

Protagonismo femenino y LGBTQIAPN+ en los videojuegos

Giovanna Guião Pinheiro, Lisa Mombach Schmidt y
Emilia Christie Picelli Sanches⁽¹⁾

Resumen: Este texto analiza la importancia de una representación diversa e inclusiva para la comunidad LGBTQIAPN+ y para el público femenino en los videojuegos. Propone reflexiones sobre los estereotipos presentes en las narrativas interactivas que refuerzan la imagen social de las características femeninas, e impulsa la subversión de estos estereotipos para construir representaciones más responsables e interesantes de estos dos grupos. Estimula el desarrollo profundo de personajes femeninos y LGBTQIAPN+ en los videojuegos, sin limitarlos a meros “ayudantes” o “elementos cómicos”. Finalmente, presenta una guía para la creación de personajes, con sugerencias de formas y características interesantes para el desarrollo de juegos más diversos e inclusivos, explorando los cambios culturales que pueden surgir de este impulso.

Palabras-clave: Juegos - Guía - Representatividad - Feminismo - LGBTQIAPN+ - Género - Sexualidad - Desarrollo - Diversidad - Inclusión

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 195]

(1) Ver CV en pág. 196

Introducción

La 12.^a edición de la *Pesquisa Game Brasil*, realizada en 2025 (Go Gamers, 2025), muestra que el porcentaje de personas que consideran a los juegos digitales como una de sus principales formas de entretenimiento aumentó en relación con el año anterior. Considerando la audiencia consumidora de juegos digitales en países de América Latina (como Brasil, Argentina, Chile, Colombia, México y Perú), el uso de videojuegos como forma de entretenimiento alcanzó el 82,8 %, frente al 73,9 % registrado en 2024. Este dato sugiere que los videojuegos forman parte de la vida cotidiana de la mayoría de la población latinoamericana, generando un impacto cultural significativo en la sociedad.

Asimismo, el mismo informe indica que el 53,2 % de las personas jugadoras se identifican como mujeres. Sin embargo, la representatividad de mujeres trabajadoras en la industria de los videojuegos continúa siendo minoritaria (Costa, 2023). Considerando estos datos y la influencia de los videojuegos en la cultura, resulta pertinente investigar esta temática en el contexto social actual. En este trabajo, particularmente, analizamos la representatividad positiva y la inclusión de este público (mujeres), tanto como personajes activos en los videojuegos como en su participación en el desarrollo y creación de estas narrativas. También se problematiza la representatividad LGBTQIAPN+¹ en conjunto con la representación femenina², dado que la historia de la creación y popularización de los videojuegos presenta un protagonismo incipiente en relación con ambos públicos, teniendo como principal público objetivo a varones blancos heterosexuales (Costa, 2023). Este enfoque en el desarrollo de juegos dio lugar a narrativas que perpetúan una visión del mundo con una carga ideológica que refuerza roles de género alineados con la misoginia, una sociedad patriarcal, homofóbica y machista.

A esto se suma una motivación personal para la investigación. Las autoras forman parte tanto de la comunidad *gamer* femenina como de la comunidad LGBTQIAPN+, con experiencias y vivencias cotidianas, y comparten con estas comunidades la percepción de una falta de mejores representaciones en los videojuegos. Por ello, este artículo busca contribuir e incentivar a desarrolladores y desarrolladoras a cubrir este vacío, articulando el carácter interactivo e inmersivo de los videojuegos con su potencial para explorar experiencias femeninas y LGBTQIAPN+.

Aplicando los conceptos del diseño prospectivo (Mazzarotto Filho et al., 2023), es posible identificar a los videojuegos como metaestructuras: estructuras culturales que definen formas de ser y de comprender la realidad, delimitando las posibilidades de existencia y agencia en el plano psicológico de quienes interactúan con ellas. No obstante, esta misma característica permite reconocerlos también como herramientas capaces de tensionar y transformar otras metaestructuras asociadas, como la misoginia y la LGBTQifobia. En este sentido, se considera que el diseño constituye una herramienta potente para promover la representatividad femenina y LGBTQIAPN+; contribuir a una mayor concientización sobre cuestiones de género, raza, etnia y sexualidad; fomentar la empatía y la comprensión; estimular diálogos y reflexiones constructivas; y proporcionar una experiencia de entretenimiento enriquecedora e inclusiva para todas las personas.

