suaves, cabello cuidado, simetría corporal, delgadez... Y por supuesto que pueden introducirse esos personajes porque hay mujeres reales que son así, pero ¿los patrones físicos que has creado se corresponden con las personas que ves en tu día a día?





Piénsalo, en tu barrio, en tu clase o en tu trabajo, ¿qué cuerpos y qué caras ves? Las personas son muy diversas y los personajes deberían serlo también porque es lo que les hace reales. Pueden tener rasgos que no sean perfectos, pero que les representen: una mandíbula fuerte, una nariz grande, el pelo rapado, los ojos pequeños, las cejas espesas o unos dientes imperfectos. Además, debería haber personajes femeninos de distintas edades, con lo cual tendrán arrugas, marcas o cicatrices. Y la gran mayoría de las mujeres también tienen vello, incluido en la cara.

Por último, **la sexualización suele ir de la mano con la belleza normativa**, pero ya no es solo una cuestión de estética social, sino que relativiza al personaje como un objeto diseñado para el atractivo masculino. Es común que los personajes sexualizados tengan una distribución corporal en forma de reloj de arena: grandes pechos, cintura estrecha y caderas anchas. De nuevo, pueden introducirse personajes con estas características físicas (aunque esa combinación no es muy realista), pero no porque su función sea ser atractivos. Asimismo, cuando sí debería evitarse cualquiera de estas características y hay que tener especial cuidado es al diseñar personajes femeninos que son niñas o adolescentes. **Bajo ningún concepto deberían asociarse atributos sexuales a menores de edad.**

Define las características físicas de tu personaje femenino

Para ayudarte, comprueba que puedes marcar todas las casillas de esta lista:

- Su silueta escapa del ideal corporal femenino y sexualizado
- El cuerpo del personaje responde a su historia y contexto, no a su atractivo
- Podría tener este mismo físico si fuera un personaje masculino sin resultar “raro”
- Tiene imperfecciones o marcas de la edad



Si el aspecto físico sirve para dar mucha información narrativa sobre el personaje, el vestuario apoya a esta misma función. Sin embargo, mientras que los cambios corporales están limitados al entrenamiento, a operaciones quirúrgicas o a implantes biomecánicos, el vestuario otorga bastante más libertad. **La ropa y los accesorios dan información sobre su profesión, su estatus social o sobre su personalidad y gustos.**

Igualmente, el vestuario puede utilizarse para anunciar o esconder el propósito narrativo del personaje. Un personaje con ropas caras de buen material nos dice que pertenece a la clase alta y, por lo tanto, tendrá una relevancia y un estatus superior al resto de la población. O nos puede estar engañando y que sea alguien de cuna humilde que se viste así para estafar a esos ricachones. Además, el vestuario puede ser útil para camuflar el físico: una túnica que cubre el cuerpo entero no permite ver su complexión, así que no se puede evaluar su fuerza a primera vista.

Al diseñar el vestuario se tendrán en cuenta sus diferentes funciones en este orden:

- 1) **Utilidad** (armaduras, mochilas, herramientas, camuflaje)
- 2) **Identidad dentro de un grupo** (uniformes, estatus)
- 3) **Expresión estética** (moda, gustos).

Así que se empezará eligiendo el tipo de ropa (pantalones, vestido, capa, exoesqueleto) que le sirva mejor para sus actividades diarias, teniendo en cuenta su trabajo físico o las condiciones medioambientales. También se incluirán todos los accesorios que vaya a utilizar: una linterna, una pala, una espada, un libro, etc.

Para definir los materiales, su estado (limpia, desgastada, rota, manchada) o parte del diseño estético se partirá de la identificación del personaje dentro de la sociedad en la que vive. Su clase socioeconómica dictará la calidad del vestuario, si lleva joyas u otros accesorios tecnológicos de alto coste. Su pertenencia a diferentes facciones políticas o a cultos religiosos se señalará con talismanes, insignias o amuletos. Asimismo, la época o la ambientación en la que se inspire la trama del título marcará unos estilos u otros.

Por último, dentro de la libertad que le permita su identidad a un grupo social, el personaje debería mostrar detalles en su vestuario que enseñen de un vistazo aspectos de su propósito y su personalidad. Estas particularidades serán más llamativas cuanto más importante sea el personaje en la trama. Podrían reflejarse en el color y la combinación de sus ropas, en los adornos que lleva o en la elección de sus armas.

Además de definir el vestuario de todos los personajes, hay que tener en cuenta que una de las interacciones más comunes en videojuegos es decidir el aspecto de los personajes jugables. Bien por coleccionables o por objetos que se pueden comprar en las tiendas del juego o de fuera de él (con dinero real), esta personalización es muy atractiva para las personas





jugadoras. Por lo tanto, habrá que generar una gran variedad de opciones que se adapten a diferentes gustos y al cuerpo del personaje.

