

DOCTORADO EN DISEÑO

TESIS DOCTORAL

Universidad de Palermo

Doctorado en Diseño

Análisis del diseño de personajes de videojuegos Triple A (2018-2020)

Línea temática Diseño y Comunicación Game Studies: Juego y Sociedad Perspectivas digitales contemporáneas

Autor

Jorge Andrés Rodríguez Acevedo

Tecnólogo en publicidad

Diseñador visual

Magíster en Comunicación Digital

Líder de proyecto Ambientes Virtuales de Aprendizaje

I.U. Pascual Bravo Medellín Colombia

Director de tesis PhD Rafael Mauricio Paris Restrepo

5 de septiembre de 2025



Cuerpo B

Índice

Tabla de contenido

Cuerpo B.....	2
1.1 Agradecimientos.....	11
2 Capítulo 1 introducción.....	12
3 Estado del arte	14
3.1 Método de análisis bibliométrico paso a paso	14
3.2 Patrones de búsqueda	15
3.3 Estudios específicos sobre el tema	22
3.4 Estudios sobre el diseño de videojuegos como concepto básico.....	22
3.5 Estudios sobre diseño de personajes de videojuegos triple A	29
3.6 Un acercamiento a la definición de personaje de videojuego	30
3.7 Estética de los personajes antes que estadísticas	35
3.8 Personajes de videojuegos triple A estética y desarrollo.....	38
3.8.1 Desarrollo gráfico y concept art	39
3.8.2 Desarrollo tridimensional de personajes.....	43
3.8.3 Motor de render y personajes	45
3.9 Estudios y concepto configuración visual y digital	51
4 Capítulo 2 fundamentación teórica, marco teórico	55
4.1 La estética como sentido plural de la imagen.....	61
4.2 El uso de las imágenes y las representaciones sociales	66
4.3 La estética artificial y la estética de la IA.....	67
4.4 El lenguaje de los nuevos medios.....	70
4.5 Personaje y apuntes psicológicos	74
4.6 Personaje y apuntes de lingüística y literaria.....	76
4.7 Apuntes de lingüística semiótica	79
4.8 El videojuego como juego social y cultural	82
4.9 La ludología y la teoría del juego	83
4.10 Estética: la experiencia visual y sensorial	84
4.11 Relación entre la ludología y la estética	85
4.11.1 La ludología su relación y complemento con la estética.....	86

4.11.2	La teoría del juego y lo lúdico como experiencia estética.....	87
4.11.3	La lúdica y la estética en los videojuegos triple A	87
4.11.4	La convergencia de ludología y estética en la experiencia de juego	88
4.11.5	El juego como fenómeno cultural y estético	88
4.12	Estética lúdica y la evolución en los videojuegos triple A	89
4.13	Conclusión	89
5	Planteamiento del problema	90
5.1	Definición del problema	90
5.2	Pregunta general	90
5.3	Preguntas específicas	91
6	Hipótesis.....	91
6.1	Hipótesis específicas.....	91
6.2	Pregunta Principal	92
6.3	Preguntas secundarias.....	92
7	Hipótesis.....	92
7.1	Objetivo general	92
7.2	Objetivos específicos.....	93
8	Metodología	95
9	Matriz de datos o dispositivo similar para la articulación de los ítems de la tesis	96
9.1	Recolección del Corpus	98
9.1.1	Componentes del Corpus.....	98
9.2	Herramientas para la búsqueda de información	99
9.3	Herramientas Analíticas	100
9.4	Diseño de Material Probatorio de las Hipótesis	101
9.5	Inicio del Análisis de los Datos Obtenidos.....	101
9.6	Esquema del recorrido metodológico	101
9.7	Fases metodológicas	103
9.8	Fase sincrética o conceptual: contextualización y fundamentos teóricos del diseño de personajes en videojuegos triple A	104
9.9	Revisión conceptual: definiciones y alcances	105
10	Fase analítica u operacional.....	108
10.1	Diseño metodológico de la fase analítica u operacional.....	108

10.2	Categorías de análisis	108
10.3	Técnicas de recolección de datos.....	109
10.4	Herramientas.....	109
10.5	Procedimiento.....	110
10.6	Validación.....	110
10.7	Producto final	110
10.8	Estudio descriptivo y comparativo del diseño de personajes en videojuegos A	110
10.9	Representatividad y selección de títulos de videojuegos.....	112
10.10	Análisis de personajes de videojuegos triple A	113
10.11	Batman series.....	113
10.12	God of war series.....	117
10.13	Doom eternal	119
10.14	Space marine warhammer 40k	122
10.15	Devil may cry	125
10.16	Resultado del análisis de diseño de personajes en videojuegos A	128
10.17	Diseño de encuesta	135
10.18	Resultados de las encuestas	138
10.19	Perfil de los Participantes	139
10.20	Preferencias en videojuegos	140
10.21	Narrativa y estilo de juego.....	140
10.22	Personalización y diseño de personajes.....	141
10.23	Vestuario y accesorios	143
10.24	Gama de colores preferida.....	145
10.25	Hábitos de Consumo y Juego	146
10.26	Conclusión encuestas.....	148
11	Capítulo 3 Casos de estudio	149
11.1	Batman arkham knight batman.....	149
11.2	Space marine warhammer 40k	156
11.3	Ark: Survival Evolved	161
11.4	Quantum Replica	170
11.5	Análisis casos de estudio	177
11.6	Conclusión y hallazgo de los casos de estudio	179

12	Entrevistas perspectivas expertas en el diseño de personajes videojuegos triple A	184
12.1	Perfiles de los Expertos Entrevistados.....	185
12.2	Apariencia visual y diferenciación social.....	188
12.3	Elementos visuales y narrativos en la construcción de personajes.....	188
12.4	Conclusión y hallazgos de los expertos.....	189
13	Fase de síntesis e integración: triangulación y contrastación en el diseño de personajes de videojuegos triple A.....	193
13.1	Encuestas resumen de hallazgos clave	194
13.2	Entrevistas: síntesis de respuestas de expertos	195
13.3	Casos de estudio síntesis de hallazgos.....	196
13.4	Articulación con el marco teórico	197
13.5	Validación o refutación de las hipótesis	197
13.6	Reducción y síntesis de los datos encaminados a los objetivos de la investigación	198
13.7	4. Re-modelización Creativa	200
14	Futuras líneas de investigación recomendaciones futuras avance a las conclusiones	201
14.1	Futuras líneas de investigación: optimización del estudio mediante herramientas procedurales e iconográficas.....	201
14.2	Recomendaciones futuras.....	202
14.3	Avance a las conclusiones generales	203
14.4	Impacto del diseño en la configuración visual y social	206
14.5	Propuesta de un modelo conceptual visual social de la configuración de identidades en videojuegos triple A. "modelo conceptual (CVI)".....	206
14.6	Transformando el diseño de personajes en videojuegos triple A: resultados, conclusiones y el impacto del software “Procedural CVI”.....	209
14.7	Abordando la necesidad: el software procedural “CVI” como solución innovadora	210
14.8	Relevancia cultural y proyección futura.....	212
15	Desarrollo del software CVI (Configurador Visual de Identidades).....	212
15.1	Introducción y justificación.....	212
15.2	Fase conceptual y recolección de datos.....	214
15.3	Fase de desarrollo de personajes y procesamiento de datos.....	215

15.4	Generación de personajes e integración al motor de render	216
15.5	Comparación y validación: producción de modelos aleatorios	217
15.6	Recomendaciones, retroalimentación e integración	217
15.7	Hallazgos y conclusiones del software CVI	218
16	Funcionamiento del software CVI: Configurador Visual de Identidades	219
16.1	Arquitectura general del sistema	220
16.2	Detalle de los componentes técnicos	220
16.2.1	Gestor personalización	220
16.2.2	Botonera	221
16.2.3	UISeleccionPersonalizacion	222
16.2.4	EnumsPersonalizacion	222
16.3	Flujo de funcionamiento del software CVI	223
16.4	Aporte del CVI en la investigación	224
17	Análisis iconográfico y sesgo poblacional en el diseño de personajes resultado del software CIV Configurador Visual de Identidades	224
17.1	Resultados cuantitativos comparativos.....	225
17.2	Distribución de personajes por raza y especie	226
17.3	Morfologías y somatotipos	227
17.4	Ponderación y reducción del sesgo.....	228
17.5	Análisis iconográfico de Panofsky aplicado al corpus	229
17.6	Discusión	230
17.7	Conclusiones.....	231
18	Discusión y conclusiones finales.....	233
18.1	Conclusiones principales	234
18.2	Futuras líneas de investigación.....	236
18.3	Conclusión general	236
19	Referencias	238
19.1	Fuentes primarias.....	238
19.2	Fuentes secundarias	251

Índice de figuras.

Figura 1 Primer clúster de términos.	17
Figura 2 Segundo clúster 2 de términos.	18
Figura 3 Mapa de calor de áreas académicas de mayor influencia.	19
Figura 4 Recopilación de personajes icónicos de videojuegos triple A.	30
Figura 5 Diagrama Sankey, análisis y codificación de términos de personajes importantes para la investigación.	49
Figura 6 Diagrama Sankey, análisis y codificación de términos configuración visual importantes para la investigación.	54
Figura 7 Atlas Farnesio, Atlas God of War.	63
Figura 8 Película y videojuego Immortal	69
Figura 9 Personaje videojuego Batman Arkham Knight.....	114
Figura 10.....	117
Figura 11 Doom slayer	119
Figura 12 Personaje videojuego Space marine 1 y 2.....	122
Figura 13 Personaje videojuego Devil May Cry 5	125
Figura 14 Gráficos resultados de análisis de personajes	128
Figura 15 Gráficos, categorización y resultados hallados videojuegos.....	130
Figura 16 Gráfico, edad y nacionalidad de jugadores encuestados.....	139
Figura 17 Géneros narrativos favoritos	141
Figura 18 Género social de los personajes seleccionados participantes en las encuestas .	142
Figura 19 Apariencia física preferida	143
Figura 20 Vestuario y accesorios seleccionados participantes en las encuestas	144
Figura 21 Gama de colores preferida	146
Figura 22 Hábitos de consumo y juego participantes en las encuestas	147
Figura 23 Diagrama de diseño software procedural de personanjes	211
Figura 24.....	214
Figura 25.....	216
Figura 26 Distintivo visual software CVI	219
Figura 27 Interfaz del software CVI.....	223
Figura 28 personaje base estereotipo generado software CVI	226

Figura 29 generador del software CVI entidades abstractas	227
Figura 30 Reducción del sesgo por CVI.....	229
Figura 31 Combinación de corpus real e híbrido por CVI	232

Índice de tablas

Tabla 1 Conceptos de mayor ocurrencia en los clústeres rojo, azul y verde relacionados con la investigación	21
Tabla 2 Teorías principales y teorías secundarias analizadas en el marco teórico.....	58
Tabla 3 Objetivos	93
Tabla 4 Matriz de datos	96
Tabla 5 Ficha de experiencia de caso: Batman	150
Tabla 6 Ficha de experiencia de caso: Space Marine.....	157
Tabla 7 Ficha de experiencia de caso: Ark Survival	162
Tabla 8 Ficha de experiencia de caso: Quantum Replica.....	171
Tabla 9 Cuadro comparativo casos de estudio	176
Tabla 10 Comparación de resultados.....	189
Tabla 11 Comparativa de Resultados	200
Tabla 12 Resumen de las categorías más relevantes.....	228

1.1 Agradecimientos

A Dios, por ser el primer artífice y guía de este trabajo doctoral, fuente de fortaleza, sabiduría y constancia durante cada etapa del proceso investigativo.

A mi madre, por su apoyo incondicional, su ejemplo de vida y la motivación constante que me ha inspirado a alcanzar cada meta académica y personal.

A la Universidad de Palermo, por abrir las puertas a una investigación seria, rigurosa y comprometida con el campo del diseño, brindando un espacio académico de excelencia para el desarrollo de este estudio doctoral.

Al director de tesis, por su orientación, paciencia y dedicación en el acompañamiento de este proceso, aportando claridad, perspectiva y rigor científico que hicieron posible la culminación de esta investigación.

2 Capítulo 1 introducción

Los videojuegos, en la actualidad, se han consolidado como un fenómeno multidimensional que abarca aspectos tecnológicos, sociales y culturales, los cuales han evolucionado significativamente, especialmente en la última década (Ceballos et al., 2018). Dentro de este contexto de evolución, los videojuegos clasificados como triple A un término que en inglés hace referencia a *Authentication, Authorization, and Accounting* se destacan por su sofisticación y por requerir equipos multidisciplinarios que incluyen desde artistas digitales hasta especialistas en marketing, con presupuestos comparables a los de producciones cinematográficas (Tan, 2019; Jacobo, 2021).

En el ámbito del diseño de videojuegos, existen múltiples enfoques investigativos, particularmente en lo que respecta a su desarrollo técnico y tecnológico. Sin embargo, esta tesis se centra en uno de los componentes más cruciales de los videojuegos triple A: el diseño de personajes. Este proceso incluye la creación de un guion de personalidad, la definición de rasgos psicológicos y el diseño de su desempeño en situaciones específicas (Ferrera, 2020). Además, los personajes deben estar integrados en un contexto narrativo profundo que permita su desarrollo conceptual y técnico, desde ilustraciones hasta modelado y texturización, para lograr personajes que sean tanto significativos como trascendentes (Haggis, 2016).

Más allá del desarrollo tecnológico, esta investigación se focaliza en la interrelación entre lo digital, lo cultural, lo económico y lo comunicativo, elementos que influyen de manera significativa en la configuración visual digital contemporánea. Carmona (2019) argumenta que la configuración visual digital racionaliza los procesos de construcción de imaginarios individuales y colectivos, actuando como un mediador entre el entorno visual y el individuo. A su vez, Darley (2002) sugiere que la cultura visual digital configura las realidades visuales y cognitivas, modelando las formas de pensamiento, vida y relación en un contexto real.

En este sentido, la configuración visual digital está estrechamente vinculada con la identidad, la iconicidad, y los grafismos de los personajes en los videojuegos triple A,

quienes no solo conducen la narrativa, sino que facilitan la identificación psicológica del jugador con la historia (Ibáñez, 2017). La evolución reciente en el diseño de personajes ha potenciado el desarrollo técnico, tecnológico y artístico en la industria, adaptando los videojuegos a una cultura de consumo visual cada vez más demandante (Flórez, 2015; Martínez, 2011).

En consecuencia, un personaje exitoso en un videojuego triple A no solo cumple con altos estándares técnicos y narrativos, sino que también establece un vínculo significativo con el jugador, influenciando su percepción del mundo virtual y, por extensión, de la realidad (Lundwall, 2017). Esta tesis explora cómo los personajes de videojuegos triple A, mediante su diseño y desarrollo, actúan como agentes de transformación social, contribuyendo a la configuración visual digital contemporánea.

Asimismo, esta investigación considera diversas líneas teóricas que abordan la tecnología, la estética y el imaginario de los personajes virtuales como influenciadores de ideología y ética en las comunidades receptoras. La relevancia de este tema radica en la aparición de nuevos espacios lúdicos, el desarrollo de tecnologías avanzadas y la gamificación con fines educativos basados en escenarios reales. Los videojuegos, al representar valores, sueños e imaginarios, se posicionan como facilitadores de prácticas y destrezas esenciales en entornos digitales, integrándose profundamente en la vida humana desde diversas perspectivas sociales y culturales (Muriel, 2018).

Por otro lado, desde el ámbito del Diseño como disciplina, se observa una escasez de investigaciones que aborden al personaje de videojuegos como objeto de estudio central. Este vacío académico ofrece una oportunidad significativa para esta tesis, que propone analizar al personaje de videojuego triple A no solo como un agente de entretenimiento, sino como un ente que converge tecnología, arte, literatura y comunicación, generando nuevas formas de interacción y de intercambio ideológico, ético y social en las comunidades de jugadores.

3 Estado del arte

Para la realización del estado de la cuestión se siguió un proceso mixto secuencial. Se inicia aplicando el método de análisis bibliométrico para posteriormente presentar el patrón de búsqueda que permite reconocer el nivel de documentación sobre el tema.

Seguidamente, se encuentran los estudios y aproximaciones académicas particulares conduciendo a un análisis de contenido robusto sobre las diferentes aproximaciones conceptuales existentes del videojuego triple A, los personajes y la configuración visual digital.

A partir de los resultados obtenidos en el análisis bibliométrico, se evidencia que el diseño de personajes de videojuegos triple A no presenta hasta el momento investigaciones académicas visibles, esto, a pesar de que los videojuegos constituyen una forma de entretenimiento y consumo importante en la actualidad. Hernández y Cano (2016) exponen precisamente que el uso de los videojuegos en la sociedad actual repercute en el ámbito económico, cultural y social, creando así una gran influencia sobre cómo las nuevas generaciones construyen y conciben la realidad; sin embargo, el uso del videojuego no puede ser entendido solamente como un instrumento de ocio y hace falta una mirada académica que no está presente en esta época, tal como lo muestran los resultados obtenidos a partir del análisis bibliométrico.

3.1 Método de análisis bibliométrico paso a paso

El diseño de personajes en videojuegos triple A, según la investigación realizada en esta tesis, revela una notable carencia de estudios académicos recientes. Esto resulta sorprendente, dado que los videojuegos se han consolidado en el siglo XXI como una de las formas de entretenimiento más populares entre una amplia variedad de grupos etarios, abarcando desde jóvenes hasta adultos entre los 30 y 50 años (Ceballos et al., 2018). Esta falta de investigación académica resalta la importancia y la necesidad de explorar y desarrollar este campo de estudio dentro del ámbito académico.

Para desarrollar los antecedentes de manera rigurosa, se implementó un método de análisis bibliométrico paso a paso, empleando diversas herramientas y técnicas reconocidas en el campo de la investigación científica. Este enfoque incluyó la formulación de ecuaciones de búsqueda precisas, la utilización de búsquedas bibliométricas indexadas, el

análisis detallado de métricas bibliográficas y la identificación de concurrencias entre conocimientos empíricos y teóricos. Adicionalmente, se realizó un análisis de contenido clasificado según diferentes aproximaciones conceptuales pertinentes al objeto de estudio.

De acuerdo con Escobar et al. (2021), el método bibliométrico paso a paso es una estrategia eficaz para medir y establecer relaciones conceptuales, permitiendo el mapeo exhaustivo del campo de estudio y facilitando la comprensión del estado actual de la investigación sobre un tema específico. Este método se aplica en contextos de evaluación y gestión de la investigación, identificando la ocurrencia y concurrencia de términos clave, iniciando con un análisis bibliométrico que detecta agrupaciones temáticas y tendencias recurrentes en el ámbito investigativo, y culminando con una revisión de la literatura estructurada a través de un análisis de contenido detallado.

Para asegurar la verificación y pertinencia de los términos indexados utilizados en el análisis bibliométrico, se empleó la herramienta JournalFinder de Elsevier (<https://journalfinder.elsevier.com/>). JournalFinder es un motor de búsqueda avanzado que utiliza tecnología de búsqueda inteligente y vocabularios especializados del campo de investigación para asociar términos clave y resúmenes con revistas científicas y otras fuentes indexadas de alta calidad. Esta herramienta facilitó la identificación de fuentes relevantes y actualizadas que respaldan y enriquecen el estado del arte de la presente investigación.

3.2 Patrones de búsqueda

En consonancia con el método descrito, se construyó la siguiente ecuación de búsqueda para orientar la recolección de literatura relevante:

Ecuación 1:

("Character*") OR ("videogames*") AND ("animation") AND ("culture") OR ("digital*")
OR ("visual*") AND ("aesthetic")

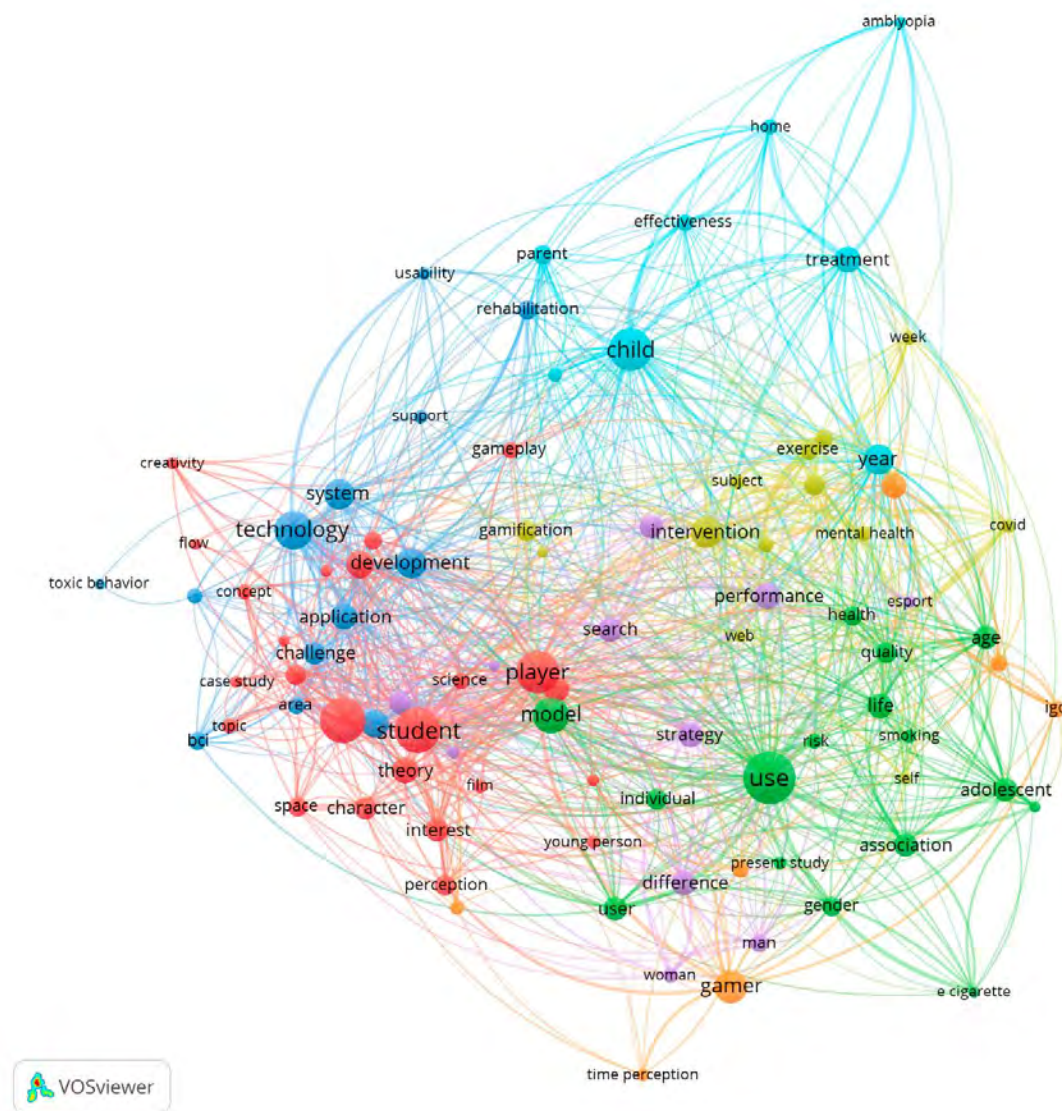
Esta ecuación fue diseñada para abarcar de manera integral los aspectos centrales del diseño de personajes en videojuegos triple A, incorporando términos que reflejan dimensiones clave como la animación, la cultura, lo digital, lo visual y la estética. La utilización de asteriscos (*) permite capturar variaciones y extensiones de las palabras clave, asegurando una búsqueda más amplia y efectiva.

Posteriormente, la ecuación de búsqueda fue implementada en las bases de datos *Scopus* y *Web of Science*, ambas gestionadas por Elsevier. Estas plataformas son reconocidas por su extenso catálogo de referencias bibliográficas y citas de literatura revisada por pares, además de ofrecer herramientas avanzadas para el seguimiento, análisis y visualización de datos de investigación (Jacobo, 2021). La búsqueda se limitó a publicaciones en idioma inglés, dado que este idioma presenta el mayor número de registros indexados y facilita el acceso a una amplia gama de estudios internacionales relevantes para el tema en cuestión.

El proceso de búsqueda y selección de literatura se llevó a cabo siguiendo criterios de inclusión y exclusión claramente definidos, asegurando la calidad y pertinencia de las fuentes recopiladas. Los resultados obtenidos proporcionan una base sólida para el desarrollo del marco teórico y el análisis crítico de la presente investigación, permitiendo identificar vacíos de conocimiento y oportunidades para contribuir al avance académico en el campo del diseño de personajes en videojuegos triple A.