Este artículo forma parte de una investigación previa en la que se analizaron personajes femeninos y LGBTQIAPN+ presentes en videojuegos. Los resultados evidenciaron tanto representaciones positivas como negativas. Con el objetivo de asistir a desarrolladores, se elaboró una guía que reúne sugerencias y estrategias para intervenir de manera responsable en la creación de personajes diversos, alejándose de los estereotipos comúnmente presentes en las industrias del entretenimiento.

De este modo, el objetivo de este artículo es presentar brevemente el marco teórico de la investigación y el análisis de personajes femeninos y LGBTQIAPN+, para luego exponer el desarrollo de la guía y su resultado final.

Teorización y conceptos base

Según Costa (2023), un relevamiento realizado en 2021 por Zippia reveló que el 76,3% de las más de 4.000 personas que trabajaban en el desarrollo de videojuegos en Estados Unidos eran hombres, frente a un 23,6% de mujeres. Este porcentaje era aún menor una década atrás, con apenas un 14 % de trabajadoras mujeres.

A partir de esta estadística, se observa que la participación de mujeres en el desarrollo de videojuegos sigue siendo reducida. En consecuencia, surge el interrogante de que, si no hay mujeres, personas LGBTQIAPN+ ni diversidad étnica en posiciones relevantes dentro de la industria, difícilmente se logre una presencia constante de representaciones de calidad en los juegos.

La importancia de la representatividad es reconocida por diversos autores, especialmente en relación con grupos minoritarios. “La novelista británica Virginia Woolf propuso que un personaje literario interesante no es aquel con el cual el lector establece una relación contemplativa, sino aquel que le permite ponerse en su lugar” (Streck & Fragoso, 2014).

Costa Neto (2022) afirma que “la representatividad LGBTQIAPN+ en los medios de entretenimiento puede contribuir de manera negativa o positiva a las vivencias de las personas”. Esta afirmación puede extenderse también a la representación femenina. Dichas representaciones pueden afectar directamente la opinión pública sobre la legitimidad de su existencia, así como aspectos vinculados al autoconocimiento y la autoestima (Costa Neto, 2022).

Del mismo modo en que las representaciones negativas pueden utilizarse para justificar la retirada de derechos, o incluso la destrucción de la autopercepción de una persona LGBTQIAPN+, una representación bien intencionada puede resultar empoderadora y esclarecedora. Además, puede generar un impacto potencialmente positivo en la comunidad, al favorecer una mayor comprensión y validación de la vida pública y privada de estas personas. La representatividad limitada y con efectos claramente negativos es frecuente en lo que respecta a los personajes femeninos. De acuerdo con Bristot (2021), estos tienen mayor probabilidad de desempeñar roles secundarios bajo el arquetipo de “aliada”. Este arquetipo puede reforzar estigmas y estereotipos de género, al ubicar a los personajes en posiciones de fragilidad y soporte, especialmente en juegos con protagonistas masculinos.

El rol de fragilidad impuesto a las mujeres —basado en una supuesta inclinación natural o incluso en una presunta incapacidad para cuidar de sí mismas— es uno de los más recurrentes en la sociedad. Este rol se refleja en los videojuegos a través de arquetipos como “soporte”, “damisela en peligro”, “misión de escolta”, “mujer decorativa” o “mujer trofeo”.

Estos arquetipos reducen a las personajes a ser atractivas y a brindar apoyo al protagonista masculino, lo que no solo disminuye su protagonismo, sino que también limita la presencia de villanas (ya que las mujeres serían incapaces de ser malvadas). Una excepción es la figura de la *femme fatale*, la mujer seductora que utiliza su belleza e inteligencia para atraer a los hombres hacia situaciones peligrosas o comprometedoras, engañando al héroe para obtener beneficios propios, lo que a su vez justifica la violencia dirigida hacia ella.