Conectado con el final del apartado anterior, **el vestuario de las mujeres en videojuegos ha sido tradicionalmente otra herramienta más para sexualizarlas**. Utilizaban ropa ajustada para marcar más la silueta del cuerpo y les ponían pantalones o faldas muy cortas y camisetas con escote que expusieran más sus pechos y glúteos. Lógicamente, a no ser que nuestro personaje femenino viva en un clima tropical o culturalmente sea la norma de la sociedad (que también se aplique a los personajes masculinos), no debería ser nuestra elección de vestuario.

Cualquier decisión debe atender a la función de la utilidad, de modo que una aventurera necesitará ropa flexible y resistente que le proteja el cuerpo entero si tiene que atravesar una selva. Al igual que una científica utilizará equipos de protección que probablemente no deberían ajustarse a su cuerpo. En caso de dudas, podemos utilizar el mismo truco de antes: ¿te haría gracia si un hombre lleva puesto lo mismo? Si la respuesta es no, está bien escogida. En cuanto a las funciones de la identidad de grupo y la estética, no deberían seguir los estereotipos de género que han marcado el vestuario de hombres y mujeres durante el último siglo. Ni los vestidos o faldas ni el color rosa son exclusivos de los personajes femeninos. En cambio, puede aplicarse la psicología del color para dar primeras impresiones o para reflejar significados de la cultura del juego. Aparte de que su ropa no tiene que estar perfecta, sino que podría estar arrugada, rota o parcheada si así transmite mejor el propósito narrativo.

Define la ropa y los accesorios de tu personaje femenino.

Para ayudarte, comprueba que puedes marcar todas las casillas de esta lista:

- El vestuario prioriza la función del personaje antes que su atractivo
- Existe coherencia entre su ropa y el entorno en el que vive
- No hay partes del cuerpo expuestas sin justificación
- El estado de su ropa refleja su historia
- Los colores y el tipo de ropa no refuerzan roles de género estereotipados
- Sería igual de útil y estéticamente atractivo en un personaje masculino



03





Esta parte es exclusiva del diseño de personajes jugables y, si acaso, de algunos de los enemigos o NPC que participen en las interacciones del juego.

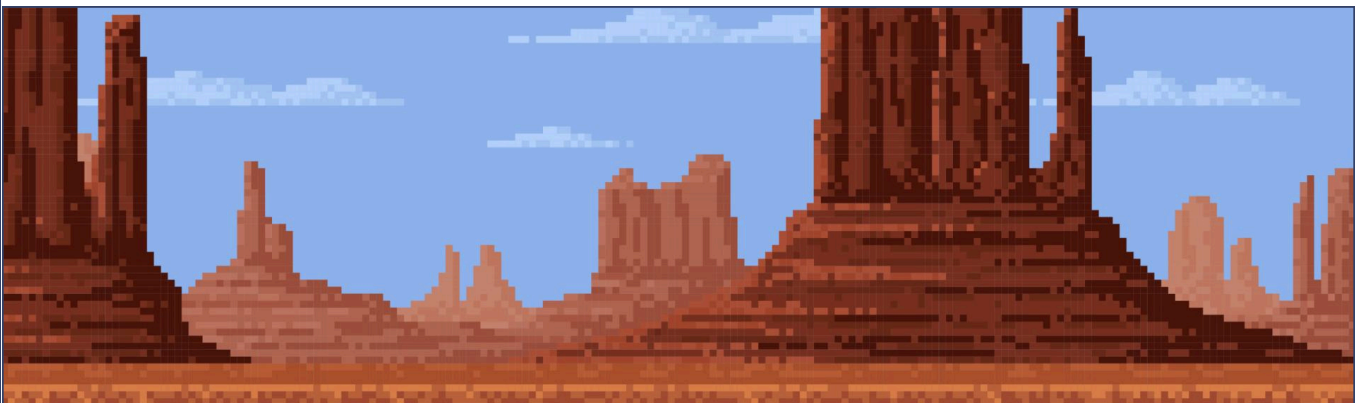
Rol

El rol es el equivalente a la premisa ya que, mientras ésta se define por el propósito narrativo, este apartado se basa en **el propósito de juego**. Aunque puedan resultar bastante similares y muchas veces vayan de la mano, la premisa se centra en la trama y el rol en la **proyección del avatar sobre el mundo del juego**.

Muchos juegos pueden compartir este propósito narrativo: “Fulanita recorrerá el mundo completando misiones y salvando a su pueblo hasta derrotar al rey tiránico”. Pero ¿cómo se traslada al propósito de juego? Hay muchísimas opciones: saltando entre plataformas y lanzando hechizos a enemigos, gestionando a un grupo de amigos con diferentes habilidades mientras suben niveles, a tiro limpio y con armas cada vez más potentes, etc. Todas son interacciones diferentes que atraerán a distintos públicos objetivos.