Esta información se procesa en el software VOSviewer®, que es una herramienta para construir y visualizar redes bibliométricas. (VOSviewer, 2018). El proceso anteriormente expuesto se ejemplifica en la Figura 1.

Figura 1
Primer clúster de términos.



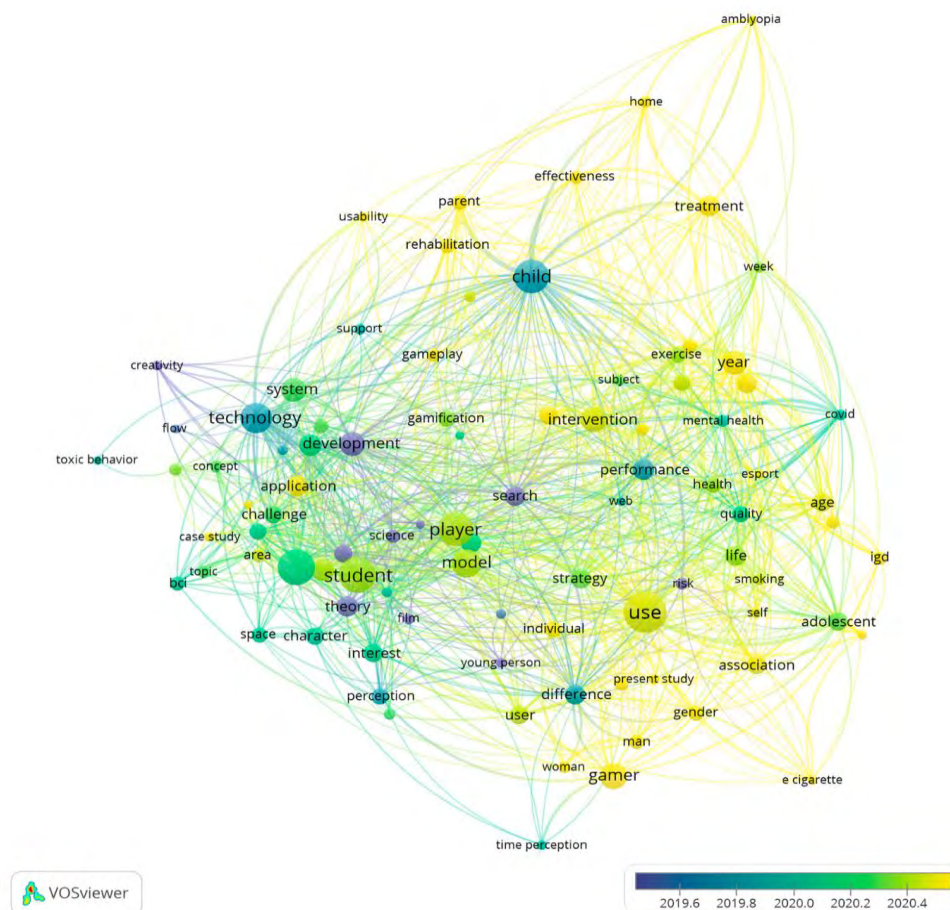
Fuente: elaboración propia a partir del software VOSviewer®.

La Figura 1 presenta los resultados preliminares del análisis de palabras clave en el área de investigación. El software utilizado realiza una agrupación de términos y los clasifica en diferentes clústeres, asignando un color distintivo a cada uno de ellos. Estos términos provienen de diversas áreas temáticas y disciplinas. El color rojo refleja una correlación entre los términos relacionados con el campo de estudio, como "personajes de

videojuegos", "animación", "cultura" y "estética". Los colores azul y verde también muestran una estrecha relación con el clúster rojo, agrupando términos asociados a "tecnología", "usuario", "adolescente", "modelo", "gamificación", entre otros.

Los resultados evidencian además una limitada exploración académica del tema en cuestión, destacándose la escasez de investigaciones sobre esta área en los últimos tres años. En la Figura 2, se observa que únicamente términos como "usuario", "jugador" y "estudiante" han sido abordados en estudios previos relacionados con la ecuación de búsqueda. Sin embargo, el término más relevante para esta investigación, "personaje", aparece únicamente en un vínculo de ocurrencia, lo que subraya la poca atención que ha recibido este tema en el ámbito académico.

Figura 2
Segundo clúster 2 de términos.



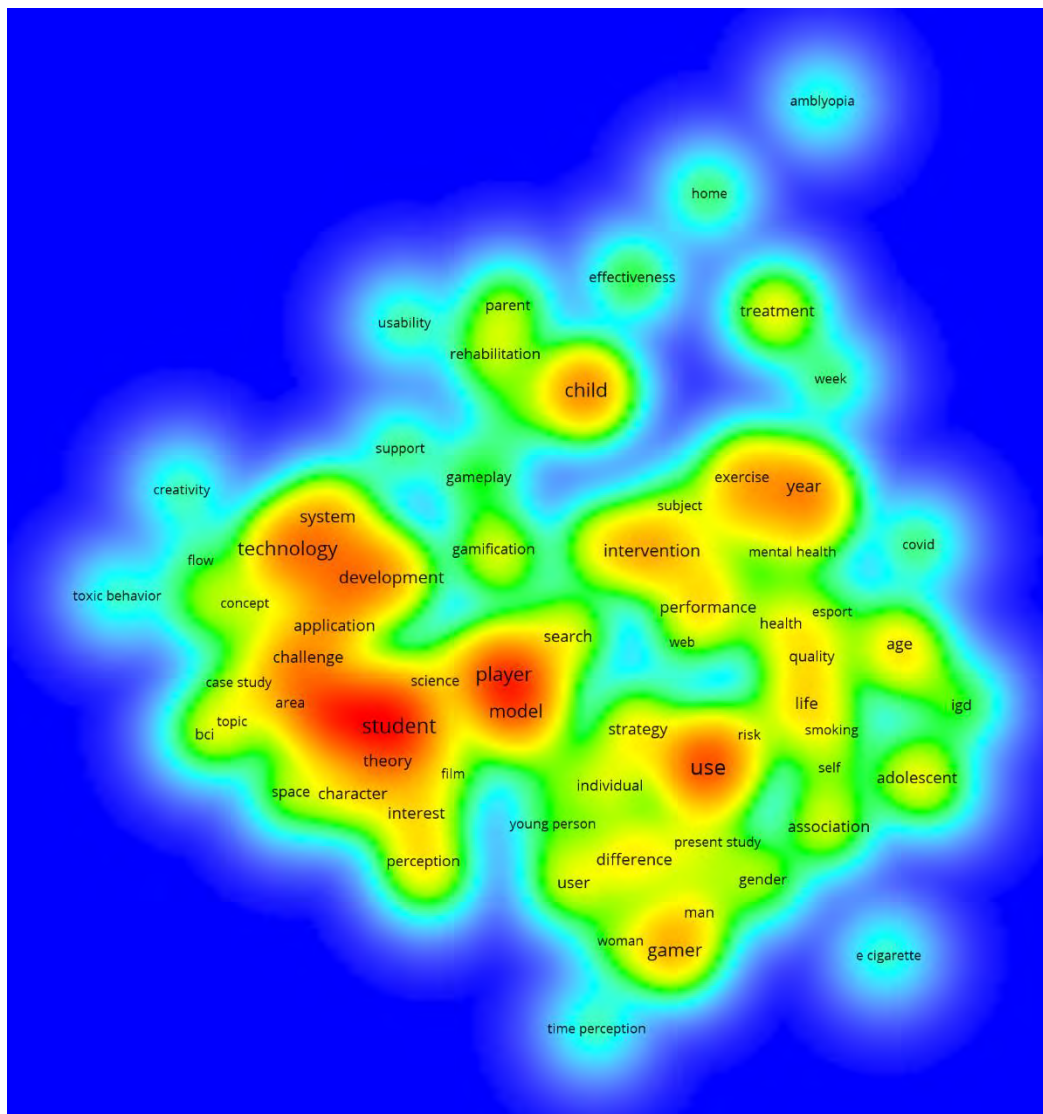
Fuente: elaboración propia a partir del software VOSviewer®

A partir de estos resultados, se procede a revisar las palabras clave, analizando la relación entre ellas y la fortaleza de los enlaces, para identificar los términos más relevantes para la investigación. Posteriormente, se clasifican en grupos o términos primarios. Este proceso permite determinar los términos más recurrentes, estableciendo así una categoría de análisis que fundamenta el estudio, tanto en la identificación de vacíos en la literatura existente como en el aporte al campo de acción.

Para ilustrar de manera más clara la relación entre el campo de estudio y los conceptos más explorados, así como aquellos que carecen de una atención académica significativa, se presenta la Figura 3, que visualiza estas conexiones conceptuales.

Figura 3

Mapa de calor de áreas académicas de mayor influencia.



Fuente: elaboración propia a partir del software VOSviewer®

La metodología empleada sigue recomendaciones de secuencia organizacional y fundamentación académica. A partir de la sistematización inicial, se identificó un primer grupo de términos clave como "creatividad", "juego digital", "experiencia", "película", "jugador", y "personaje". Un segundo grupo incluyó términos como "características estéticas", "usuario", "tecnología", "gamificación", "mujer" y "realidad virtual". Otros clústeres fueron eliminados por no tener relación directa con el tema de investigación. Tras la revisión de los términos, se seleccionaron los clústeres rojo, azul y verde, agrupando conceptos según su afinidad temática y frecuencia de ocurrencia. Esta técnica permite comprender la producción académica y los hábitos de una comunidad científica, facilitando la planificación del proyecto de investigación (Boeris, 2019). El software

VOSviewer fue clave en este proceso de agrupación y deducción, cuyos resultados se detallan en la Tabla 2.

Tabla 1

Conceptos de mayor ocurrencia en los clústeres rojo, azul y verde relacionados con la investigación

Concepto	Ocurrencias
1.Personajes	
Personaje	29
Creatividad	12
Experiencia	86
Película	14
Juego	19
Jugador	131
2.Videojuegos	
Uso	109
Usuario	30
Aplicación	37
Desarrollo	47
Interacción	40
Tecnología	68
Usabilidad	13
Gamificación	25
Mujer	17

Nota: elaboración propia.

Para la construcción de la Tabla 2 y la selección de documentos relevantes con rigor científico, se utilizó el software VOSviewer® (versión 1.6.16), el cual analizó un total de 1.103.569 artículos científicos en un rango temporal de cinco años. A partir de este análisis, la literatura fue clasificada de manera rigurosa, seleccionando los artículos más pertinentes para el tema de estudio, basándose en los términos clave identificados previamente en la Tabla 2.

Este proceso de revisión permitió identificar brechas e inconsistencias en el cuerpo de conocimiento existente, revelando áreas de vacancia en relación con los conceptos predominantes y la pregunta de investigación abordada en esta tesis. A continuación, se exponen los criterios metodológicos empleados para la recolección de datos y la sistematización de la información, los cuales facilitaron la dirección de la investigación y la construcción del estado de la cuestión/estado del arte (Espinosa et al., 2020).

3.3 Estudios específicos sobre el tema

Como resultado de la revisión y análisis bibliográfico se decantan tres categorías que sustentan el estado de la cuestión y proponen conceptos relevantes para la presente investigación: 1. El diseño de videojuegos como concepto básico, 2. El diseño de personajes de videojuegos triple A y 3. La configuración visual digital. Para llevar a cabo esta indagación teórica se abordaron diferentes tipos de producciones tanto de orden científico como estudios empíricos que fueron previamente seleccionados con el método análisis bibliométrico. A su vez, la bibliografía consultada tuvo como eje central la caracterización y el diseño de personajes de videojuegos triple A y como las dinámicas culturales influyen en la configuración visual digital de una comunidad de jugadores.

3.4 Estudios sobre el diseño de videojuegos como concepto básico

En el creciente campo de estudio de los videojuegos, gran parte de las investigaciones se han centrado en el desarrollo tecnológico y digital. Algunos de los estudios identificados en el análisis bibliométrico incluyen investigaciones como *Evaluating Content Based Animation through Concept Art* (Baharul et al., 2013), *Answering the Call of Duty: Everyday Encounters with the Popular Geopolitics of Military-themed Videogames* (Bos, 2018), *Growth in the Video Gaming Market: The Changing State of Play* (OCyC Strategy Consultants, 2019), *Video Games and Agency in Contemporary Society* (Muriel y Crawford, 2020) y *Masculine Pleasures as Normalized Practices: Character Design in the Video Game Industry* (Tompkins y Martins, 2021). Estos estudios reflejan un interés creciente por las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a los videojuegos, aunque presentan retos conceptuales debido a la falta de delimitación y profundidad en la comprensión de algunos aspectos clave.

Moscardi (2021) señala que las teorizaciones sobre los videojuegos a menudo se basan en conjeturas u opiniones, en lugar de resultados obtenidos a través de un riguroso proceso de investigación científica. Este hecho se confirma en los planteamientos de Cabello (2008), quien argumenta que aún no existe un corpus teórico unificado que defina con precisión el concepto de videojuego.

El uso de los videojuegos abarca diversos aspectos de la experiencia humana, y su diseño no se limita al entretenimiento o al ocio, ya que también encuentra aplicaciones en la educación, el arte y el marketing, entre otros. Según García (2006), la relevancia del videojuego reside en su capacidad para crear mundos y personificar experiencias, ofreciendo a los jugadores la posibilidad de interactuar con entornos virtuales y explorar diversas narrativas que enriquecen su percepción del mundo real a través de una narrativa expandida y una estética visual elaborada.

Para profundizar en el concepto de videojuego, es necesario revisar las características y comprensiones desarrolladas hasta el momento, con el fin de establecer una noción que responda a las necesidades del presente estudio. Existen enfoques históricos que aportan pistas valiosas. Por ejemplo, Román (2008) considera que el diseño de videojuegos requiere la colaboración de múltiples profesionales para crear un producto que sumerja a

los usuarios en mundos visuales y auditivos excepcionales, diferenciándolos claramente de otros productos. Por su parte, Sánchez (2010) sostiene que los videojuegos se estructuran en torno a la resolución de acertijos, donde ciertos personajes proporcionan pistas clave para avanzar en la trama.

Desde una perspectiva más amplia, Levis (2013) define el videojuego como un entorno informático que reproduce, en una pantalla, un juego cuyas reglas han sido previamente programadas. Los videojuegos, aunque inicialmente considerados juguetes, representaron la primera tecnología informática a la que accedió un amplio sector de la población, anunciando así la llegada de los ordenadores a la vida cotidiana (Levis, 2013, p.16).

Sin embargo, no es suficiente abordar el videojuego desde un único enfoque disciplinar; su estructura y diseño involucran una multiplicidad de elementos y visiones. Aspectos como las reglas, las mecánicas, las estrategias y los componentes visuales influyen en el desarrollo de tácticas por parte de programadores y diseñadores para captar la atención del jugador (Palao y García, 2013).

El concepto de videojuego ha evolucionado, incorporando no solo la experiencia individual del usuario frente a la interfaz, sino también el surgimiento de comunidades de jugadores. Arteaga y Cosio (2018) definen el videojuego como un dispositivo electrónico en el que una o más personas interactúan, siendo la interfaz una pantalla o dispositivo de proyección.

A partir de estas aproximaciones, queda claro que los videojuegos son sistemas interactivos y multidisciplinarios, cuyo soporte principal es tecnológico y cuya comunicación entre usuario y programa se realiza a través de una interfaz. Aunque esta primera revisión teórica es incipiente, permite establecer que los videojuegos son fenómenos complejos, desarrollados en múltiples plataformas y contextos, y que se encuentran en constante evolución.

En consecuencia, los enfoques teóricos más actuales reconocen que los videojuegos han trascendido su naturaleza como simples productos digitales. Levis (2013) afirma que la tecnología informática, los sistemas digitales y los videojuegos no solo transforman nuestras vidas, sino también los imaginarios en los que vivimos, influyendo en la forma en que percibimos nuestros cuerpos y el mundo que nos rodea. De este modo, la tecnología digital ha reconfigurado la idea del ser humano como un "animal racional", acercándolo hacia la concepción de una "máquina emotiva".

El diseño de videojuegos es un ámbito que permea tanto los sistemas sociales como los digitales, producto de un fenómeno informático multimodal. Flórez (2015) lo describe desde una perspectiva multimodal, subrayando que su desarrollo es resultado de la evolución tecnológica impulsada por la interacción entre países industrializados y la creciente demanda de innovación tecnológica. Estos avances no son fortuitos, sino que reflejan el valor que la sociedad otorga a la tecnología y su impacto cultural.

Los videojuegos se presentan como sistemas complejos y no lineales, conformados por componentes técnicos como interfaces, códigos, elementos interactivos, hardware y software. Sin embargo, para esta tesis, es fundamental la relación entre los videojuegos y las disciplinas artísticas y de diseño, lo que los posiciona como realizaciones únicas y de alta complejidad. Desde una perspectiva audiovisual, los videojuegos pueden considerarse como un medio expansivo, que abarca dimensiones comunicativas como el entretenimiento, la información y la persuasión.

La influencia de medios como el cine, la televisión, los cómics y la animación ha ampliado las posibilidades estéticas y narrativas de los videojuegos, incrementando su inserción en la sociedad. Henry Jenkins, citado por Hernández et al. (2015), denomina este fenómeno como "convergencia de medios", destacando la interrelación entre estos medios y su capacidad para enriquecer la experiencia del videojuego.

En el campo interdisciplinario, los estudios sobre videojuegos se dividen principalmente entre la narratología, la ludología y la ficción interactiva. Estos enfoques añaden matices importantes al objeto de estudio, aunque aún no existe consenso sobre una

definición integral del diseño de videojuegos. Tampoco se ha logrado establecer un enfoque gráfico sólido que capture su evolución y relevancia como disciplina en constante desarrollo. Por ello, esta investigación busca centrar la atención en el componente visual de los videojuegos, aportando nuevos elementos temáticos que enriquezcan su análisis desde una perspectiva de diseño.

González (2016) sostiene que los videojuegos, especialmente los triple A, requieren una narrativa sólida comparable a la de una película. Un ejemplo claro es la relevancia del personaje principal, en torno al cual gira el desarrollo del juego. En este sentido, los elementos visuales deben conectarse con los sentidos del jugador, facilitando una respuesta óptima ante los estímulos visuales que acompañan la experiencia. Esta conexión emocional, junto con la jugabilidad, es crucial para el éxito del videojuego, además del impacto comercial y de marketing.

Por otro lado, Pereira y Zúñiga (2017) enfatizan que los videojuegos integran recursos visuales, sonoros y sistemas hápticos y motrices como el mouse, joystick, teclados y mandos, subrayando la interacción hombre-máquina como un elemento clave. Definir los videojuegos desde una única perspectiva resulta complejo, ya que confluyen disciplinas como la informática, la psicología, la educación, la sociología y los estudios culturales. Estos investigadores afirman que los videojuegos son sistemas complejos que combinan gráficos, interacción y narrativa, y que pueden clasificarse en distintos géneros según sus características (Pereira y Zúñiga, 2017).

A partir de estas aproximaciones, y con el objetivo de delimitar el concepto de diseño de videojuegos, es fundamental adoptar una perspectiva integradora que considere los múltiples factores previamente mencionados. Esto es esencial para alcanzar una comprensión más amplia del fenómeno, el cual está en constante evolución.

La naturaleza de los videojuegos como productos de entretenimiento los posiciona como un fenómeno tecno-cultural. Esto implica un proceso de retroalimentación entre los jugadores y los creadores, donde la construcción colectiva fomenta la producción de nuevos videojuegos y experiencias digitales. Los videojuegos ofrecen nuevas

posibilidades, ya que permiten una forma de construcción del conocimiento basada en la interacción y la participación en la elaboración de la comunicación multimodal. Este proceso también promueve una nueva forma de representación y genera un cambio de paradigma en la alfabetización digital (Pereira y Zúñiga, 2017).

Es crucial reflexionar sobre cómo los videojuegos han evolucionado hasta ocupar un espacio estético como medio de expresión, alfabetización y fundamentación teórica. En su obra *¿Qui a peur des jeux video?*, Alain y Frédéric Le Diberder (1993) postulan al videojuego como el décimo arte, situándolo junto al cine, el cómic y la televisión como parte de los nuevos medios de expresión artística.

Considerar al videojuego únicamente como un dispositivo electrónico limita su potencial como herramienta visual y estética dentro del campo del diseño. Como señala Corbal (2019), más allá de las dinámicas y mecánicas básicas, los videojuegos deben entenderse como obras artísticas concebidas para un público específico, que cumple un rol diferente al de un simple jugador. Los signos, colores y símbolos que conforman su universo son productos de un repertorio estético que busca transmitir información de manera coherente, sin recurrir necesariamente al lenguaje verbal.

La obra *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society* de Muriel (2019) destaca aspectos fundamentales como los elementos tecnológicos, la relación con el consumo digital y la estética de los videojuegos, especialmente en las sociedades occidentales. La hipótesis central del texto sugiere que los videojuegos están contribuyendo al afianzamiento de una nueva cultura, institucionalizando prácticas, experiencias y significados que influyen profundamente en la sociedad contemporánea. Este prisma ofrece una herramienta clave para analizar cuestiones sociales de mayor envergadura.

Finalmente, como señala Sepúlveda (2022), las nuevas tecnologías han transformado las experiencias estéticas y visuales de los videojuegos, ampliando sus horizontes más allá de lo lúdico, narrativo y gráfico. Este avance ha permitido que los videojuegos evolucionen

hacia una nueva realidad cultural que redefine el ocio humano, creando una experiencia con vida propia y un impacto significativo en la cultura contemporánea.

De acuerdo con lo expuesto, es fundamental definir una noción que englobe el concepto de videojuego en el contexto de esta tesis. Esta definición puede articularse en torno a dos características primordiales. La primera radica en el uso de tecnología, que abarca desde pantallas, ordenadores, consolas y dispositivos móviles hasta tecnologías más avanzadas, como la realidad aumentada y virtual. Sin embargo, esto no implica que cualquier elemento interactivo dentro de un dispositivo digital sea necesariamente un videojuego. La segunda característica esencial es la representación visual del videojuego y su condición de medio de entretenimiento. Esta dimensión visual debe permitir al jugador experimentar una conexión estética, actuando como un agente de interacción sujeto a las reglas del juego, donde el éxito y el fracaso se estructuran como un sistema que guía la dinámica y el propósito del juego.

Un aspecto diferenciador que emerge en estas últimas delimitaciones del concepto es la contemplación del videojuego como una obra artística. Este enfoque amplía y enriquece el espectro de estudio de esta disciplina. A partir de esto, se propone la siguiente definición de videojuego para esta tesis: el diseño de videojuegos es un campo multidisciplinar e interdisciplinar que tiene como objetivo el desarrollo de un artefacto digital con naturaleza audiovisual e interactiva. Su propósito principal es el entretenimiento, aunque este no es su único uso.

De manera básica, un videojuego puede definirse como un programa informático que, a través de una interfaz gráfica y un sistema de reglas, permite al jugador interactuar en un entorno virtual. Este entorno, controlado por el jugador, ofrece una experiencia lúdica, narrativa o educativa que está diseñada para generar una respuesta interactiva y emocional.

Como propuesta estética, el videojuego puede concebirse como una obra de arte digital, ubicada en un espacio de experimentación e innovación accesible, que ofrece una experiencia simbólica en la que el sujeto se confronta con un entorno encapsulado, en

sincronía con el flujo de la vida cotidiana. Este entorno se rige por un conjunto de reglas que estructuran la identidad y las capacidades del jugador como protagonista, dentro de un entorno virtual dinámico diseñado para facilitar dichas interacciones.

Finalmente, es importante señalar que, como medio y disciplina en constante evolución, definir el concepto de diseño de videojuegos es una tarea compleja debido a sus múltiples dimensiones. Por ello, se integran los conceptos más relevantes para una comunicación eficiente, priorizando aquellos que se ajustan a los componentes estéticos y visuales clave dentro de la disciplina.

3.5 Estudios sobre diseño de personajes de videojuegos triple A

El proceso de desarrollo de personajes en videojuegos triple A ha evolucionado hasta convertirse en una disciplina artística y en una de las áreas de mayor demanda dentro de la industria del videojuego. Este crecimiento está directamente vinculado a los avances tecnológicos, particularmente en la potencia de los procesadores y el desarrollo de tarjetas gráficas, que responden a las exigencias de un público cada vez más sofisticado en términos de calidad visual e hiperrealismo. Estas mejoras tecnológicas permiten la creación de escenarios de juego más detallados y complejos, cargados de elementos que enriquecen la experiencia inmersiva.

Los personajes, en este contexto, desempeñan un papel fundamental al articular la jugabilidad, la narrativa y la representación simbólica del jugador. Su diseño no solo responde a las exigencias visuales, sino que también es un componente clave en la construcción de la identidad del juego y en la interacción entre el jugador y el entorno virtual.

