

Universidad San Jorge

Escuela de Arquitectura y Tecnología

**Grado en Diseño y Desarrollo de
Videojuegos**

Proyecto Final

**El género oculto de los videojuegos: Estudio
de la representación y recepción de personajes
transgénero en los videojuegos**

Autor del proyecto: Paula Sebastián Espín

Directores del proyecto: Javier Calvo Anoro y Dan Tarodo Cortes

Zaragoza, 7 de septiembre de 2022



Este trabajo constituye parte de mi candidatura para la obtención del título de Graduado en Ingeniería Informática por la Universidad San Jorge y no ha sido entregado previamente (o simultáneamente) para la obtención de cualquier otro título.

Este documento es el resultado de mi propio trabajo, excepto donde de otra manera esté indicado y referido.

Doy mi consentimiento para que se archive este trabajo en la biblioteca universitaria de Universidad San Jorge, donde se puede facilitar su consulta.

Firma

Fecha

A handwritten signature in black ink, enclosed within an oval shape. The signature is stylized and appears to be a combination of letters and numbers, possibly representing a name and a date or initials.

Dedicatoria y Agradecimiento

Este proyecto ha sido posible gracias a la dirección y el apoyo del tutor del proyecto, Javier Calvo y a la intervención de Dan Tarodo Cortes como segundo tutor en la ausencia del primero, quien ha sido una ayuda indispensable en el desarrollo de este trabajo.

También he de agradecer a los participantes voluntarios anónimos de la encuesta propuesta por dar su opinión y sus argumentos sobre un tema tan personal para ellos.

Por supuesto, mis agradecimientos se extienden a mi familia quienes me han apoyado y ayudado a desarrollar este proyecto y animado para trabajar y hacerlo lo mejor posible.

Tabla de contenido

Resumen	1
Abstract	1
1. Introducción	3
1.1. Motivación y justificación	3
1.2. Objetivos y finalidad	4
2. Marco teórico	5
2.1. Aproximación conceptual al espectro de género	5
2.2. Construcción de personajes	8
3. Marco metodológico	11
3.1. Análisis cualitativo del discurso	11
3.1.1. Categorías de análisis	11
3.1.2. Muestra seleccionada	11
3.2. Entrevistas en profundidad	11
3.2.1. Estructura del cuestionario	11
3.2.2. Perfil de los participantes	13
4. Trabajo de campo	15
4.1. Aproximación a personajes trans en videojuegos	15
4.2. Entrevistas en profundidad	23
5. Conclusiones	39
6. Bibliografía	41
7. Anexo.	43
7.1 Propuesta del proyecto	43
7.2 Reuniones	44

Resumen

En este proyecto investigamos y estudiamos cómo se ha llevado a cabo la representación de identidades transgénero a través de personajes de videojuegos en los últimos años. Para ello, analizaremos la representación de cuatro juegos específicos de grandes compañías y tres personajes específicos de estudios indie. Además de eso, complementamos este análisis discursivo con un cuestionario a jugadores transgénero para contrastar los datos de la investigación.

Palabras clave: Transgenero, trans, personaje, videojuego, no binario, representación.

Abstract

In this project we investigate and study the way transgender characters have been represented in video games in the past years. For which we analyze four big company video games and three characters from indie studios. We also count with an interview with five transgender video game players to double check our data from the investigation.

Keywords: Transgender, trans, character, video game, non binary, representation.

1. Introducción

1.1. Motivación y justificación

Como bien explica el propio título de este proyecto, este estudio se centra en la representación de las personas transgénero dentro de un campo mediático más específico como son los videojuegos.

La motivación principal que me ha impulsado a desarrollar esta investigación es la notable carencia de buena representación mediática de estas identidades a nivel general, pero dado que mi campo de estudios principal se basa en los videojuegos, y este trabajo se enmarca como proyecto de fin de grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos, he querido concentrar el foco de atención para poder llevar a cabo una investigación más específica sobre este tema.

Este estudio parte de una hipótesis principal: La representación de personas transgénero en los videojuegos es muy escasa y la poca que hay está basada en estereotipos o los personajes son tan pequeños que se acaban ignorando en las historias dentro de videojuegos tan amplios.

Para poder demostrar o desmentir esta hipótesis realizaré un estudio de videojuegos producidos tanto por grandes compañías y por estudios indies o autores propios.

Además de la representación objetiva dentro de estos videojuegos queremos saber cómo la comunidad trans ha recibido la escasa representación que se muestra y que opinan al respecto, para lo cual nos apoyaremos en textos extraídos de las redes sociales, foros o medios de comunicación para tener reacciones reales en cuanto a este tipo de temas.

Finalmente, para este proyecto he tenido la oportunidad de entrevistar a cinco personas trans vinculadas de una forma u otra a los videojuegos las cuales han accedido a realizar una entrevista en formato de cuestionario escrito para expresar sus opiniones sobre los temas clave de la investigación y hablarnos de lo que la representación en los videojuegos significa para ellos. Ya que este proyecto está dedicado a las personas trans, su voz es una de las partes más importantes para la cohesión de este proyecto.

1.2. Objetivos y finalidad

El **objetivo principal** de este trabajo es el de poder analizar de forma global la representación de identidades trans que se han mostrado en los videojuegos; usando ejemplos, análisis y, aún más importante, valorar la calidad de esta representación según como el público trans lo haya recibido.

Este objetivo central se sustenta en dos objetivos complementarios:

- Realizar un análisis de una selección de juegos donde haya distintos niveles de representación trans y
- Contrastar los datos del análisis objetivo de contenido del punto anterior con las reacciones del público al respecto de cómo ha reaccionado el público al respecto.

Como tercer punto de apoyo para la información expuesta, al final del trabajo podremos ver y analizar las respuestas e interpretaciones de voluntarios transgénero que han aceptado hacer una entrevista anónima para dar su opinión en cuanto al tema. Se trata de una muestra de cinco personas se identifican en diversas partes del espectro trans pero todas ellas tienen en común su pasión e interés por los videojuegos. Algunos trabajan directamente en empresas que se han dedicado a producir videojuegos, otros están estudiando carreras de diseño de videojuegos y otros han tenido una infancia muy marcada por los videojuegos y su influencia.

No todos los informantes son de habla hispana, así que para aquellos que han contestado la entrevista en inglés sus respuestas se traducirán de la forma más fiel y correcta posible, aunque su texto original se mantendrá en el propio trabajo para aquellos que prefieran leer sus palabras directas.

En última instancia, este trabajo supone un primer acercamiento para observar la tendencia actual en cuanto a inclusión de personajes trans y como, extrapolando estos datos, podríamos crear modelos para el diseño de personajes y narrativas que contemplen e incluyan todo tipo de identidades.

2. Marco teórico

2.1. Aproximación conceptual al espectro de género

El primer paso para comprender porque la representación de las identidades transgénero son tan importantes es entender que significa ser transgénero.

La palabra "transgénero" , aparece recogida en el Diccionario de la Real Lengua Española (RAE) con el siguiente significado: "Dicho de una persona: Que no se siente identificada con su sexo anatómico." (RAE, s.f., definición 1). Aunque anteriormente se utilizaba la palabra "transexual" para referirse a la gente transgénero, una vez más, según el diccionario de la RAE encontramos tres acepciones para la palabra "transexual" (RAE, s.f)

1. adj. Perteneciente o relativo al cambio de sexo. Cirugía transexual.
2. adj. Dicho de una persona: Que se siente del sexo contrario, y adopta sus atuendos y comportamientos. U. t. c. s.
3. adj. Dicho de una persona: Que mediante tratamiento hormonal e intervención quirúrgica adquiere los caracteres sexuales del sexo opuesto. U. t. c. s.

El motivo principal por el cual se hace una distinción entre ambas palabras es debido a que el uso de la palabra transexual denominaba un proceso de cambio de sexo o un tratamiento hormonal, debido a que estos son pasos más avanzados en una transición del género de nacimiento al deseado y que no todas las personas transgénero estaban interesadas en estos cambios se marcó una distinción entre transexual, y transgénero (García Fragueta, 2018). De esta forma, todas las personas transexuales son transgénero pero no todas las personas transgénero son transexuales.

Definiciones lingüísticas aparte, ¿qué es ser transgénero? o ¿cómo se siente ser transgénero? Según López N. (2018) las propias personas transgénero explican que ser transgénero es nacer en el cuerpo incorrecto, es crecer y ser visto como alguien que no eres. Es un largo proceso de autodescubrimiento el cual en la inmensa mayoría de casos van acompañados de grandes problemas sociales, emocionales e incluso mentales debido al rechazo social o experiencias traumáticas por expresarse como son. Ser transgénero como

tal no es una enfermedad ni desvío mental, es simplemente una parte de la identidad de una persona. (López N., 2018)

Algunas personas transgénero comprenden sus emociones a edades tempranas y pueden realizar una transición más cómoda y adecuada, como puede ser, cambiando sus nombres, vestimentas, pronombres y en algunos casos tomando bloqueadores hormonales durante la pubertad para evitar los cambios propios de las hormonas de su sexo de nacimiento. Permitiendo de esta forma que al alcanzar la mayoría de edad puedan comenzar un tratamiento hormonal y no tengan que pasar por una segunda pubertad (López de Lara et al., 2020).

A pesar de esto, la mayoría de personas transgénero no tienen acceso a este tipo de recursos o no son conscientes de que lo que sienten es debido a ser transgénero y en su lugar pasan por la pubertad y lo descubren más adelante en su vida.

Es posible que personas más familiarizadas con el término "transgénero" hayan oído también sobre la disforia de género. Una vez más según la RAE "disforia" significa "Estado de ánimo de tristeza, ansiedad o irritabilidad." Esto también lo confirman estudios académicos sobre la transexualidad y las personas trans (López N, 2018).

En cuanto a temas de disforia de género esto se aplica de tal forma que expresa un estado de tristeza, ansiedad o irritabilidad debido al género de una persona. En muchos casos la disforia de género se da por cuestiones sociales. Berta García Fraguera (2018) sostiene que si la persona trans está en un ambiente en el cual no es aceptada por su identidad, la gente ignora su nombre y pronombres predilectos y la tratan de forma incorrecta es posible que esta disforia aumente y produzca aún más problemas como pueden ser: problemas de inseguridad, falta de confianza, ansiedad, depresión etc.

