

ANEXO: TABLA DE ANÁLISIS DE PERSONAJES

ALUMNA: MALENA TORDERA ARILLO
TUTORA: DRA. SALOMÉ SOLA-MORALES

CURSO 2022-2023

Tabla 1. Personajes femeninos

Nombre del personaje	Desarrollador/Empresa	Año	Número de unidades vendidas
Pauline (Donkey Kong)	Shigeru Miyamoto/Nintendo	9 de julio de 1981 (arcade)	1 130 000 de unidades vendidas
Zelda (The Legend of Zelda)	Shigeru Miyamoto/Nintendo	21 de febrero de 1986 (arcade)	6 510 00 de unidades vendidas
Chun Li (Street Fighter)	Capcom	Marzo de 1991 (arcade) 10 de julio de 1992	14 050 000 de unidades vendidas
Sniper Wolf (Metal Gear Solid)	Hideo Kojima/ Konami	3 de septiembre de 1998	6 000 000 unidades vendidas
Rachel (Ninja Gaiden Sigma)	Tecmo	6 de julio de 2007	1 100 000 unidades vendidas
Bayonetta (Bayonetta)	Platinum Games	29 de octubre de 2009	1 174 900 unidades vendidas
Widowmaker (Overwatch)	Blizzard	24 de mayo de 2016	50 millones de unidades vendidas
2B (NieR: Automata)	Platinum Games	23 de febrero de 2017	7 500 000 unidades vendidas
Lady Dimitrescu (Resident Evil 8: Village)	Capcom	3 de mayo de 2021	7 400 000 unidades vendidas
Izquierda y Derecha (Atomic Heart)	Mundfish	21 de febrero de 2023	5 millones de unidades

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2. Sagas Tomb Raider

Nombre de la saga	Autora	Fecha	Número de unidades vendidas
Tomb Raider I	Core design/ Aspyr Media	25 de octubre de 1996	6 850 000 unidades vendidas

Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	7 de abril de 2006	3 millones de unidades
Shadow of the Tomb Raider	Eidos Montreal/ Square Enix	14 de septiembre de 2018	4 120 000 unidades vendidas

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3. Personajes femeninos no sexualizados para el análisis

Nombre del personaje	Autora	Fecha	Número de unidades vendidas
Ellie (The Last Of Us)	Naughty Dogs	14 de junio de 2013	8 150 000 unidades vendidas
Dama Mariposa (Sekiro: Shadow Die Twice)	From Software	22 de marzo de 2019	5 millones de unidades vendidas
Aloy (Horizon Forbidden West)	Guerrilla games	18 de febrero de 2022	8 400 000 unidades vendidas

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4a. Herramienta de Análisis 1 (Aspecto físico del personaje)

Físico de Pauline (Donkey Kong)	
Atuendo	Vestido rosa y zapatos de tacón. Con tres trenzas y cabello rubio / castaño claro
Complexión física	Frágil
Medidas	Desconocidas
¿Su cuerpo es normativo?	Sí
¿Es retratada de forma hipersexualizada?	Sí
¿Ha habido polémica por este personaje?	No

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5a. Herramienta de Análisis 2 (Aspectos psicológicos)

Psicología de Pauline (Donkey Kong)	
Actitud	“Damisela en apuros”
Personalidad	Ninguna
Sabiduría	Ninguna

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6a. Herramienta de Análisis 3 (Función del personaje)

Rol de Pauline (Donkey Kong)	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Víctima
Si no es un personaje protagonista ¿se puede controlar?	No
Si no es la protagonista ¿qué relación tiene con el protagonista del videojuego?	Interés amoroso y recompensa
¿Por qué es conocido el personaje?	Por su cuerpo (lo que se ve en las portadas)

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4b. Herramienta de Análisis 1 (Aspecto físico del personaje)

Físico de Zelda (<i>The Legend of Zelda</i>)	
Atuendo	Vestido rojo
Compleción física	Adolescente (entre 10-20)
Medidas	Altura: 150-160 cm
¿Su cuerpo es normativo?	Sí
¿Es retratada de forma hipersexualizada?	No

¿Ha habido polémica por este personaje?	No
---	----

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5b. Herramienta de Análisis 2 (Aspectos psicológicos)