Este apartado explora las nociones que fundamentan la definición del personaje en los videojuegos triple A, su estética como elemento central y su desarrollo tecno-artístico, integrando aspectos visuales, narrativos y técnicos que convergen en su creación y evolución.

3.6 Un acercamiento a la definición de personaje de videojuego

El lenguaje visual y el diseño de personajes en videojuegos mantienen una relación intrínseca, dado que ambos responden a la creciente demanda de nuevas formas de comunicación en el entorno digital. Esta correlación se basa en un tipo de consumo artístico y social emergente, el cual ha permeado de manera significativa toda la esfera digital, reflejando no solo las necesidades estéticas, sino también las demandas simbólicas e ideológicas de los usuarios.

Este fenómeno no se limita exclusivamente a los videojuegos, sino que se extiende a una amplia gama de productos audiovisuales. El proceso de diseño de personajes ha experimentado una notable especialización, volviéndose cada vez más estructurado y selectivo. Esto se debe en gran parte a la carga simbólica que los personajes representan en el imaginario colectivo y a la influencia ideológica que ejercen en la psique social. Los personajes no son solo elementos visuales, sino también vehículos de significados culturales y narrativos que juegan un rol fundamental en la interacción del jugador con el entorno digital.

Figura 4

Recopilación de personajes icónicos de videojuegos triple A.



Nota: Elaboración propia con imágenes tomadas de (God of War 4, 2018, Metal Gear Solid V, 2015, The last of us part 2, 2020, Cyberpunk, 2020 y the witcher 3, 2015).

A medida que la industria de los videojuegos se expande, el diseño de personajes ha evolucionado para satisfacer tanto las expectativas visuales como las narrativas, consolidando su papel como un elemento central en la construcción de experiencias inmersivas y emocionalmente conectadas con los usuarios.

En la actualidad, gran parte de la cultura está profundamente influenciada por el componente digital. Los adolescentes y los adultos jóvenes, en pleno proceso de construcción de su identidad, encuentran en los personajes de videojuegos modelos a través de los cuales amplían su visión del mundo y buscan un lugar en la sociedad (Korres & Elexpuru, 2016). Este fenómeno resalta la importancia de los personajes de videojuegos como referentes simbólicos y culturales en el proceso de socialización de las nuevas generaciones.

A partir de la premisa central de esta tesis, que aborda el análisis del diseño de personajes en videojuegos triple A, es necesario desarrollar una comprensión clara del concepto de personaje de videojuego desde diversas perspectivas teóricas. Si bien existen múltiples enfoques, todos convergen en la relevancia del personaje como elemento estructural en la dinámica del juego.

El personaje en un videojuego es, en esencia, una representación de un ser, criatura, humano u objeto con el cual se realizan las acciones interactivas dentro del entorno lúdico. Tavitor (2009), en su obra *The Art of Videogames*, propone que el personaje actúa como un enlace epistémico entre el jugador y el mundo ficticio. A través de acciones epistémicas como mirar, escuchar y hablar, el personaje permite al jugador interactuar de manera significativa con el entorno virtual, facilitando el descubrimiento activo de la naturaleza del universo del juego. En este sentido, el personaje amplía el conocimiento sensible del jugador a través de la experiencia inmersiva que ofrece el juego.

De esta manera, el personaje no solo es un recurso narrativo, sino una extensión del ser del jugador, permitiéndole participar y navegar en los mundos ficticios creados por los videojuegos. Como afirman Ramos et al. (2016), los personajes permiten la acción dentro del juego, dado que su diseño y capacidad de interacción con otros elementos del entorno tienen el potencial de generar eventos significativos en la narrativa. Estos autores subrayan que un personaje de videojuego es un agente de conexión cuyo éxito depende de la relación que establece con la audiencia. Los personajes más exitosos son aquellos que logran transmitir una personalidad creíble, vinculando aspectos de la vida real del jugador en su diseño, lo que facilita una identificación emocional y una experiencia más profunda.

Desde la concepción de los primeros personajes de videojuegos en la década de 1940, esta tecnología ha marcado un hito en la historia del entretenimiento digital. Aunque en ese entonces el término "videojuego Triple A" no estaba definido, los personajes siempre han sido esenciales en el desarrollo de este tipo de arte digital. Gonzáles (2016) señala que los personajes en los videojuegos representan un ejemplo de la articulación entre arte, comunicación y tecnología. A diferencia del cine o la literatura, donde el espectador o lector asume una postura pasiva, en los videojuegos el jugador se convierte en el personaje desde el momento en que asume su rol. Por lo tanto, el éxito de un personaje radica en su carisma y en la capacidad de generar identificación con el jugador; de lo contrario, se corre el riesgo de perder su interés.

En los *game design documents (GDD)*, que son esenciales en el diseño de videojuegos, se describen diversos aspectos de los personajes, tales como su rol,

características psicológicas, relación con el entorno, habilidades y armamento. Estos elementos permiten definir la personalidad y funcionalidad del personaje dentro del juego. Sin embargo, muchos de estos enfoques se basan en disciplinas no visuales, como la psicología, la narrativa literaria o el cine. Con el desarrollo de la tecnología y el aumento de la demanda por gráficos de alta calidad, el diseño de personajes ha evolucionado hacia un nivel de exigencia visual que lo convierte en una obra comunicativa compleja (Ramírez, 2016).

Fernández (2017) destaca que los códigos gráficos de los personajes están mediados por la interacción del jugador, quien ve al personaje como una extensión digital de sí mismo. En este sentido, la configuración de las características del personaje está vinculada al desempeño del protagonista en el mundo del juego, evocando referencias a la literatura heroica, el mito y la narrativa digital. Por lo tanto, un análisis enfocado en los aspectos gráficos y comunicativos del diseño de personajes es crucial para comprender su papel en la interacción visual y simbólica.

Un concepto clave en esta relación es el de "avatar", que se refiere a la representación del jugador en el mundo virtual. Este avatar no solo actúa como un agente dentro del juego, sino que también refleja figuraciones sociales e ideológicas que conectan la experiencia del jugador con el entorno digital de manera más profunda.

Los avatares digitales pueden profundizar en la capacidad que presentan los videojuegos, que, como dispositivos sociotécnicos, no solo reproducen estructuras, hegemonías y repertorios compartidos, sino que son capaces de permear y afectar a nuestras identidades. Mientras se juega, el jugador aprende y se impregna de un espacio social que continuamente reconfigura a las personas como sujetos políticos, tal y como se comprueba mediante las narrativas y mecánicas de títulos como *Los Sims* (Maxis, 2000), *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013) o *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), entre otros (Moreno y Venegas, 2020, p. 6).

Restrepo (2018) define que los avatares son descritos desde el punto de vista de las religiones brahmánicas como la manifestación corporal de una deidad. La palabra como tal

proviene del sánscrito avatara, que significa descenso o encarnación de un dios. En este sentido, las religiones de oriente conciben al avatar como un ser divino que desciende a la tierra en forma de persona, animal o de cualquier tipo de cuerpo (p. 21).

Cuando los entusiastas de los videojuegos navegan por mundos de fantasía a través de sus personajes virtuales, experimentan lo que se conoce como la ilusión de corporeización. Este fenómeno se refiere a la encarnación simbólica del jugador en un ser dotado de habilidades sobrehumanas, una identidad proyectada que refleja sus valores y deseos. De este modo, el jugador desarrolla al personaje como un proyecto personal, permitiendo que este evolucione y se enfrente a sus propios retos. Esta proyección representa una especie de "deidad" que puede realizar hazañas extraordinarias dentro del universo del videojuego.

Jaramillo et al. (2018) describen el avatar como un "ser racional" que, en su noción cibernética, no depende de su cuerpo para producir pensamientos. En esta perspectiva, el cerebro del avatar es comparado con un ordenador que procesa información y que puede ser modelado a través de análisis matemáticos y físicos, logrando una virtualización de las funciones cognitivas. Este enfoque subraya la importancia del cerebro en el avatar, sugiriendo que la mente, al igual que en los seres humanos, es el núcleo operativo de esta entidad digital.

A lo largo del tiempo, el concepto de avatar ha evolucionado más allá de sus orígenes matemáticos, hasta convertirse en una representación digital y visual. Su popularización está directamente vinculada con su uso en los videojuegos, donde los jugadores necesitaban un medio gráfico de identificación dentro de la comunidad interactiva. En este contexto, el avatar es el personaje que los jugadores crean o seleccionan para interactuar en el juego, siendo un medio esencial para la comunicación y la inmersión.

El análisis del avatar revela que no solo cumple una función visual y corpórea —definida por aspectos como coloración, rasgos físicos, equipamiento o armaduras—, sino que también puede actuar como una versión idealizada del yo. Esto se debe a que muchos

jugadores eligen diseñar su avatar de acuerdo con aspectos de su propia personalidad, proyectando en él deseos y características psicológicas que los representan. De este modo, el avatar no solo funciona como un personaje del juego, sino como una extensión simbólica de la identidad del jugador.

Existen varios estudios sobre la evolución histórica de los videojuegos, considerando su creación como un hito tecnológico de manifiesta aceptación en el mercado. Sin embargo, en estos estudios, por la elevada importancia que se da al desarrollo de la tecnología que utilizan, se ha omitido de cierta forma el valor de los aspectos estéticos involucrados en ellos. Por ejemplo, en la caracterización de un personaje o un avatar, se ignora en muchos casos la relevancia que su diseño puede tener en el cumplimiento de su rol en un videojuego en función de la conexión con el jugador (Solórzano et al., 2019).

El diseño como tal hace parte de la identificación que el jugador busca en un personaje; son versiones actualizadas del jugador, espacios seguros para el desarrollo de la personalidad, dobles vidas, donde el gusto por lo artístico del avatar ha experimentado un auge en las últimas décadas, puesto que importa más la apariencia y el nivel estético, que la habilidad misma del personaje.

La idea de avataridad también reconoce que el jugador participa del juego desde varias perspectivas simultáneas, internas y externas, a un lado y otro de la pantalla, en una suerte de cuarta pared circular donde los distintos niveles diegéticos se atraviesan. Al entender nuestra participación en el gameworld como algo articulado por una avataridad compleja y extensa, y no únicamente por un personaje, podemos señalar con mayor exactitud el juego de subjetividades que implica nuestra toma de control (Navarro, 2019, p. 160).

3.7 Estética de los personajes antes que estadísticas

La experimentación tecnológica y la creciente percepción del videojuego como un campo en constante desarrollo han propiciado la aparición de nuevos fenómenos digitales. Un ejemplo de ello es la normalización del juego retransmitido y la cultura del Let's Play,

donde los jugadores documentan sus sesiones de juego a través de videos que, además de mostrar la jugabilidad, incluyen comentarios y una vista de cámara del jugador. Estos videos no solo buscan entretener, sino también dotar a la retransmisión de un valor estético o épico que la distinga de las numerosas transmisiones del mismo juego. El enfoque estético de estos videos reside en la diferenciación de personajes y avatares que participan, destacando cómo estos elementos visuales y narrativos influyen en la experiencia del espectador.

Levis (2013) y Cuenca (2018) coinciden en que las aproximaciones académicas hacia los videojuegos y sus representaciones digitales —particularmente en lo que respecta a personajes y avatares— enfrentan importantes desafíos. Una de las principales críticas radica en que muchas de estas aproximaciones no consideran suficientemente el poder de la imagen como un reflejo de valores y patrones socioculturales. Los personajes y avatares no solo actúan dentro del espacio digital, sino que también transforman y moldean la sociedad fuera de la pantalla, reflejando y reproduciendo dinámicas culturales y sociales contemporáneas.

Este fenómeno demuestra cómo el diseño de personajes y avatares trasciende la pantalla, funcionando como un agente simbólico que conecta la realidad virtual con la identidad y valores del jugador, tal como se ha explorado en esta investigación. En este contexto, se observa cómo los videojuegos actuales han comenzado a adoptar nuevas prácticas que van más allá de las dinámicas tradicionales de los juegos competitivos. Uno de estos cambios es la incorporación de mecánicas que permiten al jugador modificar la indumentaria de su personaje o avatar para alterar sus estadísticas, algo que es especialmente común en los juegos de combate. Esta personalización no solo tiene un impacto funcional, sino también estético, lo que subraya la creciente importancia de los elementos visuales en el diseño de personajes (Vallejo, 2020).

Este nuevo enfoque en los videojuegos centra su atención en la relación entre el personaje controlado por el jugador y el entorno virtual en el que se desenvuelve. A diferencia de los títulos más convencionales, estos videojuegos promueven una mayor libertad de interacción dentro del mundo virtual, estableciendo una conexión más íntima

entre el jugador y su avatar. Esta tendencia viral ha consolidado la importancia de los recursos visuales, los cuales no solo cumplen un papel decorativo, sino que adquieren significados simbólicos que reflejan valores y perspectivas sobre la vida.

Aunque las reglas, estadísticas y mecánicas continúan siendo elementos esenciales en el diseño de videojuegos, existe una creciente necesidad de establecer conexiones más profundas y significativas entre el jugador y el videojuego como artefacto de figuración social. En este sentido, los factores estéticos, gráficos y visuales no solo contribuyen a la inmersión, sino que también facilitan la creación de vínculos emocionales y simbólicos entre el jugador y el universo virtual en el que participa.

Como afirman Burgess y Jones (2020), los jugadores son capaces de desarrollar emociones profundas al personificar, controlar o interactuar con su personaje o avatar en los videojuegos. Si bien algunos críticos sugieren que factores como la clase social o el género del jugador podrían limitar el consumo y la identificación con determinados personajes —especialmente aquellos desarrollados con un enfoque específico hacia un solo género—, investigaciones recientes demuestran que las diferencias de género no suponen un obstáculo significativo para el apego emocional entre los jugadores y los personajes.

Este apego emocional establece una fusión mental entre el jugador y el personaje, permitiendo que los elementos de identificación trasciendan el ámbito virtual y se reflejen en la vida real del jugador. La pluralidad social contemporánea ha llevado a los desarrolladores de videojuegos a preocuparse cada vez más por el diseño visual de personajes con personalidades diversas, cuyo objetivo es generar conexiones emocionales más profundas con los jugadores. Este enfoque no solo responde a la creciente demanda de representaciones más inclusivas, sino que también juega un papel crucial en el éxito de un videojuego, ya que los personajes bien diseñados tienden a fomentar una mayor identificación y apego emocional por parte de los jugadores, lo que contribuye a su popularidad y éxito comercial.

3.8 Personajes de videojuegos triple A estética y desarrollo.

Cole (2018) y Valle (2019) señalan que los procesos involucrados en el diseño de personajes requieren una articulación compleja entre factores digitales, culturales, económicos y comunicativos. En línea con esta perspectiva, Llobera y Boulic (2019) indican que la creación de personajes interactivos constituye una de las tareas más desafiantes en el diseño de videojuegos. Si bien el aspecto visual de los personajes es esencial, lo que resulta verdaderamente impactante es la capacidad de integrar fisonomía y morfología de manera que enriquezcan conceptualmente el componente gráfico y narrativo del videojuego.

La naturaleza de los personajes en videojuegos triple A es diversa y está influenciada por las tendencias estéticas y culturales de cada época, las cuales marcan repertorios visuales que son socialmente aceptados (Octavio y Carmona, 2021). En la actualidad, ha ganado notoriedad la tendencia hacia la construcción de personajes emocionalmente más maduros y complejos, reflejando una evolución en la forma en que los jugadores se relacionan con estos personajes (Mañas, 2019).

Alcázar, Rodríguez y Massa (2020) destacan que los personajes de videojuegos Triple A ya no son simples imágenes mediadoras de los objetos que representan, sino que han alcanzado una autonomía operativa. Esto significa que los personajes no solo facilitan la interacción en el entorno virtual, sino que también actúan como mediadores visuales en la configuración del juego, estimulando una respuesta identificativa más profunda en el jugador. Esta autonomía les permite funcionar como agentes narrativos y emocionales por sí mismos, generando conexiones simbólicas y emocionales con los usuarios.

Cole (2018) y Valle (2019) señalan que los procesos involucrados en el diseño de personajes requieren una articulación compleja entre factores digitales, culturales, económicos y comunicativos. En línea con esta perspectiva, Llobera y Boulic (2019) indican que la creación de personajes interactivos constituye una de las tareas más desafiantes en el diseño de videojuegos. Si bien el aspecto visual de los personajes es esencial, lo que resulta verdaderamente impactante es la capacidad de integrar fisonomía y

morfología de manera que enriquezcan conceptualmente el componente gráfico y narrativo del videojuego.

La naturaleza de los personajes en videojuegos triple A es diversa y está influenciada por las tendencias estéticas y culturales de cada época, las cuales marcan repertorios visuales que son socialmente aceptados (Octavio y Carmona, 2021). En la actualidad, ha ganado notoriedad la tendencia hacia la construcción de personajes emocionalmente más maduros y complejos, reflejando una evolución en la forma en que los jugadores se relacionan con estos personajes (Mañas, 2019).

Alcázar, Rodríguez y Massa (2020) destacan que los personajes de videojuegos triple A ya no son simples imágenes mediadoras de los objetos que representan, sino que han alcanzado una autonomía operativa. Esto significa que los personajes no solo facilitan la interacción en el entorno virtual, sino que también actúan como mediadores visuales en la configuración del juego, estimulando una respuesta identificativa más profunda en el jugador. Esta autonomía les permite funcionar como agentes narrativos y emocionales por sí mismos, generando conexiones simbólicas y emocionales con los usuarios.

3.8.1 Desarrollo gráfico y concept art

El proceso de desarrollo visual de un personaje en videojuegos Triple A sigue un enfoque altamente complejo, tal como lo describen Muriel y Crawford (2020), Bonillo (2020), Tompkins y Martins (2021) y Dominique (2021). Aunque existen diversas tipologías de videojuegos, como los triple A, mainstream o indie, los procesos conceptuales en el diseño de personajes no siguen un orden estrictamente secuencial, pero sí estructurado y con un carácter exploratorio en cada etapa.

Independientemente del estilo de diseño, un personaje debe ser desarrollado mediante un guion narrativo y varias iteraciones gráficas, comúnmente conocidas como concept art, para convertirse en un elemento comunicacional efectivo (Lundwall, 2017). En este sentido, el concept art es una disciplina fundamental en la que el ilustrador o artista

digital genera piezas que, bajo parámetros de concepción sólidos, permiten construir un universo coherente dentro del videojuego (Guzmán, 2016).

En el caso específico de los videojuegos triple A, el diseño de personajes sigue un proceso altamente detallado y riguroso que involucra múltiples aspectos visuales y narrativos. Entre los elementos más relevantes planteados por los autores se encuentran:

Personalidad: se refiere a la expresión física y psicológica del personaje, que se manifiesta a través de su mirada, edad, género, vestimenta, y otras características. Este aspecto también incluye rasgos psicológicos como la motivación, comportamiento y arco narrativo, los cuales son esenciales para crear un personaje con profundidad emocional (García, 2022).

Línea de acción: se refiere a las articulaciones morfológicas que dotan al personaje de dinamismo. Este elemento perceptible se establece como una guía que comunica actitud y emociones a través de la postura y los movimientos del personaje (Baharul et al., 2013).

Siluetas: la silueta del personaje es crucial para su identificación visual. El uso de formas básicas, como el círculo, el cuadrado y el triángulo, define características esenciales del personaje, como estabilidad, autoridad o ternura, y tiene un impacto directo en la comunicación visual (Taco, 2017).

Gestos: los gestos permiten captar la esencia del personaje, proporcionando un ritmo visual que comunica de manera rápida y eficaz su personalidad y acciones. Este aspecto se enfoca en la comunicación directa del concepto central del personaje (Hart, 2004).

Anatomía: la anatomía del personaje es fundamental para su credibilidad visual. Aunque no siempre debe seguir los cánones humanos, es esencial que los personajes sean coherentes dentro del universo ficcional, como ocurre con monstruos o humanoides (Hogarth, 2003).

Estructura y construcción: este aspecto se refiere a la creación de volúmenes tridimensionales que definan la anatomía del personaje, proporcionando coherencia en sus proporciones y direccionalidad en sus movimientos (Hart, 2004).

Volumen: el volumen se refiere a la capacidad de generar tridimensionalidad en el personaje mediante la superposición de elementos y el uso de luces y sombras, otorgándole profundidad visual (Hart, 2004).

Color: el color es uno de los elementos más importantes en el diseño de personajes, ya que influye directamente en la percepción emocional del jugador. El uso adecuado del color puede generar impactos profundos en la experiencia visual (Pimentel, 2015).

Exageración: este principio, tomado de la animación, se aplica también al diseño de personajes en videojuegos, donde acentuar y exagerar ciertos atributos ayuda a hacer al personaje más creíble y reconocible (Simpson, 2000).

Líneas rectas y curvas: la oposición entre líneas rectas y curvas es un principio que busca contrastar las formas del personaje para hacerlo más interesante y visualmente atractivo, una técnica clave en la percepción visual (Hart, 2001).

Complejidad vs. simplicidad: este principio se refiere a la interacción entre formas complejas y simples dentro del diseño del personaje, generando contraste y un mayor impacto visual (Hamm, 1983).

Variedad: evitar la repetición excesiva es fundamental para la diferenciación visual de un personaje. A través de pequeñas variaciones en tamaño, proporciones y orientación de los elementos, se logra una mayor riqueza visual y originalidad (Glenn, 2005).

El diseño de personajes en videojuegos triple A exige un equilibrio entre lo técnico y lo estético, y cada uno de estos aspectos contribuye a la creación de personajes visualmente atractivos y emocionalmente conectados con el jugador. La capacidad de

integrar estos elementos de manera coherente y estratégica es lo que define el éxito de un personaje dentro del contexto de un videojuego triple A.

La asimetría es un principio fundamental en el diseño de personajes, que consiste en la creación de contrastes y líneas complementarias. Este principio se basa en la eliminación de elementos paralelos o simétricos, tanto en la postura corporal como en las expresiones faciales del personaje. La asimetría ayuda a crear un diseño más completo, creíble e interesante, aportando dinamismo y evitando la rigidez visual (Lee, 2020).

El espacio negativo se refiere al área opuesta que se extrae de la silueta del personaje, siendo el fondo o entorno que rodea al sujeto. El personaje ocupa el espacio positivo, mientras que el espacio negativo destaca el contorno y la forma del personaje en relación con su entorno. Este principio es crucial para establecer una composición visual efectiva y equilibrada (Lorenzo et al., 2014).

Las tangentes, por su parte, son líneas que, aunque pertenecen a elementos diferentes, se cruzan o superponen, generando confusión visual. Este fenómeno puede dar la impresión de que dos elementos separados forman parte de la misma línea, lo que afecta negativamente la claridad del diseño (García, 2022).

La actitud es otro principio clave que se refiere a la acción que está realizando el personaje y cómo esta refleja su estado emocional. Es un aspecto esencial para transmitir la narrativa del personaje y distinguirlo dentro del escenario. La actitud permite comunicar de manera visual el propósito y la personalidad del personaje en el entorno del videojuego (Taco, 2017).

La expresión facial complementa el principio anterior, ya que la comunicación gestual es inherente a los seres humanos. Las expresiones faciales, especialmente las que se transmiten a través de los ojos, son fundamentales para el desarrollo de personajes, ya que permiten que los jugadores interpreten de manera rápida y efectiva las emociones y reacciones del personaje (Hart, 2004).

La credibilidad se refiere a la capacidad del personaje para parecer realista y coherente dentro de su universo. Al igual que un actor en una película, el personaje debe reflejar deseos, complejos y necesidades que guíen su comportamiento a lo largo del videojuego. Esto permite que los jugadores se identifiquen y conecten emocionalmente con el personaje (Lee, 2020).

El dibujo es la base de todos estos principios y constituye la herramienta principal para expresar y comunicar visualmente los aspectos fundamentales del personaje. El dominio del dibujo es imprescindible para el desarrollo de personajes, ya que es la base técnica sobre la que se construyen las iteraciones posteriores en el diseño visual (Lee, 2020; Lorenzo et al., 2014).

3.8.2 Desarrollo tridimensional de personajes

El modelado 3D profesional en videojuegos triple A requiere una atención meticulosa a las mallas o geometrías durante el proceso de modelado, asegurando su optimización para las fases posteriores, como el texturizado y la animación. Estos procesos son de alta complejidad, ya que involucran la coordinación de numerosos elementos y componentes técnicos (Lundwall, 2017).