En casos donde una persona trans es tratada correctamente, por su nombre e identidad correctas no se dan casos de disforia de género. Es por esto que tener o no disforia no es el determinante de si una persona es transgénero o no (López N. 2018).

Habiendo tratado las cuestiones principales de lo que es ser transgénero hablemos de algunos detalles más propios e igual de relevantes para este proyecto.

El término "trans", es algo que la comunidad Lesbiana, Gay, Trans, Bisexual, Intersex, Queer, etc (LGTBIQ+) ha adaptado para ser un término más genérico, como se denomina en inglés

umbrella term (término paraguas) esto quiere decir que el término trans cubre varias identidades más allá del hombre o la mujer trans.

Para ello, primero debemos comprender una base fundamental del género y la sexualidad, y es que son fluidos y no binarios (López N. 2018). Esto significa que el género no es simplemente "hombre" o "mujer" sino que el género se define como una escala

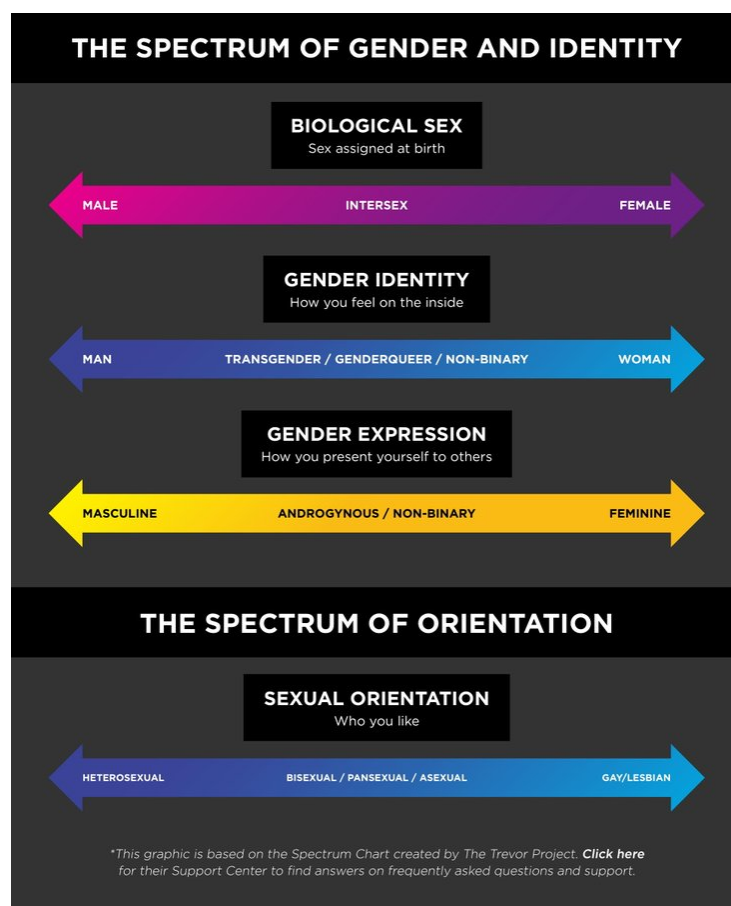


Figura 1: Espectros de género, identidad y orientación (Fuente: @NCAIDSAction en twitter)

La Figura 1 muestra el sexo, el género, la expresión de género y la orientación sexual como espectros fluidos, esto significa que la identidad, expresión o sexualidad no necesitan estar encasillados en una caja o bloque sino que puede encontrarse en cualquier punto de este espectro mostrado siempre y cuando sea cómodo y adecuado para la persona, ya que

solamente uno mismo puede definir quién es y dónde se encuentran dentro de estas escalas.

Es por esto que el término "trans" se utiliza para definir cualquier identidad que no se identifique como "cis", acortamiento de la palabra "cisgénero", el cual aparece en el diccionario de la Real Academia Española como "Dicho de una persona: Que se siente identificada con su sexo anatómico" (RAE, s.f., definición 1).

De esta forma, "trans" es un término que se puede aplicar a las personas No Binarias, es decir, gente que no se identifican ni como hombres ni como mujeres. Sus experiencias varían según la persona (López N. 2018).

La experiencia de la gente no binaria es más específica y complicada y, aunque todas y cada una de las experiencias de gente trans son totalmente únicas, es cierto que se ve más variedad dentro del espectro no binario ya que su intención principal es presentar, o ser percibidos o identificarse fuera de los confines de género binario que conocemos como hombre y mujer (López N. 2018). Por tanto es más difícil describir como algo único o un patrón de comportamiento al que poder adherirnos a la hora de explicar su experiencia o decisiones.

2.2 Construcción de personajes

Al crear un personaje debemos de ser capaces de dotarlo con suficiente humanidad para que el propio jugador sea capaz de identificarlo como una persona capaz de llevar a cabo sus propios pensamientos y decisiones dentro del mundo o contexto en el que se encuentra. Es por eso que una vez tenemos definido el tipo del mundo en el cual vamos a meter a nuestro personaje y dentro de este mundo debemos establecer algún tipo de conflicto con el cual podamos introducir nuestros personajes. Estos deberán de estar contruidos basándose en 4 rasgos base muy importantes: Apariencia física, Interpretación, Información verbal y rol en el mundo (Cuadrado y Planells, 2020).

La combinación de estos rasgos es lo que nos puede dar el resultado que buscamos con un personaje reconocible, único y con el que el jugador pueda identificarse correctamente para mayor inmersión en el propio juego. Además de esas bases, se usan herramientas de

narrativa adicionales que son de gran utilidad a la hora de planear el desarrollo de dicho personaje dentro del mundo como es el modelo del *viaje del héroe* (Campbell, 1949). Este modelo nos relata cómo un personaje se mueve a través de su aventura para lograr su objetivo final.

Una vez tenemos nuestro personaje definido desde el punto de vista narrativo de la historia, debemos pasar a definir sus elementos dentro del gameplay del propio juego para poder traducir sus rasgos narrativos a su jugabilidad o su función dentro del juego. Estos roles pueden ser fijos para cada personaje o ser cambiantes a lo largo que se desarrolla la historia o según la equipación o *build* que el jugador decida hacer como se ve en muchos juegos de rol. Esta funcionalidad a Nivel de gameplay también es posible que repercuta en su representación física ya que la equipación debería de ser acorde al rol que desempeña durante su aventura y cambiar según va evolucionando dentro de la misma (Cuadrado y Planells, 2020).

De aquí podemos pasar a la representación de ese personaje dentro del contexto del videojuego al que pertenece. Cuadrado y Planells (2020) distinguen diversos tipos:

- Donde el personaje no queda visualmente representado pero el jugador es consciente de quién es y el rol que juega dentro del juego pese a que no tenga una representación de personaje dentro del juego, como puede ser en los point and click o las novelas audiovisuales.
- EL personaje es representado solamente por un fragmento o una parte visual, como puede ser la mano del personaje cuando sujeta objetos o sus pies al andar. Este tipo de representación es muy común en juegos en primera persona.
- Finalmente tenemos la representación total donde podemos ver por completo al personaje o los personajes que podemos manejar, normalmente a través de perspectivas en tercera persona.

3. Marco metodológico

3.1. Análisis cualitativo del discurso

Hemos elegido la metodología del análisis cualitativo del discurso ya que es uno de los métodos más utilizados para las ciencias sociales para analizar y explorar la construcción de discursos e identidades. Para ello se ha hecho una preselección de un grupo de videojuegos en los que se tiene referencia de identidades trans.

3.1.1. Categorías de análisis

A la Hora de estructurar nuestro análisis hemos seleccionado un criterio según el estudio creador de cada juego añadiendo los juegos indies como quinta categoría. Ya que cada estudio muestra distintas formas de implementar información narrativa y presentar a sus personajes.

Hacemos, por tanto, una selección de videojuegos provenientes de grandes estudios como Nintendo, Blizzard, Riot Games y Ubisoft además de una selección de juegos indies.

3.1.2. Muestra seleccionada

Las muestras seleccionadas son aquellos juegos de los estudios seleccionados que muestran algún tipo de representación trans en el transcurso de su historia como son:

- Super Mario Bros. 2 (Nintendo)
- World of Warcraft (Blizzard)
- League of Legends (Riot)
- Assassin's Creed (Ubisoft)
- Dream Daddy Simulator (Game Grumps)
- Tell me why (Don'tnod Entertainment)
- The Last of Us (Naughty Dog)

3.2. Entrevistas en profundidad

Seleccionamos cinco candidatos voluntarios para contestar unas preguntas sobre videojuegos y la representación de identidades trans que se encuentran en ello junto con preguntas sobre su opinión personal al respecto del tema.

3.2.1. Estructura del cuestionario

- Would you like to mention your gender identity? How important is trans representation in games for you? Would you support a game more if they had good trans representation? (edited)
- "Have you ever felt uncomfortable / frustrated during character creation / character decision because of gender options?"

- Have you explored your gender Identity through character creation in video games?
- Have you played / watched the Assassin's Creed Series?
- If Yes: Did you know there is a Trans man in the series (Ned Wynert)? How did you learn of him?
- Have you played / watched the Baldur's gate?
- if Yes: Did you know one of the characters (Mizhena) reveals through dialogue to be a trans woman? How do you think this was handled?
- Have you played / watched Apex Legends?
- if Yes: Did you know Bloodhound is a non Binary character? How do you think this was handled?
- Have you played / watched the Bioshock series?
- if Yes: Did you find the Audio file that talks about their " flawless reassignment surgery" to make the world of bioshock more diverse and inclusive? What are your thoughts on this piece of information and the way it is offered to the player?
- Have you played / watched Rust?
- Did you know in Rust, your character model is randomly assigned to you according to your Stream key? This led to many players getting characters with a gender different to the one they identify as, the developers explained this was done on purpose to let people understand what the trans experience could feel like and promote trans empathy? What is your opinion on this idea?
- What other games do you know that have some kind of trans representation? (if you know of any) Do you think the representation in these games is good or bad? if you can please explain why you think it is good/bad
- Do you consider one gender identity to be harder to find in games than others? Why do you think this might be?
- Do you think the team of Devs involved in a game might affect the amount and/or quality of diversity within said game? (Ex: the identity of the devs might influence or not the game concept)
- Do you think Indie games offer more diverse representation than mainstream companies? please explain your answer if possible.
- Do you know of Cyberpunk 2077?
- Do you know of the trans related controversy surrounding the game?
- What is your opinion of Cyberpunk 2077's character creation that they announced to be trans inclusive?