Lo que se debe priorizar al describir el rol del personaje es que sea convincente. La trama habrá definido un conflicto principal y unos conflictos secundarios que el personaje deberá resolver mediante sus interacciones en el juego. Con este objetivo, la jugabilidad presenta desafíos que, bien planteados, generarán diversión para la persona jugadora al dominarlos. Ahora bien, la forma de superarlos y la evolución que transforma al personaje debe ser creíble para generar también el compromiso emocional con el título. Y por ello, **el diseño de la narrativa debe ir de la mano con el de la jugabilidad**: porque la personalidad es lo que hace creíble estas interacciones.

Cualquier acción que realice el avatar y tenga efectos sobre el mundo virtual se conoce comúnmente como mecánica. El género en el que se clasifique el videojuego ya adelantará gran parte de ellas: en un juego de lucha se encadenan movimientos físicos para derrotar al rival, en uno de plataformas se necesita precisión y rapidez para saltar y una aventura gráfica se enfoca en los diálogos y en la exploración. El resto dependerá de la proyección del equipo de desarrollo, de las expectativas de mercado que quieran cumplir o de determinadas necesidades tecnológicas.





Aun así, **todos los juegos tienen una mecánica principal**, que es la actividad esencial que las personas jugadoras realizan una y otra vez en un juego. En los ejemplos anteriores sería golpear, saltar y elegir opciones de diálogo, aunque no se pueden separar de otras acciones imprescindibles como bloquear, evitar o apuntar. Estas interacciones crean patrones de comportamiento que hacen que el juego sea significativo y que llevan a querer completarlo.

Las mecánicas se pueden dividir en 5 tipos:

- **Físicas.** Toda acción definida por el movimiento y la fuerza en el mundo del juego que la persona jugadora replica con los controladores: saltar, correr, conducir, mover piezas de un puzle, disparar, etc.
- **Economía.** Interacciones que involucran elementos del juego que son recolectados, consumidos y comercializados. En definitiva, cualquier cambio en los recursos de dinero, energía, salud, munición, etc.
- **Progresión.** Marca la evolución del personaje, ya sea a través del espacio atravesando distintos niveles o mediante el avance en recursos no físicos como las habilidades, los valores de características o los puntos de experiencia.
- **Maniobra táctica.** Se basa en el avance por el espacio o el progreso de objetivos teniendo en cuenta el movimiento de unidades, tanto enemigas como controladas por la persona jugadora.
- **Interacción social.** Acciones que regulan la relación, ya sea colaborativa o competitiva, entre jugadores.



Cada tipo de mecánica introducida en el juego requerirá de ciertas habilidades para poder superar sus desafíos. La evolución de la dificultad necesitará un equilibrio entre ambos para mantener el flujo del juego, teniendo en cuenta también que la mayoría requieren una mezcla de estos 3 tipos de habilidades:

- **Físicas:** implican reflejos, destreza, coordinación y resistencia física.
- **Mentales:** implican memoria, observación, reflexión y toma de decisiones.
- **Sociales:** comunicación, coordinación, liderazgo y capacidad de leer al oponente.





Es importante distinguir estas habilidades de la persona jugadora de las habilidades entendidas como mecánica del juego: hechizos más poderosos, combos de ataque más complicados o saltos de mayor altitud. Éstas son las habilidades crecientes del personaje que permiten sentir la progresión, ayudando también a aumentar la sensación de competencia y poder. Y respecto a este progreso, faltaría por definir las recompensas que se dan al completar los desafíos. Se pueden dividir en 4 tipos:

- **Recompensas de sustento.** Permiten que el avatar conserve el progreso ganado en el juego recuperando o protegiendo los recursos básicos para seguir jugando: botiquines que curan salud, pociones que aumentan las habilidades mágicas armaduras que protegen al avatar o monturas que permiten transportar más recursos.
- **Recompensas de acceso.** Permiten acceder a nuevas ubicaciones o recursos que antes eran inaccesibles. Por lo general sólo se utilizan una vez y pueden ser una puerta abierta o la llave o contraseña necesaria para abrirla.
- **Recompensas de facilidad.** Permiten al avatar mejorar las habilidades que ya posee o aprender nuevas interacciones, siendo el desbloqueo en los árboles de habilidades la forma más común. Su propósito es aumentar el número de estrategias y opciones que tiene la persona jugadora.
- **Recompensas de gloria.** No tienen ningún impacto en el juego en sí, pero reconocen el valor de la experiencia. Las tablas de clasificación o los trofeos son las más extendidas.