Este razonamiento refuerza la idea de que el borramiento de las multiplicidades y diversidades femeninas no se limita a la reducción a roles tradicionales de género, sino que

también se extiende a todos los elementos que las constituyen, desafiando incluso la definición misma de lo que significa ser mujer. Esto implica la exclusión de mujeres trans y de mujeres no blancas de la categoría de feminidad, negándoles respeto y derechos. Los trabajos de Costa Neto (2022) y Bristot (2021) señalan que, debido a sus orígenes, el entorno de los videojuegos está dominado por un público masculino cisheteronormativo y patriarcal, lo que contribuye a la escasez de otras formas de representación. Dado que la mayoría de los desarrolladores se inscriben en este perfil, la simplificación o invisibilización de narrativas LGBTQIAPN+ y femeninas se vuelve frecuente, llegando en algunos casos a transformarlas en objeto de burla o sexualización (Bristot, 2021; Costa Neto, 2022). Esto evidencia una falta de interés por representar realidades distintas a la propia. También es necesario considerar el temor de las empresas desarrolladoras a incluir personajes LGBTQIAPN+, motivado por posibles reacciones adversas en comunidades en línea, particularmente de la figura del “hombre nerd”, que se percibe como el principal destinatario de este tipo de productos y que suele reaccionar negativamente ante iniciativas de ampliación de la representatividad. Con frecuencia, los juegos que presentan una representación positiva femenina y LGBTQIAPN+ son etiquetados como *woke*³ y rechazados. De este modo, se evidencia cómo la representatividad en los videojuegos resulta un aspecto relevante y necesario en relación con diversos marcadores sociales, como el género, la orientación sexual, la identidad, la raza y la etnia.

Análisis de personajes femeninos y LGBTQIAPN+

Para explorar la temática del protagonismo femenino y LGBTQIAPN+ en los videojuegos y aportar al desarrollo de nuevas narrativas, se llevó a cabo un análisis de personajes presentes en juegos existentes. La selección de los juegos y personajes se realizó considerando su popularidad, disponibilidad al momento de la investigación, así como su recepción por parte del público.

Asimismo, se buscó conformar una muestra que atravesara distintas generaciones⁴ del desarrollo de videojuegos. De este modo, se analizaron un total de 20 juegos, lanzados entre 1981 y 2023, y 34 personajes. Los juegos analizados fueron: *Donkey Kong*, *Ms. Pac-Man*, *Metroid*, *Street Fighter II: The World Warrior*, *Resident Evil*, *Resident Evil 3*, *Guilty Gear XX*, *Silent Hill 3*, *Portal*, *Resident Evil 5*, *League of Legends*, *Portal 2*, *The Walking Dead*, *Life is Strange*, *The Walking Dead: The Final Season*, *Celeste*, *Legends of Runeterra*, *Guilty Gear Strive*, *Signalis* y *Baldur's Gate 3*.

Como metodología de análisis, se utilizaron los interrogantes propuestos por Santos et al. (2020):

- ¿Quién es el personaje y qué hace?
- ¿En qué momento aparece?
- ¿Cuál es la expresión del personaje?
- ¿Cuáles son sus acciones y pensamientos?

A partir de estas preguntas, se definieron criterios específicos para la caracterización detallada de cada personaje:

- Representación visual
- Tono
- Contribuciones
- Características psicológicas
- Sexualidad
- Vestuario
- Cámara y animación

A partir de este análisis detallado (Guião & Mombach, 2025), se seleccionaron cinco personajes significativos para ser presentados en este artículo, debido a sus representaciones positivas y sensibles: Bridget, Baiken, Madeline, Ariane y Lae'zel.

Bridget (Figura 1), de la serie de juegos de lucha *Guilty Gear* (1998–2024), desarrollada por Arc System Works, presenta un desarrollo interesante. Es presentada, en su primera aparición jugable en *Guilty Gear XX* (2002), como un niño que se viste de niña debido a supersticiones religiosas de su ciudad natal. La superstición indicaba que los gemelos varones traían mala suerte y, debido a ello, sus padres la criaron como niña con la intención de ocultarla de posibles hostilidades.



Figura 1.
Bridget (*Guilty Gear*).

En este contexto, su apariencia femenina, con cabello largo, vestido corto y gestualidad femenina, además de una caracterización carismática, asumió un papel antagónico en relación con los roles de género tradicionales.

Se incorpora a la narrativa del primer juego intentando convertirse en cazadora de recompensas como una forma de probar su masculinidad, incluso solicitando consejos a Baiken (Figura 2), una mujer típicamente masculina. Sin embargo, a lo largo del juego, demuestra ser mejor estableciendo amistades que desempeñándose como cazadora de recompensas, debido a su personalidad torpe y carismática.