Sánchez (2020) y Kontkanen (2021) enfatizan que, en primer lugar, es crucial definir el propósito del modelo del personaje, ya que los requisitos varían significativamente según el contexto en el que se vaya a utilizar. Si el personaje se emplea en un videojuego, el enfoque estará en mantener un número reducido de polígonos para optimizar el rendimiento gráfico, mientras que la topología de la malla puede ser menos rigurosa. En cambio, si el modelo se destina a una cinemática o una producción audiovisual, la topología debe ser perfecta para que la malla se deforme correctamente durante la animación, aunque el número de polígonos sea mayor. Para un render estático, tanto la topología como el número de polígonos tienen menos relevancia, ya que la prioridad será la apariencia final de la imagen (Herráez, 2015).

Es crucial entender la relación entre el arte conceptual (concept art) y las técnicas de esculpido digital y modelado poligonal, así como las diversas técnicas que se han desarrollado dependiendo del flujo de trabajo y el propósito del personaje (Gómez, 2018). El arte conceptual, en su vinculación con el arte 3D, ha evolucionado tanto como una herramienta tecnológica como una forma de arte contemporáneo. Existen diversas técnicas y aplicaciones en 3D que permiten optimizar el proceso de desarrollo del arte conceptual, generando múltiples iteraciones de manera más rápida y eficiente. Una de las técnicas más comunes es el uso de modelos 3D básicos sobre los cuales los artistas pueden dibujar, utilizando desde formas simples hasta esculturas completamente renderizadas para ahorrar tiempo en el proceso creativo (Kontkanen, 2021).

Elementos clave como la texturización, el *rigging* (esqueleto digital), las cinemáticas inversas y la simulación de piel son fundamentales en la producción del arte 3D, especialmente en el desarrollo de personajes. Según Murphy et al. (2020), los videojuegos modernos a menudo incorporan sistemas de generación de personajes, permitiendo a los jugadores crear sus propios avatares y a los diseñadores desarrollar personajes adicionales que no son controlados por el jugador. Sin embargo, los personajes principales requieren un nivel de complejidad y detalle que estos sistemas no pueden ofrecer, lo que demanda la intervención de profesionales del diseño y artistas 3D para manejar el proceso de texturización y mapeo de acuerdo con las necesidades específicas del proyecto.

Los personajes de videojuegos, lejos de ser elementos triviales, están profundamente conectados con áreas de conocimiento como la sociología, la psicología, la filosofía y la narrativa, y tienen una relevancia especial en el campo de la representación tridimensional (Álvarez, 2020). En este sentido, Culbertson (2021), un artista digital reconocido, destaca que las técnicas de producción de personajes y assets en videojuegos varían considerablemente según el software y el contexto de uso. Propone un proceso estructurado en cinco pasos: 1) modelos de alta o baja poligonización, 2) elaboración de esqueletos digitales (*rigging*), 3) asignación de pesos poligonales, 4) *skinning* (simulación de piel) y 5) texturización con niveles variables de detalle (Culbertson, 2021, p. 402).

En la actualidad, existe una clara tendencia en la industria de los videojuegos hacia la producción de gráficos hiperrealistas, aprovechando al máximo la resolución y velocidad de procesamiento de los dispositivos modernos. Esta tendencia no solo se manifiesta en los gráficos, sino también en la capacidad de los jugadores para personalizar los roles y acciones de los personajes, lo que agrega un elemento de identificación único en la experiencia de juego (MacDorman, 2019).

Las metodologías y técnicas aplicadas en el desarrollo de personajes en videojuegos convergen como un elemento interactivo de mediación social a través de sus representaciones visuales. Según Vallejo (2020), la evolución de los videojuegos Triple A ha permitido la creación de gráficos de una calidad hiperrealista, lo que ha influido directamente en el desarrollo de personajes con morfologías humanas y expresiones más emocionalmente complejas. Este avance abre un vasto campo de posibilidades visuales y simbólicas, transformando el diseño de personajes en un medio cargado de componentes semióticos y simbólicos.

En consecuencia, ha emergido un nuevo tipo de videojuego donde el protagonismo recae en la relación que el jugador establece con el personaje que controla y el mundo virtual en el que interactúa. Esta relación se convierte en el núcleo de la experiencia de juego, destacando la importancia del diseño de personajes como un componente esencial para generar una conexión emocional y una inmersión significativa en el entorno del videojuego.

3.8.3 Motor de render y personajes

Los motores de videojuegos (game engines), como lo explican Fang et al. (2020), son sistemas de software especializados que permiten a los desarrolladores representar imágenes virtuales mediante tecnologías de renderizado en tiempo real, soportando así el componente gráfico de un videojuego. Estos motores de renderizado son esenciales para el funcionamiento visual de los videojuegos, especialmente en los Triple A, donde se requiere una alta fidelidad gráfica y un rendimiento eficiente.

Hoy en día, los avances en los motores de videojuegos se centran en el uso de bibliotecas de componentes activos y en la optimización de la tecnología de renderizado en tiempo real. Esto proporciona una ventaja significativa en los dispositivos y en los procesos de producción de los videojuegos triple A (Ciencia de la Computación e IA [CCIA], 2012). Un motor de videojuego, en esencia, es un conjunto de rutinas de programación que permiten la ejecución de dinámicas como el diseño, la creación y la animación. Generalmente, estos motores incluyen simulación física, detección de colisiones e inteligencia artificial, además de renderizado en 2D y 3D (Álvarez, 2017).

Larsson (2020) destaca que los motores de videojuegos suelen ofrecer un conjunto de herramientas de desarrollo visual y componentes reutilizables. Estos programas proporcionan un sistema integrado que facilita el procesamiento poligonal de elementos gráficos y la gestión de topologías complejas de imágenes y geometrías. Además, muchos motores incluyen una API (Interfaz de Programación de Aplicaciones) que permite su integración con otros sistemas, facilitando el desarrollo de videojuegos mediante el uso de herramientas que simplifican el cálculo de texturas, geometrías, dinámicas, físicas, modelos y scripts preprogramados. Estos motores, al agrupar múltiples funcionalidades en un solo entorno, permiten a los desarrolladores crear mundos virtuales completos a través de código y software especializado.

En el mercado actual existen múltiples motores de renderizado en tiempo real, que no solo se utilizan en la creación de videojuegos, sino también en aplicaciones como realidad aumentada, educación en entornos virtuales, y capacitación en sectores industriales (Bueno, 2021).

A continuación, se describen brevemente algunos de los motores de videojuegos más empleados en el desarrollo de videojuegos triple A:

Unity: Según García (2021), Unity es un motor de desarrollo en tiempo real creado por Unity Technologies. Esta plataforma incluye motores para la renderización de imágenes, audio y animación, y actualmente es una de las herramientas líderes en la

creación de contenido interactivo en tiempo real. Unity es compatible con múltiples plataformas, incluidas Microsoft Windows, Mac OS, Linux, y una amplia gama de consolas y dispositivos móviles, lo que lo convierte en una herramienta versátil y ampliamente utilizada en la industria.

Unreal Engine 5: desarrollado por Epic Games en 1998, Unreal Engine 5 (UE5) es un motor de videojuegos que utiliza el lenguaje de programación C++. Esta tecnología de vanguardia permite a los desarrolladores crear experiencias 3D en tiempo real con un alto nivel de fidelidad visual. Entre sus nuevas propiedades destacan las tecnologías Nanite y Lumen, que permiten la creación de mundos completamente dinámicos y expansivos, brindando a los jugadores entornos de exploración masivos y detallados (UE5, 2022).

Frostbite Engine: este motor fue desarrollado por Digital Illusions CE y es utilizado principalmente en videojuegos de acción en primera persona, como la serie Battlefield. Frostbite 3, la versión más reciente, permite interacciones multijugador a gran escala en entornos destructibles, y es una pieza clave en los desarrollos de EA (Electronic Arts). Frostbite se ha convertido en un lenguaje compartido para los desarrolladores de EA, ofreciendo flujos de trabajo altamente configurables que abarcan áreas como el audio, la animación, las cinemáticas y los efectos visuales (FE, 2022).

El uso de estos motores de videojuegos en la producción de títulos Triple A ha permitido que los desarrolladores exploren nuevas fronteras en el diseño visual y la interacción del jugador con el entorno virtual. Las mejoras tecnológicas, como el renderizado en tiempo real y las herramientas de desarrollo integradas, continúan transformando la forma en que se crean y experimentan los videojuegos, proporcionando entornos más inmersivos y realistas.

Decima Engin (DC, 2022) alberga herramientas y características para crear inteligencia artificial, física, lógica y mundos en el desarrollo, así como compatibilidad con 4K y HDR. Es un desarrollo en asociación con Kojima Productions, empresa del famoso desarrollador, productor, artista, guionista y escritor de los videojuegos más exitosos hasta la fecha. Decima Engin es una de las compañías de juegos líderes en Europa y una

subsidiaria de propiedad total de Sony Interactive Entertainment Europe. Desde el año 2000 siguen en la búsqueda de superar los límites de la excelencia técnica y artística en el desarrollo de videojuegos, entre sus juegos más reconocidos se encuentran Killzone y Horizon.

Existen diversos tipos de motores de videojuegos, y su desarrollo continúa expandiéndose para abarcar una mayor variedad de aplicaciones. Sin embargo, las descripciones anteriores engloban los motores más representativos y utilizados en la industria actual (Chávez, 2021). Estos motores constituyen entornos gráficos de trabajo que han permitido una notable evolución tecnológica. Su optimización ha sido tal que, además de su uso en el ámbito del entretenimiento, los motores gráficos han comenzado a aplicarse en sectores como la formación y el entrenamiento, especialmente a través del desarrollo de simuladores en lo que se conoce como Serious Games.

Es importante destacar que estas mejoras se han centrado no solo en la eficiencia técnica, sino también en la capacidad visual y en el desarrollo comunicacional de los personajes. El proceso de creación de personajes en videojuegos implica una serie de complejidades técnicas que, sin conocimientos especializados, son difíciles de comprender en su totalidad. Además, es cada vez más frecuente la intersección entre los videojuegos, el arte y el diseño. El uso de estas propuestas tecnológicas y los motores gráficos ha dado lugar a la clasificación de ciertos videojuegos como Art Games, una categoría que, aunque difusa, es eficaz para englobar una parte significativa de la producción creativa contemporánea en diversos sectores (Maté, 2019).

El siguiente diagrama ilustra el proceso de estudio, codificación y correlación del análisis académico y bibliográfico, conectando las categorías expuestas en los párrafos anteriores en relación con los estudios sobre videojuegos y el diseño de personajes en videojuegos Triple A. Como se observa en la Figura 6, la categoría principal se encuentra representada a la izquierda, con códigos como mensaje, consumidor, marca, diseño, investigación, imagen, comunicación, personaje, gráfico, digital, canon, jugador, concept art, configuración, héroe y épico. A la derecha se muestran las correlaciones de estos términos con la documentación estudiada, lo que valida el material bibliográfico con los códigos investigativos y establece un vínculo sólido entre las fuentes teóricas y los

aspectos clave del diseño de personajes en videojuegos triple A. Si se desea ver con mayor claridad los gráficos se encuentran en los anexos.

Figura 5

Diagrama Sankey, análisis y codificación de términos de personajes importantes para la investigación.

3.9 Estudios y concepto configuración visual y digital

Según Castellanos y Rodríguez (2017), la configuración visual se refiere a un conjunto de características gráficas y visuales, incluidas tablas, gráficos y diagramas, que permiten la interpretación de datos dentro de un grupo social. Este conjunto de herramientas organiza, jerarquiza y sintetiza grandes volúmenes de información, siendo crucial para la definición de problemas y la búsqueda de soluciones.

Por su parte, Winckler (2017) plantea que la configuración visual es tanto un elemento perceptivo como una fuente de acción. Winckler subraya la importancia del diseño y la comunicación en la sociedad, destacando las diversas opciones de producción visual para una comunicación eficiente. Estas agrupaciones de códigos producen configuraciones visuales que facilitan la transmisión objetiva de información.

En esa línea, Martínez (2017) considera que la visualidad actúa como un dispositivo social que posibilita el conocimiento de la realidad humana. Según el autor, existe una clara dependencia entre el discurso, el actuar social, el texto y el contexto, siendo la gramática visual un elemento clave para la comunicación sintáctica y la representación social.

Meza (2018) también resalta la importancia de las imágenes como elementos fundamentales en la transmisión de información y la comunicación cotidiana, especialmente a través de medios digitales. Las imágenes no solo facilitan la comunicación visual, sino que también se interrelacionan con las tecnologías digitales, actuando como mediadoras en un flujo constante de información estandarizada. Este fenómeno ha generado un cambio en los hábitos y costumbres de las personas, quienes ahora consumen y transmiten información predominantemente visual.

Branda (2018) añade que la comunicación visual es consecuencia directa de lo que un sujeto piensa, entiende y representa mediante recursos gráficos. Este proceso cognitivo

permite al sujeto adaptarse a los estímulos visuales que recibe, lo que a su vez fortalece su capacidad de construir conocimiento a partir de ellos.

De acuerdo con Grynerg (2019), la configuración visual digital no solo responde al consumo de imágenes, sino que también se vincula directamente con la identidad y el proceso mental del consumidor. Los personajes de videojuegos, en este sentido, desempeñan un papel crucial al poseer una gran carga visual y simbólica, generando relaciones y patrones estéticos que configuran intenciones comunicativas.

Muñoz (2018) destaca que los estímulos visuales en los videojuegos reflejan un conjunto de imágenes utilizadas para representar una realidad colectiva. Los elementos visuales, como personajes, íconos y portadas, no son meramente estéticos, sino que forman parte de un proceso cognitivo y significativo que influye en la percepción del jugador, vinculándose con su estilo de vida y visión del mundo.

Las representaciones visuales en medios digitales, especialmente en los videojuegos, son interacciones sociales que implican un intercambio simbólico constante. Según Fumero (2019), aunque la creación visual se ha expandido, sigue operando dentro de códigos socialmente establecidos, lo que resalta la importancia tanto del aspecto técnico como de la avataridad del sujeto en la construcción de su percepción visual.

Como afirma Beltrán (2019), la cultura visual implica la redefinición de imágenes, sus significados y su relación con el conocimiento y los artefactos visuales. En las últimas décadas, los videojuegos han cobrado relevancia como medios de comunicación, estableciendo un vínculo claro entre sus entornos y personajes con las representaciones culturales contemporáneas (Vázquez, 2018).

En este sentido, la cultura visual aborda la percepción, construcción y deconstrucción de imágenes como formas culturales mediadas por pantallas digitales. Desde su origen en el siglo XVIII, estas imágenes han sido esenciales para expresar y modelar la forma en que los individuos piensan, viven y experimentan sus emociones (Daza et al., 2018).

Peralta y De Groot (2020) sostienen que las imágenes forman parte integral de la vida contemporánea, influyendo en la forma en que se perciben las realidades y significados dentro de la cultura visual. Así, es necesario alcanzar una visión teórico-práctica que permita comprender cómo los estímulos visuales en los medios digitales afectan la opinión del espectador y su configuración mental, así como su impacto en la organización de sus mundos de vida.

Las artes visuales y disciplinas como el diseño se nutren de esta cultura visual, que está estrechamente relacionada con patrones religiosos, políticos y morales (Páez & Muñoz, 2021). En el contexto de esta tesis, se resalta el valor visual de los personajes de videojuegos, que no solo son fundamentales para la narrativa, sino que también actúan como modelos simbólicos establecidos en diversas culturas. Ferrera (2020) añade que los personajes operan dentro de un esquema mítico y universal presente en todas las sociedades humanas.

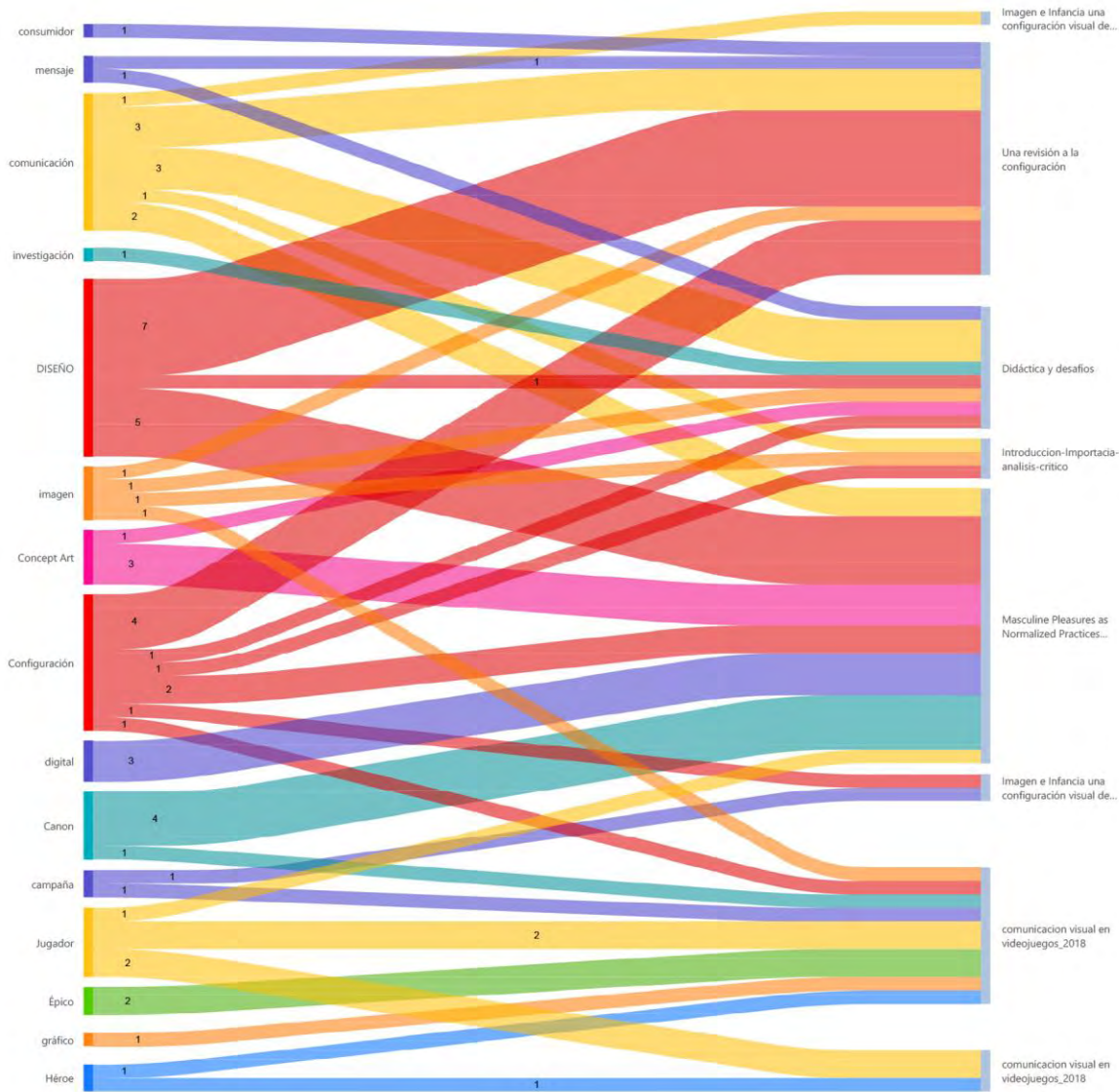
Finalmente, Branda (2018) concluye que la tradición visual implica prácticas simbólicas y rituales que, a lo largo de la historia, han permitido la comprensión del mundo mediante configuraciones visuales. Venegas (2020) añade que la transformación digital y visual impulsada por los videojuegos ha generado nuevas reflexiones sobre el impacto de estos géneros de imagen en la cultura visual contemporánea.

Por último, es relevante destacar que, según la revisión bibliográfica, en el campo del diseño no existen estudios teóricos profundos sobre el diseño de personajes en videojuegos Triple A. Esto subraya la necesidad de desarrollar nuevas investigaciones que vinculen lo intelectual y lo emocional en la experiencia del jugador/espectador, con el fin de analizar cómo se establece la configuración visual digital en este entorno específico.

En el diagrama de la Figura 7, la categoría principal se representa en el lado izquierdo, mientras que en el lado derecho se muestran los términos relacionados que surgieron de la documentación estudiada. Este diagrama valida el material bibliográfico al compararlo con los códigos investigativos establecidos. A través de esta comparación, se destacan las coincidencias encontradas en los documentos, particularmente en lo que

respecta a la configuración visual digital y otros términos relevantes para la investigación. Este proceso permite evidenciar la relación entre los conceptos clave y su impacto en el diseño de personajes en videojuegos triple A.

Figura 6
Diagrama Sankey, análisis y codificación de términos configuración visual importantes para la investigación.



Nota: elaboración propia a partir del software Atlas Ti 9®.

4 Capítulo 2 fundamentación teórica, marco teórico

El videojuego ha sido objeto de debate entre teóricos que no logran consensuar una definición precisa sobre su naturaleza. Algunos lo consideran un medio audiovisual, otros lo ven como arte, y otros más como un medio informático, debido a su capacidad altamente adaptable. Sin embargo, el éxito de los videojuegos radica en su potencial para generar una experiencia comunicativa, visual y estética que cautiva a los usuarios (Levis, 2013).

Los videojuegos triple A representan una nueva tipología dentro del mundo de los videojuegos, caracterizada por su alto presupuesto y calidad técnica. Estas producciones han dado lugar a un nuevo género que combina raíces sociales con un lenguaje visual sofisticado. Los personajes y avatares, tanto en 2D como en 3D, se adaptan a las demandas actuales, ofreciendo un refinamiento estético digital que abarca tantos objetos naturales como construcciones humanas (Cuadrado, 2007). Esta evolución hacia una mayor complejidad estética ha permitido que los videojuegos se posicionen como un medio culturalmente relevante.

En este apartado, se abordan conceptos y teorías que sustentan la presente tesis, transitando desde una visión general hacia un enfoque particular. Entre las teorías más relevantes se encuentra la perspectiva de la estética entendida como un fenómeno plural y abierto a cualquier forma de revolución artística. Como referencia central, se toma la obra del filósofo e historiador del arte Wladyslaw Tatarkiewicz (1977), quien sugiere que cualquier tipo de arte puede ser clasificado en múltiples géneros artísticos, sin exclusiones. Su enfoque se centra en una historia de los problemas estéticos, de sus conceptos y teorías, lo que permite una comprensión amplia de la estética aplicada a los videojuegos.

Siguiendo esta línea, Ernst Gombrich (1999) subraya la importancia de las imágenes como una demanda social en constante evolución. Según Gombrich, las imágenes desempeñan un papel fundamental en la comunicación humana, tanto a nivel social como individual, y reflejan el contexto histórico de las sociedades. Esta evolución visual es esencial para comprender el desarrollo de personajes y entornos en los videojuegos, donde

las imágenes no solo comunican ideas, sino que también generan una interacción estética entre el jugador y el entorno virtual.

Otro teórico clave en esta discusión es Lev Manovich (2005), quien introduce los conceptos de estética artificial y estética de la inteligencia artificial (IA). Manovich plantea que la revolución digital ha transformado profundamente las estructuras sociales mediante el consumo de imágenes digitales y la interacción con nuevos medios. Los videojuegos, como objetos culturales, son el resultado de estas nuevas herramientas tecnológicas, y ocupan un lugar central en la cultura contemporánea. Los entornos interactivos se han convertido en mediadores del conocimiento y la experiencia estética, lo que refuerza el impacto cultural de los videojuegos en la sociedad actual.

A partir de estos conceptos, es posible iniciar un análisis que valide la hipótesis de esta investigación. La estética digital y los medios visuales se conciben como agentes configuradores de clases e identidades visuales. En este contexto, los videojuegos Triple A y sus personajes se entrelazan con la cibercultura y la estética digital, creando un espacio propio en los entornos virtuales que también influye en el mundo físico. La cultura visual de los videojuegos responde a las necesidades sociales y culturales de su época, y sus personajes actúan como extensiones estéticas y comunicativas de las identidades digitales de los jugadores.

Los personajes de videojuegos, además, funcionan como una proyección de las características físicas y emocionales de los jugadores, permitiendo una interacción con mundos virtuales. Esta proyección no solo responde a la necesidad de expresión artística de los diseñadores, sino también a la construcción de identidades dentro de los grupos sociales, que utilizan a los personajes para comunicarse y relacionarse entre sí.

En segundo lugar, se introducen teóricos de segundo orden para complementar las propuestas mencionadas. Estos autores ofrecen perspectivas adicionales desde las humanidades, con un enfoque en lo visual, literario y semiótico. Entre ellos, destacan las ideas de Carl Gustav Jung sobre los arquetipos y el inconsciente colectivo (1970), que explican la recurrencia de ciertos personajes y figuras heroicas en los videojuegos.