Estos serían los principios que definen la jugabilidad con nuestros personajes controlables. Y aunque pudiera parecer que aquí no hay opción para una perspectiva sexista, lamentablemente está muy presente. **Hay géneros que muy raramente han tenido una protagonista femenina**, como los shooters, las carreras o la estrategia, o que no le han dado la relevancia que merecen a las mujeres, como en los juegos de deportes que recrean ligas profesionales. En cambio, son más comunes en los géneros de gestión, las aventuras gráficas o los RPG.

Esto se debe a que los roles de género de la vida real se han trasladado a este medio. Los juegos con mecánicas físicas que requieren una habilidad física alta se atribuyen a quienes supuestamente llevan más tiempo en el medio: los jugadores masculinos. Especialmente si son juegos competitivos online, tienen muy marcados sus espacios y los estándares de habilidad. Así que estos juegos implementan personajes masculinos para representar a su público objetivo. Ocurre lo mismo con los títulos centrados en la maniobra táctica, que requieren habilidades mentales como la toma de decisiones y la reflexión, atribuidas socialmente a los hombres. Además de que suelen representar ejércitos o países liderados por personajes masculinos como reyes o generales.



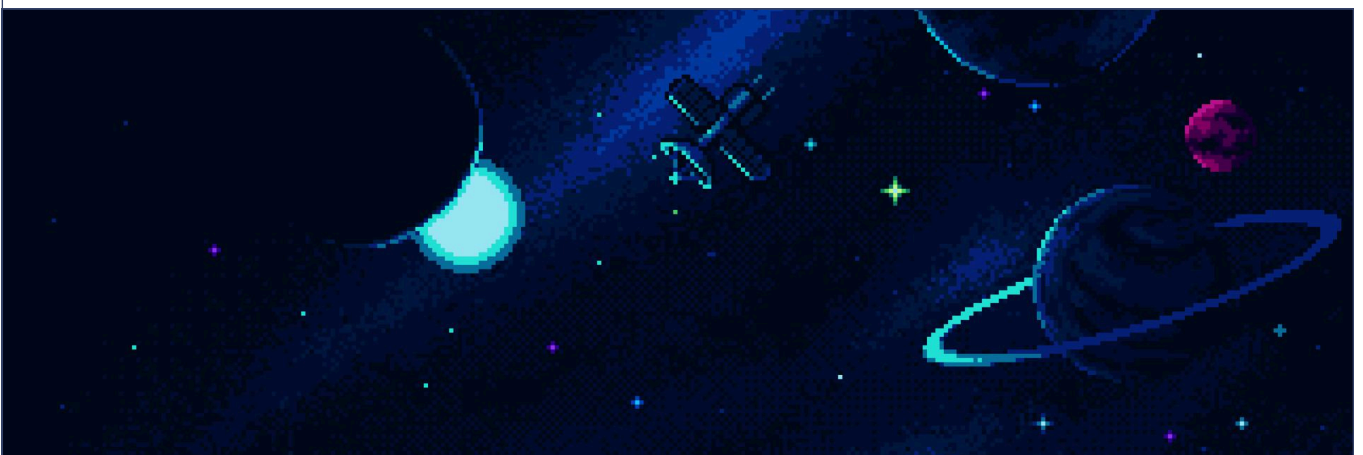


Por el contrario, los juegos con mecánicas económicas que se centran en la gestión de recursos sí se suelen dirigir a jugadoras al cumplir un rol femenino. También se representan más personajes femeninos en juegos que simulan situaciones sociales (siempre que no sean competitivas) y que requieren habilidades de comunicación o coordinación. E incluso en juegos competitivos es común que el rol de apoyo del grupo se les otorgue a los personajes femeninos.

¿Qué se puede hacer para cambiar esta percepción? Es complicado. Requiere que todas las personas que forman esta industria (jugadores, empresas y prensa) cambien su forma de pensar. De momento, **podemos incrementar el número de personajes femeninos para normalizar su aparición y dar un modelo con el que las jugadoras puedan sentirse representadas**. Así que, si estás diseñando un juego de los géneros “masculinizados”, tienes una oportunidad de diseñar un rol femenino que sirva como referente.

Por último, habría que plantear a las mecánicas de progresión y las recompensas que conllevan. **Es importante reconocer las habilidades de la persona jugadora** en cualquiera de los géneros “feminizados” y también de su personaje femenino. Por eso, incorporar recompensas de gloria como clasificaciones o trofeos por superar desafíos extra es una buena práctica.