Psicología de Zelda (<i>The Legend of Zelda</i>)	
Actitud	Se sacrifica por el pueblo y acaba siendo la víctima
Personalidad	Noble y pura
Sabiduría	Reencarnación de una diosa

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6b. Herramienta de Análisis 3 (Función del personaje)

Rol de Zelda (<i>The Legend of Zelda</i>)	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Víctima
Si no es un personaje protagonista ¿se puede controlar?	No
Si no es la protagonista ¿qué relación tiene con el protagonista del videojuego?	Amistad
¿Por qué es conocido el personaje?	Belleza y porque el juego lleva su nombre

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4c. Herramienta de Análisis 1 (Aspecto físico del personaje)

Físico de Chun Li (<i>Street Fighter II</i>)	
Atuendo	Qipao (color azul con detalles dorados) modificado. Botas blancas. Ropa interior azul
Complexión física	Fuerte Piernas (voluptuosos)

Medidas	169 cm Busto 88 cm, cintura 58 cm, cadera 90 cm “Se niega a revelar su peso”
¿Su cuerpo es normativo?	Sí
¿Es retratada de forma hipersexualizada?	Sí
¿Ha habido polémica por este personaje?	Sí, por la modificación del vestuario

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5c. Herramienta de Análisis 2 (Aspectos psicológicos)

Psicología de Chun Li (<i>Street Fighter II</i>)	
Actitud	Disciplinada y valiente (heroína)
Personalidad	Alegre y dedicada
Sabiduría	Guerrera

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6c. Herramienta de Análisis 3 (Función del personaje)

Rol de Chun Li (<i>Street Fighter II</i>)	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Protagonista
Si no es un personaje protagonista ¿se puede controlar?	No implica
Si no es la protagonista ¿qué relación tiene con el protagonista del videojuego?	No implica
¿Por qué es conocido el personaje?	Cuerpo y músculos

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4d. Herramienta de Análisis 1 (Aspecto físico del personaje)

Físico de Sniper Wolf (<i>Metal Gear Solid</i>)	
Atuendo	Chaqueta con escote amplio. Pantalones ajustados. Botas negras. Rubia y pelo largo.
Complexión física	Fuerte y delgada
Medidas	176 cm 20 años
¿Su cuerpo es normativo?	Sí
¿Es retratada de forma hipersexualizada?	Sí
¿Ha habido polémica por este personaje?	Sí, por la vestimenta

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5d. Herramienta de Análisis 2 (Aspectos psicológicos)

Psicología de Sniper Wolf (<i>Metal Gear Solid</i>)	
Actitud	Seria y profesional
Personalidad	Provocativa, burlesca, táctica.
Sabiduría	Sí (Soldado)

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6d. Herramienta de Análisis 3 (Función del personaje)

Rol de Sniper Wolf (<i>Metal Gear Solid</i>)	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Antagonista
Si no es un personaje protagonista ¿se puede controlar?	No
Si no es la protagonista ¿qué relación tiene con el protagonista	Asesinada

Rol de Sniper Wolf (<i>Metal Gear Solid</i>)	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Antagonista
del videojuego?	
¿Por qué es conocido el personaje?	Cuerpo y escote

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4e. Herramienta de Análisis 1 (Aspecto físico del personaje)

Físico de Rachel (Ninja Gaiden Sigma)	
Atuendo	Traje cuero negro ajustado y cortado de manera que muestra su vientre y pechos. Botas altas negras con varios cinturones y arsenal en las rodillas. Protector de hombro en capas rojas equipado con púas
Complexión física	Alta, piel pálida, cabello rubio platinado y figura curvilínea
Medidas	1.75 metros
¿Su cuerpo es normativo?	Sí
¿Es retratada de forma hipersexualizada?	Sí
¿Ha habido polémica por este personaje?	Sí, su rol y vestimenta

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5e. Herramienta de Análisis 2 (Aspectos psicológicos)

Psicología de Rachel (Ninja Gaiden Sigma)	
Actitud	Fuerte y amigable
Personalidad	Sensible y emocional
Sabiduría	Experta en las artes mágicas

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6e. Herramienta de Análisis 3 (Función del personaje)

Rol de Rachel (Ninja Gaiden Sigma)	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Heroína (papel secundario)
Si no es un personaje protagonista ¿se puede controlar?	Sí
Si no es la protagonista ¿qué relación tiene con el protagonista del videojuego?	Aliada/Compañera
¿Por qué es conocido el personaje?	Por su atuendo, aspecto físico y rol en la trama