Asimismo, Otto Rank (1981), en *El mito del nacimiento del héroe*, y Joseph Campbell (1959), en *El héroe de las mil caras*, aportan marcos teóricos sobre la narrativa heroica que también son aplicables al diseño de personajes.

Por su parte, las teorías de Vladímir Propp, en *Morfología del cuento* (1977), y de Jürgen Habermas, con su *Teoría de la acción comunicativa* (1981), ofrecen herramientas para analizar las estructuras narrativas y los procesos comunicativos que se entrelazan en los videojuegos. Estos autores permiten contextualizar el diseño de personajes dentro de un marco más amplio de representaciones culturales y sociales, donde el personaje se convierte en un mediador entre el jugador y la narrativa del videojuego.

Tabla 2*Teorías principales y teorías secundarias analizadas en el marco teórico*

Teorías principales y teorías secundarias analizadas en el marco teórico.	
<i>Fuentes principales marco teórico (de lo general a lo particular)</i>	
Autor	Teoría
Wladislaw Tatarkiewicz Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética (1997).	En cada etapa histórica las obras han resaltado una serie de valores diferentes, estos no son ni subjetivos ni relativos, son simplemente numerosos y no pueden reducirse a un patrón.
Wladyslaw Tatarkiewicz Historia de la estética I: La estética antigua (1987).	Historia de la estética como elemento derivado de la contemplación de objetos concretos.
Lev Manovich, El lenguaje de los nuevos medios (2005), El software toma el mando (2008), AI Aesthetics (2018), Artificial Aesthetics (2019).	Los nuevos medios, los objetos culturales desarrollados a través de las nuevas herramientas digitales en un contexto tecnológico, ocupan ya el espacio central de la cultura contemporánea.
Ernst Gombrich Los usos de las imágenes (1999).	Génesis, naturaleza e impacto social, incluso psicológico, de las obras visuales compresión expresión visual y la función significativa de la imagen en la sociedad.
<i>Fuentes secundarias marco teórico</i>	

Autor	Teoría
Carl Gustav Jung Los arquetipos y lo inconsciente colectivo (1970).	Arquetipos de personajes como simbología a seguir en todas las culturas.
Otto Rank El mito del nacimiento del héroe (1981).	Personaje como figura heroica o maligna, con una estereotipación reconocible en todas las culturas humanas.
Joseph Campbell El héroe de las mil caras (1959) El poder del mito (1991).	Personaje para la modernidad y la transformación como agente cultural y monómito universal.
Vladimir Propp Las raíces históricas del cuento (1987), Morfología del cuento (1977),	Estructura del cuento como elemento único de narración.
Jürgen Habermas Teoría de la acción comunicativa, I (1981).	Acción comunicativa, diálogo simbólico entre la comprensión mítica del mundo y la comprensión moderna del mundo.
Carmen Azuar Teoría del personaje literario (1987).	Personaje como eje central en la acción comunicativa de toda la literatura.

Jerome Bruner La fábrica de historias (2003).	Narración como construcción social, el personaje de las historias resuelve los conflictos sociales.
Ferdinand Saussure <i>Cours de linguistique générale</i> (1945).	La semiología se establece como el conjunto o sistema en el que cada elemento solo tiene un valor por las relaciones con el resto.
Charles Peirce La Ciencia de la Semiótica (1965).	Compone la estructura del signo como una relación en tres partes (relación triádica) donde se enlazan el intérprete, el objeto y el representamen, presentando al objeto como un mediador de signos.
Erwin Panofsky El significado de las artes visuales (1979)	El arte y las representaciones visuales están cargadas de simbología y por ende de contenidos semióticos, a su vez, son indicadores del talante psicológico de cada época.
Herbert Blumer El interaccionismo simbólico (1952).	Interaccionismo simbólico en las teorías organizacionales en la exploración de la relación individuo-organización y la construcción de la mente colectiva.

Nota: en esta tabla se muestra a manera de resumen las teorías expuestas en el marco teórico, cabe resaltar que de algunas solo se extrajeron elementos y postulados que se alinearan con el objeto de investigación, y no la totalidad de las mismas.

4.1 La estética como sentido plural de la imagen

La estética ha sido un concepto central en la reflexión humana desde sus primeros registros en la esfera académica y cultural. Debido a la naturaleza dinámica de la cultura, la estética requiere ser revisada y actualizada constantemente, ya que las variaciones en la sociedad implican una expansión del espectro de lo que se considera belleza, creatividad y arte. Estos conceptos ayudan a entender las producciones artísticas y su influencia en la comprensión del mundo contemporáneo.

Tatarkiewicz (1997) plantea que la historia de la estética no ha sido una simple transmisión inmutable de teorías de una generación a otra. Por el contrario, ha sido un proceso de construcción gradual que ha sufrido alteraciones y ampliaciones a lo largo del tiempo. Las comprensiones actuales de la belleza, el arte, la forma y la creatividad son el resultado de múltiples intentos sucesivos de abordarlas desde diferentes perspectivas y metodologías (Tatarkiewicz, 1997, p. 38).

El concepto de estética en esta investigación se aborda desde la tesis de Tatarkiewicz (1997), quien sintetiza sus nociones clave en torno a arte, belleza, forma, creatividad, mimesis y experiencia estética. El autor realiza un recorrido histórico de su evolución y desarrollo. Aunque existen otras propuestas conceptuales sobre la estética, esta investigación adopta los postulados de Tatarkiewicz debido a su capacidad para agrupar, definir y ejemplificar con argumentos sólidos las bases teóricas de este trabajo.

En el caso de los personajes de videojuegos triple A, que destacan por sus atributos visuales y estéticos, las nociones de Tatarkiewicz (1997) proporcionan un marco adecuado para examinar estos elementos. El autor argumenta que la estética, desde una revisión filosófica y artística, es pluralista y multifacética. Una obra de arte, en su concepción, puede ser una reproducción de objetos o formas, o una expresión experimental cuyo propósito es deleitar, emocionar y conmocionar. En este proceso intervienen conceptos como la belleza, la verdad, la teoría, la creatividad, la lógica y la ética, todos considerados fundamentales en la creación humana. Dada su naturaleza cambiante, la estética nunca

puede estar completamente definida, ya que evoluciona con los cambios sociales y culturales.

Tatarkiewicz (1997) también sugiere que la mente humana actúa como un codificador y decodificador, organizando fenómenos similares en grupos o clases según el lenguaje de la lógica. Estas agrupaciones pueden ser grandes o pequeñas, dependiendo de las propiedades de los fenómenos que los integran. El autor propone una escala inicial que utiliza el esteta: la clase de objetos físicos, como la arquitectura o la pintura, que son las más sencillas de categorizar (Tatarkiewicz, 1997).

Además, en la estética se consideran clases de fenómenos psíquicos. El esteta no solo se interesa en las obras que producen placer, sino también en la naturaleza del placer mismo. Asimismo, no se limita a obras espaciales, como la pintura o la arquitectura, sino que también explora formas artísticas como el baile o la música, que se despliegan en el tiempo. De este modo, no solo trabaja con clases de objetos, sino también con clases de procesos y actividades que dependen tanto del artista como del receptor.

Tatarkiewicz (1997) también subraya que la estética implica clases de facultades o habilidades, tanto del artista como del espectador. Para los antiguos, el arte era considerado una destreza, y las clases de artes estaban directamente relacionadas con estas habilidades técnicas.

El análisis estético, según el autor, implica la descomposición de las obras en componentes y estructuras. Estas son organizadas en clases de elementos y sistemas abstractos que permiten al esteta estudiar las configuraciones estéticas. Dentro de este enfoque, la estética se convierte en un campo normativo que también facilita la comprensión de los fenómenos psicológicos, sociales e históricos.

En línea con estas ideas, González (2018) observa que la creación de personajes en videojuegos está cargada de significados simbólicos y visuales que apuntan a la creación de un contexto estético específico. Los personajes no solo son productos de desarrollo

visual, sino que también generan una experiencia estética que involucra al jugador en un proceso de recepción y participación estética.

Tatarkiewicz (1987), en su obra *Historia de la Estética Antigua*, refuerza esta idea al señalar que la búsqueda de la belleza ha estado vinculada al contexto cultural y social en cada momento de la historia. En este sentido, la estética ha servido como una herramienta para analizar fenómenos psicológicos y sociales, lo que permite leer la psique social de cada época. Al igual que las antiguas esculturas o murales reflejaban el comportamiento social de su tiempo, los personajes digitales de los videojuegos contemporáneos son una manifestación de la evolución estética en el ámbito digital.

La estética digital en los videojuegos, al igual que el arte en tiempos antiguos, actúa como un lenguaje visual que refleja y modela los valores y las emociones sociales. Los personajes digitales no solo tienen un papel narrativo, sino que también funcionan como mediadores estéticos que conectan las emociones del jugador con el entorno virtual. En este contexto, el arte visual de los videojuegos no solo busca el entretenimiento, sino que también persigue la belleza y la verdad en una representación contemporánea del conocimiento estético y social.

Figura 7

Atlas Farnesio, Atlas God of War.



Nota: imágenes, kokita-eire-historia del arte y Santamonica Studio, Una vez más puede suceder que las artes mayores estén siendo pensadas desde las menores. El arte escultórico, en este caso desde el videojuego.

El diseño de personajes en videojuegos triple A posee una serie de atributos que lo sitúan en un contexto comparable al de la producción artística. Es fundamental examinar, a partir de las teorías estéticas, cómo estos elementos visuales y narrativos se relacionan con el arte y la creatividad, permitiendo que los personajes se conviertan en manifestaciones culturales significativas. En este sentido, se toman como base las seis ideas principales que propone Tatarkiewicz (1997) en torno a la estética: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis y experiencia estética.

El arte ha sido considerado tradicionalmente como una disciplina regida por reglas, y en el contexto de la antigua Grecia, el arte estaba vinculado al hacer artesanal. Los artistas eran vistos como artesanos, mientras que los poetas eran considerados filósofos y disfrutaban de mayor prestigio (Tatarkiewicz, 1997). Hoy en día, el arte trasciende esta visión artesanal y se ha expandido a nuevos territorios, incluidos los videojuegos, donde los personajes se desarrollan bajo los mismos principios estéticos que las obras clásicas.

La belleza es un concepto complejo que ha sido interpretado de diversas formas a lo largo de la historia. Según Tatarkiewicz (1980), existen dos nociones históricas clave de la belleza: una que la restringe a una concepción puramente estética y otra que la relaciona con lo percibido visualmente. En el contexto de los videojuegos triple A, la belleza se manifiesta a través de la sofisticación visual de los personajes, quienes deben resonar con las expectativas estéticas de los jugadores.

En cuanto a la forma, Tatarkiewicz (1987) identifica cinco elementos que la configuran:

La relación entre los elementos y el todo al que pertenecen.
Una noción centrada en la poesía, donde la forma está conectada al contenido y significado.

Una noción mixta que combina los dos enfoques anteriores y que se aplica con mayor precisión a las artes visuales.

La entelegía aristotélica, que concibe la forma como la esencia de las cosas.
La perspectiva kantiana, que ve la forma como un elemento a priori del conocimiento estético.

La creatividad, que inicialmente fue concebida en términos teológicos como un atributo divino, ha evolucionado para abarcar el proceso humano de creación artística. Esta capacidad creativa se aplica ahora tanto al arte tradicional como a la creación de personajes en videojuegos, donde los desarrolladores son capaces de generar productos visuales que reflejan mundos imaginarios y emociones humanas.

La mimesis, entendida como la imitación de la realidad, ha sido un principio fundamental en la cultura artística europea durante siglos. En los videojuegos triple A, este concepto se traduce en la creación de personajes que imitan o emulan aspectos de la naturaleza humana, permitiendo a los jugadores experimentar mundos virtuales que reflejan y reinterpretan la realidad. En este sentido, el concepto de biomimética, que emula la naturaleza en el diseño, es clave para el desarrollo de personajes complejos.

Finalmente, la experiencia estética es uno de los conceptos más sólidos en la teoría de Tatarkiewicz (1997), ya que se refiere a la forma empírica en que percibimos la belleza a través de los sentidos. Esta experiencia es especialmente relevante en los videojuegos, donde la inmersión del jugador está profundamente ligada a la estética visual de los personajes y del entorno. Los personajes se convierten así en manifestaciones de abstracciones mentales que encarnan valores culturales y sociales.

En resumen, la estética aplicada a los personajes de videojuegos triple A abarca una serie de configuraciones visuales que determinan su relevancia en el contexto cultural. Estos personajes son, en esencia, creaciones artísticas cuyo objetivo es provocar el deleite estético, generar nuevas percepciones y producir ideas que reflejan las corrientes culturales contemporáneas. Los juicios estéticos que emergen de la interacción entre los jugadores y los personajes se ajustan a las sensibilidades de la época, determinando el éxito de estos personajes como mediadores culturales.

4.2 El uso de las imágenes y las representaciones sociales

El arte, a lo largo de la historia, ha jugado un papel central no solo como una manifestación visual y estética, sino también como un mecanismo para atender las demandas sociales, políticas y culturales de las sociedades. Desde esta perspectiva, el autor Ernst Gombrich (1999) destaca la capacidad de las imágenes para construir y reflejar las sensibilidades sociales de cada época, teniendo un impacto significativo en la psique colectiva.

Gombrich afirma que las imágenes son representaciones de las sensibilidades que las sociedades permiten o prohíben, y que el arte y la ciencia están intrínsecamente vinculados por la evolución de esquemas sociales. Según Gombrich, cada artista hereda un conjunto de esquemas y técnicas que les sirven como punto de partida para crear nuevas obras. A través de un proceso de prueba y error, el arte se convierte en una disciplina que, al igual que la ciencia, busca entender y organizar el caos de la realidad.

En este contexto, las imágenes no solo tienen un valor ornamental o estético, sino que también funcionan como canales de comunicación simbólica. Gombrich (1999) sugiere que el arte, al igual que la ciencia, es un reflejo de la potencialidad comunicativa de cada época, donde las tradiciones, los rituales y los gestos juegan un papel crucial en la configuración de significados. Los personajes de los videojuegos triple A se inscriben en esta tradición, actuando como mediadores de valores sociales a través de su representación visual.

Una de las ideas más importantes que plantea Gombrich es que el arte tiene el poder de diagnosticar y modelar una época, influyendo en la forma en que las sociedades se ven a sí mismas. En el caso de los videojuegos, los personajes actúan como iconos visuales que no solo responden a las expectativas estéticas del jugador, sino que también reflejan las dinámicas sociales y culturales de su tiempo.

En su análisis de la pintura religiosa en las iglesias italianas del siglo XVI, Gombrich señala que las imágenes cumplían un papel educativo y simbólico para la población analfabeta. De manera similar, los personajes de videojuegos hoy en día cumplen una función de transmisión y comunicación simbólica, donde los jugadores interpretan los significados estéticos de los personajes en relación con sus propios contextos culturales.

Por último, Gombrich (1999) destaca la importancia de la simplicidad del lenguaje gráfico, que permite a las imágenes comunicar ideas complejas de manera accesible. En el caso de los videojuegos, esta simplicidad es clave para que los personajes se conviertan en vehículos de identificación y empatía con el jugador, generando una conexión emocional que es esencial para la experiencia estética.

4.3 La estética artificial y la estética de la IA

En el marco de la estética como sentido plural, previamente discutido, se plantea que la estética es una experiencia sensible que transforma el acto contemplativo del espectador. En este contexto, la estética artificial o estética digital surge como un concepto que se

encuentra en constante evolución, producto de la interacción de diversos medios y técnicas. Esta estética se reinventa mediante un proceso de prueba y error, generando clases y configuraciones visuales que dependen de su uso en cada contexto.

Lev Manovich (2008), en su obra *La estética de la hibridación*, explora cómo la estética digital varía de un producto a otro o de un diseñador a otro, pero todos comparten una lógica común: la aparición simultánea de múltiples medios en un mismo espacio visual. Según el autor, la co-presencia de estos medios, ya sea a través de la superposición abierta o la mezcla perfecta, es lo que define esta estética híbrida. Esta convergencia crea un lenguaje visual en el que los desarrollos informáticos y mediáticos se encuentran, dando lugar a un nuevo tipo de representación visual.

Manovich (2005) destaca que esta estética híbrida es el resultado de la intersección entre dos desarrollos tecnológicos: la informática y los medios de almacenamiento de imágenes, sonido y textos. El proceso de hibridación comenzó cuando la informática se unió al almacenamiento de datos a través de dispositivos como placas fotográficas, películas y discos. Esta convergencia mediática ha transformado la manera en que se crean imágenes y narrativas visuales, tanto en el cine como en los videojuegos.

Un ejemplo claro de esta convergencia es el uso del llamado “fondo digital”, es decir, la pantalla verde, que permite la composición de actores reales con escenarios generados por computadora. Este recurso ha sido fundamental en producciones cinematográficas como *The Matrix* (1999) de los hermanos Wachowski, *Immortal* (2004) de Enki Bilal, *Sin City* (2005) y *The Spirit* (2008) de Robert Rodríguez, *300* (2007) y *Watchmen* (2009) de Zack Snyder, *Avatar* (2009) de James Cameron, *Alice in Wonderland* (2010) de Tim Burton, y *Hugo* (2011) de Martin Scorsese.

Según Manovich (2008), estas películas ejemplifican la práctica de utilizar grandes segmentos de grabaciones en fondo digital para componer las escenas, fusionando actores en vivo con entornos virtuales generados por computadora. Esta técnica, que combina elementos visuales propios de los videojuegos con dinámicas de cámara subjetiva, ha

revolucionado tanto el cine como los videojuegos, convirtiendo la estética digital en una parte integral de ambos medios.

En el caso de los videojuegos triple A, esta estética híbrida también está presente en el diseño de personajes y entornos. Los personajes de estos videojuegos son el resultado de la combinación de elementos visuales y dinámicas interactivas que permiten a los jugadores experimentar mundos ficticios inmersivos, en los cuales los límites entre la realidad y la ficción se desdibujan, creando nuevas formas de expresión visual. Los personajes, como parte de este lenguaje visual híbrido, se convierten en mediadores culturales y vehículos estéticos que permiten la interacción entre el jugador y el mundo digital.

Figura 8

Película y videojuego Immortal



Nota: en la parte superior, el filme Immortal de Enki Bilal (2004), en la parte inferior, Nikopol Secress of Immortals (2008), Nikopol es un juego de aventuras de ciencia ficción en primera persona. Se muestra como la estética de la película, el cómic y el videojuego son retroalimentadas unas de otras.

4.4 El lenguaje de los nuevos medios

La estética digital surge como resultado de la convergencia de medios y de las diversas clases estéticas y gráficas. En este contexto, los personajes de videojuegos a menudo se convierten en las representaciones más memorables de esta hibridación visual.

Según Lev Manovich (2018), en su libro *La Estética de la IA*, la visión original de la inteligencia artificial (IA) era la automatización de la cognición. Sin embargo, hoy en día, la IA desempeña un papel fundamental en la cultura contemporánea, influyendo en las elecciones, comportamientos e imaginaciones de las personas. Por ejemplo, se utiliza para recomendar fotografías, videos, música y otros medios, así como para sugerir personas a seguir en redes sociales, embellecer automáticamente selfies y editar fotos para cumplir con las normas de calidad fotográfica. Además, la IA es capaz de generar y controlar personajes en videojuegos, lo que ha creado un universo de posibilidades gráficas donde los desarrolladores componen las primeras partes del diseño, el usuario complementa y la IA reproduce mediante múltiples combinaciones.

Derivado de los usos generales de la IA, como la traducción automática, la lectura de textos y los algoritmos que sugieren productos, esta tecnología juega un papel cada vez más importante en nuestras vidas y comportamientos culturales. La IA automatiza los procesos de creación y elección estética, generando combinaciones y configuraciones visuales entre el ser humano y la máquina (Manovich, 2019).

Manovich (2018) destaca varios elementos que evidencian cómo la estética comienza a hibridarse entre las opciones de software y las preferencias sociales, alimentadas por los mercados y las tendencias:

Los servicios de intercambio de imágenes y los mercados utilizan la IA para predecir el contenido de las imágenes y asignarles palabras clave.

La pantalla "Explorar" de Instagram recomienda imágenes y videos a cada usuario en función de una combinación de factores, no solo de lo que el usuario ha gustado en el pasado.

Yelp selecciona automáticamente las mejores fotos para ilustrar los negocios listados.

La app Roll de EyeEm puntúa automáticamente la calidad estética de las fotos de los usuarios, mientras que el mercado de imágenes EyeEm asigna esa puntuación a las fotos enviadas.

Huawei organizó un concurso de fotografía donde las fotos enviadas fueron juzgadas por la IA, la cual fue entrenada con 4,000,000 de imágenes tomadas por fotógrafos profesionales y editores de imágenes, otorgando a cada foto una puntuación basada en parámetros como enfoque, temblor, desviación, color y composición (Manovich, 2019).

En cuanto a la creación y edición de nuevos contenidos, se observa que:

1. Las aplicaciones de fotografía pueden modificar automáticamente las fotos capturadas según los estándares de "buena fotografía".

2. Otras aplicaciones "embellecen" selfies y retratos. La amplia gama de capacidades de Tencent, una empresa china líder en tecnología, demuestra las numerosas modificaciones automáticas disponibles, tales como dermoabrasión, blanqueamiento de la piel, agrandamiento de los ojos, adelgazamiento de la cara, eliminación del acné, adición de párpados, y reconocimiento del color de la piel.

3. Photoshop 9.1 utiliza la IA en su función de "selección de sujetos" para identificar automáticamente objetos en un fondo.

4. Las cámaras de los teléfonos analizan la disposición tridimensional de una escena y difuminan los fondos en retratos y selfies.

5. La cámara del teléfono Huawei Mate 10 (lanzado en octubre de 2017) utiliza IA para analizar lo que ve, clasificándolo en un tipo de escena y ajustando los parámetros para capturarla, incluso antes de que el usuario decida tomar la foto.

Una tendencia importante observada en los ejemplos anteriores es el movimiento hacia la automatización gradual (semi o total) de las decisiones estéticas, a través de motores de recomendación que sugieren lo que se debería ver, escuchar, leer, escribir o vestir. También incluye dispositivos y servicios que ajustan automáticamente la estética de los medios capturados para alinearse con criterios específicos, como software que evalúa la calidad estética de las fotos. Esta evolución plantea interrogantes sobre el futuro de la cultura: ¿Conduce esta automatización a una disminución de la diversidad estética con el tiempo, o hay nuevas fuerzas que pueden contrarrestar esto, aumentando la diversidad y la continua mutación de la estética digital? (Manovich, 2012).

A partir de lo anterior, actualmente nos enfrentamos a un fenómeno de masas que rompe los límites de la creación. En el contexto de una nueva sociedad digitalizada, aspectos como la configuración visual digital, las dinámicas de las implicaciones sociales cambiantes y la mimesis entre lo natural, lo computacional y lo humano, establecen un cambio de paradigma que desdibuja la percepción de la construcción social.

¿Qué es la estética en un nuevo medio? Manovich y Arielli (2019) sugieren reflexionar sobre las múltiples decisiones estéticas que tomamos en nuestra vida cotidiana, como elegir y combinar ropa, fotos, peinados, maquillaje, lugares a visitar, objetos a comprar, música, etc. En todos estos ejemplos, la estética se refiere a experiencias placenteras mediadas por los sentidos. El término también puede incluir conceptos como el estilo y los juicios estéticos que evalúan el valor de una obra de arte, aunque la relación entre estética y arte se ha convertido en objeto de debate en la contemporaneidad. También tomamos decisiones estéticas cotidianas al crear gráficos, capturar y editar fotos y videos, dibujar imágenes y diseñar espacios y edificios. La estética abarca tanto los objetos y experiencias naturales como los creados por el ser humano (Manovich & Arielli, 2019).

De este modo, los autores incluidos en este marco teórico comienzan a establecer una relación clara en la estética como experiencia significativa en la construcción de mundos y conocimiento. Aunque existen clases, configuraciones y agrupaciones, las continuas mutaciones seguirán propiciando un nuevo campo de estudio y diferentes corrientes artísticas que estructuran lo social.

Como elemento final, Manovich y Arielli (2019) concluyen que el encuentro entre la IA y la estética es crucial, dado que la estética se considera un ámbito esencialmente humano. Su dificultad y complejidad han parecido durante mucho tiempo insusceptibles de ser reducidas por algoritmos. El arte, la estética y la creatividad son la cúspide de las capacidades humanas, lo que convierte a la IA en un instrumento para avances aparentemente imparables. Las reproducciones y obras generadas por inteligencia artificial podrían considerarse como manierismos computacionales, ya que el objeto digital es cultura, fruto del desarrollo humano que lo conceptualizó inicialmente, no de la IA que lo produjo a partir de dicho concepto humano.