Por otro lado, **las recompensas de facilidad deberían ser habilidades que muestren el progreso** y no plantearlas únicamente como mecánicas de apoyo. Lo ideal sería que aumenten las características del personaje (ataque, defensa) o el daño que hacen para asegurar esa fantasía de poder. Igualmente, las recompensas de sustento tendrán que ser útiles y lógicas, sin basarlas en ningún estereotipo de género. Hay que evitar representaciones tradicionales como las armaduras de personajes femeninos que apenas cubrían su cuerpo, mientras que las masculinas eran imponentes corazas.





Define las mecánicas principales (y su tipo) de tu personaje femenino. Analiza qué habilidades serán necesarias para completar los desafíos y qué tipo de recompensas se conseguirán.

Para ayudarte, comprueba que puedes marcar todas las casillas de esta lista:

- Has planteado utilizar mecánicas físicas y de maniobra táctica si la jugabilidad lo permite
- Puede ejercer daño, control, liderazgo o destrucción del entorno si la jugabilidad lo permite
- La evolución de sus habilidades aumenta su poder real en el juego
- Las recompensas son funcionales y no dependen únicamente de la estética
- Se reconocen los logros conseguidos en el juego

Interacciones

Las mecánicas describen las acciones que realiza el personaje, pero ¿cuál es su efecto en el mundo virtual y cómo se representan? La estructura que se plantea desde el principio del diseño del videojuego va a definir cómo puede cambiar la jugabilidad. Y, en muchas ocasiones, esta configuración cambiará también el desarrollo narrativo de los personajes y la trama general.

Empezando por el tipo de juegos menos interactivos, se encuentra la **estructura lineal**. El ritmo y la secuencia de acciones están planificadas de antemano, con lo que no dejan espacio para imprevistos o decisiones ramificadas. Las mecánicas se basan en la progresión y en las interacciones físicas mediante la exploración. La ventaja es que se mantiene el control sobre la experiencia para evocar las emociones que se busquen, pero se limita en gran medida la libertad de las personas jugadoras. Por ello, es muy raro encontrar juegos actuales así y habría que remontarse a los años 90 o a pequeños proyectos indie para encontrarlos.





En cambio, la gran mayoría de géneros basados en una aventura narrativa con acción y que incorporan mecánicas físicas, económicas y de progresión utilizan una **disposición no lineal estructurada**. Aunque se mantiene cierto control sobre la experiencia, se permite tomar decisiones significativas y variar entre las mecánicas, las estrategias y los objetivos secundarios planteados. Algunos ejemplos serían las sagas Metroid Prime, Hellblade o Silent Hill.

A otro nivel de libertad, **los juegos no lineales abiertos** ofrecen un mundo abierto con unos objetivos principales, pero también multitud de actividades y objetivos secundarios. De modo que no hay forma de trazar un camino definido para la persona jugadora, solo se puede guiar creando algunos requisitos como condición para explorar nuevas áreas o realizar nuevas acciones. Las sagas Fallout, Dragon Age o Grand Theft Auto son ejemplos conocidos.

Por último, **los videojuegos sin fin** no establecen un estado de victoria. Se pueden lograr objetivos, pero la combinación emergente de todos los tipos de mecánicas (especialmente las de interacción social) y una gran cantidad de contenido los convierte en infinitos. Fortnite, Minecraft o Los Sims son algunos de los juegos más exitosos.

Definir las mecánicas de tu personaje es un proceso que depende del tipo de estructura del videojuego. **A mayor libertad de la persona jugadora, mayor será la complejidad de las mecánicas y/o aumentarán sus posibles combinaciones**. A la vez, estas interacciones tendrán distintos efectos en el mundo virtual, ya sea para construir, complementar o destruir componentes del espacio. Por lo tanto, también es imprescindible precisar la relación del personaje con el mundo.

En cuanto al diseño visual, **un personaje puede generar armonía o disonancia con el entorno en el que se encuentra**. Cuando la estética de éstos es más simple y puede reducirse a formas o a colores, si comparten los mismos evocan armonía, transmitiendo que ese personaje pertenece a ese espacio. Por ejemplo, un personaje circular y de colores cálidos (lo que indica que es bueno) no choca con un escenario circular de tonos cálidos. En cambio, meter a un personaje de formas triangulares y colores oscuros (un villano probablemente) ese mismo escenario crea disonancia porque no debería estar ahí.

Sin embargo, cuando el diseño de los personajes y del mundo es más complejo y realista cuesta más ver esta relación. Entonces la transmisión de esta armonía o disonancia se traslada a la psicología del color o a un sistema de imágenes: símbolos que dentro de la cultura del juego indican su pertenencia o no al lugar donde se encuentra. La estética que marca a diferentes facciones o religiones suele ser de los recursos más utilizados.

