

Espacio y mujer en los videojuegos. Un análisis narratológico

Space and women in videogames. A narratological analysis

AITANA CARRASQUILLA MEJÍAS*
Universidad Complutense de Madrid
ORCID: 0009-0003-7458-8476

LUCÍA GARCÍA RODRÍGUEZ**
Universidad Complutense de Madrid
ORCID: 0009-0008-0616-1856

doi: 10.20318/femeris.2026.10435

Resumen: El presente artículo explora la representación de las mujeres en los videojuegos desde una perspectiva narratológica, con el objetivo de visibilizar las contribuciones de las creadoras y de los personajes femeninos en una industria predominantemente masculina y que cada vez adquiere mayor relevancia. Para ello, se han analizado cuatro videojuegos con protagonistas femeninas y en cuyos procesos de creación han intervenido mujeres: Corazón de melón (2011), Life is Strange (2015), Horizon Zero Dawn (2017) y Unpacking (2021). El trabajo ahonda en temas como la indivisibilidad del espacio y el tiempo (cronotopo), la relación entre naturaleza y feminidad (ecofeminismo), la frontera entre lo público y lo privado y cómo todo ello influye en el compromiso con las jugadoras.

Las conclusiones obtenidas sobre las obras analizadas aportan un enfoque narrativo rompedor que reivindica la representación de las mujeres en el sector y en los espacios públicos. Asimismo, evidencian cómo los videojuegos, más allá de ser un mero objeto de entretenimiento, constituyen un espacio narrativo complejo, en el que los elementos espaciales tienen un papel fundamental en la construcción de los personajes y viceversa. Estas conclusiones abren la puerta a futuras líneas de investigación dentro del ámbito de los videojuegos desde una perspectiva de género más allá de lo propiamente narrativo o in game, por ejemplo, chats en línea o eventos presenciales.

Palabras clave: Narratología, videojuegos, personajes femeninos, espacios, perspectiva de género.

Abstract: This article explores the representation of women in videogames through a narratological approach, aiming to highlight the contributions of female creators and characters in a predominantly male-dominated industry that is becoming increasingly relevant. To this end, four videogames with female protagonists and in whose creation processes women have been involved have been analysed: Amour Sucré (2011), Life is Strange (2015), Horizon Zero Dawn (2017) and Unpacking (2021). The work delves into topics such as the indivisibility of space and time (chronotope), the relationship between nature and femininity (eco-feminism), the boundary between the public and the private, and their impact on player engagement.

*aitanc01@ucm.es

**luciag25@ucm.es

The conclusions drawn from the analysed works provide a disruptive narrative insight that advocates for the representation of women within the industry and in public spaces. They also demonstrate how videogames are not just mere pieces of entertainment but a complex narrative space in which spatial elements play a significant role in character development and vice versa. These conclusions pave the way for future research in the field of videogames through a gender-oriented analysis that transcends storytelling or in-game aspects, like online chats or in-person events.

Keywords: Narratology, videogames, female characters, spaces, gender perspective.

1. Introducción

Los videojuegos constituyen una de las industrias más recientes de nuestro tiempo y, en tanto que pertenecientes al entorno tecnológico, se caracterizan por la rápida evolución de su desarrollo. Es natural, entonces, que los estudios sobre esta materia, aunque aún escasos en comparación con otras disciplinas, sean cada vez más frecuentes. En el momento de su creación, la ludología (o *game studies*) analizaba los videojuegos como objeto lúdico, es decir, como un conjunto de normas presentadas a un público (quienes juegan) para que descodifique las pautas que lo completan. No obstante, en la actualidad, este campo de estudio concibe los videojuegos como algo más que una combinación de normas y patrones. Además de estas, convergen otros elementos que dan valor al juego, como la estética, el afán artístico y, en especial, la narración. A partir de ella, los componentes del videojuego se estructuran para que sea comprendido en conjunto por quienes juegan (Santorum, 2017, p. 35-37).

Teniendo esto en cuenta, el análisis de los videojuegos desde una perspectiva narratológica es relevante ya que, no solo permite comprender mejor las obras, sino también su contexto. La creación de mundos es intencional, son representaciones simbólicas cuya base es la realidad social. Esto implica que el espacio en el texto narrativo no es simplemente el soporte en el que se desarrolla la acción, sino que es un participante más, que se relaciona con el tiempo y, sobre todo, con los personajes. Garrido habla del lector y su relación con el discurso narrativo y, en concreto, con el espacio. Sobre este menciona lo siguiente:

Su espacio existencial contrasta de forma sistemática con el ficticio del texto. [...] ambos espacios pueden acercarse e incluso identificarse cuando se busca deliberadamente su convergencia o cuando los dos espacios se superponen en la imaginación [...] del lector.

Lector y jugadora se pueden usar, en este caso, como sinónimos, ya que las experiencias de uno y otro son compartidas y su implicación con el ámbito de los videojuegos que se está tratando aquí genera dinámicas muy similares entre sí (Garrido, 1993, pp. 30, 205).

