¿VESTUARIO O AGENCIA? REPRESENTACIÓN DE GÉNERO EN 5 VIDEOJUEGOS DE ACCIÓN DE LA SÉPTIMA GENERACIÓN.

Antonio Corona

DOI: doi.org/10.22395/angr.v17n34a8

INVESTIGACIÓN

El presente trabajo realizó un estudio cuantitativo de la representación de género en 5 videojuegos de acción multi-plataforma líderes en ventas de la séptima generación, mediante la técnica de análisis de contenido.

5
VIDEOJUEGOS MULTIPLATAFORMA

OBJETIVO

Utilizar el personaje como unidad de análisis y la misión como unidad de registro, entendiendo esta como cada sección del juego en la cual el jugador requiere lograr un objetivo para progresar en la narrativa.

HERRAMIENTAS

Se analizó la totalidad de la narrativa central de cada uno de los títulos.

CATEGORÍAS

- Apariencia Física
- Comportamiento
- Lenguaje
- Vestimenta de Personajes → Primarios, secundarios, Terciarios

RESULTS

El estudio encontró una proporción de 4.1 personajes masculinos por cada personaje femenino, lo cual constituye una grave subrepresentación del género femenino en estos títulos.

A pesar de lo encontrado, la representación de género en el medio ha mejorado con respecto a investigaciones realizadas con anterioridad, y que es necesario investigar la manera en que los jugadores se relacionan con estos contenidos.

ANAGRAMAS
RUMBOS Y SENTIDOS DE LA COMUNICACIÓN
REVISTA CIENTÍFICA