Otra forma de generar una relación diferente con el mundo es variar la escala del personaje respecto a la que asumimos comúnmente como humana. Un personaje pequeño respecto a un entorno gigantesco da una sensación de vulnerabilidad, soledad o aislamiento, lo cual puede combinarse con una jugabilidad distinta, más difícil. Por el contrario, un personaje grande en





un espacio reducido otorga una sensación de poder, con mayor cercanía a la persona jugadora siempre y cuando no caiga en la claustrofobia.

Aparte del diseño visual, lo que más suele marcar su relación con el mundo son las animaciones que representan sus mecánicas. Ocurre de nuevo que, cuanto más simple sea la estética del personaje, más fácil resulta transmitir sus emociones porque sus poses se pueden exagerar igual que en cualquier producto de animación. En cambio, cuanto más realista es, más debe parecerse al comportamiento humano y más cuesta generar sensaciones positivas o negativas respecto a las interacciones.

El movimiento será el principal medio de expresión al interactuar con el mundo virtual ya que la cámara no da espacio a mostrar la cara o las manos del personaje al explorar el entorno. Su importancia es mayor con los personajes sincronizados (se mueven a la vez que la persona jugadora mueve los controles) que con los personajes guiados (se mueven después de que la persona jugadora indique su destino).

Los movimientos generalmente pueden reducirse a una forma:

- **Lineal:** generan poca expresividad, con la única variación del aumento o disminución de la velocidad.
- **Circular:** se producen en los saltos, en los que la forma del arco y su amplitud inspiran una disposición hacia la contemplación (curvas alargadas y amplias) o hacia la acción (curvas cortas y picudas).
- **Zigzag:** se produce por el movimiento constante y rápido en múltiples direcciones, de acuerdo a una jugabilidad basada en la acción frenética.

En principio estos movimientos e interacciones siempre deben servir para facilitar y agilizar la jugabilidad. No obstante, pueden utilizarse como recurso para aumentar su dificultad o para dar una mayor expresividad narrativa al papel del personaje en el mundo. Por ejemplo, puede que al controlar el movimiento de una criatura salvaje no haga caso de forma constante a las indicaciones de la persona jugadora. O que un personaje recogiendo recursos realice unas animaciones deliberadamente lentas porque el entorno en el que se encuentra simula una vida tranquila y pacífica.

Al igual que en el apartado anterior, habría que tener en cuenta que es menos común que aquellos juegos de estructuras más abiertas, y por lo tanto con mayor presupuesto, sean protagonizados por personajes femeninos. Sin embargo, vamos a centrarnos en aspectos del diseño visual y de las interacciones que pueden transmitir los estereotipos de género.

Si la premisa y el rol de nuestro personaje femenino no lo justifican, no hay razón para que transmita armonía dentro de un escenario (que sería el típico rol femenino). No tiene por qué diseñarse con formas suaves ni colores cálidos e, igualmente, tampoco adoptarán una escala más pequeña que un personaje masculino no admitiría por lógica. La jugabilidad y el





desarrollo narrativo ya definidos son los que dictan si el personaje se siente extraño o no en ese entorno.

Respecto a las poses y los movimientos del personaje, tradicionalmente han sido una forma de sexualizar a las mujeres en videojuegos. Por ejemplo, colocando su cuerpo para que enseñen el pecho y los glúteos simultáneamente, haciéndoles caminar contoneando sus caderas o asignándoles gestos de inseguridad como dar pasos pequeños o cubrirse la cara con las manos. Aquí se puede volver a aplicar la norma de imaginar a un personaje masculino con las mismas animaciones y comprobar si no te ríes.

Igualmente, sus movimientos no deberían ser circulares por defecto ni las animaciones más “suaves” o “cuidadosas”. Estas interacciones deben reflejar la forma de su cuerpo, su historia y su rol adoptando la forma que sea necesaria. Además, si son personajes realistas reflejarán las emociones y la intensidad que cada situación conlleve, implementando animaciones como jadear del esfuerzo o mostrar dolor.

Define la relación (armonía/ disonancia) y la escala de tu personaje femenino con el entorno, así como sus poses y las formas de sus movimientos en el mundo virtual.

Para ayudarte, comprueba que puedes marcar todas las casillas de esta lista:

- Utilizar mecánicas con efectos variados en el entorno si la estructura del juego lo permite
- Transmite armonía o disonancia de acuerdo a la premisa y a su rol
- La escala del personaje responde al diseño de la jugabilidad
- Sus poses transmiten su desarrollo narrativo sin caer en la sexualización
- La forma de los movimientos sirve para manejar las mecánicas y conseguir los objetivos



VERIFICA TU DISEÑO



04





¡Ya tienes tu personaje diseñado! Y si has completado todas las preguntas de los apartados y has podido marcar cada casilla no debería caer en ninguna representación sexista ni cumplir los roles de género tradicionales. Aun así, nunca está de más hacerse un par de preguntas más para asegurarse de que está todo correcto.