No hay más que hacer una rápida búsqueda en *Google* para percibir la evidente brecha de género que existe dentro de la industria. Además de la escasa visibilidad, las creadoras, *streamers* o personajes femeninos se enfrentan a un entorno hostil, hipervigilante y mayoritariamente masculino. Esta desigualdad se refleja en las obras *mainstream*, en las

que se puede apreciar la escasez de protagonistas femeninas, con una representación estereotípica, si no sexualizada. En contraposición, resulta interesante prestar atención a los videojuegos de desarrollo independiente en los que han intervenido mujeres creadoras y preguntarse de qué manera estas desigualdades se manifiestan en las obras.

Retomando la narración como el elemento estructural del videojuego, parece necesario analizar de qué forma interactúan sus protagonistas con el entorno, así como de qué forma todo ello se relaciona con el contexto sociocultural que rodea a las obras.

2. Metodología

Por todo lo expuesto anteriormente, el presente estudio tiene como objetivo analizar la existencia o no de arquetipos que relacionan los espacios y lo femenino. Para ello, se ha seleccionado un corpus de cuatro videojuegos en los que han intervenido mujeres durante el proceso de desarrollo. Además, se ha tenido en cuenta que fueran títulos con personajes femeninos como protagonistas y en los que el espacio jugara un papel fundamental en el desarrollo y la evolución de la historia: *Corazón de melón* (2011), *Life is Strange* (2015) o *LiS, Horizon Zero Dawn* (2017) u *Horizon, y Unpacking* (2021).

Asimismo, es necesario señalar que se han escogido tanto obras *mainstream* como independientes. Esto contribuye a la creación de un corpus más heterogéneo, al abarcar tanto producciones grandes con equipos extensos y mayor presupuesto como obras con el contexto contrario. Además, se trata de videojuegos que han causado impacto en la comunidad *gamer* por diversas razones. En concreto, *Corazón de melón*, *Life is Strange* y *Horizon Zero Dawn* han motivado la publicación y comercialización de productos relacionados, como secuelas o adaptaciones al cómic. Por otro lado, *Unpacking* y los dos títulos inmediatamente anteriores han sido aclamados por las jugadoras y la crítica y han sido premiados en numerosas ocasiones.

Una vez elegidos los títulos que forman parte del corpus, se ha hecho una revisión bibliográfica de obras de referencia en el ámbito de la narratología, y se han estudiado textos críticos sobre ecofeminismo y ludología en lo que respecta al papel de la jugadora dentro de la historia. Para ello se han realizado búsquedas en bases de datos especializadas, como *Scopus*, *Dialnet* o *Web of Science*, así como en Teseo o el catálogo de REBIUN. El propósito de esta revisión ha sido sentar las bases para componer un marco teórico sólido que permita un análisis aplicado a los personajes femeninos y los espacios presentados en los mencionados videojuegos.

Después de conformar un fundamento pertinente, se ha realizado un análisis cualitativo de carácter narratológico y simbólico con un enfoque comparativo de los personajes femeninos y su relación con el espacio de los videojuegos seleccionados, todo ello enmarcado dentro de los estudios de género y con especial atención a la crítica ecofeminista. Debido a la dificultad para acceder a artículos y textos científicos relacionados con la mujer, el espacio y los videojuegos, se ha recurrido complementariamente a fuentes como blogs o publicaciones de redes sociales de asociaciones o personas dedicadas a la

divulgación de contenidos sobre estas materias, como Todas Gamers o Feminismo en 8 bits, respectivamente.

3. Marco teórico

La creación de mundos en la literatura es intencional, son representaciones simbólicas cuya base es la realidad. Esto implica que el espacio en el texto narrativo no es simplemente el soporte en el que se desarrolla la acción, sino que es un participante más, que se relaciona con el tiempo y, sobre todo, con los personajes. Una clara prueba de ello es que ha sido analizado en notables obras de la literatura académica. Así, Bajtín proponía el concepto de *cronotopo*, que expresa la indivisibilidad del espacio y el tiempo en la narración y cómo este condiciona la estructura y el desarrollo de la historia, incluidos los personajes (Garrido, 1993, pp. 30, 207-209).

Según Garrido (1993, p. 211), “la importancia del espacio en la historia viene condicionada por la perspectiva del narrador y su relación con los personajes”. Por ello, la percepción será distinta si se muestra desde la mirada de personajes femeninos o masculinos.

Wellek y Warren (1993, p. 265) mencionan que “El marco escénico es medio ambiente, y los ambientes, especialmente los interiores de las casas, pueden considerarse como expresiones metonímicas o metafóricas del personaje”. Calero (2019, p. 84) suscribe esta idea y, además, afirma que la visión femenina queda desplazada hacia los márgenes y subyugada a la mirada masculina que es considerada como lo universal por defecto. De esta manera, se puede observar cómo los espacios que tradicionalmente se ha permitido que la mujer “ocupe” han sido los privados y los espacios que los hombres han tomado y mantenido son los exteriores, los públicos.

