

Un estudio revela cómo los personajes femeninos hablan la mitad que los masculinos en los videojuegos

escrito por Laura Natividad | mayo 27, 2023



Canva

Un estudio saca a la luz un fuerte desequilibrio de género en los videojuegos entre los personajes femeninos y masculinos, al mostrar como los femeninos hablan la mitad que los personajes masculinos. Un aspecto que no hace más que dar visibilidad a la necesidad que las personas desarrolladoras de juegos eviten los prejuicios de género

para hacer que los juegos sean más inclusivos, y así superar la discriminación por razón de género que se da en la situación actual.

El estudio, publicado en [Royal Society in Open Science](#), revela que los personajes femeninos protagonizan la mitad de los diálogos, en comparación con los personajes masculinos. Y concluye que esto se debe en parte a la falta de personajes femeninos, pero también a los prejuicios sobre a quién hablan y qué dicen. Aunque el equipo de investigación ha encontrado que la cantidad que hablan las personas femeninas varía mucho en diferentes juegos, desde solo el 6% en algunos hasta el 80% en otros, según el promedio, solo el 35% de las palabras analizadas en el estudio, eran pronunciadas por personajes femeninos. Este también fue el caso cuando el juego tenía más de un personaje femenino protagonista. Los resultados del estudio parten del análisis de las palabras habladas de los personajes de 50 juegos de rol lanzados durante un período de 34 años, desde 1986 hasta 2020. Después de escuchar 6,2 millones de palabras habladas por 13.000 personajes de videojuegos, los resultados sugirieron que el 94% de los juegos estudiados tenían más ejemplos de personajes masculinos hablando que femeninos, como informa la [BBC](#).

En relación a los personajes femeninos, el estudio señala que han aumentado en las últimas décadas. Por ejemplo, ha aumentado del 18%, en la década de 1980, al 40% en 2020, incrementando aproximadamente un seis por ciento cada década. Por lo que si esto continuara no se alcanzaría el equilibrio de género hasta 2036. Al igual, el estudio identifica que solo el 30 de los 13 mil personajes pertenecían a categorías de género no binario. Ahora se espera que las personas desarrolladoras de juego tenga en cuenta estos resultados cuando diseñen nuevos juegos en el futuro, y así contribuyan a una socialización en que la

discriminación de género y el abuso no tengan cabida.