- What is your opinion with the controversy surrounding the trans sex worker posters in the game? (if you know of it)
- Do you think it is difficult to create good trans representation in games? Why?
- Have you ever seen your trans experience represented in a game you played? How did that make you feel?
- If you have not found your trans experience represented in a game you have played, how do you feel about that too?
- What are some tips you would give a company that wishes to make a trans character that identifies with your very same identity?
- What is a game you might recommend Cis people to better understand the trans experience?
- What is a game you might recommend young Trans people to help them feel validated?
- Lastly: Is there anything else you'd like to say about trans representation in video games that you want to be heard?

3.2.2. Perfil de los participantes

Por su comodidad y confort, la entrevista se realizó de forma anónima para que sus datos e identidad no fueran comprometidos y se sintieran más agusto siendo lo más honestos posible con sus opiniones sobre los temas hablados.

Aún así, cada uno de los cinco voluntarios accedió a especificar sus identidades de género durante la entrevista. Gracias a eso sabemos que de los cinco participantes, tres se identifican como hombres trans, una se identifica como mujer trans y por último una persona de identidad no Binaria que prefiere el uso de pronombres femeninos o neutros en habla española.

4. Trabajo de campo

4.1. Aproximación a personajes trans en videojuegos

Una vez explicado lo que significa ser transgénero y unos conceptos básicos de creación de personajes ahora podemos adentrarnos y buscar este tipo de identidades representadas en videojuegos. Para esto hemos realizado una selección de juegos. Por una parte, títulos "triple A" producidos por compañías multinacionales muy conocidas a la hora fabricar y distribuir videojuegos; por otro, títulos de estudios *indie*.

Comenzaremos por los grandes estudios, hablando así de compañías como Nintendo, Blizzard, Riot Games y Ubisoft.

a) Nintendo

Comenzamos nuestro análisis con el titán de los videojuegos, Nintendo. Nuestra investigación en profundidad nos ha dado diversas respuestas. Personaje como tal tan solo hemos encontrado uno cuya identidad varía según el país, aunque sí que es digno de mención que las traducciones al inglés de muchos juegos empiezan a ofrecer algunas opciones de género más neutro. Pero si refinamos la búsqueda en cuanto a personajes diseñados en el espectro trans tan solo hay uno.



Este personaje que vemos en la figura 2.1 se llama Birdo, apareció por primera vez en *Super Mario Bros. 2* (Nintendo, 1988). Juego en el cual el manual tanto el original como la traducción al inglés la describe como "Un chico que piensa que es una chica y escupe huevos de su boca" y que "Prefiere ser llamado Birdetta". A pesar de esta descripción los pronombres utilizados son masculinos (figura

2.2).

Figura 2.1 (Imagen del modelo 3D de Birdo por Nintendo)

Figura 2.2 (Manual de Super Mario2) ----->



A pesar de esta descripción, al traducirse el juego en América, sus pronombres siempre fueron los de mujer, y parte de su historia como chico originalmente se omitió, creando de esta forma una gran confusión sobre el género de Birdo.

Esta confusión se mantuvo hasta la llegada del videojuego *Mario Tennis 64* (Camelot-Nintendo, 2000), en el cual Birdo pasó a ser un personaje jugable con la voz de una mujer, Jen Taylor, para confirmar de esta forma que Birdo se identifica como una mujer.

Aún así, en América se la identifica como una mujer cis y en Japón como una mujer trans, manteniendo de una forma u otra esa ambigüedad.

Además de esto, cuando salió el juego de *Mario kart: Double dash!* (Nintendo, 2003) la descripción en Japón de Birdo volvía a crear dudas con la frase: "Es la novia de Yoshi, ¿o en realidad es su novio?" creando de nuevo dudas al respecto. Peor que eso, muchas personas trans que conocían la identidad de Birdo como mujer trans consideraron esta frase irrespetuosa y transfóbica ya que a pesar de haber indicado que Birdo se considera mujer y que quiere que la llamen como tal, ellos decidieron añadir la pregunta de "¿o novio?" lo cual muchas mujeres trans relacionaron con experiencias muy reales e incómodas en las que se les invalida y se les trata como hombre en relaciones (Greif, 2022).

b) Blizzard

Pasando a la siguiente compañía, hablaremos de Blizzard y su representación. En el juego de *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), durante la expansión de 'Shadowlands' los jugadores tienen la oportunidad de conocer un NPC (Personaje no jugable) llamado Pelagos. Para encontrarlo deben jugar durante el evento de tiempo limitado y unirse a la facción de los Kyrianos (una facción de cuatro) para encontrarlo. Allí Pelagos se convierte en el NPC principal para darle misiones y otros quests relacionados con el evento. Solo es pasado todas las quests principales del evento y si los jugadores trabajan en misiones extras para elevar su nivel de amistad con Pelagos que tienen acceso a un fragmento de diálogo que por fin nos revela la identidad trans de este NPC.

En este diálogo, nos habla de como en su vida anterior a convertirse en un Kyriano tenía el cuerpo de una mujer, pero que nunca se sentía cómodo con esa vida ya que no representaba su yo interior (u/Sehri437, 2020). La forma en la que Pelagos habla de lo feliz que le hizo ver que su cuerpo como Kyriano era el de un hombre resonó con muchos

jugadores trans que podían ver una parte de ellos en un personaje dentro de un juego tan querido.

A pesar de que la recepción y la presentación del personaje han sido muy bien recibidos por la audiencia trans, muchos aun así han hablado de sus sentimientos encontrados al conocer que Pelagos se encontraba detrás de varios 'muros' digitales dentro del juego. Ya que muchos jugadores trans que eligieron otras facciones no tuvieron oportunidad alguna de conocerlo o expresaban tristeza al pensar que el personaje desaparecería con el fin del evento (Hafer, 2020).

O eso al menos es lo que se pensaba. Al finalizar el evento, los jugadores tienen la oportunidad de aprender y descubrir que Pelagos no solo ascendió como Kyriano sino que además de eso se convierte en el nuevo "The Arbiter". Un título de máximo valor en el *World of Warcraft* ya que es quien juzga a las almas que pasan a la otra vida. Y que permanece como el nuevo Arbiter permanente en el juego ("Arbitrer", 2022).

c) **Riot Games**

Pasando a la siguiente gran compañía de videojuegos vamos a poner el foco en Riot games y su reducida y cuestionable representación de identidades transgénero en sus videojuegos.

En 2021, Riot Games hizo reveló en un tweet durante el día de la visibilidad a los No Binarios que dos de sus personajes de su juego *Legends of Runaterra* (Riot, 2020) se identificaban como No Binarios, estos personajes siendo Tyari el viajero, y Dropboarder (Galindo, 2021). Estos personajes son cartas invocables durante el juego. También es cierto que a través de sus Wikis oficiales se puede leer más acerca de ellos, de sus identidades y de sus pronombres ("Dropboarder (*Legends of Runeterra*)", 2021 y "Tyari, El viajero (*Legends of Runeterra*)", 2021) predilectos asegurándose de cubrir correctamente y evitar que nadie pueda cuestionar esta identidad.

A parte de estos dos personajes, no se ha encontrado ningún otro tipo de representación transgénero en sus otros dos juegos más populares y conocidos, *Valorant* (Riot, 2020) y *League of Legends* (Riot, 2009).

A pesar de esto, si uno hace un poco de investigación aparecerán diferentes artículos que puedan contradecir esto ya que en algunas wikis hechas por los fans ciertos personajes de League of Legends si se consideran Trans, No Binarios.

Estos personajes por lo general son: Kindred, Blitzcrank, Neeko (género fluido), Cho'Gath, Fiddlesticks, Nocturne. Parece una lista extensa pero si observamos con detenimiento y comparamos con las biografías originales de los campeones en el juego podemos empezar a ver discrepancias.

Empecemos por Kindred. Kindred es un espíritu que representa la dualidad de la mortalidad a través de una oveja y un lobo. La oveja ofrece una muerte rápida e indolora y el lobo la caza de la inevitable muerte.

Ya que son dos espíritus que se mueven como uno, gran parte de su biografía original (en inglés) se refiere a ellos como "They" un pronombre usado tanto para el plural como para pronombres singulares neutros. De todas formas no es difícil ver que en esta biografía lo utilizan como el plural y no como el neutro ya que cuando se refiere con detalle a la oveja utilizan pronombres femeninos y cuando se refieren al lobo usan pronombres masculinos. Desmintiendo de esta forma que el personaje sea No Binario. (*RiotGames, s.f. [a]*)

Continuando con los personajes No Binarios tenemos a Blitzcrank, un robot reparado por un inventor del propio juego. A diferencia de Kindred, en la biografía original de Blitzcrank sí que se usa el pronombre "they" como singular para identificar a Blitzcrank como individuo de género neutro. A pesar de eso, más adelante hablaremos de las implicaciones de esto junto a los otros campeones en esta categoría (*RiotGames, s.f.[b]*).

Más adelante tenemos a un personaje que se considera de género fluido por muchos fans, Neeko. Un personaje con la habilidad de cambiar de forma. Esta habilidad de cambiar de forma a la de cualquier persona es la que muchos fans usan para justificar que sea de género fluido cuando esto es totalmente incorrecto. Leyendo la biografía de Neeko ella se identifica como mujer, incluso si está imitando a un hombre ella sigue siendo e identificándose como mujer (*RiotGames, s.f.[c]*).

Finalmente, los personajes de Cho'gath, Fiddlesticks y Nocturne son fáciles de explicar ya que los tres entran dentro de la misma categoría, en la cual sus Biografías se refieren a ellos con "it" un pronombre usado para animales u objetos y que muchas comunidades trans ven

como deshumanizador ya que no se usa con humanos (a pesar de que hay individuos que si los usen pero no son de uso general) (RiotGames, s.f.[d,e,f]).

El problema general con esta columna de personajes descritas es que, a pesar de que Riot muestra interés en referirse a ellos con constancia en cuanto a sus pronombres, caen dentro de un mal estereotipo muy usado en cuanto a la representación de personajes No Binarios, que es: **No son Humanos.**

Es un problema ya bastante constante en cuanto a la representación trans que se ha dado desde hace años en la forma en la que las películas o series incorporan un personaje que se identifica fuera del género binario, y esto es hacerlos no humanos: Robots, aliens, espíritus, monstruos etc. Siendo los cambiaformas y los robots dos de los tipos más comunes de fácil representación de géneros no Binarios.