Fuente: Elaboración propia**Tabla 4f.** Herramienta de Análisis 1 (Aspecto físico del personaje)

Físico de Bayonetta (Bayonetta)	
Atuendo	Mono apretado y pegado al cuerpo (hecho de su propio pelo)
Complexión física	Alta, delgada, esbelta
Medidas	244 cm
¿Su cuerpo es normativo?	Sí
¿Es retratada de forma hipersexualizada?	Sí
¿Ha habido polémica por este personaje?	Sí, su lenguaje y actitud erótica

Fuente: Elaboración propia**Tabla 5f.** Herramienta de Análisis 2 (Aspectos psicológicos)

Psicología de Bayonetta (Bayonetta)	
Actitud	Seductora
Personalidad	Voluntad fuerte, engreída y coqueta

Sabiduría	Uso de su sexualidad como un medio para lograr un fin
-----------	---

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6f. Herramienta de Análisis 3 (Función del personaje)

Rol de Bayonetta (Bayonetta)	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Protagonista / Heroína
Si no es un personaje protagonista ¿se puede controlar?	No implica
Si no es la protagonista ¿qué relación tiene con el protagonista del videojuego?	No implica
¿Por qué es conocido el personaje?	<i>Sexapeal</i>

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4g. Herramienta de Análisis 1 (Aspecto físico del personaje)

Físico de Widowmaker	
Atuendo	Varios. Principal: Mono ajustado y con escote. Botas robóticas
Complexión física	Delgada y fuerte
Medidas	Desconocidas
¿Su cuerpo es normativo?	Sí
¿Es retratada de forma hipersexualizada?	Sí
¿Ha habido polémica por este personaje?	Sí, por la forma en la que se encuentra representada

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5g. Herramienta de Análisis 2 (Aspectos psicológicos)

Psicología de Widowmaker	
Actitud	Asesina perfecta: paciente, eficiente e inmisericordiosa
Personalidad	No muestra ni emoción ni arrepentimiento
Sabiduría	Aprovecha su entorno

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6g. Herramienta de Análisis 3 (Función del personaje)

Rol de Widowmaker	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Protagonista
Si no es un personaje protagonista ¿se puede controlar?	No implica
Si no es la protagonista ¿qué relación tiene con el protagonista del videojuego?	No implica
¿Por qué es conocido el personaje?	<i>Sexapeal</i> , su cuerpo (trasero)

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4h. Herramienta de Análisis 1 (Aspecto físico del personaje)

Físico de 2B	
Atuendo	Traje de sirvienta negro, corto y con apertura. Medias muslo.
Complexión física	Figura esbelta pero le hacen mucho énfasis en su busto y trasero
Medidas	168 cm
¿Su cuerpo es normativo?	Sí
¿Es retratada de forma hipersexualizada?	Sí
¿Ha habido polémica por	Sí, porque durante el juego su ropa interior son mostradas en repetidas

este personaje?	ocasiones y por su indumentaria
-----------------	---------------------------------

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5h. Herramienta de Análisis 2 (Aspectos psicológicos)

Psicología de 2B	
Actitud	Versátil y eficaz en combate
Personalidad	Fría e indiferente pero sensible
Sabiduría	Robot

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6h. Herramienta de Análisis 3 (Función del personaje)

Rol de 2B	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Protagonista / Heroína
Si no es un personaje protagonista ¿se puede controlar?	No implica
Si no es la protagonista ¿qué relación tiene con el protagonista del videojuego?	No implica
¿Por qué es conocido el personaje?	Cuerpo erótico, vestimenta y actitud

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4i. Herramienta de Análisis 1 (Aspecto físico del personaje)

Físico de Lady Dimitrescu	
Atuendo	Vestido largo blanco con escote cuadrado y pamelas negras. Cigarro largo. Noble
Complexión física	Media y gran altura
Medidas	290 m

¿Su cuerpo es normativo?	Sí
¿Es retratada de forma hipersexualizada?	Sí
¿Ha habido polémica por este personaje?	Sí, porque los fans han fantaseado con la diferencia de altura existente entre Dimitrescu y el protagonista (Ethan).