¿Arquetipos o estereotipos?

Los arquetipos son modelos que se han repetido en la narrativa desde hace milenios y que definen cómo actúa un personaje. Jung definió 12 que seguro que te suenan en muchas historias: inocente, amigo, héroe, protector, amante, bufón, explorador, rebelde, creador, sabio, mago y gobernante. Por eso, cuando jugamos y vemos que un personaje tiene determinada apariencia y habla y se comporta de cierta manera, inmediatamente lo identificamos como bueno o malo y sabemos cuál será su función en la trama.

¿Está mal que tu personaje se clasifique en un arquetipo? Para nada. De hecho, tiene varias ventajas. Por un lado, te ayuda a diseñarlos porque sigues una línea ya configurada de pensamientos y acciones que son coherentes con lo que son. Por otro lado, las personas jugadoras podrán hacerse una idea rápida de su premisa o de su rol. Es especialmente útil cuando un título tiene una multitud de personajes porque así no hace falta introducirlos con mucho diálogo o varias escenas.

No obstante, también tiene su desventaja. Ya que son tan familiares es bastante probable que sean predecibles si se ciñen demasiado a su arquetipo base. Esto no significa que no sean personajes interesantes, pero sí puede reducir su atractivo general. Así que hay que tratar de no utilizar los arquetipos como raíz para los personajes más relevantes de tu historia porque entonces no se diferenciarán del resto de videojuegos.

Otro mal uso de los arquetipos es cuando se reducen a estereotipos, que se definen como una caracterización simplista del personaje. Se reduce su desarrollo al punto de que su sola imagen o actitud lleva a una idea preconcebida que le marca. Y aquí es cuando se puede caer en los estereotipos de género que se han ido mencionando en los apartados anteriores: la mujer como cuidadora, su atractivo físico como arma, etc. Es lo que hay que evitar a toda costa.

Esto no quita que muchos arquetipos clásicos también se basen en roles de género. El mentor sabio y experto que guía al héroe siempre es un hombre, al igual que ese compañero leal que le sigue a todas partes. Pero la doncella que representa la virtud y que debe ser salvada o la amante que seduce al héroe son mujeres sin un papel individual.

No es necesario seguir esta corriente porque los arquetipos son infinitamente personalizables y no tienen que encajar en un molde. De hecho, los personajes pueden mezclar varios arquetipos para otorgarles más profundidad y matices. O se pueden subvertir en cierto punto de la trama para dar esos giros de guion que las personas jugadoras no van a esperar.





Así que revisa a tu personaje. ¿Cumple un arquetipo? Si lo hace, tal vez puedas darle una vuelta como esta:

- La aprendiz experta que hace de mentora porque tiene una competencia muy específica, pero carece de experiencia vital. Así que se equivoca, aprende de ello y retrocede cuando es necesario. En lugar de dar sermones, hace preguntas incómodas que impulsan la trama.
- La guardiana que acompaña a la protagonista, pero en vez de tener que salvarla, se protegen mutuamente. Tal vez tenga algún tipo de daño emocional o dilema moral que se resuelva acompañándose entre ellas.
- La villana que se escuda en su ideología para realizar sus acciones de forma consistente y transparente. No utiliza el engaño ni la seducción para conseguir sus objetivos.

¿Ves? Ya se diferencian del resto de personajes que habrás visto en el 99% de los videojuegos. Y apenas son un par de líneas que definen su premisa, de modo que tus posibilidades son infinitas.

La razón por la que existe esta guía es la desigualdad de género que persiste en la sociedad y que se traspasa a la representación en videojuegos. Y el objetivo es cambiar el diseño de los personajes femeninos para que sea más igualitario y responsable socialmente. Bien, ¡conseguido! Pero... ¿dentro del videojuego se van a mostrar comportamientos basados en la violencia de género o en el patriarcado? ¿De qué sirve un buen diseño de personajes si se siguen representando estas situaciones?

Además, esta pregunta no debería quedarse solo en cuestionarse si el juego ilustra la igualdad de género porque **el feminismo debe ser interseccional**. De modo que hay que plantearse si las relaciones entre personajes muestran cualquier tipo de violencia contra personas de diferentes etnias (o razas como los elfos u orcos), con una sexualidad no normativa o algún tipo de discapacidad. Sobre todo, **es importante reflexionar sobre si las distinciones entre clases sociales están directamente relacionadas con la discriminación** hacia los colectivos anteriores. Ya que, en ese caso, el videojuego está representando una violencia estructural que clasifica automáticamente a las personas y les otorga un valor u otro.