Esto sigue suponiendo un gran problema ya que la comunidad de gente No Binaria bajo el termino Transgénero a día de hoy siguen sufriendo deshumanizaciones, rechazos por la sociedad, discriminación, etc.

Es por esto que a pesar de que correctamente estos personajes no son ni hombres ni mujeres su funcionamiento como representación trans No binaria es inexistente. Simplemente son criaturas no humanas que por tanto no se adhieren a la forma que nuestra sociedad tiene para encasillarlos pero no son un buen ejemplo de personajes a mostrar como buena representación no binaria.

Por el contrario, Tyari el viajero, y Dropboarder si que son buenos ejemplos de personajes No Binarios, humanos, con cierta profundidad y que si muestran una buena representación.

d) Ubisoft

Para finalizar con los videojuegos de estas grandes compañías tenemos a Ubisoft, una compañía que ha integrado dos personajes trans en dos videojuegos distintos, cada uno con diversos niveles de relevancia dentro de sus correspondientes historias.

El primero de estos personajes es Ned Wynert, un NPC de la saga de *Assassin's Creed* ("Ned Wyner" , 2021), Ned es un NPC con el que el jugador puede interactuar varias veces y aprender parte de su historia, de él aprendemos que a pesar de que durante el día hace su

parte de niña buena, por la noche se podía vestir como un chico e involucrarse en la vida criminal, donde encontró comfort no teniendo que formar parte de la vida y el género que se le había asignado, de esta forma crece para convertirse en un ladrón de joyas conocido por la comunidad de criminales. Es gracias a este nuevo "oficio" que nuestro personaje Assassin puede conocerlo, rescatarlo y entablar una relación de amistad con él.

Además de Ned en *Assassin's Creed*, Ubisoft implementó otro personaje Trans en su videojuego de *Rainbow Siege*, una operadora con el nombre de Osa. Ella es un personaje jugable dentro del juego, con su propio set de habilidades y equipamiento únicos (Ubisoft, s.f.). En su biografía podemos encontrar una breve mención a su transición, pero aún mejor que eso podemos ver que no hay ninguna mención a su nombre muerto, o su género asignado de nacimiento, refiriéndose en todo caso a ella como mujer y por su nombre incluso en los momentos pre transición de su vida, mostrando así una gran calidad de respeto hacia la identidad del personaje (Ubisoft, s.f.).

Además de la representación del personaje In Game, Ubisoft habló de la creación de este personaje durante una entrevista con Game Spot (Fanelli, 2021). En esta entrevista hablan de como tenían planeado añadir un personaje trans a su lista de operadores desde el principio y que durante la creación de Osa tenían un grupo de personas trans a la que poder consultarle para asegurarse de que su implementación y presentación fueran lo más orgánica y natural posible, demostrando una vez más que el grupo involucrado en la creación de este juego dentro de la compañía de ubisoft tenía las mejores intenciones posible se llevaron a cabo la investigación y contactaron con las personas más adecuadas. Su esfuerzo se transmite correctamente a través del personaje ya que ellos mismos explican que "a pesar de que su identidad de una forma u otra está influenciada por su experiencia como mujer trans, su personalidad está centrada en sus talentos y habilidades, su influencia en Nighthaven, y su cercana amistad con Kali" (Fanelli, 2021, n.p.).

e) Studios Indie

Además de las grandes compañías de videojuegos y sus productos, hay un mercado muy extenso de videojuegos producido por estudios y creadores independientes, los conocidos *indie developers*. Es bastante común que al ser grupos de creadores más individuales, muchos de estos estudios o artistas singulares sean parte de la comunidad LGBTQIA+ lo cual les permite incluir representación más variada y certera al ser un tema conocido para

ellos. Es por esto que la inmensa mayoría de videojuegos que centran su atención o contienen grandes cantidades de representación de la comunidad LGBTQIA+ suelen ser de creadores indies o pequeños estudios.

Existe una larga lista de juegos indie que incluyen representación de identidades transgénero de formas diversas, ya sea con NPCs, protagonistas jugables, interés romántico etc... ("Damien", 2022). Para simplificar hemos elegido algunos juegos más o menos conocidos que personalmente considero que muestran una buena representación de personajes trans y formas orgánicas y naturales de darle esta información al jugador.

Dream Daddy Simulator (Game Grumps, 2017) es un juego con una premisa centrada ya en temas de la comunidad LGBTQIA+ ya que el jugador debe jugar como un padre soltero que trata de ligar con otros padres solteros del barrio al que se acaba de mudar con su hija. Uno de estos padres que conocemos llamado Damien durante una conversación sobre ropa y accesorios hace alusión a tener en su armario varios *binders* (compresores) que poder combinar con su ropa. El binder o compresor es una prenda de ropa que ayuda a personas trans o no binarias a comprimir su pecho para adquirir una figura más masculina sin tener que pasar por terapia hormonal u operaciones de ningún tipo. Este es un detalle sutil pero efectivo para darnos a entender que Damien es un personaje trans sin tener que entrar dentro de datos personales ni indagar en su vida pasada ("Damien", 2022).

De forma similar, *Tell me Why* es un juego desarrollado por Dontnod Entertainment (2017), los mismos creadores de *Life is Strange* (2015). Pero en esta nueva aventura el jugador puede controlar a dos hermanos gemelos Tyler y Alyson, que visitan su casa de la infancia donde crecieron y pueden ver fragmentos de su vida pasada (Linares, 2020). Es a través de esto e interacciones con otros vecinos del pueblo que aprendemos que Tyler es un chico trans. La revelación se siente bastante orgánica, teniendo viejos conocidos de la familia hablar con los gemelos sin terminar de reconocer a Tyler hasta que entienden lo que ha pasado, esto puede llevar a algunos momentos algo incómodos pero no menos reales de lo que es la experiencia trans para muchas personas que vuelven a su viejo hogar después de lograr el cambio que ellos mismos deseaban. De forma parecida, podemos ver los recuerdos de Tyler en su hogar y ver algunos recuerdos más dolorosos que otros ya que sus padres no aceptaban su identidad y hay varias menciones también de una forzada terapia o campamento de conversión, lo cual supuso algunos temas más sensibles para audiencias trans que hayan tenido que pasar por algo parecido. A pesar de que en este juego ponen la

transición de Tyler en un punto más focal, no deja de ser una buena forma de contar la historia del personaje y explicar correctamente porque abandonó su hogar y parece mantener cierto resentimiento hacia él (Linares, 2020).

Finalmente haremos mención a un juego que no pertenece a la categoría de indies pero merece una mención especial en este estudio de caso. Se trata de *The Last of us II* (*Naughty Dog, 2020*), ya que la segunda parte del muy conocido y popular juego de *The Last of Us* añade a nuestra historia en un foco de alta importancia Lev, un chico trans que se une a los protagonistas para sobrevivir en el apocalipsis. La historia de este personaje no es una feliz, al revelarle a su familia que es trans sufre de violencia y es perseguido y expulsado de su hogar y solo es capaz de encontrar apoyo con los protagonistas, los cuales sí que lo llaman por su nombre e identidad correctos. De todas formas, a los fans de identidad Trans del juego no les gustó este tipo de representación. La mayoría de ellos estando de acuerdo en que la violencia que Lev sufre por ser trans a pesar de ser realista a las experiencias que ellos viven, ven esta representación como algo que reduce su valor (Ermac, 2020).

Muchos jugadores de identidad trans hablaron de su molestia e indignación en redes sociales, refiriéndose al personaje como uno "hecho solo para sufrir por ser trans" lo cual es una realidad a la que demasiadas personas trans se han tenido que enfrentar, pero en vez de ver su sufrimiento y dolor representados de una forma para que la gente pueda sentir empatía hacia ellos, lo ven como una burla, y un golpe bajo a sus sufrimientos reales. En conjunto opinan que la historia de Lev se podría haber llevado a cabo bastante mejor para evitar este tipo de problemas.

4.2. Entrevistas en profundidad

Para esta sección del trabajo he tenido la oportunidad de entrevistar a cinco personas que se identifican como transgénero en distintas partes del espectro. No solo eso, todos estos voluntarios tienen algún tipo de historia que los une a los videojuegos desde que eran muy jóvenes, algunos trabajan en empresas de producción de videojuegos, otros estudian desarrollo de videojuegos y otros han crecido jugando videojuegos de forma consistente toda su vida.

Por su comodidad y confort, la entrevista se realizó de forma anónima para que sus datos e identidad no fueran comprometidos y se sintieran más agusto siendo lo más honestos posible con sus opiniones sobre los temas hablados.

Aún así, cada uno de los cinco voluntarios accedió a especificar sus identidades de género durante la entrevista. Gracias a eso sabemos que de los cinco participantes, tres se identifican como hombres trans, una se identifica como mujer trans y por último una persona de identidad no Binaria que prefiere el uso de pronombres femeninos o neutros en habla española.

La primera pregunta en relación al tema tratado de la entrevista es la siguiente:

“How important is trans representation in games for you? Would you support a game more if they had good trans representation?” **[¿Cómo de importante es para ti la representación trans en videojuegos? ¿Apoyarías un juego más si supieras que tiene buena representación trans?]**

No es realmente una sorpresa descubrir que los participantes están de acuerdo en la importancia de no solo la representación sino una buena representación en los videojuegos. Ya que esto ayuda a visibilizar a personas como ellos y les permite ser más aceptados en la sociedad. Aunque sí que difieren en cuanto a sus opiniones sobre su apoyo a videojuegos específicos basándose solamente en este detalle. Como bien dice uno de ellos:

While trans representation is a positive for me, it rarely convinces me to play a game I wasn't already interested in. This means that in terms of

"supporting a game" through playing it, trans representation does not matter much to me- however, I am more likely to have my interest piqued when a game has (good) trans representation, and more likely to have a positive opinion when a game is more inclusive.

Esto explica que si no tenían un verdadero interés en el juego como era, solo por el hecho de que tenga buena representación de identidades trans no significa que lo vaya a apoyar inmediatamente, pero sí que es un detalle que llama su atención y le hace estar más interesado en ver qué más puede ofrecer.