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5i. Herramienta de Análisis 2 (Aspectos psicológicos)

Psicología de Lady Dimitrescu	
Actitud	Enojada y provocativa
Personalidad	Muy rencorosa y vengativa
Sabiduría	No

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6i. Herramienta de Análisis 3 (Función del personaje)

Rol de Lady Dimitrescu	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Antagonista
Si no es un personaje protagonista ¿se puede controlar?	No
Si no es la protagonista ¿qué relación tiene con el protagonista del videojuego?	Tratará de matar al protagonista
¿Por qué es conocido el personaje?	Es conocida por su belleza, su figura y su altura

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4j. Herramienta de Análisis 1 (Aspecto físico del personaje)

Físico de Izquierda y Derecha	
Atuendo	Llevan body y medias altas color metálico, pero da la sensación de que van

	desnudas
Compleción física	Cuerpo muy estilizado y delgado con grandes curvas
Medidas	268 cm 60-90
¿Su cuerpo es normativo?	Sí
¿Es retratada de forma hipersexualizada?	Sí
¿Ha habido polémica por este personaje?	Sí, porque no hay razón para su físico

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5j. Herramienta de Análisis 2 (Aspectos psicológicos)

Psicología de Izquierda y Derecha	
Actitud	Sumisas, ya que prácticamente solo obedecen a su dueño
Personalidad	Ninguna
Sabiduría	Ninguna

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6j. Herramienta de Análisis 3 (Función del personaje)

Rol de Izquierda y Derecha	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Antagonista
Si no es un personaje protagonista ¿se puede controlar?	No
Si no es la protagonista ¿qué relación tiene con el protagonista del videojuego?	Es uno de los enemigos a los que hay que enfrentarse
¿Por qué es conocido el personaje?	Por su atractivo y su figura.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4k. Herramienta de Análisis 1 (Aspecto físico del personaje)

Físico de Tomb Raider	
Atuendo	Camiseta turquesa sin mangas, pantalones cortos de color marrón claro, botas altas hasta la pantorrilla y calcetines blancos altos
Complexión física	Mujer atlética y delgada
Medidas	1,75 m 90-56-91
¿Su cuerpo es normativo?	Sí
¿Es retratada de forma hipersexualizada?	Sí
¿Ha habido polémica por este personaje?	Sí, por sus atributos

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5k. Herramienta de Análisis 2 (Aspectos psicológicos)

Psicología de Tomb Raider	
Actitud	Persona fuerte, independiente y resolutiva
Personalidad	Fuerte y valiente
Sabiduría	Arqueóloga y le gusta investigar

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6k. Herramienta de Análisis 3 (Función del personaje)

Rol de Tomb Raider	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Protagonista
Si no es un personaje protagonista ¿se puede controlar?	No implica
Si no es la protagonista ¿qué	No implica

Rol de Tomb Raider	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Protagonista
relación tiene con el protagonista del videojuego?	
¿Por qué es conocido el personaje?	Belleza y sus aptitudes para el combate y resolver acertijos

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4l. Herramienta de Análisis 1 (Aspecto físico del personaje)

Físico de Tomb Raider	
Atuendo	Mayor cantidad de vestuario disponible: traje de baño, traje de noche en diferentes colores (todas las prendas prestan especial atención a la figura de Lara)
Complexión física	Mujer atlética
Medidas	1,75 m 90-56-91
¿Su cuerpo es normativo?	Sí
¿Es retratada de forma hipersexualizada?	Sí
¿Ha habido polémica por este personaje?	Sí, por su atuendo

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5l. Herramienta de Análisis 2 (Aspectos psicológicos)

Psicología de Tomb Raider	
Actitud	Independiente y resolutive
Personalidad	Fuerte y valiente
Sabiduría	Arqueóloga y le gusta investigar

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6l. Herramienta de Análisis 3 (Función del personaje)

Rol de Tomb Raider	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Protagonista
Si no es un personaje protagonista ¿se puede controlar?	No implica
Si no es la protagonista ¿qué relación tiene con el protagonista del videojuego?	No implica
¿Por qué es conocido el personaje?	Belleza y sus aptitudes para el combate y resolver acertijos

Fuente: Elaboración propia**Tabla 4m.** Herramienta de Análisis 1 (Aspecto físico del personaje)

Físico de Tomb Raider	
Atuendo	Variable
Complexión física	Mujer atlética
Medidas	1,68
¿Su cuerpo es normativo?	Sí
¿Es retratada de forma hipersexualizada?	No
¿Ha habido polémica por este personaje?	No