4.5 Personaje y apuntes psicológicos

El punto central de esta tesis es el personaje de videojuego Triple A. Dado que hasta la fecha no existe en lo investigado en esta tesis una estructura académica consolidada ni se ha encontrado una referencia significativa de material bibliográfico en los diferentes repositorios y bibliotecas virtuales sobre este tema, se procede a elaborar una serie de citas basadas en estudios fundados en la historia y la psicología. Estas citas proporcionarán una visión más amplia que vincule el personaje al objeto de estudio.

La primera aproximación al perfil psicológico de un personaje se remonta a la antigua Roma en documentos conocidos como Cartas a Ático (Cicerón, 45 a.C.), donde Ático expresa la definición de un personaje político e inserta la noción de un perfil psicológico que debe tener un modelo político-social. Esta obra compila un tratado de técnicas, discursos y comportamientos que debe poseer un político en la corte de Roma. Además, el corpus de cartas que Cicerón envió o recibió a lo largo de su vida representa una recapitulación de tratados que integran un testimonio de la Roma del antiguo régimen republicano.

Estas cartas ofrecen un resumen personal de Cicerón, reflejando el complejo mundo de un personaje en la vida romana, incluyendo aspectos psicológicos, personales, sociales, económicos y, por supuesto, políticos:

“Así yo, manteniendo mi sistema y mi línea de conducta, protejo como puedo aquella concordia que yo mismo he cimentado. Más como esas cosas son tan endebles, me fortifico una vía segura, según espero, para conservar mi influencia; no puedo explicártela plenamente por carta; sin embargo, te la apuntaré con un pequeño indicio: gozo de gran intimidad con Pompeyo. Veo lo que vas a decir; tomaré las precauciones que haya que tomar, y en otra ocasión te escribiré más sobre mis planes para conseguir influencia política” (Cicerón, 45 a.C., p. 55).

Estos documentos son una muestra de la importancia de un modelo de personaje que puede establecer normas y bases en la construcción social, un elemento que se

comienza a ubicar en la psique humana. Los comportamientos y vínculos que se anudan con el concepto psicológico de arquetipos se definen en función de las relaciones y transformaciones en contextos sociales.

Es fundamental establecer la relación con el concepto de arquetipo como un elemento preestablecido en el pensamiento colectivo sobre diferentes roles como personajes. Carl Gustav Jung (1970) argumenta que, en la sociedad, el arquetipo se presenta como una fórmula ya no inconsciente, sino como un modelo transmitido por la tradición y un canon a seguir, constituyendo patrones, imágenes y símbolos repetidos que son una expresión típica de contenidos colectivos. A su vez, estos modelos se fundamentan en personajes mitológicos y de leyendas.

Otto Rank (1981) añade que el personaje se presenta como una figura heroica o maligna, con una estereotipación reconocible en todas las culturas humanas. El personaje exhibe una sorprendente similitud y correspondencia exacta entre cada civilización, separadas geográfica y temporalmente. Esto implica que la mente humana necesita una conciencia unánime de pensamientos elementales donde se personifican los procesos de la naturaleza. Rank (1981) sostiene que los personajes estimulan no solo la imaginación de la cultura donde se gesta el mito; cada personaje memorable, especialmente el héroe, atraviesa un arduo ciclo de formación. Cada cultura parece estar conectada por una figura de autorrealización, donde las acciones de los personajes determinan el rol que ocupan. Ejemplos incluyen las historias de Gilgamesh, Moisés, Perseo, Edipo y el Rey Sargón, quienes enfrentaron peligros antes de nacer a causa de un tirano gobernante o de sus propios padres.

La historia del arte y las narrativas expuestas en capítulos anteriores demuestran que las sociedades se construyen con base en íconos, gráficos y modelos psicológicos autoidealizados que sustentan su existencia; los personajes son fundamentales para este propósito. Además, en muchas culturas, los personajes aparecen como artífices de la cosmogonía (Rank, 1976). Joseph Campbell (1991), en su libro *El poder del mito*, subraya la importancia del personaje en la modernidad y la transformación que representa como agente cultural: el personaje tiene el poder de transformar una especie de conciencia en

otra. Al comprender un relato, las personas comienzan a pensar de manera diferente. El cambio que sufre el personaje alude a las introspecciones psicológicas del ser humano innato y real. Esta mutación no radica en la apariencia, sino en un cambio significativo en su vida, lo que induce a una nueva forma de pensar.

Para Campbell (1959), la representación de personajes constituye un instrumento fundamental para la transferencia del énfasis del mundo externo al interno, del macrocosmos al microcosmos, un alejamiento de las desesperaciones hacia la paz. Se presenta la figura del héroe primordial y del héroe humano, quien lucha y persiste a pesar de la adversidad. El héroe mitológico se convierte en el campeón no solo de lo que se ha logrado, sino también de lo que está por hacer y de la construcción de su propia identidad.

En el contexto de esta tesis, se puede considerar que el anterior párrafo es una metáfora de cómo los personajes actúan en la conciencia social a nivel psicológico. Esta propuesta sugiere que el personaje se constituye como un fenómeno cultural que se relaciona con la acción performativa de la sociedad. Esto se ejemplifica con el primitivo que, al observar la salida y puesta del sol, no se conforma con un hecho observable; debe existir un acontecimiento psíquico donde ese hecho represente un personaje, ya sea un dios o un héroe (Jung, 1970).

4.6 Personaje y apuntes de lingüística y literaria

El análisis del personaje de videojuego triple A requiere un enfoque multidisciplinar que incorpore perspectivas narrativas y psicológicas. Dado que hasta la fecha no se ha encontrado material bibliográfico específico sobre este tema, se utilizan citas basadas en estudios históricos y psicológicos para ampliar la visión del objeto de estudio.

Vladímir Propp (1977) aborda la narrativa desde una perspectiva morfológica, estableciendo que las historias, especialmente los cuentos populares, presentan un conjunto de características y funciones constantes que pueden trasladarse de una narrativa a otra sin cambios significativos. Propp identificó 31 funciones posibles, y aunque no todas serán

relevantes para esta tesis, es clave comprender cómo los personajes, por diferentes que sean, tienden a cumplir roles similares en todas las historias. Para Propp, los personajes desarrollan acciones universales que reflejan patrones culturales y sociales comunes.

Entre las ideas fundamentales de Propp, destacan:

Funciones constantes de los personajes: Las acciones realizadas por los personajes en la narrativa son fundamentales, independientemente de su identidad o apariencia.

Límite de funciones: los cuentos poseen un número limitado de funciones, con estructuras específicas y reglas predefinidas que guían el relato.

Sucesión idéntica de funciones: la estructura narrativa sigue un orden específico; por ejemplo, una victoria solo puede ocurrir después de un combate.

Estructura unificada: Todos los cuentos mantienen una estructura coherente, lo cual permite un análisis sistemático de la narrativa.

En este sentido, la teoría de Propp ofrece un marco para entender al personaje de videojuego como un modelo universal que refleja patrones sociales y culturales. Propp (1987) también resalta que los personajes en los cuentos populares actúan como representaciones estereotipadas que reflejan valores sociales, políticos y culturales. Esta estereotipación proporciona un modelo para comprender las estructuras sociales a través de la interacción de los personajes.

Desde una perspectiva comunicativa, Jürgen Habermas (1981), en su Teoría de la acción comunicativa, plantea que el mundo se comprende a través de la naturaleza (contexto objetivo), la historia (contexto subjetivo) y la sociedad (contexto intersubjetivo), todo ello mediado por la razón. Habermas sugiere que la acción comunicativa se fundamenta en la interacción social, donde se establece un diálogo entre la comprensión mítica y la moderna del mundo. La intersubjetividad emerge de la combinación de la objetividad y la subjetividad, estructurando la vida social y cultural.

La acción comunicativa también se refleja en la creación de personajes, quienes actúan como transmisores de modelos de socialización. A través del diseño de personajes, los individuos y los grupos pueden adoptar orientaciones racionales de acción, influenciados por los contextos narrativos, lingüísticos y literarios (Habermas, 1981).

Desde una perspectiva literaria, Azuar Carmen (1987) sostiene que los personajes son esenciales en cualquier relato, actuando como el núcleo que da vida a las narrativas. La aparición de personajes es el elemento que permite a las historias cobrar relevancia, más allá de los estilos formales o del medio en el que se desarrollan. Este enfoque resalta la importancia del personaje como figura central en la construcción narrativa y su función en la interacción social.

El análisis de los personajes, ya sea en cuentos tradicionales o videojuegos modernos, revela una correlación entre los relatos narrativos y los procesos sociales, lo que sugiere que los personajes desempeñan un papel clave en la modelación de la interacción social. Esta tesis busca explorar los cambios, transformaciones e indicios en el orden social y cultural que podrían surgir a partir de un análisis profundo del diseño de personajes como figuras de representación social.

En cuanto a la creación de personajes y su vinculación con la cultura, Bruner (2003) argumenta que la narrativa tiene un papel crucial en la construcción de la realidad social. Aunque las historias y los personajes puedan parecer ficticios, siempre se basan en una realidad argumentada y comprensible. Bruner explica que los personajes deben poseer expectativas reconocibles sobre el mundo, lo que les otorga una identidad propia dentro de la narrativa (Bruner, 2003).

Bruner también sostiene que la narrativa es la forma privilegiada del ser humano para construir su identidad. Los personajes y sus acciones proponen convenciones para resolver conflictos, desequilibrios y desafíos que surgen en la vida humana. Además, las narrativas permiten la identificación cultural y personal, ya que cada persona puede encontrar en su mundo cultural modelos y estereotipos con los que identificarse (Bruner, 2003).

Un acercamiento al desenlace, la creación de personajes no solo se limita al ámbito de la ficción, sino que también tiene un impacto profundo en la construcción social y cultural. A través de su diseño y desarrollo, los personajes en videojuegos Triple A se configuran como figuras de interacción social, reflejando y modelando la realidad en la que los jugadores se sumergen.

4.7 Apuntes de lingüística semiótica

La semiótica, definida por Ferdinand de Saussure como “la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social” (Saussure, 1945, p. 21), y por Charles S. Peirce bajo el nombre de semiótica, ha sido clave para el análisis de la comunicación visual. Saussure (1945) establece que la semiología comprende un sistema en el que cada elemento tiene valor solo en relación con los demás. Esto alude a la distinción entre lengua (código social) y habla (utilización individual). Saussure también plantea que el signo es un concepto en el que el oyente construye un sentido colectivo, basado en convenciones sociales, formando la relación entre el significante y el significado.

Por otro lado, Peirce (1965) estructura el signo como una relación triádica que incluye al intérprete, el objeto y el representamen. Este enfoque resalta la complejidad dinámica de los signos en la interpretación de la realidad. A través del proceso de semiosis, se entiende el mundo por medio de los signos, donde el objeto no es representado en su totalidad, sino desde ciertos aspectos parciales.

En el contexto del diseño de personajes, los personajes de videojuegos se conciben como signos complejos dentro de un sistema semiótico, cargados de atributos visuales y simbólicos que los dotan de un poder social. Siguiendo esta línea, Panofsky (1979) enfatiza que el arte y las representaciones visuales están llenas de simbología, convirtiéndose en indicadores de la psicología social de cada época. A través de su método iconográfico, Panofsky analiza cómo los códigos visuales configuran una estructura de significados que responden a las necesidades culturales de su tiempo.

Warburg (1932) sostiene que el arte es más que una estética pasiva; es una manifestación de la psicología social y el contexto histórico. El arte tiene una potente conexión con la realidad social, y las imágenes y símbolos que se crean reflejan el conocimiento de las culturas en las que se gestan. La correspondencia entre las fuentes textuales históricas y las obras visuales otorga una profundidad semántica a las representaciones culturales.

Warburg también señala que las representaciones culturales, visuales y estéticas son un campo arqueológico de conocimiento. Aunque el método iconológico plantea limitaciones interpretativas, Panofsky propone una clasificación que incluye niveles preiconográficos (lo que se ve), iconográficos (lo que significa lo visto) e iconológicos (el significado histórico y social de la representación).

La relación entre el símbolo y la configuración visual en la obra artística se estructura en términos de códigos semióticos. Blumer (1952) introduce el concepto de interaccionismo simbólico, que sostiene que el significado de los símbolos es socialmente construido y compartido. Los símbolos se integran en la vida cotidiana y en la construcción de la identidad social, siendo resultado de acuerdos entre la sociedad sobre su significado y relevancia.

Desde esta perspectiva, el personaje de videojuego triple A se entiende como una construcción visual y simbólica que refleja tanto valores culturales como psicológicos. El personaje se convierte en un signo de identidad que, al igual que los íconos mitológicos, permite a los jugadores interactuar con mundos simbólicos y narrativos.

White (1967) afirma que los seres humanos son animales simbolizantes, lo que subraya el rol de los símbolos en el arte y la literatura. Los personajes de videojuegos, al igual que los mitos antiguos, son íconos modernos que participan en la configuración de identidades culturales. En este sentido, la antropología visual señala que las representaciones visuales, desde las pinturas rupestres hasta los personajes de videojuegos, se construyen con un mismo objetivo: la búsqueda de identidad (Irujo & Prieto, 2005).

Finalmente, Peirce clasifica los signos en icono, símbolo e índice. Aplicando esta teoría al diseño de personajes de videojuegos, el personaje actúa como un símbolo visual con un valor cultural que puede ser analizado desde su concepción gráfica. Los personajes de videojuegos, al igual que las figuras mitológicas o literarias, son productos de su tiempo, cargados de significado simbólico que interactúan con los jugadores y refuerzan narrativas sociales.

La teoría del juego en la sociedad humana y la lúdica

El estudio de los videojuegos ha generado discusiones teóricas profundas desde los años 80, cuando autores como Sutton-Smith y diseñadores como Chris Crawford comenzaron a definir su naturaleza. Crawford, en su obra de 1984, clasifica los videojuegos dentro de los cinco grandes grupos de juegos, lo que representa uno de los primeros intentos de categorizar este medio emergente (Sánchez, 2012). Desde entonces, la teoría relacionada con el juego ha avanzado no solo como una forma de interacción tecnológica y ludonarrativa, sino también como un elemento esencial de la lúdica social.

Binmore (1994) plantea que el juego es un acto relacional en el que los individuos establecen nexos mediante la interacción. En su obra, argumenta que, aunque muchas veces los juegos y las reglas que los acompañan pueden ser imperceptibles, estas reglas están arraigadas en toda la estructura social. Los ejemplos de esto abarcan desde la conducción vehicular, en la cual los conductores siguen reglas implícitas, hasta las complejas decisiones sociales que ocurren en todas las esferas de la vida. Según Binmore, todas las ciencias sociales pueden considerarse como subdisciplinas de la teoría de juegos, dado que las decisiones de los individuos suelen regirse por una lógica racional que puede modelarse como un juego (García, 2012).

Este enfoque sugiere que todas las interacciones humanas pueden catalogarse como un juego estructurado sobre la toma de decisiones. Schiller (1981), por su parte, argumenta que el juego tiene un papel central en la cultura del ocio y lo sitúa como un eje clave para entender la relación entre arte y juego. Schiller sostiene que el arte y el juego, en su dimensión estructural, se conectan a través de la estética, aunque destaca que, en su

esencia, el juego no necesariamente requiere estética, pero los jugadores sí (Schiller, 1981). Esta reflexión plantea la idea de que el arte puede ser una forma de juego, lo que crea un puente entre lo lúdico y lo visualmente atractivo.

Es en este punto donde se introduce una importante discusión: ¿Son los videojuegos una nueva forma de arte? Según Sánchez (2012), los videojuegos han sido definidos de múltiples maneras, desde ergódicos (orientados al trabajo) hasta lúdicos (enfocados en el juego), y se les ha considerado como narraciones, simulaciones, performances o remediaciones (el paso de un medio a otro). Además, se les ha vinculado con la educación, la psicología del comportamiento, la interacción social, y, por supuesto, como herramientas de entretenimiento.

El campo emergente de la teoría del juego constituye un punto de convergencia para múltiples enfoques que abarcan disciplinas como la teoría del cine, la semiótica, la teoría del performance, los estudios del juego, la teoría literaria, la informática, la interactividad, el posmodernismo, la ludología, la narratología, la estética y la teoría del arte, entre otras (Wolf & Perron, 2005). Estas perspectivas muestran la amplitud del juego como un fenómeno multidisciplinar, que se extiende más allá del entretenimiento para tocar aspectos fundamentales de la identidad humana, la comunicación y la creación de sentido.

Schiller (1981) también añade que el potencial lúdico en ciertas formas de arte contemporáneo, especialmente en el llamado arte de acción, ha generado una esperanza entre artistas y teóricos de lograr una fusión entre el creador y el espectador, bajo las claves de la participación lúdica. Este proceso de inmersión y participación también es central en los videojuegos, donde el jugador no es un mero espectador pasivo, sino un actor activo que transforma el medio a través de sus decisiones y acciones.

4.8 El videojuego como juego social y cultural

Dentro de este contexto, los videojuegos ocupan un lugar singular como artefactos culturales que median entre el entretenimiento y el arte, y que reflejan aspectos de la

cultura lúdica de las sociedades contemporáneas. Como parte del nuevo medio digital, los videojuegos no solo ofrecen experiencias estéticas complejas, sino que también funcionan como vehículos de socialización y creación de identidades. A través de los avatares y personajes que los jugadores controlan, se produce una interacción constante entre lo lúdico y lo narrativo, lo que facilita tanto la inmersión en mundos ficticios como la reflexión sobre la realidad y el rol social de los jugadores.

Sutton-Smith (1997) en su obra "The Ambiguity of Play", analiza cómo el juego, en sus múltiples formas, sirve como una herramienta fundamental para navegar las incertidumbres de la vida. El juego es, para Sutton-Smith, una herramienta evolutiva que permite a los individuos ensayar roles, explorar identidades y practicar comportamientos sociales. Los videojuegos modernos, especialmente los Triple A, se alinean con esta teoría, ya que permiten a los jugadores experimentar historias complejas y participar en la construcción de narrativas que reflejan los desafíos y posibilidades de la vida contemporánea.

4.9 La ludología y la teoría del juego

La ludología, como disciplina que estudia el juego en sí mismo y sus estructuras, ha ganado relevancia en el análisis de los videojuegos. Teóricos como Jesper Juul (2005) han destacado que los videojuegos son una forma única de juego que combina narrativa, simulación y reglas interactivas, generando experiencias inmersivas que se distinguen de otras formas de entretenimiento digital. Esta perspectiva es fundamental para comprender cómo los videojuegos no solo actúan como un medio de diversión, sino también como un espacio para la creación cultural, el análisis social y la construcción de significados en la vida contemporánea.

El estudio del juego en sí mismo, la ludología es el campo de estudio que se enfoca específicamente en el juego como sistema de reglas y mecánicas, sin centrarse exclusivamente en su narrativa o estética. El término fue popularizado por teóricos del juego como Gonzalo Frasca y Jesper Juul a inicios de los 2000, con el objetivo de

proporcionar una alternativa al enfoque narratológico predominante en los estudios de medios. En este sentido, los ludólogos proponen que los videojuegos deben analizarse principalmente por sus mecánicas de juego, las reglas que estructuran la interacción y las decisiones que los jugadores toman dentro del juego, en lugar de priorizar sus aspectos narrativos o visuales.

Uno de los puntos clave de la ludología es que considera los videojuegos como simulaciones interactivas, en las cuales los jugadores no solo siguen una narrativa, sino que participan activamente en la creación de esa narrativa a través de sus decisiones. Jesper Juul (2005) argumenta que los videojuegos ofrecen mundos posibles, donde el jugador explora una serie de acciones potenciales, cuyas consecuencias están determinadas por el diseño del juego. La experiencia de juego, por tanto, es emergente, ya que surge de la interacción entre el jugador y las reglas establecidas por el sistema.

Desde esta perspectiva, la ludología destaca que el atractivo de los videojuegos no radica únicamente en la historia que cuentan, sino en la estructura lúdica que permite a los jugadores experimentar desafíos, resolver problemas y superar obstáculos en función de las reglas del juego. Esto los diferencia de otros medios narrativos lineales, como el cine o la literatura.

4.10 Estética: la experiencia visual y sensorial

Por otro lado, el enfoque estético en los videojuegos examina los aspectos visuales, auditivos, y sensoriales que conforman la experiencia del jugador. La estética de un videojuego incluye todo lo relacionado con la dirección artística, los gráficos, el diseño de personajes, la música, y la atmósfera que se crea dentro del entorno virtual.

La teoría estética en los videojuegos analiza cómo los elementos visuales y sonoros influyen en la experiencia emocional y cognitiva del jugador. Videojuegos como *Journey* (2012), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) o *Shadow of the Colossus* (2005) han sido destacados por sus potentes elementos estéticos, que logran crear una experiencia emocional profunda a través del paisaje, la iluminación y la composición sonora. La

estética aquí no solo está al servicio de lo visual, sino que también actúa como un vehículo narrativo y emocional.

Según Lev Manovich (2001), los videojuegos son un medio híbrido en el que convergen múltiples formas de arte y tecnología, creando una experiencia visual altamente estilizada que mezcla imágenes generadas por computadora, elementos gráficos, y simulaciones interactivas. Este tipo de estética, que Manovich denomina estética digital, difiere de las formas tradicionales de arte en su dinamismo, ya que las imágenes cambian en tiempo real en función de las acciones del jugador.

4.11 Relación entre la ludología y la estética

Aunque la ludología y la estética son enfoques distintos, ambos están interrelacionados en la experiencia de los videojuegos. Jesper Juul (2005) admite que la experiencia visual y estética de un videojuego es crucial para el jugador, pero sostiene que esa experiencia está estructurada por las mecánicas de juego. En este sentido, las decisiones estéticas, como el diseño de personajes, entornos y efectos visuales, están íntimamente conectadas con las reglas y mecánicas que determinan cómo se juegan esos elementos.

Por ejemplo, en un videojuego como *The Last of Us Part II* (2020), los elementos estéticos —como los paisajes desolados y los detalles en los rostros de los personajes— intensifican la inmersión emocional del jugador, pero al mismo tiempo están integrados en la estructura lúdica del juego, donde las mecánicas de combate, exploración y supervivencia interactúan con la estética para generar una experiencia compleja.

La ludología y la estética no son excluyentes, sino que se complementan en la creación de una experiencia interactiva inmersiva. Mientras que la ludología se centra en las reglas y las mecánicas, la estética asegura que estas se experimenten de manera visual y sensorial que refuerza las emociones y las decisiones del jugador.

Así mismo, La ludología y la estética están profundamente entrelazadas, especialmente cuando se trata de videojuegos. Desde sus orígenes, la estética se ha centrado en el análisis del arte y la belleza, y con el tiempo ha evolucionado para incluir la percepción sensible, el cuerpo, el espacio y las experiencias asociadas, que hoy también abarcan mundos virtuales y entornos digitales. En este sentido, la ludología, como estudio del juego, no solo se enfoca en las mecánicas y estructuras del juego, sino también en las experiencias estéticas y emocionales que genera en los jugadores.

4.11.1 La ludología su relación y complemento con la estética

La ludología explora cómo los videojuegos y otros tipos de juegos funcionan como sistemas de reglas y dinámicas interactivas. Sin embargo, estas dinámicas no son solo abstracciones; están íntimamente ligadas a la estética que define cómo los jugadores experimentan visual y sensorialmente el juego. Gonzalo Frasca (2003), uno de los pioneros en el campo, menciona que la ludología aborda cómo el juego interactivo se convierte en una experiencia estructurada por reglas, donde los jugadores toman decisiones dentro de un marco visual y narrativo determinado. Aunque su enfoque se inclina hacia las mecánicas del juego, reconoce la importancia de la presentación estética y cómo influye en la percepción del jugador.

Por su parte, la estética en los videojuegos no es simplemente una cuestión de belleza superficial. El diseño de personajes, paisajes y la arquitectura del mundo digital influyen en la inmersión y la emoción del jugador. Lev Manovich (2001), en su obra "The Language of New Media", sostiene que la estética digital no solo es una extensión de las artes visuales tradicionales, sino que también es un componente central de los nuevos medios, como los videojuegos, que combinan interactividad, simulación, y narrativa en un medio unificado. El impacto visual de los videojuegos Triple A, por ejemplo, depende tanto de su jugabilidad como de su presentación gráfica y diseño sonoro, lo que refuerza su potencial estético.