A pesar de no estar presente en todos los juegos, Bridget es uno de los personajes más populares y queridos por los fans, habiendo ganado diversos concursos de popularidad. Por ello, en 2022, durante el *Evolution Championship Series* (EVO), se anunció su regreso en *Guilty Gear Strive* (2021). En su tráiler de anuncio, se indicó que Bridget se identifica plenamente como una mujer transgénero, lo que generó reacciones tanto positivas como negativas dentro de la comunidad del juego.

El nuevo juego presenta la historia del personaje a lo largo de los años, en los que se convierte en una luchadora habilidosa y en una figura influyente —una celebridad dentro del universo del juego (en una metanarrativa respecto de lo ocurrido con el personaje en la vida real). En este momento de la narrativa, Bridget ya había explorado su masculinidad, hecho las paces con sus padres y alcanzado la carrera deseada; sin embargo, persistía una búsqueda interna de su identidad, que se convierte en el foco del juego. Apoyada por sus amistades, finalmente comprende que es una mujer y se acepta como tal, no por superstición, seguridad o para agradar a otros, sino porque eso es lo que genuinamente la hace feliz, a pesar de las expectativas externas.

Cabe mencionar que el elenco del juego cuenta con diversas personajes femeninas con agencia, como es el caso de Baiken, una mujer con rasgos y personalidad más masculinos que desafía los estándares de género sin caer en el arquetipo de la mujer que actúa como hombre.



Figura 2. Baiken (*Guilty Gear*).

Celeste es un juego de plataformas que recompensa al jugador por no rendirse y aprender de sus errores, centrado en el control del movimiento de la protagonista Madeline (Figura 3), involucrando la superación de obstáculos mediante saltos, escaladas e impulsos que evolucionan desde los más simples hasta los más complejos y difíciles de ejecutar.

A lo largo del juego, Madeline enfrenta diversos desafíos, ya sea a través de personajes, del diseño de niveles, de nuevas mecánicas de movimiento o de enemigos. A diferencia de otros juegos en los que es posible derrotar enemigos, en *Celeste* la única forma de progresar frente a los obstáculos es ejecutar los movimientos con la mayor precisión posible. Esto obliga al jugador a aprender de sus errores, ser creativo y desarrollar su dominio de las mecánicas.



Figura 3. Madeline (*Celeste*).

El jugador principiante comienza con lo básico y, junto con Madeline, atraviesa un recorrido en el que necesita evolucionar y aprender más sobre sí mismo, generando un equilibrio entre la frustración —al no lograr superar un desafío— y la satisfacción de finalmente conseguirlo.

En una de las fases, se presenta una secuencia de acontecimientos que provocan en Madeline un ataque de ansiedad. Para avanzar, el juego enseña una técnica de respiración que sirve tanto para calmar el estado emocional del personaje como mecánica de progresión. *Celeste* está repleto de metáforas y simbolismos, siendo el principal la escalada de una montaña, que representa la búsqueda y la persistencia para alcanzar un objetivo. A lo largo del juego, Madeline es confrontada por su propio subconsciente, que intenta desmotivarla y hacerla desistir, constituyéndose como un enemigo dentro del juego.

La principal enseñanza del juego es la de aceptar todas las facetas de uno mismo, incluso aquellas consideradas “negativas”, y ser quien se es, configurándose como una representación significativa tanto desde una perspectiva femenina como personal.

Asimismo, existen objetivos opcionales que permiten una interpretación desde una perspectiva transgénero. La escalada funciona como una alegoría de las experiencias y desafíos de la transición de género, resignificando elementos de la personalidad de la protagonista y los conflictos que enfrenta.

Signalis se destaca por presentar un elenco compuesto casi en su totalidad por personajes femeninos y por tener como uno de sus ejes un romance entre dos mujeres. Esta estructura permite explorar diversas relaciones entre personajes, más allá del romance, como compañerismo, sororidad, vínculos laborales, maternidad y amistad, entre otras, que suelen estar reservadas a personajes masculinos.