La siguiente pregunta del cuestionario les preguntaba: "Have you ever felt uncomfortable / frustrated during character creation / character decision because of gender options?" **[¿Alguna vez te has sentido incómodo o frustrado durante la creación de personajes dentro de un juego o al elegir un personaje por las opciones de género?]**

Una vez más, los participantes tenían una opinión muy parecida en la cual estaban de acuerdo que la limitación de opciones a la hora de crear personajes basándose en el género es algo que les había molestado durante mucho tiempo e incluso ahora aunque se encuentran más cómodos con sus identidades de género no les gustan las limitaciones que muchos rpgs ofrecen:

Sobre todo a la hora de elegir atuendos para el personaje. Todo está demasiado clasificado en categoría de masculino y femenino. Aunque puedas elegir un personaje de género fluido o no binario, siempre vas a encontrar problemas a la hora de darle al 100% las características que deseas. Ya sea por rasgos faciales o corporales. Alcanzar un aspecto andrógino para según qué individuos es tarea imposible.

Esto es especialmente común en juegos de RPGs donde no solo hay muchos artículos de ropa, armadura o similares que están limitados a una u otra opción de género. En otros casos, estos artículos cambian de apariencia según el género del personaje para acentuar la masculinidad o feminidad de este.

Siguiendo esta línea de pensamiento llegamos a la siguiente pregunta "Have you explored your gender Identity through character creation in video games?" **[¿Alguna vez has explorado tu identidad de género a través de la creación de personajes de los videojuegos?]**

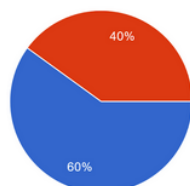
No solo concuerdan la mayoría de ellos en que lo han usado los videojuegos con este propósito sino que 3 de los 5 participantes mencionaron haber usado los Sims específicamente con este propósito además de algunos otros juegos. También mencionan que:

As a child, certainly. Nowadays it 's less "exploring" and more "reaffirming" :P.

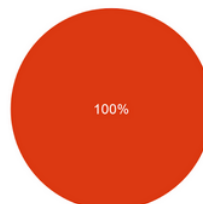
[Cuando era un niño, sin dudarlo, hoy en día no es tanto exploración como reafirmación]

Con algunas preguntas genéricas contestadas, pasé a hacer preguntas sobre juegos con representación más específica. Empezando con algunas preguntas para saber si habían jugado juegos como el ***Assasin's Creed, Baldur 's Gate, Apex Legends, Bioshock y Rust.***

Have you played / watched the Assassin's Creed Series? **Have you played / watched the Baldur's gate?**

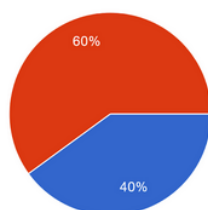


● yes
● no



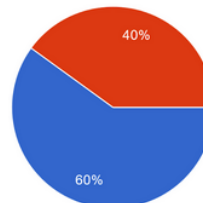
● Yes
● No

Have you played / watched Apex Legends?



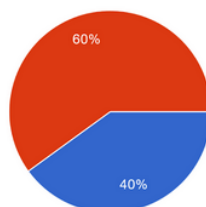
● Yes
● No

Have you played / watched the Bioshock series?



● Yes
● No

Have you played / watched Rust?



● Yes
● No

Figura 3: Resultados sobre conocimiento de videojuegos variados (Elaboración propia)

Estas preguntas de juegos específicos van acompañadas de preguntas más detalladas sobre el contenido de relevancia trans.

Empezando por ***Assassin 's Creed***, Les preguntamos si conocían del personaje Ned Wynert, un hombre trans dentro de la saga que nos habla de su infancia como niña y cómo descubrió su verdadera identidad a la par que su vocación por ser un ladrón. Lamentablemente, aunque varios participantes conocían el juego ninguno sabía de este personaje o este fragmento de su historia.

De forma similar, **Baldur 's Gate** también tiene un personaje, una mujer trans que se puede unir a nuestro equipo y que también nos habla un poco de su historia. Lamentablemente nadie conocía este videojuego y no pudieron aportar información adicional sobre su opinión.

En el juego de **Apex Legends** tenemos a BloodHunter quien es un personaje No Binario al cual los demás personajes se refieren con pronombres neutros. De los dos participantes que conocían el personaje ambos confirman saber que se identificaba como No Binario, aunque uno de ellos añade que a pesar de que le gusta mucho el personaje al principio le preocupó que el uso de la armadura que le esconde por completo y el modificador de voz hiciera que el personaje volviera a caer en el estereotipo de No Binario significa *alien*: "The only issue I might have had with it back then was the voice, as it felt like it played into the trope of "non binary means alien"

A continuación hablamos sobre el juego de **Bioshock**, ya que en vez de tener un personaje de representación específica tiene un detalle de diseño de mundo inclusivo. En una de las grabaciones que podemos encontrar a lo largo del juego podemos oír al Dr. Steinmann hablar de su "flawless reassignment surgery" la cual es una cirugía de reasignación de género idealizada para que no existan diferencias entre un cuerpo trans y un cuerpo cis, creando así un mundo más inclusivo donde las personas trans no tengan que sufrir disforia corporal. De las tres personas que han jugado la serie todas concuerdan en haber oído la grabación al respecto y que aprecian el pequeño detalle a pesar de que venga del macabro Doctor Steinmann: "Dr Steinmann is macabre and the game depicts horror. Is evident that under the sea people are more free though."

Finalmente el juego de **Rust**. Los desarrolladores de este juego decidieron añadir un sistema en el cual el género de tu personaje es asignado de forma aleatoria según tu Steam tag, haciendo de esta forma que el género no pueda ser elegido por el jugador tratando de replicar así una experiencia más parecida a la vida donde el género no puede ser elegido por uno mismo con la intención de evocar más simpatía hacia las personas trans reales. Con efecto totalmente contrario ninguno de los participantes consideró esta una buena idea. Todos ellos mencionan como la mayoría de la gente cis no lo entendería o no les molestaría de ninguna forma, pero era muy posible que esto molestara a personas trans que quisieran jugar el juego y reciban su género de nacimiento y no su identidad haciendo que tengan que pasar por los mismos problemas dentro del juego que los que deben vivir todos los días

en el mundo real. Otros no creen que este detalle realmente estuviera diseñado con la intención de empatizar con gente trans:

[Informante 1]: A vague excuse, I do not know the background of Facepunch studios but I'm very skeptical of this type of press notes.

[Informante 2]: Pese a no haber jugado a este juego, puedo decir que la idea me resulta un sinsentido dónde sólo van a acabar dañando a personas sensibles al tema del género, no a las personas cisgénero.

[Informante 3]: I don't mind the randomly assigned character models but the explanation of trans empathy feels hollow and tacked on. There's also the issue that trans people would *also* be subject to this. I consider it a lacking attempt at pandering if the trans experience explanation was added later on- and a misguided attempt at promoting empathy if they actually added that feature with that in mind from the get-go.

[Informante 4]: I had no idea it was specifically to promote trans empathy and that it was corroborated by the developers. At first it seemed kind of annoying, and unnecessary extra crass (as you start the game buck naked). But I still don't feel it gets the empathy across. For a subset of players they wouldn't care, some other players would be mildly inconvenienced but they'd just cover it up and not bother. Meanwhile, the trans people you're actually trying to bring awareness about are just made uncomfortable. At least from the gameplay videos I've seen it doesn't seem to make any mention of it in game. So players that aren't aware or aren't very connected to the trans experience just see this as a game quirk rather than a message.

Tras preguntar y aprender más de sus visiones con ciertos juegos específicos pasamos a preguntar sobre su propia opinión y gustos "What other games do you know that have some kind of trans representation? (if you know of any) Do you think the representation in these games is good or bad? if you can please explain why you think it is good/bad" **[¿Que otros juegos conoces que tienen algún tipo de representación trans? (si conoces alguno) ¿piensas que la representación en estos juegos es buena o mala? si puedes, por favor explica por qué piensas que es buena o mala].**

Aquí adquirimos toda clase de respuestas, juegos y opiniones. Algunos de los juegos mencionados son: *Cyberpunk 2077*, *Night in the Woods*, *Animal Crossing: New Horizons*, *The Sims*, *Borderlands 3*, *Boyfriend Dungeon*, *Dark Souls 1*, *Shenmue 3*, *Catherine*, *Celeste*, etc.

Entre estos juegos diferencian cuales son mejores o peores, cuáles son cosas más simples pero apreciadas como *Animal Crossing: New Horizons* que al iniciar el juego en vez de elegir si eres hombre o mujer eliges qué aspecto inicial quieres tener, uno con el pelo corto o uno con coleta. En ningún momento se pide que el jugador especifique y en la versión inglesa del juego los habitantes del pueblo se refieren al jugador usando el pronombre neutro "they/them".

Otros hablan de malas representaciones como *Shenmue 3* que presenta un personaje que es una mujer trans, pero de igual forma que la historia del juego está un poco mal estructurada, la representación de este personaje queda bien escrita. Además de eso, muchos jugadores se han quejado de que la narrativa poseía mucha violencia trans:

I feel like there is a lot of pressure on this matter, and although some intentions are good; the actions don't have a correct outcome. On Cyberpunk for example the character, V, is supposed to be NonBinary as is a Cyberpunk society (badum tss). Although the premise is quite good and correct the game fails on every other aspect of world building by gendering all the characters, this leaves the trans space as a joke or a pure choice. Steven Universe also had a good trans representation by letting the users choose the pronouns (included They/them), unfortunately in the Spanish version it was cut out and removed. Night in the Woods talks about life in a very sincere way, it may not deal with trans issues directly but it does create some empathy on life subjects. Last but not least we have Animal Crossing having a very innocent choice at the very beginning (short hair or ponytail), it's very innocent and subtle that it allows the player to identify themselves without using gendered binarisms.

Tras conocer tanta variedad de juegos pasamos a preguntar su opinión a la hora de encontrar ciertos tipos de representación más específica "Do you consider one gender identity to be harder to find in games than others? Why do you think this might be?"

[¿Consideras que alguna identidad de género es más difícil de encontrar representada que otras? ¿Por qué crees que puede ser esto?]