4.11.2 La teoría del juego y lo lúdico como experiencia estética

Roger Caillois (1986) aborda el juego desde una perspectiva sociocultural, destacando que el juego no es solo una actividad recreativa, sino una estructura social con reglas, roles y normas que reflejan el orden cultural. Caillois divide los juegos en varias categorías que abarcan desde la competencia hasta el azar y la simulación, pero lo que es relevante para este estudio es cómo estas actividades reflejan una experiencia estética. En los videojuegos, el jugador participa en un entorno visual y narrativo, donde su experiencia sensorial está configurada por el diseño del juego y sus elementos visuales.

Friedrich Schiller (1981) sostiene que el juego tiene un componente fundamentalmente estético. En su obra "Cartas sobre la educación estética del hombre", sugiere que el juego puede ser visto como un medio para desarrollar la creatividad y la libertad humana, donde la estética es el puente que une la experiencia lúdica con el arte. En los videojuegos, esta idea se refleja en cómo los jugadores interactúan con el entorno visual, sumergiéndose en mundos donde las reglas del juego y la estética se fusionan para generar una experiencia emocional y sensorial.

4.11.3 La lúdica y la estética en los videojuegos triple A

En los videojuegos triple A, la relación entre la ludología y la estética es particularmente fuerte. Estos juegos se caracterizan por su inmersión y realismo visual, que dependen tanto de las mecánicas del juego como de la dirección artística. La lúdica, entendida como el juego aplicado a diferentes contextos, se extiende más allá del entretenimiento y se convierte en un medio para la interacción social, el aprendizaje y la expresión creativa. Posada (2014) sostiene que la lúdica está presente tanto en el juego autónomo, que permite la desconexión del mundo real, como en el aprendizaje lúdico, que utiliza el juego como una herramienta didáctica.

El impacto de la lúdica en los videojuegos se refleja en cómo los jugadores no solo siguen las reglas del juego, sino que se ven envueltos en una experiencia estética. La

dirección de arte, los gráficos y el diseño de personajes actúan como elementos que refuerzan la inmersión del jugador en el mundo virtual, generando una empatía con los personajes y un sentido de pertenencia al mundo digital. El trabajo de Huizinga (1998) en "Homo Ludens" profundiza en cómo el juego estructura la vida social y cómo el juego ritualizado en la sociedad humana tiene una dimensión estética que modela comportamientos y valores.

4.11.4 La convergencia de ludología y estética en la experiencia de juego

Al considerar la ludología y la estética juntas, se entiende cómo los videojuegos integran sistemas de reglas con entornos visuales y narrativos. Según Jesper Juul (2005), los videojuegos no son solo sistemas de reglas abstractas, sino mundos donde los jugadores experimentan esas reglas a través de la interacción visual y emocional con el entorno y los personajes. Esta fusión entre mecánica y estética crea una experiencia lúdica donde los jugadores no solo están resolviendo problemas o alcanzando objetivos, sino también participando en una narrativa visual rica en detalles sensoriales.

La estética lúdica, término acuñado por Miguel Sicart (2014), sugiere que la belleza de un videojuego no se encuentra solo en su presentación visual, sino también en cómo se experimentan las reglas y las mecánicas del juego. La forma en que el jugador navega un entorno, toma decisiones y enfrenta desafíos visualmente impactantes, forma parte de una estética interactiva que distingue a los videojuegos de otros medios.

4.11.5 El juego como fenómeno cultural y estético

Finalmente, el juego en los videojuegos triple A puede ser entendido como un fenómeno cultural, donde los personajes, los mundos y las narrativas reflejan temas sociales y psicológicos que resuenan con los jugadores. Propp (1977), en su análisis de la morfología del cuento, sugiere que los personajes cumplen funciones simbólicas universales en las narrativas, una idea que también puede aplicarse al diseño de personajes

en los videojuegos, donde los arquetipos y los roles narrativos interactúan con las decisiones y acciones del jugador.

En conclusión, la ludología y la estética son dos campos esenciales para comprender la experiencia interactiva que ofrecen los videojuegos. Mientras la ludología se centra en las mecánicas y las reglas, la estética explora cómo estos elementos se experimentan a nivel visual y emocional. Ambos enfoques están profundamente entrelazados, ya que las decisiones visuales y sonoras influyen en la jugabilidad, y viceversa, proporcionando una experiencia inmersiva que trasciende el simple entretenimiento para convertirse en una forma de arte interactiva y expresión cultural.

4.12 Estética lúdica y la evolución en los videojuegos triple A

Los videojuegos triple A han llevado la combinación de ludología y estética a su punto máximo, ofreciendo experiencias que son tanto desafiantes como visualmente impresionantes. En juegos como Red Dead Redemption 2 (2018) o God of War (2018), los gráficos hiperrealistas y el diseño sonoro crean un mundo de juego inmersivo, mientras que las mecánicas profundas de exploración, combate y narrativa interactiva estructuran la forma en que los jugadores navegan estos entornos.

El concepto de "estética lúdica", propuesto por autores como Miguel Sicart (2014), subraya que la estética no es solo la apariencia superficial del juego, sino también cómo el jugador experimenta y navega las reglas y mecánicas del juego en relación con su entorno visual. La estética lúdica reconoce que el diseño visual y la mecánica están entrelazados para crear un sentido de significado y empatía en los videojuegos.

4.13 Conclusión

La ludología y la estética en los videojuegos son enfoques complementarios que examinan aspectos fundamentales de la experiencia del jugador. Mientras la ludología se

concentra en el estudio de las mecánicas y las reglas que estructuran el juego, la estética se enfoca en cómo los elementos visuales y sonoros influyen en la inmersión y la emoción del jugador. Ambos enfoques son esenciales para entender la complejidad de los videojuegos como una forma de arte interactiva y un fenómeno cultural clave en la sociedad contemporánea.

5 Planteamiento del problema

El diseño de personajes en los videojuegos triple A (2018-2020) no solo involucra la creación de estéticas visuales atractivas y avanzadas, sino que también implica una configuración visual digital que moldea la experiencia emocional y la percepción social de los jugadores. A pesar del notable avance en la representación gráfica de los personajes, no se ha explorado lo suficiente cómo estos personajes influyen en la construcción de identidades sociales y cómo la configuración visual digital impacta en la interacción emocional del jugador. Esta ausencia de estudios impide una comprensión más profunda del rol que juegan las representaciones visuales y estéticas en la formación de significados culturales y psicológicos.

5.1 Definición del problema

¿Cómo influye el diseño de personajes y la configuración visual digital en videojuegos triple A (2018-2020) en la creación de identidades sociales y la experiencia emocional de los jugadores, considerando el uso de tecnologías digitales avanzadas y su relación con los arquetipos clásicos y la estética digital?

5.2 Pregunta general

¿Cómo impacta la configuración visual digital del diseño de personajes en videojuegos triple A (2018-2020) en la creación de identidades sociales y la experiencia emocional de los jugadores?

5.3 Preguntas específicas

¿Cómo la configuración visual digital de los personajes en videojuegos triple A influye en la creación de arquetipos psicológicos que los jugadores reconocen e internalizan?

¿Cómo la interacción entre estética digital y la configuración visual de los personajes genera una identificación emocional que transforma la percepción de los jugadores sobre roles sociales?

¿Qué papel juega la configuración visual digital en la inmersión del jugador dentro de la narrativa y cómo esta estética afecta sus percepciones culturales y sociales?

6 Hipótesis

La configuración visual digital y el diseño de personajes en los videojuegos triple A (2018-2020) contribuyen significativamente a la creación de identidades sociales y a la experiencia emocional de los jugadores, generando una conexión simbólica que se apoya en la estética digital avanzada y en los arquetipos psicológicos.

6.1 Hipótesis específicas

Los personajes de videojuegos triple A, a través de su configuración visual digital, influyen en la identificación emocional de los jugadores, al estar diseñados a partir de arquetipos psicológicos que reflejan narrativas culturales.

La configuración visual digital basada en tecnologías avanzadas, como la IA y el renderizado en tiempo real, amplifica la experiencia estética de los jugadores, lo que facilita una mayor inmersión emocional y contribuye a la creación de identidades sociales en el mundo virtual.

En el marco de esta discusión se presenta la pregunta principal y las preguntas secundarias como producto del análisis sobre personajes de videojuegos Triple A.

6.2 Pregunta Principal

¿De qué manera la caracterización y diseño de personajes de videojuegos Triple A influye en la configuración visual digital de una comunidad de jugadores?

6.3 Preguntas secundarias

¿Cómo puede repensarse a partir de los videojuegos triple A el concepto de configuración visual digital?

¿Qué variables culturales intervienen en el diseño de personajes de videojuegos Triple A?

¿Cómo se dan los procesos de empatía que se generan en el *Nóstos*¹ y *Ludos*² con dicho diseño?

¿Cuáles son las características y el conjunto de rasgos visuales característicos de los personajes de videojuegos triple A?

7 Hipótesis

El diseño visual de los personajes de videojuegos triple A está desarrollado de modo que genera una serie de sensaciones y emociones que influyen de manera notable en la configuración visual digital de una comunidad de jugadores determinada, siendo éstas factores influenciadores de ideología y ética en la comunidad receptora.

7.1 Objetivo general

Analizar el proceso de caracterización y diseño de personajes en videojuegos Triple A, para comprender su impacto en la configuración visual digital, su capacidad para generar empatía y su influencia en la construcción de identidades culturales y sociales dentro de una comunidad de jugadores.

1. Nóstos: Hace referencia al sentido de pertenencia y conexión emocional que los jugadores desarrollan con los personajes, las narrativas y los mundos virtuales. Este término está relacionado con la evocación de sentimientos de nostalgia y apego emocional al jugar. 2. Ludos: es el acto de jugador de exploración y de dinámicas que realiza en la acción González (2016).

7.2 Objetivos específicos

- Diferenciar los aspectos simbólicos del diseño de los personajes triple A.
- Reconocer los atributos, rasgos y arque/estereotipos visuales característicos de los personajes de videojuegos triple A.
- Comprender la caracterización y el diseño de personajes de videojuegos triple A.

Tabla 3

Objetivos

Pregunta de investigación	Hipótesis	Objetivos
¿De qué forma la caracterización y diseño de personajes de videojuegos triple A influyen en la configuración visual digital de una comunidad de jugadores?	El diseño visual de los personajes de videojuegos triple A genera sensaciones y emociones que influyen de manera determinante en la configuración visual digital de una comunidad de jugadores, siendo factores influyentes de ideología y ética en la comunidad receptora.	Analizar la caracterización y el diseño de personajes de los videojuegos triple A y su influencia en la configuración visual digital de una comunidad de jugadores.

¿Qué elementos simbólicos entran en juego a la hora de definir los rasgos en el diseño de los personajes de videojuegos triple A?	Los personajes de videojuegos triple A están diseñados con elementos visuales y simbólicos que evocan emociones e ideologías, impactando la configuración visual digital de las comunidades receptoras.	Diferenciar los aspectos simbólicos del diseño de los personajes triple A.
¿Cuáles son los rasgos visuales y arque/estereotipos característicos que definen a los personajes en los videojuegos triple A?	Los personajes de videojuegos triple A reflejan arquetipos visuales que impactan las emociones y narrativas culturales de los jugadores, consolidando su influencia en la configuración visual digital.	Reconocer los atributos, rasgos y arquetipos visuales característicos de los personajes triple A.
¿Qué variables culturales intervienen en el diseño de personajes de videojuegos triple A?	Las variables culturales como las tradiciones, normas sociales y narrativas influyen en el diseño visual y conceptual de los personajes de videojuegos triple A, conectándolos con la configuración visual digital de las comunidades.	Comprender la caracterización y el diseño de personajes de videojuegos triple A.

¿Cómo puede repensarse, a partir de los videojuegos triple A, el concepto de configuración visual digital?	El diseño de personajes triple A redefine el concepto de configuración visual digital al conectar estética, narrativa y emociones con las comunidades de jugadores, fomentando la construcción de identidades visuales colectivas.	Identificar los componentes de la configuración visual digital a partir de los videojuegos triple A.
¿Cómo se dan los procesos de empatía generados en el <i>Nóstos</i> y <i>Ludos</i> con dicho diseño?	Los diseños de personajes en videojuegos triple A fomentan procesos de empatía mediante narrativas visuales y mecánicas lúdicas que conectan a los jugadores con los elementos culturales y emocionales de la configuración visual digital.	Analizar los procesos de empatía en los elementos de <i>Nóstos</i> y <i>Ludos</i> con los diseños de personajes triple A.

8 Metodología

Para realizar una interpretación conceptual de los elementos de diseño presentes en los personajes de videojuegos triple A, se requiere de una herramienta dialógica que permita al investigador obtener una retroalimentación desde lo general hacia lo particular. Este enfoque facilita una reinterpretación del diseño visual de los personajes, considerando sus características específicas y el impacto que generan en la configuración visual digital de una comunidad de jugadores. Así, el fenómeno debe ser entendido desde sus particularidades, permitiendo un análisis detallado de los aspectos simbólicos, estéticos y funcionales que intervienen en la construcción de identidades y narrativas en este contexto.

Con el ánimo de profundizar las comprensiones alrededor de los personajes de videojuegos triple A y validar las hipótesis propuestas para esta tesis, se plantea el abordaje metodológico como un conjunto de varios métodos diferentes que enriquecen la lectura del problema y su posterior análisis. Precisamente, la metodología de investigación elegida es la que va a determinar la manera en que el investigador recaba, ordena y analiza los datos obtenidos. (Arias, 2021).

Para el análisis del objeto de investigación, en este caso, se elige una metodología cualitativa con carácter mixto, en la que se combinan diferentes perspectivas exploratorias para acercarse a la resolución de la hipótesis a través de los objetivos. El interés principal es desarrollar un estudio observacional, interpretativo y descriptivo para generar un análisis sólido que permita caracterizar el diseño de personajes de los videojuegos triple A e identificar cómo éstos influyen en la configuración visual digital de una comunidad de jugadores.

9 Matriz de datos o dispositivo similar para la articulación de los ítems de la tesis

El corpus de investigación constituye la base documental y analítica para abordar los objetivos de esta tesis. Se conforma por una selección estructurada de textos, imágenes, estudios académicos, narrativas y materiales visuales relacionados con el diseño de personajes en videojuegos triple A, sus características estéticas, simbólicas y narrativas, así como su impacto en la configuración visual digital de las comunidades de jugadores.

Este corpus permitirá analizar, desde una perspectiva teórica y empírica, cómo los personajes de videojuegos contribuyen a la construcción de identidades digitales, cuáles son los componentes visuales y simbólicos que predominan en su diseño, y qué rol desempeñan en las dinámicas culturales contemporáneas.

La matriz de datos sintetiza los elementos fundamentales para cumplir los objetivos de la tesis, integrando las preguntas de investigación, objetivos específicos, unidades de análisis, indicadores y estrategias metodológicas. Esta se articula como un esquema que permite visualizar las relaciones entre los datos recolectados y su análisis.

Tabla 4

Matriz de datos

Pregunta de Investigación	Objetivo General	Objetivos Específicos	Unidad de Análisis	Indicadores	Estrategias para Alcanzar el Objetivo

¿De qué manera la caracterización y diseño de personajes de videojuegos triple A influye en la configuración visual digital de una comunidad de jugadores?	Analizar la caracterización y el diseño de personajes de los videojuegos triple A y cómo influyen en la configuración visual digital de una comunidad de jugadores.	Diferenciar los aspectos simbólicos del diseño de los personajes de videojuegos triple A.	Personajes principales y secundarios de los videojuegos seleccionados.	Forma, textura, color, artefacto vestimentario.	Observación, fotografía, encuestas.
		Reconocer los atributos, rasgos y arquetipos visuales característicos de los personajes de videojuegos triple A.	Atributos, rasgos y arquetipos de los personajes de videojuegos.	Morfología, raza, vestimenta, sexo.	Encuestas, análisis no participante, codificación.
		Comprender la caracterización y el diseño de personajes de videojuegos triple A.	Caracterización y diseño de personajes.	Representaciones visuales, simbología, narrativas.	Análisis iconográfico, observación.

Pregunta de Investigación

¿Cómo la caracterización y el diseño de personajes de videojuegos triple A influyen en la configuración visual digital y en la construcción de identidades dentro de una comunidad de jugadores?

Objetivo General

Analizar la caracterización y el diseño de personajes de videojuegos triple A y su impacto en la configuración visual digital y la construcción de identidades dentro de una comunidad de jugadores.

Objetivos Específicos

- Diferenciar los aspectos simbólicos del diseño de los personajes de videojuegos triple A.
- Reconocer los atributos, rasgos y arquetipos visuales característicos de los personajes.
- Comprender la caracterización y el diseño de personajes de videojuegos Triple A.

Unidad de Análisis

Personajes de videojuegos Triple A pertenecientes a los casos de estudio seleccionados:

- Batman Arkham Knight
- Space Marine Warhammer 40k
- Ark: Survival Evolved
- Quantum Replica

9.1 Recolección del Corpus

9.1.1 Componentes del Corpus

El corpus incluye tres niveles principales

Textos Primarios

- Narrativas y tramas principales de los videojuegos seleccionados.
- Descripciones visuales y narrativas de los personajes principales, secundarios y básicos.
-

Textos Secundarios

- Literatura académica sobre diseño de videojuegos y teoría de personajes.
- Estudios previos sobre narrativa y visualidad en videojuegos.
- Material relacionado con semiótica y análisis visual (Panofsky, Jung, especificados en el marco teórico).
-

Material Audiovisual:

- Capturas de pantalla y fotogramas seleccionados de los videojuegos.
- Videos de gameplay y material promocional oficial.

Estado del Corpus

- La recolección se encuentra avanzada.
- Textos académicos y narrativos organizados.
- Material gráfico en revisión y codificación para el análisis visual.

9.2 Herramientas para la búsqueda de información

Fuentes Utilizadas

Documentos Escritos

- Manuales oficiales de los videojuegos.
- Estudios teóricos y metodológicos sobre videojuegos (Superhero Anatomy de Olivetti y Canale, 2021; Semiótica de los videojuegos de García, 2018).
- Literatura base de teoría semiótica (Saussure, Peirce).

Documentos Gráficos

- Capturas de pantalla.
- Ilustraciones conceptuales de personajes (concept art).
- Análisis de diseño gráfico en materiales promocionales

Encuestas

- Diseñadas para jugadores y expertos en diseño de personajes.
- Categorías clave: percepción estética, impacto emocional, y preferencias visuales.

Entrevistas

- Realizadas a diseñadores de videojuegos y académicos especializados en visualidad y narrativa digital.
- Foco: relación entre diseño de personajes y configuración visual en comunidades.

9.3 Herramientas Analíticas

Metodología de Análisis

Hermenéutica Visual

Basada en Panofsky (1979) para interpretar símbolos, íconos y elementos gráficos.

Análisis Cualitativo de Contenido

- Uso de codificación temática para identificar patrones simbólicos y narrativos en los personajes.

Análisis Estadístico

- Alfa de Cronbach para validar confiabilidad de encuestas.
- Análisis factorial para correlacionar variables gráficas y narrativas.

Observación No Participante

Análisis detallado de personajes principales y secundarios sin intervención del observador.

9.4 Diseño de Material Probatorio de las Hipótesis

Hipótesis Principal

- El diseño visual de los personajes de videojuegos triple A influye significativamente en la configuración visual digital de una comunidad de jugadores, actuando como mediadores de valores ideológicos y éticos.

Material Probatorio

- Análisis visual de personajes de cada videojuego (trajes, morfologías, atributos).
- Resultados de encuestas sobre percepción estética y simbólica de los personajes.
- Interpretaciones de entrevistas con expertos en diseño y narrativas digitales.

9.5 Inicio del Análisis de los Datos Obtenidos

Estrategias de Contraste y Validación

Contraste de Casos

- Comparación transversal entre los cuatro videojuegos analizados para identificar patrones comunes y divergentes.

Integración de Fuentes

- Relación entre datos cualitativos (observaciones, entrevistas) y cuantitativos (resultados de encuestas).

Validación de Categorías

- Revisión de coherencia en la codificación de símbolos y arquetipos.

9.6 Esquema del recorrido metodológico

El recorrido metodológico de esta tesis se desarrolla a través de un enfoque cualitativo con carácter mixto, integrando métodos interpretativos, descriptivos y analíticos que permiten abordar el diseño de personajes en videojuegos triple A desde múltiples perspectivas. Inicialmente, se delimita un corpus de investigación compuesto por videojuegos representativos, seleccionados bajo criterios de relevancia estética, narrativa y cultural. Posteriormente, se aplican herramientas metodológicas como el análisis

iconográfico, la observación no participante, encuestas dirigidas a jugadores y entrevistas con expertos en diseño de videojuegos. Estas estrategias permiten recopilar datos cualitativos y cuantitativos que son analizados mediante técnicas de codificación, correlación y triangulación de información. Finalmente, el análisis se estructura siguiendo las fases de contextualización, interpretación y confrontación, lo que permite contrastar los hallazgos con las hipótesis planteadas, ofreciendo una interpretación integral del impacto del diseño de personajes en la configuración visual digital y la construcción de identidades en comunidades de jugadores. Este recorrido asegura un abordaje riguroso y sistemático del objeto de estudio, alineado con los objetivos y el marco teórico de la investigación.

Ynoub (2011) se refiere a la investigación de este modo:

Es el tipo de investigaciones que no se apunta a la mera descripción de los hechos, ni a su explicación causal, sino a la interpretación o comprensión de los fenómenos. Para analizarlas, se consideran dos grandes grupos. Por una parte, lo que se ha dado en llamar en las ciencias sociales investigación cualitativa y, por otra, la referencia a tradiciones más dispersas, pero igualmente relevantes, que ubicamos bajo el rótulo de investigación de fenómenos culturales (Ynoub, 2011, p. 97).

Siguiendo pues a la autora, se opta por este tipo de metodología debido a que permite desarrollar un proceso de investigación flexible, lo cual posibilita comprender el fenómeno desde varias aristas, así como volver sobre sus pasos para dar coherencia al objeto de estudio a partir de búsquedas interpretativas.

Ahora bien, la presente tesis centra su estudio en las características del diseño de personajes de videojuegos triple A. En ese sentido, se busca construir los datos de la investigación usando como recurso metodológico principal el estudio de caso.

El estudio de caso permite analizar el fenómeno objeto de estudio en su contexto real utilizando múltiples fuentes de evidencia cuantitativas y/o cualitativas simultáneamente.

En este sentido, el estudio de caso es uno de los métodos más apropiados para aprehender la realidad de un fenómeno determinado en el que se requiere explicar

relaciones causales complejas, realizar descripciones de perfil detallado, generar teorías o aceptar posturas teóricas exploratorias o explicativas (Chaves, 2012).

El estudio de caso es especialmente útil cuando los límites o bordes entre fenómenos y contexto no son del todo evidentes, por lo cual se requieren múltiples fuentes de evidencia. En un estudio de caso, un investigador conoce una realidad, un caso, acercándose a esa realidad según conveniencia o siendo informado off-line desde ella, independientemente (Martínez, 2006).

Para el caso puntual de esta tesis se delimitó una muestra de cuatro videojuegos Triple A para llevar a cabo la construcción de los datos relacionados con el estudio de caso. Estos videojuegos resultan adecuados para la validación de la hipótesis debido a sus características. Se trata de los siguientes títulos, incluyendo un caso de estudio colombiano: 1. *Batman Arkham Knight*, (Rocksteady Studios, 2015), 2. *Space marine*, (Relic Entertainment, 2011, 2024), 3. *Ark: Survival Evolved*, Studio Wildcard, Instinct Games, Efecto Studios, 2015) y por último 4. *Quantum Replica*, (ON3D Studios, 2018). En el apartado relacionado con la muestra se aportan más detalles de cada uno de ellos.

Ahora bien, en aras de visualizar y organizar el diseño metodológico de la tesis, se elabora una matriz que recoge los instrumentos y técnicas que se van a utilizar, perfilando así los distintos niveles de análisis que se requieren para acercarse al objetivo general (Ynoub, 2014). Esta matriz relaciona las preguntas de investigación, los objetivos, las unidades de análisis, las variables, los indicadores, los valores y el procedimiento para acercarse a cada uno de los objetivos específicos como lo propone Ynoub (2014).

9.7 Fases metodológicas

Roxana Ynoub, (2015) en su obra "Cuestión de Método", propone un modelo de investigación estructurado en tres fases fundamentales:

Fase sincrética o conceptual: esta etapa inicial se centra en la ideación del objeto de estudio, donde se definen y delimitan los problemas de investigación, se formulan las hipótesis y se establecen los objetivos. Es el momento de construir el marco teórico y contextualizar la investigación dentro del campo de estudio pertinente.

Fase analítica u operacional: en esta fase, se procede a la descomposición del objeto de estudio en sus componentes esenciales. Se diseñan las estrategias metodológicas, se seleccionan las técnicas de recolección de datos y se desarrollan los instrumentos necesarios para la obtención de información empírica. Es el proceso de operacionalizar los conceptos y preparar el terreno para el análisis.