Fuente: Elaboración propia**Tabla 5m.** Herramienta de Análisis 2 (Aspectos psicológicos)

Psicología de Tomb Raider	
Actitud	Independiente y resolutive
Personalidad	Fuerte y valiente

Sabiduría	Arqueóloga y le gusta investigar
-----------	----------------------------------

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6m. Herramienta de Análisis 3 (Función del personaje)

Rol de Tomb raider	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Protagonista
Si no es un personaje protagonista ¿se puede controlar?	No implica
Si no es la protagonista ¿qué relación tiene con el protagonista del videojuego?	No implica
¿Por qué es conocido el personaje?	Belleza y sus aptitudes para el combate y resolver acertijos

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4n. Herramienta de Análisis 1 (Aspecto físico del personaje)

Físico de Ellie	
Atuendo	Principal: Camiseta roja y pantalones vaqueros, también porta una mochila
Compleción física	14 años, pelirroja y con los ojos verdes, compleción media
Medidas	1.60
¿Su cuerpo es normativo?	Sí
¿Es retratada de forma hipersexualizada?	No
¿Ha habido polémica por este personaje?	Sí, porque en el 2º título de la saga retratan a Ellie como una adolescente de 19 homosexual

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5n. Herramienta de Análisis 2 (Aspectos psicológicos)

Psicología de Ellie	
Actitud	Arisca y muy sentimental al inicio, con el paso del tiempo evoluciona a alguien con empatía llegando a perdonar la vida de alguien
Personalidad	Malhablada, despegada en un inicio, sentimental y empática
Sabiduría	No ha tenido la oportunidad de ampliar sus conocimientos (apocalipsis)

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6n. Herramienta de Análisis 3 (Función del personaje)

Rol de Ellie	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Protagonista
Si no es un personaje protagonista ¿se puede controlar?	No implica
Si no es la protagonista ¿qué relación tiene con el protagonista del videojuego?	No implica
¿Por qué es conocido el personaje?	Por su personalidad y evolución

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4o. Herramienta de Análisis 1 (Aspecto físico del personaje)

Físico de Dama Mariposa	
Atuendo	Vestido tradicional y un pequeño poncho
Complexión física	Anciana, delgada, fuerza y ágil
Medidas	Desconocidas
¿Su cuerpo es normativo?	No
¿Es retratada de forma hipersexualizada?	No

¿Ha habido polémica por este personaje?	No
---	----

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5o. Herramienta de Análisis 2 (Aspectos psicológicos)

Psicología de Dama Mariposa	
Actitud	Guerrera
Personalidad	Seria
Sabiduría	Sabia debido a su edad y experiencias. Experta en el arte de la ilusión y maestra de Lobo (el protagonista)

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6o. Herramienta de Análisis 3 (Función del personaje)

Rol de Dama Mariposa	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Antagonista
Si no es un personaje protagonista ¿se puede controlar?	No
Si no es la protagonista ¿qué relación tiene con el protagonista del videojuego?	Maestra y que posteriormente se convierte en uno de sus enemigos.
¿Por qué es conocido el personaje?	Dificultad dentro del videojuego

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4p. Herramienta de Análisis 1 (Aspecto físico del personaje)

Físico de Aloy	
Atuendo	De combate (varios), aportan cualidades
Complexión física	Condición física excepcional. Fuerte
Medidas	169 cm

¿Su cuerpo es normativo?	No
¿Es retratada de forma hipersexualizada?	No
¿Ha habido polémica por este personaje?	Sí, por el vello facial. También la llaman gorda y fea.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5p. Herramienta de Análisis 2 (Aspectos psicológicos)

Psicología de Aloy	
Actitud	Guerrera
Personalidad	Independiente, sarcástica e indiferente
Sabiduría	Buscadora y cazadora

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6p. Herramienta de Análisis 3 (Función del personaje)

Rol de Aloy	
Protagonista o Antagonista / Víctima o Heroína	Protagonista
Si no es un personaje protagonista ¿se puede controlar?	No implica
Si no es la protagonista ¿qué relación tiene con el protagonista del videojuego?	No implica
¿Por qué es conocido el personaje?	Polémica sobre el vello

Fuente: Elaboración propia