Hay diferentes planteamientos para abordar estos conflictos de una forma responsable al generar cierto tipo de respuestas en los personajes del videojuego:

- La sociedad del juego se basa en una estructura de clases que discrimina a las personas por sus diferentes identidades o capacidades. Debido a la violencia ejercida, los personajes que sufren esa discriminación deberían unirse para acabar con ese régimen o liberarse de alguna forma.
- La sociedad del juego no se basa en una estructura discriminatoria, pero los comportamientos de acoso o violencia surgen de forma individualizada en las relaciones





interpersonales. El desarrollo narrativo o las interacciones entre personajes deberían condenar estos actos, ya sea acompañando y apoyando a quien es discriminado o castigando a quien ejerce esa violencia.

- Ni la sociedad del juego ni los personajes que la conforman muestran ningún tipo de discriminación hacia nadie por razones de identidad o debido a sus capacidades. Esta es una representación idealizada porque en la vida real ahora mismo esto no es posible. Sin embargo, ya que se está creando un mundo desde cero, es una decisión perfectamente válida de quién lo diseña. Es cierto que la narrativa necesita un conflicto para mover la trama, pero para nada es necesario que se base en este tipo de conflictos sociales.

Dicho esto, tú decides. Es tu mundo, en el que tienes la oportunidad de imaginar la sociedad que te gustaría o en el que puedes reivindicar las luchas sociales que se están desarrollando en la actualidad.

Este es el último punto, al que deberías continuar una vez que ya has definido todos los personajes de tu juego. Y consiste en volver a darles una vuelta a todos y realizar una evaluación general. Sí, otra vez.

Diseñar videojuegos es un proceso iterativo, es decir, que durante todo el proceso irás y volverás de inicio a fin ajustando todo lo necesario para que se adapte al desarrollo y a los requerimientos de cada fase. Y el diseño de los personajes no se libra de esto. Por muy bien que hayas desarrollado el documento de diseño y por muy atados que estén todos sus cabos, es muy raro que no pase por ningún cambio.

Aunque en esta guía nos vamos a centrar solo en los puntos de la narrativa y de la jugabilidad que tienen que ver con el género. Comprueba que puedes marcar todas las casillas y, si no, te toca realizar algunas modificaciones.

- Los arquetipos utilizados no se basan en roles de género
- Los personajes femeninos tienen un desarrollo narrativo equivalente a los personajes masculinos con la misma relevancia en la trama
- Todos los personajes, sin importar su género, muestran una riqueza emocional (vulnerabilidad, determinación, ira, ambición, miedo) que no se basa en los roles de género tradicionales
- La distribución de los personajes femeninos está equilibrada con los masculinos, tanto en papeles centrales como en secundarios





- Personajes femeninos y masculinos se reparten equitativamente el poder y las decisiones críticas de la trama
- Las relaciones entre personajes femeninos y masculinos no se basan en roles de género
- Los vínculos y los conflictos significativos (amistad, rivalidad, mentoría) están distribuidos equitativamente entre géneros
- Los personajes femeninos son diversos, sin compartir rasgos o roles demasiado similares
- Los personajes femeninos tienen una variedad de cuerpos, estilos y edades
- La representación estética de personajes femeninos y masculinos es coherente con su premisa y rol
- El rol de los personajes femeninos está apoyado por su premisa y desarrollo narrativo
- Los roles de los personajes femeninos permiten la agencia de la persona jugadora
- Las mecánicas de los personajes femeninos y masculinos tienen el mismo acceso equilibrado a diferentes mecánicas, a la progresión de habilidades y a las recompensas
- La jugabilidad con personajes femeninos requiere habilidades físicas, mentales y sociales de la misma manera que con los personajes masculinos

Aquí terminarías el diseño de tus personajes. Espero que esta guía te haya resultado útil y que te hayas hecho algunas preguntas nuevas sobre los títulos que juegas o tu visión sobre el diseño de videojuegos. **¡Ánimo con tu aventura!**





Guía para diseñar **PERSONAJES FEMENINOS** *en videojuegos*

Durante décadas, los personajes femeninos en los videojuegos han sido secundarios, estereotipados o definidos por su atractivo antes que por su función narrativa y jugable. Esta guía parte de una pregunta sencilla pero necesaria: ¿cómo diseñamos personajes femeninos con verdadera agencia?

Esta guía para diseñar personajes femeninos en videojuegos ofrece herramientas prácticas para crear protagonistas, antagonistas y secundarios con profundidad, coherencia y propósito. A través de la narrativa, la personalidad, las relaciones, el diseño físico y la jugabilidad, se proponen criterios claros para evitar clichés de género y construir personajes creíbles y diversos.

No se trata solo de representación, sino de buen diseño. De crear personajes que toman decisiones, sostienen la historia y dejan huella en el mundo del videojuego.