En este universo, debido a la biorresonancia (característica atribuida únicamente a las mujeres), la sociedad se desarrolló con una mayor igualdad de género, posiblemente incluso con rasgos matriarcales, evidenciada en la presencia de mujeres en posiciones de poder (como emperadora o líder revolucionaria), así como en ocupaciones tradicionalmente masculinas. Esta estructura contextualiza los acontecimientos del juego de manera que evita los estereotipos. Ariane (Figura 4), una de las personajes más relevantes, podría ser interpretada como una “damisela en peligro”; sin embargo, la permanencia de su agencia y la diversidad del elenco femenino impiden que este arquetipo domine la narrativa. No es la única mujer en una posición vulnerable, sino una más dentro de un conjunto diverso de personajes que enfrentan distintos desafíos.



Figura 4. Ariane (*Signalis*).

Finalmente, *Baldur's Gate 3* ofrece una experiencia destacada para el público femenino y LGBTQIAPN+, al construir un mundo sin prejuicios que no ridiculiza a los personajes femeninos y queer. El juego permite establecer relaciones afectivas sin restricciones de

orientación sexual y ofrece opciones amplias de personalización de género, voz, tipo de cuerpo y genitalidad.

El juego también utiliza el vestuario como recurso para caracterizar a los personajes, reflejando sus ideales, clase social e historia. En el caso de Lae'zel (Figura 5), su armadura protege puntos vitales sin limitar su movilidad y presenta ornamentos que representan su prestigio como soldado Githyanki. Su espada, de gran tamaño, refuerza su atributo principal: la fuerza, coherente con su rol de guerrera.

Estas características derivan de la cultura de su raza, descrita como un grupo de sobrevivientes de una larga esclavización que se transformaron en invasores implacables. Otro recurso utilizado para reforzar la construcción de su fortaleza es la representación de heridas en su cuerpo tras las batallas.



Figura 5. Lae'zel (*Baldur's Gate 3*).

Existen múltiples formas de progresar en *Baldur's Gate 3*: el jugador puede optar por el diálogo o por el combate. Una forma efectiva de demostrar la fortaleza de un personaje no es hacerlo invencible, sino mostrar su persistencia frente a los conflictos, rasgo fundamental en la caracterización de Lae'zel.

La guía “Juego de Niña: guía para buenas representaciones en videojuegos”

Tras la revisión teórica y el análisis de personajes mujeres y LGBTQIAPN+ en videojuegos, se desarrolló una guía con sugerencias y estrategias para intervenir de forma responsable en la creación de personajes diversos, alejándose de los estereotipos.

La guía fue titulada “Juego de Niña: guía para buenas representaciones en videojuegos” (Figura 6) y está compuesta por cuatro secciones:

- ¿Por qué es importante crear un personaje femenino bien construido?
- Puntos que fortalecen a los personajes de los juegos y la representación femenina
- Qué no hacer
- Metodología para la creación de videojuegos



Figura 6. Guía.

Debido a los límites del presente artículo, se presentan las secciones principales de la guía: “Puntos que fortalecen a los personajes de los juegos y la representación femenina” y “Qué no hacer”. Ambas secciones fueron construidas a partir de los análisis realizados previamente (ejemplificados en este artículo a través de los cinco personajes mencionados).

Puntos que fortalecen a los personajes de los juegos y la representación femenina

- **Agencia:** la agencia de la personaje femenina es un elemento esencial para un buen desarrollo; cuanto mayor sea la agencia que la personaje tenga dentro de la historia, más oportunidades narrativas surgirán y mayor será su importancia en la trama, abriendo también espacio para comunicar elementos que puedan inspirar a las jugadoras. Madeline, de *Celeste*, muestra cómo confiar la historia a la propia personaje permite una exploración más profunda y, por ello, más íntima y enriquecedora para todos las personajes femeninas.
- **Ser imperfecta:** permitir que la personaje se lastime, cometa errores, se ensucie y haga cosas incorrectas en general valoriza su desarrollo y contrarresta el estereotipo de cuidado, inocencia y pureza comúnmente asociado a las mujeres. Un ejemplo de ello son Ellie (Figura 7) y Abby, de *The Last of Us Part II*, quienes son personajes fuertes y se muestran capaces de enfrentar tanto a los zombis como a los humanos presentes en el universo del juego, aun siendo dos jóvenes adultas. Esto se justifica y resulta verosímil porque los personajes enfrentan un entorno extremadamente hostil y aprenden de esos desafíos, desarrollándose como figuras capaces de habitar ese universo.