Fase sintética o de integración: la etapa final implica la reintegración de los componentes analizados para interpretar los resultados obtenidos. Se contrastan los hallazgos con las hipótesis planteadas, se discuten las implicaciones de los resultados y se elaboran las conclusiones que aportan al conocimiento del tema investigado.

9.8 Fase sincrética o conceptual: contextualización y fundamentos teóricos del diseño de personajes en videojuegos triple A

La investigación doctoral que aquí se presenta se enmarca dentro del análisis de los personajes en videojuegos triple A, con el objetivo de entender su caracterización, diseño y su influencia en la configuración visual digital y la construcción de identidades dentro de comunidades de jugadores. En esta primera fase, se aborda la contextualización teórica y conceptual del fenómeno de estudio, explorando las bases que sustentan el diseño de personajes en videojuegos contemporáneos y su relevancia cultural, social y estética.

Contextualización del objeto de estudio

Los videojuegos triple A, definidos como producciones de alto presupuesto y calidad técnica, han transformado profundamente las industrias del entretenimiento y la tecnología. Estos juegos, al igual que otras manifestaciones culturales, poseen un impacto significativo en la percepción visual, la narrativa, y los valores socioculturales. Como señala Ynoub

(2011), "la investigación cualitativa no solo busca describir hechos, sino comprender fenómenos complejos y establecer relaciones significativas entre ellos" (p. 97). Por ende, el diseño de personajes en estos videojuegos se erige como un fenómeno cultural multidimensional que requiere un análisis integral.

El diseño de personajes, entendido como el proceso creativo y técnico de dar forma a entidades gráficas que integran un conjunto de atributos visuales, simbólicos y narrativos, es un pilar fundamental en la configuración de los mundos narrativos digitales. En este contexto, el videojuego actúa no solo como un medio de entretenimiento, sino como un espacio de construcción identitaria donde los personajes funcionan como "representaciones simbólicas que median entre la realidad y la ficción" (Panofsky, 1979). Esto lo convierte en un objeto de estudio pertinente para analizar cómo el diseño influye en la percepción de los jugadores y en la interacción dentro de comunidades digitales.

9.9 Revisión conceptual: definiciones y alcances

Los videojuegos como fenómeno cultural y social

El videojuego contemporáneo se define como una experiencia interactiva que combina narrativa, mecánicas de juego y diseño visual en un entorno digital inmersivo. Desde su aparición en la década de 1950, los videojuegos han evolucionado hacia formas narrativas complejas que incluyen elementos cinematográficos y estéticos avanzados. Rojas Zapata (2020) sostiene que "los videojuegos han pasado de ser productos puramente lúdicos a convertirse en plataformas culturales que reflejan y moldean valores sociales" (p. 70).

En particular, los videojuegos triple A destacan por su capacidad para generar universos narrativos ricos y personajes visualmente memorables, como ocurre en títulos icónicos como *Batman: Arkham Knight* o *Space Marine*. Estos juegos no solo presentan un alto nivel técnico, sino que también involucran una cuidadosa construcción simbólica y visual que permite al jugador conectarse emocionalmente con los personajes y sus historias.

Diseño de personajes: dimensiones visuales y narrativas

El diseño de personajes en videojuegos se compone de múltiples dimensiones que interactúan para dar forma a una entidad gráfica única. Según Hart (2004), "un personaje memorable debe integrar proporciones anatómicas coherentes, expresividad facial y elementos icónicos en su diseño" (p. 45). Esto incluye la selección de colores, texturas, formas, trajes y accesorios, elementos que no solo definen la estética del personaje, sino también su funcionalidad dentro del juego.

En el marco de esta investigación, el diseño de personajes se analiza desde su impacto visual y su capacidad para transmitir valores simbólicos y narrativos. Como señala Panofsky (1979), la imagen visual es portadora de significados que trascienden lo meramente estético, configurando un lenguaje visual que dialoga con los jugadores y genera interpretaciones culturales complejas.

Marco teórico: enfoques y perspectivas

Perspectiva semiótica

La semiótica, como disciplina que estudia los signos y su significado, proporciona una base teórica fundamental para analizar el diseño de personajes. Según Saussure (1945), "el signo se compone de un significante (imagen acústica o visual) y un significado (concepto asociado)" (p. 34). En el contexto de los videojuegos triple A, los personajes actúan como signos complejos que integran elementos visuales y narrativos para comunicar valores específicos.

En este sentido, Peirce (1965) amplía esta visión al proponer una relación triádica entre el signo, el objeto y el interpretante, lo que permite explorar cómo los jugadores interpretan y se relacionan con los personajes a partir de sus atributos visuales y narrativos. Por ejemplo, en *Space Marine*, los trajes y colores de los marines espaciales no solo representan su función militar, sino también una cosmovisión ideológica ligada a la fidelidad y el sacrificio.

Perspectiva iconológica

El enfoque iconológico de Panofsky (1979) se utiliza para interpretar los elementos visuales y simbólicos de los personajes en los videojuegos Triple A. Este método se organiza en tres niveles de análisis: preiconográfico (descripción de formas visibles), iconográfico (identificación de motivos visuales) e iconológico (interpretación de significados profundos). Aplicado al caso de *Batman: Arkham Knight*, este enfoque permite analizar cómo el traje de Batman comunica no solo su identidad como héroe, sino también su lucha interna y su relación con *Gotham City*.

Perspectiva cultural

Finalmente, la perspectiva cultural permite entender el diseño de personajes como un fenómeno influenciado por valores sociales, históricos y tecnológicos. Según Huizinga (1998), "el juego y sus expresiones culturales son manifestaciones de las estructuras sociales y los valores que las sustentan" (p. 45). En este sentido, los personajes de videojuegos no son entidades aisladas, sino representaciones de dinámicas culturales y sociales que los jugadores interiorizan y reinterpretan.

Justificación de la fase sincrética

Esta fase es crucial para establecer las bases teóricas y conceptuales que guiarán el análisis de los casos de estudio. Al integrar las perspectivas semiótica, iconológica y cultural, se construye un marco de análisis robusto que permite abordar la complejidad del diseño de personajes en videojuegos triple A. Además, esta fase facilita una comprensión profunda del fenómeno, vinculando los elementos visuales y narrativos con sus implicaciones culturales y sociales.

En conclusión, la fase sincrética o conceptual de esta investigación sienta las bases teóricas para explorar cómo el diseño de personajes en videojuegos triple A no solo configura experiencias visuales inmersivas, sino también influye en la construcción de identidades y comunidades de jugadores. A partir de esta fase, se desarrollarán los análisis

específicos y comparativos que validarán la hipótesis planteada, utilizando herramientas metodológicas alineadas con los objetivos de la tesis.

10 Fase analítica u operacional

10.1 Diseño metodológico de la fase analítica u operacional

Enfoque metodológico

Cualitativo-descriptivo

El análisis estará centrado en interpretar y describir las características visuales, narrativas y culturales de los personajes seleccionados.

Comparativo

Se buscarán similitudes y diferencias entre los personajes para identificar patrones y tendencias en el diseño de personajes A.

Población y muestra

Universo de análisis: Personajes de videojuegos A seleccionados entre los años 2018-2020.

Criterios de selección Personajes relevantes de títulos icónicos que destacan por su diseño visual y narrativo (e.g., *Space Marine*, *Devil May Cry*, *Horizon Zero Dawn*, entre otros).

Muestra Un total de 113 personajes divididos en grupos de 10 para un análisis detallado y por fases.

10.2 Categorías de análisis

Los personajes serán analizados utilizando las siguientes categorías predefinidas:

Morfología

Proporciones, estructura física y rasgos destacados.

Sexo

Representación visual y narrativa del género.

Raza

Clasificación (humano, fantástico, alienígena, etc.).

Trajes

Vestimenta y accesorios.

Colores

Paleta cromática y significado.

Texturas

Materiales y acabados visuales.

Accesorios

Elementos complementarios.

Contexto

Narrativo Rol y relación con la historia.

10.3 Técnicas de recolección de datos**Análisis visual**

Observación directa de imágenes de personajes.

Registro de características visuales en matrices descriptivas.

Revisión teórica

Consulta de bibliografía relevante (como el libro de Ariel Olivetti y Martín Canale) y marco teórico para fundamentar el análisis.

Relación con conceptos estéticos, narrativos y culturales.

Comparación sistemática

Comparación directa de los personajes dentro de las categorías establecidas para identificar tendencias.

10.4 Herramientas**Matriz analítica**

Una tabla para registrar de manera sistemática los detalles de cada personaje según las categorías mencionadas.

Software de análisis

Herramientas como Excel o SPSS para tabular datos cualitativos y facilitar la comparación.

Códigos temáticos

Uso de códigos para etiquetar patrones recurrentes (e.g., estilos de armadura, influencias culturales).

10.5 Procedimiento

Identificación de personajes

Listar los personajes seleccionados según los criterios.

Análisis individual

Realizar un análisis profundo de cada personaje siguiendo las categorías.

Comparación grupal

Agrupar los personajes en tandas de 10 para identificar similitudes y diferencias.

Consolidación de datos

Crear tablas comparativas con los hallazgos de cada grupo.

Interpretación de resultados: redactar conclusiones y reflexiones con base en los datos recopilados.

10.6 Validación

Triangulación teórica

Validar las interpretaciones del análisis con bibliografía expuesta con base en el marco teórico

Revisión por pares entrevistas

Consultar con expertos en diseño de personajes y narrativa visual para garantizar la calidad del análisis.

10.7 Producto final

Informe analítico

Documento que incluye las descripciones detalladas, las tablas comparativas y las conclusiones derivadas de la fase analítica.

Bases para la fase interpretativa

Los hallazgos de esta fase serán el fundamento para la formulación de teorías o hipótesis sobre el diseño de personajes de videojuegos triple A.

10.8 Estudio descriptivo y comparativo del diseño de personajes en videojuegos A

Nota: El uso de las imágenes presentadas y analizadas en este documento es estrictamente académico y tiene como único fin la investigación y el análisis detallado de los personajes en los videojuegos A seleccionados. Estas imágenes han sido recopiladas para desarrollar una comprensión profunda de las características visuales, simbólicas y narrativas de los personajes, en el marco de un estudio interno y educativo.

Se aclara que no se pretende un uso comercial ni económico de estas imágenes, y su inclusión responde únicamente a fines ilustrativos y de investigación científica. En todo momento, se reconoce y respeta la propiedad intelectual de los desarrolladores, artistas y estudios responsables de la creación de estos personajes y universos.

Para la selección de la muestra y el proceso analítico se utilizó: el tamaño de la muestra calculado para la población de 113 personajes, con un nivel de confianza del 95 % y un margen de error del 5 %, es aproximadamente 87 personajes.

Explicación de la representatividad de la muestra: cobertura significativa: Al seleccionar 87 personajes de un total de 113, la muestra abarca un porcentaje elevado (alrededor del 77%) de la población total, lo que minimiza el riesgo de sesgo y asegura representatividad.

Diversidad en la población: los personajes seleccionados provienen de diversas franquicias con estilos únicos, como *Warhammer 40k*, *Batman series*, *Horizon*, *Elden Ring*, *God of War*, *Halo*, *Doom Eternal* y *Devil May Cry*. Esta diversidad asegura que la muestra incluya múltiples géneros y tipos de personajes (héroes, villanos, monstruos, híbridos, etc.).

Precisión garantizada: con un margen de error del 5 %, la muestra permite realizar inferencias fiables sobre las características generales de los personajes sin necesidad de analizar toda la población.

Este enfoque asegura que el análisis sea representativo y eficiente, capturando las tendencias clave sin perder precisión.

Fórmula general para el cálculo del tamaño de muestra:

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}{e^2 \cdot (N - 1) + Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}$$

Valores aplicados: Tamaño de la población (N) = 113 (total de personajes).

Nivel de confianza (Z) = 1.96 (para un nivel de confianza del 95 %).

Proporción esperada de la población (p) = 0.5 (se usa esta si no se tiene un valor previo).

Margen de error permitido (e) = 0.05 (5 %).

10.9 Representatividad y selección de títulos de videojuegos

El presente análisis abarca una selección de 113 personajes provenientes de títulos de videojuegos que han marcado hitos en la industria del entretenimiento digital. Los títulos seleccionados, como *Halo*, *God of War*, *Horizon Zero Dawn*, *Doom Eternal*, *Elden Ring*, *Devil May Cry*, *Batman Arkham Knight*, entre otros, no solo son reconocidos por su éxito comercial, sino también por su impacto en la narrativa, diseño visual y conexión emocional con los jugadores. Según Statista (2022), estos videojuegos pertenecen a franquicias que han registrado ventas globales millonarias y han liderado rankings de popularidad en múltiples plataformas.

La elección de estos títulos responde a su representatividad dentro de géneros clave como acción-aventura, fantasía épica, ciencia ficción y survival horror. Estas categorías se destacan por la construcción de personajes icónicos que definen tanto la jugabilidad como la identidad de las franquicias. Por ejemplo, personajes como *Kratos* (*God of War*) y *Master Chief* (*Halo*) son símbolos culturales reconocidos dentro y fuera de la comunidad gamer, destacando como ejemplos de narrativa sólida y diseño sobresaliente (McGonigal, 2011).

Asimismo, la selección busca reflejar tendencias de diseño y representación en una muestra diversa, abarcando elementos como morfología, raza, género y vestimenta. Esto es consistente con lo planteado por Newman (2017), quien argumenta que los personajes de videojuegos actúan como portadores de valores culturales y reflejos de las expectativas del público objetivo. Al elegir títulos que han tenido un impacto significativo en el mercado, se garantiza que el análisis esté en sintonía con las tendencias contemporáneas y proporcione un panorama completo del diseño de personajes en la industria.

Finalmente, el éxito comercial de estos títulos no solo radica en su jugabilidad, sino también en su capacidad para establecer franquicias sostenibles y expandir su influencia a través de adaptaciones cinematográficas, productos derivados y presencia mediática (Kline et al., 2003). Esto asegura que la muestra seleccionada es pertinente y adecuada para explorar patrones y características universales del diseño de personajes en videojuegos.

A continuación, se presenta una selección que analiza 26 personajes elegidos como muestra representativa de un total de 113 personajes extraídos de franquicias destacadas en la industria de los videojuegos. Así mismo se agrega una imagen por título para familiarizar al lector con el estilo gráfico y las técnicas de imagen por (*CGI*). Los análisis completos de los restantes 93 personajes se encuentran en los anexos, mientras que los resultados consolidados de la totalidad de la muestra se integran al final de las descripciones. Este estudio considera categorías como morfología, género, raza y vestimenta, con el objetivo de identificar patrones y tendencias en el diseño de personajes apoyado en el método iconográfico de Panofsky (1953) en títulos icónicos como *God of War Series*, *Halo*, *Horizon Zero Dawn*, *Devil May Cry*, *Warhammer 40k*, *Doom Eternal*, *Batman Series* y *Elder Ring*. Dicho análisis permite evidenciar cómo estos elementos contribuyen a la narrativa visual, la identidad de cada franquicia y el cumplimiento de las expectativas de los jugadores, en concordancia con las decisiones creativas de sus desarrolladores.

10.10 Análisis de personajes de videojuegos triple A

10.11 Batman series

Figura 9

Personaje videojuego Batman Arkham Knight



Rocksteady Studios, Feral Interactive, Iron Galaxy Studios. (2018). Batman vistas [Imagen]. Recuperado de URL <https://www.playstation.com/es-co/games/batman-arkham-knight/>.

1. Batman: Arkham Knight

Morfología: físico musculoso, atlético y estilizado, con proporciones diseñadas para reflejar fuerza y agilidad.

Sexo: masculino.

Raza: humano, basado en las características de un hombre caucásico.

Trajes: su traje de alta tecnología está compuesto por una armadura segmentada que combina flexibilidad y protección. Los detalles incluyen texturas metálicas y elementos tácticos.

Análisis de color: predominan los tonos oscuros como el negro y gris, con acentos en amarillo y dorado en su cinturón y accesorios, lo que refuerza su identidad como el Caballero Oscuro.

Texturas: la armadura tiene acabados metálicos, mientras que la capa y los guantes presentan texturas mate que absorben la luz, reforzando su capacidad para moverse en la oscuridad.

Contexto narrativo: representa la culminación de la evolución de Batman como un héroe endurecido por años de lucha contra el crimen. Su diseño refleja tanto su humanidad como su simbolismo.

Accesorios: incluye un cinturón lleno de herramientas y armas tecnológicas, junto con el emblemático logo de murciélago en el pecho.

Características simbólicas: el traje representa la dualidad de Batman como protector de Gotham y una figura de terror para sus enemigos.

2. Scarecrow (Batman Arkham Series)

Morfología: figura delgada y alta, con una postura ligeramente encorvada que refleja astucia.

Sexo: masculino.

Raza: humano.

Trajes: ropajes oscuros y andrajosos, combinados con detalles médicos que aluden a experimentos.

Colores: marrones, negros y tonos beige apagados que enfatizan su naturaleza siniestra.

Texturas: superficies desgastadas, con costuras visibles y cuero envejecido.

Accesorios: tubos con gases tóxicos y agujas, elementos claves para su papel como villano.

Contexto narrativo: representa el miedo personificado, utilizando psicología para aterrorizar a sus enemigos.

3. Nightwing (Batman Arkham Series)

Morfología: figura atlética y estilizada, diseñada para agilidad.

Sexo: masculino.

Raza: humano.

Trajes: traje negro ajustado con detalles azulados que simbolizan velocidad.

Colores: negro y azul eléctrico, representando sigilo y modernidad.

Texturas: suave y reflectante, con un acabado futurista.

Accesorios: bastones de combate y cinturón con herramientas.

Contexto narrativo: luchador ágil que trabaja en las sombras, simbolizando lealtad y evolución.

4. Killer Croc (Concept Art)

Morfología: figura masculina robusta, musculosa y antropomórfica con características reptilianas.

Sexo: masculino.

Raza: híbrido humano-reptil.

Trajes: pantalones rayados ajustados con tirantes caídos.

Colores: escamas grises y verdes, con tonos oscuros en el vestuario que refuerzan su aura intimidante.

Texturas: escamas gruesas y ásperas en la piel, mezcladas con superficies de tela rasgada.

Accesorios: vendajes en los pies y manos que reflejan un carácter de combate.

Contexto narrativo: un villano trágico con una deformación genética que lo convierte en un monstruo, destacándose por su fuerza bruta y su aspecto intimidante.

5. Solomon Grundy (Batman Arkham Knight)

Morfología: gigante descomunal con una figura imponente y musculosa.

Sexo: masculino.

Raza: no-muerto.

Trajes: ropa rasgada y deteriorada, con un estilo gótico y lúgubre.

Colores: tonos grises, negros y verdes, que reflejan su origen sombrío.

Texturas: piel áspera y desgastada, ropa deshilachada.

Accesorios: cadena y lápida simbólica en su base.

Contexto narrativo: un ser maldito atrapado en un ciclo de muerte y resurrección, sirviendo como una fuerza bruta sin piedad.

10.12 God of war series

Figura 10

Personaje videojuego God of War Ragnarök.



SIE Santa Monica Studio, Jetpack Interactive. (2022). Kratos vistas [Imagen]. Recuperado de URL <https://www.playstation.com/es-co/games/god-of-war-ragnarok/>

1. Kratos (God of War Series,)

Morfología: figura masculina musculosa y fornida, con cicatrices visibles que destacan su historia de combate.

Sexo: masculino.

Raza: semidiós espartano.

Trajes: armadura minimalista combinada con detalles de piel y metal, diseñada para permitir movilidad en combate.

Colores: tonos oscuros con detalles rojizos y metálicos.

Texturas: superficies rugosas y cicatrices profundas que reflejan desgaste físico.

Accesorios: hachas, cuchillas y un escudo, todos grabados con símbolos nórdicos.

Contexto narrativo: figura central en una narrativa de redención y violencia, simbolizando fortaleza y paternidad.

2. Mimir (God of War)

Morfología: cabeza severa con una expresión sabia, adornada con tatuajes y cuernos.

Sexo: masculino.

Raza: ser mitológico de la mitología nórdica.

Trajes: no tiene ropa; su diseño se centra en detalles faciales y ornamentos.

Colores: piel pálida con ojos brillantes que evocan conocimiento sobrenatural.

Texturas: piel rugosa y cuernos tallados con runas.

Accesorios: los cuernos y las marcas son parte integral de su diseño.

Contexto narrativo: consejero de Kratos, representa sabiduría y una conexión con lo divino.

3. Angrboda (God of War: Ragnarok)

Morfología: figura femenina estilizada, con rasgos jóvenes y una expresión amable.

Sexo: femenino.

Raza: gigante (Jötunn).

Trajes: atuendo simple compuesto por una túnica de tonos azules y marrones, adornada con detalles tribales y abalorios colgantes.

Colores: predominan el azul, marrón y dorado, simbolizando la conexión con la naturaleza y la tradición.

Texturas: telas tejidas con patrones bordados, generando una sensación orgánica y artesanal.

Accesorios: collares y abalorios que refuerzan su identidad cultural y conexión espiritual.

Contexto narrativo: personaje que guía al protagonista en su camino mientras representa la sabiduría y la conexión con el linaje Jötunn.

4. Sif (God of War: Ragnarok)

Morfología: figura femenina alta y esbelta, con una apariencia majestuosa y refinada.

Sexo: femenino.

Raza: diosa Aesir.

Trajes: vestido azul con detalles dorados y pieles que refuerzan su estatus divino.

Colores: azul, dorado y blanco que representan realeza y pureza.

Texturas: telas finas y suaves combinadas con patrones nórdicos.

Accesorios: joyas y trenzas elaboradas que reflejan su conexión con la cultura vikinga.

Contexto narrativo: esposa de Thor, cuyo carácter y habilidades complementan el poder de su pareja, destacando en la narrativa como una figura sabia y estratégica.

5. Sindri (God of War: Ragnarok)

Morfología: figura masculina delgada y encorvada, que enfatiza un diseño detallado en vestuario.

Sexo: masculino.

Raza: enano.

Trajes: atuendo colorido y funcional, diseñado para reflejar su rol como artesano y herrero.

Colores: verde, marrón y dorado que simbolizan su conexión con los materiales naturales.

Texturas: telas gruesas con detalles de metal y cuero.

Accesorios: bolsillos y herramientas que destacan su habilidad para la creación.

Contexto narrativo: un artesano brillante pero cauteloso, cuya sabiduría y habilidades son clave en el desarrollo de armas y armaduras para los protagonistas.

6. Odin (God of War Ragnarök)

Morfología: figura masculina delgada y envejecida, con presencia imponente.

Sexo: masculino.

Raza: aesir (dioses nórdicos).

Trajes: túnica azul adornada con detalles dorados, simbolizando realeza y sabiduría.

Colores: azul y oro, destacando nobleza y poder divino.

Texturas: telas finas y bordados intrincados que transmiten elegancia.

Accesorios: cinturón ornamental, parches en los ojos y detalles simbólicos en su vestimenta.

Contexto narrativo: líder estratégico y manipulador de los dioses Aesir, representando el conocimiento y el control absoluto.

10.13 Doom eternal

Figura 11

Doom slayer



Id Software, Panic Button. (2020). Kratos vistas [Imagen]. Recuperado de URL <https://bethesda.net/en/game/doom>

1. Doom Slayer (Doom Eternal)

Morfología: figura masculina robusta, con extremidades musculosas y una postura intimidante.

Sexo: masculino.

Raza: humano mejorado, con características casi sobrehumanas.

Trajes: Armadura completamente blindada con detalles mecánicos y simbología demoníaca, reforzada para la guerra.

Colores: verde oscuro y detalles en rojo que evocan peligro y agresión.

Texturas: metálicas y ásperas, diseñadas para soportar el combate extremo.

Accesorios: armas de alto calibre y herramientas futuristas, incluida una espada de energía.

Contexto narrativo: guerrero destinado a enfrentarse al infierno mismo, representando resistencia y brutalidad.

2. Ciberdemon

Morfología: este personaje combina rasgos de demonio y elementos cibernéticos. Su torso humanoide contrasta con su cola mecánica tipo oruga. El uso de texturas orgánicas y sintéticas resalta la dicotomía entre lo natural y lo artificial.

Análisis de color: predominan los tonos cálidos (rojo incandescente) que acentúan una sensación infernal. Las luces brillantes resaltan zonas clave, como los ojos y la estructura abdominal.

Características simbólicas: los ojos luminosos y los detalles óseos reflejan maldad y amenaza, mientras que la tecnología integrada sugiere un poder más allá de lo orgánico.