En este caso consideran que identidades No Binarias son bastante poco comunes de encontrar representadas en los videojuegos y con ellas también mencionan y hablan sobre la falta de mujeres trans en los videojuegos y como en muchos casos estas mujeres trans caen en tópicos donde se las hace parecer desagradables, muy masculinas o incluso monstruosas como efecto "cómico"

The one gender identity found most often that I have noticed is trans women. I think it's because it's easy to portray them as "ugly" or "other" or be made fun of. Essentially following the Hollywood trope of treating them as a monster instead of a human (or in this case, a character that could add to the story more than just "ew ugly") So following that, I can only think of the Assassin's creed Trans man representation for one. Some games do show the "alien but actually non binary but really just a weird depiction of a society without gender" for non-binary individuals so even then it has some but not the best. So in my opinion, trans men would be the least openly represented.

Para tratar de entender mejor la falta de representación nos cuestionamos si las propias identidades del equipo pueden afectar al tipo de personajes que se muestran "Do you think the team of Devs involved in a game might affect the amount and/or quality of diversity within said game? (Ex: the identity of the devs might influence or not the game concept)"

[¿Crees que el equipo de desarrolladores del juego pueden afectar la cantidad y/o calidad de la diversidad del juego? (EJ: La identidad de los devs puede influenciar o no el juego)]

De forma unánime todos los participantes estaban de acuerdo con que esto realmente era un factor a tener en cuenta y consideran que un equipo de desarrolladores diversos en cuanto a sus etnias, sexualidad, género etc ayuda a crear diversidad mucho más rica y auténtica en los videojuegos de forma natural.

[Informante 1]: Absolutely. Very often when you read up on a character's divergence from the norm, whether it's in sexuality, gender, mental ableism or whatnot, the suggestion or idea comes from a dev that is the same (so for example a nonbinary dev might suggest a character should/could be

nonbinary too). In general diverse teams are already more aware of the possibility of representation, as well as issues that could arise with it, making it more likely that they'll diverge from the usual road.

[Informante 2]: Sí. Cuanto más abiertos de mente posibles y con más experiencias personales que han tenido sobre estos temas, más probabilidades hay de que creen un videojuego diverso y con buena representación.

Siguiendo esta pregunta hablamos sobre su opinión con los estudios de juegos indie "Do you think Indie games offer more diverse representation than mainstream companies? please explain your answer if possible." **[¿Crees que los juegos Indie generalmente ofrecen más diversidad y representación que compañías mainstream? por favor explica tu respuesta si es posible].**

Una vez más de forma unánime los participantes están de acuerdo con que los estudios indie suelen tener más oportunidades de mostrar representación y diversidad en los juegos sin la presión de los patrocinadores, censuras y malas críticas generalizadas. Es común que muchos de estos estudios indie o incluso desarrolladores solitarios sean parte de la propia comunidad LGBTQ+ y quieran hacer juegos más focalizados en su experiencia y la del colectivo por ello:

[Informante 1]: Absolutely. Indie games are not held to the standard of continuous growth or pleasing stakeholders in the next quarterly. As I mentioned in the previous comment, a bigger company might see queer issues in two ways, "Too fluctuating to include it just to possibly have negative advertisement and negative impact to sales", or "Trying to get brownie points with the audience by hyping up that there is representation when it's the bare minimum". Indie companies often tell much more personal stories. They can stylize the art and the story and not worry about whether it will be their next big hit. They have the freedom of being able to make their own choices, whether good or bad to their own monetary wellbeing. Furthermore, these sorts of games also can then tap into the niche market of "queer representation done well!" which can often be shared more successfully in the specific communities and forums by word of mouth.

[Informante 2]: Yes! Indie companies often have less pressure to conform to certain standards, and more freedom to try out different things ranging from

genre, playstyle and such to inclusivity. Indie companies are also often smaller and more able to listen to input from members, meaning that an indie company with 10 out of 50 employees being genderqueer is more likely to hear from them and consider what they want and think than a tripleA-company with 100 out of 500 employees being genderqueer, unless those employees are high enough on the ladder to have significant say in what is put in the game.

De nuevo pasamos a un asunto más específico: *Cyberpunk 2077*, el marketing sobre su creador de personajes trans inclusivo y la controversia que surgió con ciertos pósters dentro del juego.

Primero nos aseguramos de que los participantes conocían el juego y sabían algo de lo ocurrido:

Do you know of Cyberpunk 2077?



Do you know of the trans related controversy surrounding the game?

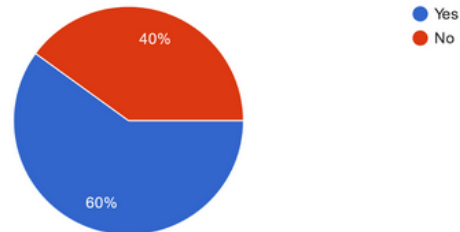


Figura 4: Resultados sobre *Cyberpunk 2077* (Elaboración propia)

Les preguntamos sus opiniones sobre el generador de personajes del juego, para lo cual recibimos respuestas realmente interesantes sobre el caso. Aunque consideraban que todos los creadores de personaje deberian ser lo más diversos y abiertos posible para que la gente realmente pueda experimentar y crear personajes a su gusto también hablan sobre cómo este tipo de cosas tan solo muestran un aspecto muy superficial de lo que es la experiencia trans, reduciendo y limitando solamente al aspecto físico de una persona y no a todo lo demás que esto lleva. No solo eso sino que tus decisiones a la hora de crear el personaje realmente son irrelevantes en el propio juego y acaban más como algo que sabes que has creado. En general los participantes no parecían muy contentos con ello.

It shows a very flat, surface level idea of what "trans inclusivity" is. It's not entirely wrong- but it does perpetuate the focus on genitalia, which is really one of the worst things one could focus on when talking about trans people.

Finalizamos esta parte adentrándonos en la pregunta más relevante, la controversia que ocurrió cuando *Cyberpunk: 2077* mostró varios de los posters promocionales de un establecimiento 18+ en el cual mostraban prostitutas trans con genitales masculinos resaltados por luces y efectos visuales.

Algunos de los participantes nos sabían de lo ocurrido, los que sí habían oído sobre ello consideraban que era algo de muy mal gusto. Una persona explica que aunque entiende que dentro del propio mundo de *Cyberpunk: 2077* puede funcionar ya que se supone que es una sociedad mucho más abierta a esas cosas consideran que se debería haber realizado de otra manera ya que no repercute de manera positiva en la gente del mundo real. Otra persona habla de cómo el marketing de dichos carteles lo mostraba con un aspecto más fetichista y que contribuye al tipo de problemas de sexualización del que muchas mujeres trans se han estado quejando durante años:

"It's in poor taste. It is very clearly set up to be a sexualization, and while I can imagine it working that way in the game's world, I really don't think it needed to be there. Sometimes you don't need to excuse bad things even if they work in the setting they're put in."

Una vez visto y comentado tantos casos y ejemplos con nuestros informantes les preguntamos su opinión "Do you think it is difficult to create good trans representation in games? Why?" **[¿Crees que es difícil crear buena representación trans en los videojuegos? ¿Por qué?]**

Las respuestas a esta pregunta son más mixtas pero se decantan más por pensar que hacer buena representación no es difícil pero cuesta esfuerzo. Los Devs tienen que trabajar, investigar y comunicarse con la comunidad de la gente que quieren representar para escuchar que son las partes más importantes de ello, y como deben hacerlo. No pueden crear una caricatura ni estereotipo de ello y darlo por válido o ignorar las quejas de la comunidad.

[Informante 1]:No. Crear una buena representación no es complicado. Si los Devs se paran a mirar diferentes historias de personas trans y preguntarles a aquellos dispuestos a responder, no sería difícil

[Informante 2]:It's a mixed bag. On the one hand, writers and developers of these games often fall to harmful stereotypes when depicting these characters (showing them as only sex workers, overtly masculine body with 5 o' clock shadow, as a victim, etc.) or another pitfall writers fall into is merely reflecting the trauma back at actual trans players. Sort of in the train of thought of "I might have experienced sexual violence when I was younger, but that is not a defining trait as to why I'm trans. The bullying and slurs I encountered when I was younger didn't make me trans. The attempts on my life to try to be myself does not make me trans." And writers just putting them in without a second thought is harmful to many trans players who just wanted to enjoy a game that had trans representation.

As such the second issue boils down to "am I making this character for trans people, or am I making this character to help the broader playerbase to empathize *with* trans people?"

This then brings me to answering the question, is it difficult to make good trans representation? Well, it feels closer to how a cis male writer might struggle writing a teenage girl - something the writer might have no connection to. They might need real lived experiences from women, actually understanding what is going on psychologically if they're trying to write a fleshed out character, etc. etc

And for trans characters it often falls to the same. Visiting forums, understanding the community you're writing about, understanding that you aren't encompassing the entirety of a community within this character, as to put personality traits appropriately, and much more. It's about the same kind of homework you'd have with any other character whom you haven't personally lived the experience you're trying to tell. So I don't think it's difficult to create good trans representation.

Especificando un poco más hacemos dos preguntas muy parecidas, si han visto su identidad bien representada en algún juego o si nunca la han encontrado y como cada una de esas cosas les ha hecho sentir.

Tristemente la mayoría no han visto su experiencia tras representada en un juego, y quien la ha visto tan solo ha visto pequeños fragmentos de cosas con las que podía identificarse pero no era el contexto correcto. Al hablar de no haber encontrado su identidad representada todos hablan con la tristeza de no haber encontrado un modelo que los haya podido ayudar a la hora de crecer o entender, pero muchos hablan con la esperanza y la asertividad de poder ser ellos quienes creen su propia representación para satisfacer sus deseos y los de la gente a quien lleguen sus creaciones.

[Informante 1]: I have seen *_aspects_* of my trans experience in games. Perhaps the character wasn't trans but they represented experiences such as how their family treated them and how this has distanced them. Or other such similar things. Things I can recognize as my own lived experience, but not necessarily through a trans story.

[Informante 2]: I create my own art based on my experiences.

[Informante 3]: Of course it'd feel amazing to find a gamified experience of a trans woman's autobiography in some sort of way, to recognize in the gameplay little tidbits of my own life in this game. But such a thing would be very far-fetched, as most people's lives play out much more differently. However it would still be something I'd always remember if for example a story driven game had its main focus on a trans woman, acknowledged how she got to this point, but was still this badass protagonist that was able to tackle the hardships the story may offer.