Figura 7. Ellie (*The Last of Us 2*).

- **Amor y empatía:** el amor y la empatía deben ser valorizados, así como otras características culturalmente vistas por nuestra sociedad como inherentemente ligadas a lo femenino. La desvalorización de estas características en favor de las llamadas características masculinas constituye una forma de segregar y desvalorizar específicamente a las mujeres, haciendo que las jugadoras sientan vergüenza de sí mismas y busquen encajar en un patrón artificial en el que lo “bueno” es ser como los hombres y agradarles, compitiendo por

quién es más merecedora de respeto y reconocimiento. Una personaje que logra equilibrar y valorizar su feminidad es Bridget, de *Guilty Gear*, quien, a pesar de su fuerza y capacidad de combate, alcanza sus mayores logros gracias a sus amistades y a su capacidad de comunicación empática con otras personas. Expresar emociones no es una debilidad ni una falta de autocontrol, sino una habilidad humana que requiere sinceridad y práctica.

- **Subvertir estereotipos:** presente en personajes como Ariane, de *Signalis*, y Baiken, de *Guilty Gear*, ya que subvierten los estereotipos de la “damisela en peligro” y del “hombre con falda”, mostrando a las jugadoras que ellas tampoco están limitadas a estereotipos y que pueden ser más que una simplificación extrema impuesta por otras personas.
- **Neutralización:** práctica de reducir el peso de arquetipos negativos, como el de la “damisela en peligro”, equilibrándolos mediante la presentación de otras personajes femeninas que no se encuadran en esa descripción. Ariane puede aproximarse a este estereotipo, pero el hecho de que en *Signalis* existan múltiples mujeres en situaciones diversas y con narrativas distintas reduce el peso de ese arquetipo a partir de la variedad, mostrando que esa no es la única realidad posible para una mujer. Cuando se exploran diferentes relaciones entre mujeres (no sólo las románticas), aumentan las posibilidades de que una jugadora se identifique con alguna de ellas y vea sus propios vínculos representados en la pantalla, incluyendo conflictos familiares que pueden ser enfrentados de maneras inspiradoras y validadoras.
- **Narrativa relacionada con el personaje:** es fundamental definir la historia, motivaciones y características antes de desarrollar la personaje, de modo que el aspecto visual refleje estos elementos. Esto es fácilmente observable en *Lae'zel*, de *Baldur's Gate 3*, donde cada uno de sus equipamientos y tatuajes refleja aspectos de su personalidad, historia y cultura, lo que enriquece el mundo del juego e inserta a la personaje como participante activa de ese entorno. Otra forma de abordar este aspecto es construir la narrativa a partir de la experiencia de la personaje, tratando temas relevantes y utilizándolo como fuerza motriz de esa realidad.
- **Mundos fantásticos:** pueden modificar estigmas y normas sociales, permitiendo imaginar un mundo “mejor” y más comprensivo con nuestras experiencias, menos peligroso y más acogedor, donde sea posible explorar plenamente nuestras formas de existir. Esta capacidad puede observarse en *League of Legends* y *Baldur's Gate 3*, cuyos universos no limitan ni oprimen a ningún grupo social independientemente de su género, raza o sexualidad.

Qué NO hacer

- **Características visuales repudiadas:** cintura extremadamente delgada, busto y glúteos exagerados con intención de sexualización, físico inadecuado para el rol del personaje, estándares estéticos de delgadez y estereotipos étnicos. En lo que respecta al vestuario, evitar ropa excesivamente corta o ajustada con intención de sexualizar a la personaje, prendas inapropiadas para la situación o vestimentas que resulten disonantes en comparación con los personajes masculinos.
- **Características narrativas repudiadas:** falta de protagonismo respetado dentro de la narrativa, ausencia de identidad y trayectoria propia, desconexión entre la historia del juego y la personaje, falta de objetivos y metas, ausencia de desarrollo a lo largo de la

narrativa, falta de cuestionamiento de los roles de género y tratamiento de la personaje únicamente como instrumento o como objetivo para otros personajes.