[Informante 4]: Entre los juegos que he experimentado no he encontrado ningún tipo de representación. Al ser los videojuegos una parte tan grande de nuestra sociedad actual siento que las personas trans no somos vistas por el resto de la sociedad.

Llegando a las últimas preguntas, les pedimos sobre algunos consejos que les darían a empresas que están desarrollando videojuegos con personajes trans, que juegos les recomendarían a personas Cis para ayudarles a entender mejor la experiencia trans y por supuesto que juegos recomendarían a personas trans para verse a sí mismos.

En cuanto a los consejos hay gran variedad, consideran que contratar una persona trans para dirigir parte del guión o diseño de personaje ya podría ayudarles y solucionarles bastante. Opinan que la ropa y el género no va de la mano y que hacer un personaje trans no significa que no se puedan vestir con más variedad, es decir, un chico trans puede tener el pelo largo o llevar algo de ropa que pueda ser vista como más femenina, o una mujer trans con el pelo corto y ropa más deportiva. Hablan sobre la diversidad y sobre cómo lo más importante es conseguir que parezcan naturales. Para lograr esto, realizar un estudio sobre cuáles han sido los estereotipos dañinos a lo largo de la historia para poder evitarlos y trabajar mejor.

Ya que hay muy pocos juegos sobre la experiencia trans a la hora de recomendar juegos en general la lista se reduce a *Night in the woods*, *Dungeon boyfriend*, *Dream Daddy*, *Life is Strange*, *Celeste*, *a new life*, *We Know the Devil*, *Unpacking...* ya que son juegos que hablan sobre experiencias de la comunidad LGBTQ+ aunque no traten directamente el tema de las personas trans.

Finalmente, cerramos el cuestionario con una pregunta de respuesta abierta que cada uno de ellos contestó escribiendo directamente sus respuestas ya que es la más personal de todas:

“Is there anything else you’d like to say about trans representation in video games that you want to be heard?” **[¿Hay algo que quieras decir sobre la representación trans en los videojuegos que quieres que sea escuchada?]**

[Informante 1]:No tenemos apenas representación y la poca que tenemos es normalmente gente con cispasing, negando la visibilidad al resto del colectivo. Un personaje trans son más que un par de líneas en un diálogo. Hay tantas cosas que nos definen y tantos pequeños detalles que tenemos... Muchas veces somos criados cómo el género con el que se nos asignó al nacer y eso causa pequeñas costumbres o manías que me encantaría ver en un videojuego. Haz que el chico trans lleve una compresa para poner sobre la herida porque pese a que ya no tiene la regla, las sigue llevando. Haz que la chica trans pueda resolver el acertijo dándole a un botón lejano con una bola de béisbol porque sus padres le obligaban a dar clases de béisbol para que fuera más "masculino" Hay una enorme cantidad de posibilidades que la gente ignora por no usar personajes trans o no usarlos bien y yo estoy deseando ver esa representación.

[Informante 2]:Little steps are made. They will not erase our existence so it's a matter of time that they accept our presence.

[Informante 3]:No conozco muchos videojuegos, pero por lo poco que se ha hablado de representación en ellos, intuyo que aún queda mucho camino. Es difícil adaptar un videojuego a todo el mundo, pero no es justo empezar una idea, ya sea sobre religión, raza, sexo, etc. y dejar la calidad por los suelos simplemente porque no se ha querido contratar un asesor. Ya tenemos suficientes ejemplos de "se nota que los que lo han ideado no pertenecen a X colectivo", pero va a ser difícil convencer a esos desarrolladores, sobre todo si son estadounidenses, de que ser blanc@, cis, y hetero; no les da derecho a creerse allies porque estén creando un personaje con unas características que, por mucho que grite "diversidad", escapan a su entendimiento. Nadie conoce al 100% la materia en la que se especializa, pero parece que en la industria del entretenimiento todos tienen carta blanca para dar luz

verde a cualquier proyecto pese a los múltiples defectos que tenga, y que muchas veces hieren a colectivos y grupos minoritarios.

[Informante 4]:There's still a lack of representation, especially in Triple-A games.

[Informante 5]:I think I've said enough of that in all the previous answers :D But in short, writing a trans character should be handled similarly to how one would write a character that has for example a condition one might not know of. You can't write "That Dragon, Cancer" without having either a lived experience with cancer or knowing very well how it affects the people. Likewise, you can't write about a teenage girl experiencing anxiety and traumas without the thoughts of how societal upbringing would have affected the perspective of this character on these. Which, at the end of the day, if you want to write a complex character, you need to understand how their lives would affect or change their reactions to whatever challenge you put them through in your story."

Aunque sus respuestas tienen elementos en común sobre cómo todos están de acuerdo con que hay una gran carencia de representación trans en los videojuegos todos ellos desean poder ver más y mejor, desean que no se les deje de lado en la sociedad ya que no vana desaparecer solo porque la gente tenga miedo de poner un personaje trans en un videojuego.

5. Conclusiones

Después de haber tenido la oportunidad de investigar este tema a fondo y de haber podido hablar y leer las opiniones de otras personas trans en los videojuegos he llegado a una conclusión que considero bastante clara.

No hay suficiente representación de las personal Transgénero en los videojuegos, y la poca que existe deja mucho que desear.

Veo cómo muchas empresas en estos últimos años han hecho mucho marketing para mostrar lo inclusivos que son sus juegos. Esto se debe a que estos últimos años el movimiento de la igualdad LGBTQ+ ha estado tomando cada vez más fuerza y su comunidad trata de dar cada vez pasos más grandes para luchar por igualdad de derechos y respeto de la sociedad. Muchas empresas quieren poder sacar beneficio de eso tratando de crear inclusión a través de personajes que en su mayoría no están bien planteados los sistemas que no son verdaderamente útiles. De igual forma que durante el mes de Junio las marcas cambian su logo a un arcoiris y sacan ropa con banderas LGBTQ+ pero todo vuelve a desaparecer cuando acaba Junio como si fuéramos una moda de un mes y no personas reales.

La comunidad trans lucha todos los días por defender quienes son y ganar el mínimo respeto de los demás que deberían de tener solamente por ser humanos. Pese a que tratamos de ser comprensivos, sabemos que nuestras experiencias pueden ser complicadas de entender, pero la gente no necesita saber nuestra historia para respetarnos por ser personal o respetar cuando decimos quienes somos y cómo deberían tratarnos.

Es por esto que quería hacer un trabajo que sacara a la luz este tema y permitiera que personas que quizás no lo han pensado ni valorado ya que no es parte de su experiencia diaria puedan entender lo importante que la buena representación puede ser para nosotros.

De cara al futuro me gustaría poder continuar haciendo estudios y trabajos de este estilo, ya que considero que pueden ayudar a otras personas trans a encontrar juegos que puedan ayudarles a sentirse vistos y también a inspirar a diseñadores de videojuegos a poner un poco de tiempo en integrar personajes trans a sus videojuegos.

6. Bibliografía

- "Arbiter", (12 junio 2022) , *Wowpedia - Your Wiki Guide to the World of Warcraft*
<https://wowpedia.fandom.com/wiki/Arbiter?oldid=6460117>
- "Damien" (5 de agosto 2022) - *Official Dream Daddy Wiki*
<https://dreamdaddy.fandom.com/wiki/Damien#Trivia>
- "Dropboarder (Legends of Runeterra)", (20 de septiembre 2021) | *League of Legends Wiki / Fandom*
[https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Dropboarder_\(Legends_of_Runeterra\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Dropboarder_(Legends_of_Runeterra))
- "Represent me", (2022) , *Represent me - Queer database*
https://representme.charity/projects/queer/database/visual/1?search=trans&representation_of=&representation_in=
- "Tyari, El Viajero (Legends of Runeterra)", 25 de marzo 2021(| *Wiki League of Legends / Fandom*
[https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Tyari,_el_Viajero_\(Legends_of_Runeterra\)](https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Tyari,_el_Viajero_(Legends_of_Runeterra))
- Cuadrado Alvarado, A. & Planells, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos: teoría y práctica de la ludonarración*. Editorial UOC.
<https://elibro-net.eu1.proxy.openathens.net/es/lc/usj/titulos/135287>
- Dym, B., Brubaker, J., & Fiesler, C. (2018). they're all trans sharon": Authoring gender in video game fan fiction. *Game Studies*, 18(3).
http://gamestudies.org/1803/articles/brubaker_dym_fiesler
- Ermac, R. (2020, June 22). Fans Aren't Happy About 'The Last of Us: Part II's Trans Storyline. *Pride*.
<https://www.pride.com/geek/2020/6/22/fans-arent-happy-about-last-us-part-iis-trans-storyline>
- Fanelli, J. (2021, August 16). Osa Is Rainbow Six Siege's First Transgender Operator. *GameSpot*.
<https://www.gamespot.com/articles/osa-is-rainbow-six-sieges-first-transgender-operator/1100-6495150/>
- Galindo, D. (2021, July 15). Riot Celebrates International Non-Binary Day By Revealing Non-binary Characters From Legends Of Runeterra. *Esports by Inquirer.net*.
<https://esports.inquirer.net/25934/riot-celebrates-international-non-binary-day-by-revealing-non-binary-characters-from-legends-of-runeterra>
- Hafer, L. (2020, December 10). World of Warcraft's first trans character is an important step forward. *PC Gamer*.
<https://www.pcgamer.com/world-of-warcrafts-first-trans-character-is-an-important-step-forward/>
- Linares, J. (2020, August 27). Análisis Tell me Why. *Areajugones*.
<https://areajugones.sport.es/videojuegos/analisis-tell-me-why/>

- López de Lara, D., Pérez Rodríguez, O., Cuellar Flores, I., Pedreira Masa, J., Campos-Muñoz, L., Cuesta Hernández, M., & Ramos Amador, J. (2020). Evaluación psicosocial en adolescentes transgénero. *Anales De Pediatría*, 93(1), 41-48. doi: 10.1016/j.anpedi.2020.01.019
<https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1695403320300424?token=8B7F5BA02D8D190A20E27E49B8506BC6E60B591E68A45B72D74EF1A3A47A6CC1298BDAE9B1226122224051631BC11054&originRegion=eu-west-1&originCreation=20220905154125>
- López N. (2018) *Impacto de la disforia de género en personas transexuales*. [Trabajo de fin de grado] Universidade Da Coruña. https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/20887/L%C3%B3pezFabeiro_Natalia_TFG_2018.pdf?sequence=2
- NCAAN. [@NCAIDSAction]. (2021). *Gender & Sexuality =BINARY (X)* [Tweet]. <https://twitter.com/ncaidsaction/status/1405880980091457539?lang=en>
- Ned Wyner, (4 de diciembre 2021), Assassin's Creed wiki Fandom https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Ned_Wynert
- Real Academia Española. (s.f.). *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es>
- RiotGames, (s.f.[a]), *Kindred* – *Biography* https://universe.leagueoflegends.com/en_PL/story/champion/kindred/
- RiotGames, (s.f.[b]), *Blitzcrank* – *Biography* https://universe.leagueoflegends.com/en_SG/story/champion/blitzcrank/
- RiotGames, (s.f.[c]), *Neeko* – *Biography* https://universe.leagueoflegends.com/en_GB/story/champion/neeko/
- RiotGames, (s.f.[d]), *Cho'gath* – *Biography* https://universe.leagueoflegends.com/en_SG/story/champion/chogath/
- RiotGames, (s.f.[e]), *Fiddlesticks* – *Biography* https://universe.leagueoflegends.com/en_GB/story/champion/fiddlesticks/
- RiotGames, (s.f.[f]), *Nocturne* – *Biography* https://universe.leagueoflegends.com/en_GB/story/champion/nocturne/
- Shaw, A., & Friesem, E. (2016). Where is the queerness in games?: Types of lesbian, gay, bisexual, transgender, and queer content in digital games. *International Journal of Communication*, 10, 13. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/viewFile/5449/1743>
- u/Sehri437, (2020), *Blizzard Included a Trans Character in Shadowlands in Such a Beautiful Way That Made Me Very Happy. Just Wanted to Share Here in Case Other Covenants Don't Get to See It* : R/wow, Reddit https://www.reddit.com/r/wow/comments/k5gcwi/blizzard_included_a_trans_character_in/
- Ubisoft, (s.f), *Osa*, *Rainbow-Six Siege Operators* <https://www.ubisoft.com/es-es/game/rainbow-six/siege/game-info/operators/osa>

7. Anexo.

7.1 Propuesta del proyecto

Nombre alumno: Paula Sebastián

Titulación: Diseño y desarrollo de videojuegos

Curso académico: 4º

1. TÍTULO DEL PROYECTO

EL Género oculto de los videojuegos: Estudio de la representación y recepción de personajes transgénero en los videojuegos.

2. DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA A TRATAR

Se plantea realizar un estudio de la representación e implementación de las identidades transgénero en el

ámbito de los videojuegos. Debido a que es un fenómeno real de la sociedad actual que afecta a millones

de jugadores y cambia su percepción de ciertos personajes o temas dentro de estos y de cómo el público

general hace uso de las redes sociales para dar voz a sus opiniones al respecto.

3. OBJETIVOS DEL PROYECTO

Este trabajo tiene dos objetivos generales:

- Explicar la representación del fenómeno de la transexualidad en el ámbito del videojuego
- Analizar la recepción de los discursos sobre la transexualidad desarrollados en el ámbito del

videojuego por parte del colectivo de jugadores vinculado socialmente al tema de análisis

4. METODOLOGÍA

Este proyecto se estructura en torno a tres metodologías principales:

- Recopilación bibliográfica: desarrollo de un marco teórico apto sobre el concepto de transexualidad

y la representación de la misma en el ámbito del videojuego

- Análisis cualitativo de contenido: aplicada al ámbito de la producción, esta metodología está

destinada al estudio de los ejemplos que estructuran el discurso del proyecto

- Entrevista en profundidad: aplicada al ámbito de la recepción, la metodología de la entrevista en

profundidad contribuirá a validar las ideas teóricas desarrolladas en el trabajo

5. PLANIFICACIÓN DE TAREAS

Se planearán diversas reuniones con el director del proyecto a través de las cuales se planteará un calendario

de trabajo.

6. OBSERVACIONES ADICIONALES

Este trabajo se enmarca dentro del campo de las ciencias sociales, puesto que cuenta con una perspectiva

humanista, por lo que se diferencia de las propuestas habitualmente presentadas en la asignatura Trabajo final de grado

7.2 Reuniones

REUNIÓN: Primera reunión

Fecha: 22 Marzo	
Hora comienzo: 13:00	Hora finalización: 14:00
Lugar: Teams	
Elabora acta: Paula Sebastián	
Convocados: Javier Calvo, Paula Sebastián	

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Disculpas por ausencia	No procede

2	Aprobar última acta	No procede
3	Asuntos pendientes última acta	No procede
4	Otros asuntos	No procede
5	Próxima reunión	sin planear

Resumen de acuerdos

Número	Acuerdo	Plazo	Responsable
001	Presentar ideas TFG	Hasta próxima reunión	Paula Sebastián
002	Organizar estructura TFG	Hasta Próxima Reunión	Paula Sebastián

003	Comenzar el TFG	Hasta Próxima Reunión	Paula Sebastián
004			
005			
006			

REUNIÓN: Segunda reunión

Fecha: 7 de Junio	
Hora comienzo: 15:00	Hora finalización: 16:30
Lugar: Teams	
Elabora acta: Paula Sebastián	
Convocados: Javier Calvo, Paula Sebastián	

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Disculpas por ausencia	No procede
2	Aprobar última acta	No procede
3	Asuntos pendientes última acta	No procede
4	Otros asuntos	No procede
5	Próxima reunión	sin planear

Resumen de acuerdos

Número	Acuerdo	Plazo	Responsable

001	Estructura del Marco teórico	Hasta próxima reunión	Paula Sebastián
002	Estructura Metodología	Hasta Próxima Reunión	Paula Sebastián
003			
004			
005			
006			

REUNIÓN: Tercera reunión

Fecha: 20 Junio	
Hora comienzo: 19:30	Hora finalización: 20:30
Lugar: Teams	

Elabora acta: Paula Sebastián
Convocados: Dan Tarodo Cortes, Paula Sebastián

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Disculpas por ausencia	No procede
2	Aprobar última acta	No procede
3	Asuntos pendientes última acta	No procede
4	Otros asuntos	No procede
5	Próxima reunión	22 de Junio

Resumen de acuerdos

Número	Acuerdo	Plazo	Responsable
001	Cambio de director	-	Paula Sebastián
002	Aplicar correcciones al estudio de campo	Hasta Próxima Reunión	Paula Sebastián
003			
004			
005			
006			

REUNIÓN: Cuarta reunión

Fecha: 22 Junio

Hora comienzo: 18:30

Hora finalización: 29:30

Lugar: Teams
Elabora acta: Paula Sebastián
Convocados: Dan Tarodo Cortes, Paula Sebastián

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Disculpas por ausencia	No procede
2	Aprobar última acta	No procede
3	Asuntos pendientes última acta	No procede
4	Otros asuntos	No procede
5	Próxima reunión	25 de Agosto



Resumen de acuerdos

Número	Acuerdo	Plazo	Responsable
001	Correcciones al Marco teórico	un mes	Paula Sebastián
002	Correcciones al estudio de campo	un mes	Paula Sebastián
003	correcciones a la bibliografía	un mes	Paula Sebastián
004	Retrasar a la convocatoria de Septiembre	---	Paula Sebastián
005			
006			

REUNIÓN: Quinta reunión

Fecha: 25 Agosto	
Hora comienzo: 16:00	Hora finalización: 18:00
Lugar: Teams	
Elabora acta: Paula Sebastián	
Convocados: Dan Tarodo Cortes, Paula Sebastián	

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Disculpas por ausencia	No procede
2	Aprobar última acta	No procede
3	Asuntos pendientes última acta	No procede

4	Otros asuntos	No procede
5	Próxima reunión	2 de Septiembre

Resumen de acuerdos

Número	Acuerdo	Plazo	Responsable
001	Corrección al Marco metodológico	1 semana	Paula Sebastián
002	Corrección al estudio de campo	1 semana	Paula Sebastián
003			
004			
005			
006			



REUNIÓN: Sexta reunión

Fecha: 2 de Septiembre	
Hora comienzo: 17:30	Hora finalización: 19:30
Lugar: Teams	
Elabora acta: Paula Sebastián	
Convocados: Dan Tarodo Cortes, Paula Sebastián	

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Disculpas por ausencia	No procede
2	Aprobar última acta	No procede

3	Asuntos pendientes última acta	No procede
4	Otros asuntos	No procede
5	Próxima reunión	6 de septiembre

Resumen de acuerdos

Número	Acuerdo	Plazo	Responsable
001	Correcciones a la Bibliografía	1 semana	Paula Sebastián
002	Correcciones al Trabajo de campo	1 semana	Paula Sebastián
003			
004			

005			
006			

REUNIÓN: Séptima reunión

Fecha: 6 de Septiembre	
Hora comienzo: 20:30	Hora finalización: 21:30
Lugar: Teams	
Elabora acta: Paula Sebastián	
Convocados: Dan Tarodo Cortes, Paula Sebastián	

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
-----	--------	---------

1	Disculpas por ausencia	No procede
2	Aprobar última acta	No procede
3	Asuntos pendientes última acta	No procede
4	Otros asuntos	No procede
5	Próxima reunión	7 de septiembre

Resumen de acuerdos

Número	Acuerdo	Plazo	Responsable
001	Correcciones a la bibliografía	1 día	Paula Sebastián

002	Correcciones al Marco metodológico	1 día	Paula Sebastián
003			
004			
005			
006			

REUNIÓN: Séptima reunión

Fecha: 7 de Septiembre

Hora comienzo: 19:00

Hora finalización: 20:00

Lugar: Teams

Elabora acta: Paula Sebastián

Convocados: Dan Tarodo Cortes, Paula Sebastián

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Disculpas por ausencia	No procede
2	Aprobar última acta	No procede
3	Asuntos pendientes última acta	No procede
4	Otros asuntos	No procede
5	Próxima reunión	----

Resumen de acuerdos

Número	Acuerdo	Plazo	Responsable
001	Correcciones a la bibliografía	fin de trabajo	Paula Sebastián
002	Correcciones al marco metodológico	fin de trabajo	Paula Sebastián
003			
004			
005			
006			