- **Cámara y animación:** evitar el *male gaze*, el uso de cámaras sexualizantes y representaciones en las que el personaje interactúa de manera sensual con el jugador.
- **Características psicológicas:** ausencia de rasgos como autoconfianza, sarcasmo, pensamiento estratégico, racionalidad, emociones, independencia, coraje y autonomía.
- **Sexualización:** objetificación del personaje, perpetuación de estándares de pureza femenina, erotización, énfasis en el atractivo sexual, dependencia emocional y reducción del personaje a un mero interés romántico.

Como ejemplo de estas características repudiadas se menciona a Lara Croft en *Tomb Raider* (1996) (Figura 8).



Figura 8. Lara Croft (*Tomb Raider* 1996).

Consideraciones finales

Este artículo buscó poner en evidencia la importancia de la representatividad y la inclusión para grupos sociales minoritarios (en especial, mujeres y la comunidad LGBTQIAPN+) con el fin de fomentar cambios en el desarrollo y en el protagonismo dentro de los videojuegos. Asimismo, presentó reflexiones sobre género y sexualidad que surgen a partir de estereotipos y tipos de representaciones ya existentes en los medios de entretenimiento, vinculando dichas reflexiones con las narrativas y el diseño de personajes presentes en los videojuegos.

A partir de una revisión teórica y de la presentación de un análisis de 4 juegos y 5 personajes femeninos y LGBTQIAPN+ de videojuegos, fue posible señalar sugerencias de características en el desarrollo de personajes consideradas “constructivas” o “evitables”, las cuales fueron condensadas en una guía titulada “Juego de Niña: guía para buenas representaciones en videojuegos”. Esta guía tiene como objetivo ampliar el acceso a este tipo de información y fomentar su utilización por parte de desarrolladores y desarrolladoras de videojuegos que deseen crear personajes y mundos diversos, contemplando el espectro LGBTQIAPN+ y femenino.

De este modo, se busca generar una influencia positiva en la forma en que los personajes son construidos y representados, proyectando cambios tanto en la manera en que la comunidad *gamer* se relaciona con el mundo como en las estructuras sociales que la rodean.

Notas

1. La sigla LGBTQIAPN+ corresponde a: lesbianas, gays, bisexuales, transexuales y travestis, *queer*, intersexuales, asexuales, pansexuales, no binaries y otras identidades.
2. Aunque se reconocen las diferencias conceptuales entre “representación femenina” y “representación de mujeres”, en este trabajo se utilizan como sinónimos.
3. El término “*woke*”, de origen afroamericano, refiere a la conciencia sobre cuestiones de justicia social y racial, derivado de la expresión “*stay woke*”.
4. Las generaciones mencionadas corresponden a las clasificaciones históricas de videojuegos establecidas por la industria para representar avances tecnológicos.

Referencias

- Bristot, P. (2021). *Análise da representatividade das personagens femininas em jogos digitais sob a perspectiva da narrativa*. <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/226799>
- Costa, E. G. da. (2023). *Representatividade racial e de gênero em jogos eletrônicos: Uma visão em torno do mainstream* [Tesis doctoral, Universidade Federal do Rio Grande do Sul].
- Costa Neto, H. (2022). *A questão da representatividade LGBTQ+ em jogos digitais* [Trabajo de conclusión de curso, Universidade Federal da Bahia]. <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/36426>
- Go Gamers. (2025). *PGB: Pesquisa Game Brasil – Trend Report 25*. Go Gamers.
- Mazzarotto Filho, M. et al (2023). Prospectando qualidades relacionais anticoloniais na Educação em Design. *Virus Journal*, v.1 n.26. https://revistas.usp.br/virus/pt_BR/article/view/228457
- Guião, G. P., & Mombach, L. S. (2025). *Jogue como uma menina: guia para o protagonismo feminino e LGBTQIA+ em jogos eletrônicos* [Trabajo de conclusión de curso, Universidade Tecnológica Federal do Paraná].

- Santos, K. P., Cunha, A., & Lima, E. S. de. (2020). A evolução da representação da figura feminina nos jogos: Um estudo de caso das séries Bayonetta, Tomb Raider e The Witcher. Em *Proceedings of SBGames 2020* (pp. 458–466). https://www.researchgate.net/publication/346025203_A_Evolucao_da_Representacao_da_Figura_Feminina_nos_Jogos_Um_Estudo_de_Caso_das_Series_Bayonetta_Tomb_Raider_e_The_Witcher
- Streck, M., & Fragoso, S. (2014). Um framework para a criação e avaliação de personagens para games narrativos. Em *Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design* (pp. 156–167). Blucher. <https://doi.org/10.5151/designpro-ped-00287>
- Wizards of the Coast. (2014). *Dungeons & Dragons: Player's handbook* (5th ed.).

Resumo: Este texto discorre sobre a importância de uma representação diversa e inclusiva para a comunidade LGBTQIAPN+ e para o público feminino nos jogos eletrônicos. Propõe reflexões acerca de estereótipos encontrados em narrativas interativas, que reforçam a imagética social de características femininas, incentivando a subversão desses estereótipos de forma a construir representações mais responsáveis e interessantes desses dois grupos. Estimula o desenvolvimento com profundidade de personagens femininas e LGBTQIAPN+ em jogos eletrônicos, não se limitando apenas a “ajudantes” e “alívio cômico”. Por fim, apresenta um guia feito para auxiliar na criação de personagens, com sugestões de formas e características interessantes para um desenvolvimento de jogos mais diverso e inclusivo, prospectando as mudanças culturais que podem surgir a partir desse incentivo.

Palavras-chave: Jogos - Guia - Representatividade - Feminismo - LGBTQIAPN+ - Gênero - Sexualidade - Desenvolvimento - Diversidade - Inclusão

Abstract: This text discusses the importance of diverse and inclusive representation for the LGBTQIAPN+ community and for female audiences in video games. It proposes reflections on stereotypes found in interactive narratives that reinforce the social imagery of feminine characteristics, encouraging the subversion of these stereotypes in order to build more responsible and interesting representations of these two groups. It stimulates the in-depth development of female and LGBTQIAPN+ characters in video games, not limiting them to mere “helpers” and “comic relief.” Finally, it presents a guide to assist in character creation, with suggestions for interesting forms and characteristics for the development of more diverse and inclusive games, exploring the cultural changes that may arise from this encouragement.

Keywords: Games - Guide - Representation - Feminism - LGBTQIAPN+ - Gender - Sexuality - Development - Diversity - Inclusion

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

Giovanna Guião Pinheiro. Licenciada en Diseño por la Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Brasil. Trabajó en el Projeto Estímulo (acciones educativas de concientización y mejora de la calidad de vida para personas con enfermedad de Parkinson) como traductora del inglés al portugués, creadora de piezas gráficas y editora de video. Se desempeñó como diseñadora en la Agência Agência (proyectos de diseño sin costo y vinculados a movimientos sociales), donde participó en la creación de la identidad visual de UTFem Curitiba (emprendimiento femenino) y del Projetozinho Tiradentes (programa extracurricular) en la ciudad de Curitiba, Brasil. Sus áreas de interés incluyen: diseño de personajes, diseño inclusivo, desarrollo de videojuegos, experiencia de usuario, level design, accesibilidad y narrativas. giovanna.guiap@gmail.com

Lisa Mombach Schmidt. Maestranda en diseño prospectivo en la Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Brasil, donde también obtuvo su título de grado en Diseño y su formación técnica integrada en Electrónica. Trabajó en el proyecto Núcleo de Fotografia (divulgación científica y acciones pedagógicas) en colaboración con los proyectos Slow Food Academy (producción y consumo consciente de alimentos), Experimento Anima y Projeto Estímulo (acciones educativas de concientización y mejora de la calidad de vida para personas con enfermedad de Parkinson). También trabajó en Brazuca Produções en los proyectos Cinesolar, BikeCine, CineAutorama y Gato Fest, iniciativas de cine itinerante impulsadas por energías renovables, que operan en regiones sin acceso a salas de cine y promueven acciones pedagógicas como talleres de animación en escuelas públicas. lisamombachs@gmail.com

Emilia Christie Picelli Sanches. Profesora en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Brasil. Dicta asignaturas de diseño gráfico, como Diseño Inclusivo, Ergonomía Informacional y Comunicación Visual. Fue profesora en la Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Brasil. Su formación es en Diseño (grado) y Diseño de la Información (maestría y doctorado). Realizó una estancia doctoral en el Inclusive Design Research Centre de la OCAD University (Canadá). Sus principales intereses de investigación incluyen: diseño inclusivo, diseño de la información, experiencia de usuario, videojuegos, interfaces, lenguaje claro y accesibilidad. emiliasanches@ufu.br