Aunque esta ha sido la narrativa hegemónica a lo largo de la historia, no se ha de caer en el equívoco de pensar que las mujeres no han logrado subvertir estas dinámicas hasta ahora. María Elena Barroso sostiene que:

Una gran mayoría de mujeres mantiene hoy posturas que redefinen su lugar en la cultura toda, tal como sucede siempre que en un universo social cristalizan situaciones nuevas. Pero, sobre todo, esas mujeres persiguen algo más importante: reubicarse en ese mismo universo emergido. Ello implica, claro es, un desplazarse que, a su vez, comporta un cambio funcional. (Barroso Villar, 2001, pp. 1-2)

La aplicación de las teorías funcionalistas a estas ideas implica que, como subraya Barroso Villar (2001, p. 3) “un signo que estuvo actuando subordinado, viene moviéndose hacia funciones nucleares” es decir, las funciones que tienen los personajes o los hombres y las mujeres y su relación con el espacio. La autora explica que cuando eso ocurre “provoca una reubicación del otro y ambos se imbrican en contextos ideológicos, económicos, políticos..., es decir, en cuestiones de rango pragmático” (Barroso, 2001, p. 3). Si las funciones de la mujer cambian, tanto en lo público como en lo privado, también se

modifica la forma que adoptan esos espacios. De igual manera cambian las mujeres en sí mismas al sufrir esta alteración de uno a otro mundo.

En este sentido, resulta necesario destacar corrientes como la ecocrítica y, dentro de esta, el ecofeminismo, que constituyen una clara manifestación de lo expuesto anteriormente. Este último, estudia el “modo en que la opresión que las mujeres sufren en la sociedad patriarcal es un reflejo del que el ser humano ejerce sobre la naturaleza no-humana” (Carretero, 2010, p. 178). Además, se trata de movimientos ideológicos interdisciplinarios, aplicados en la crítica literaria y artística. Esta corriente asocia la naturaleza con la identidad femenina y su explotación con la opresión patriarcal, *leitmotiv* que se repite en una amplia variedad de obras de índole literaria, pictórica, o audiovisual, entre otras.

En cuanto a la relación entre ecofeminismo, mujer y espacios, resultan ilustrativas las obras pertenecientes al género de la ciencia ficción. Son frecuentes los relatos en los que la explotación humana de los recursos naturales ha llegado a tal extremo que la propia Tierra decide acabar con el orden establecido. Como un personaje más, el entorno cobra vida para luchar contra la violencia colonial ejercida sobre él (Otto, 2012, p. 20).

Una vez considerado todo lo anterior, cabe preguntarse qué pueden aportar los videojuegos al análisis narratológico. Se trata de un nuevo lenguaje que va más allá de lo literario o audiovisual:

El juego por sí mismo, como mero conjunto de reglas, no puede articular ningún relato ni generar historia alguna, ni presentar valores estéticos señalados. [...] el juego necesita de un jugador que lo dote de significado, apoyándose en el entorno en el que está incluido y en los conocimientos previos del jugador para crear una experiencia lúdica (Santorum, 2017, pp. 35- 36).

Tanto es así que, hoy en día, existe una disciplina dedicada a su estudio conocida como ludología, o *game studies*. Algunos autores de este ámbito conciben los videojuegos como meros “artefactos” configurados a partir de pautas que la propia jugadora debe descifrar para poder terminarlos. Sin embargo, para que esto sea posible, esas pautas y normas deben ir ligadas a una estructura narrativa “que organiza el relato a través de una arquitectura tanto estructural como emocional” (Santorum, 2017, p. 37). El nivel de interacción del videojuego favorece que la jugadora se comprometa con su narrativa, a través de los controles y de la presentación del espacio como algo por descubrir. Según Santorum, “la complejidad de las reglas determina la inmersión y el grado de implicación del jugador hacia el personaje” (2017, p. 77).

Santonico et al. (2023) citan a Gee (2023), que discurre sobre esta misma línea, y declaran que, si el videojuego se ha desarrollado de forma óptima, la jugadora puede sentirse identificada con los personajes y proyectar “deseos, aspiraciones o sentimientos”¹ (p. 411).

¹ Huelga mencionar sobre este asunto que son cuantiosas las polémicas relacionadas con jugadores masculinos expresando en redes sociales su “incapacidad” para sentirse representados y empatizar con las protagonistas femeninas –como ejemplo lo sucedido con Aloy de *Horizon Zero Dawn*– (Dryadeh, 2017). Sin embargo, por lo profundo que sería el análisis de este tema no se abordará en este trabajo, ya que tampoco constituye un eje argumental del mismo.

4. Análisis del corpus

4.1. La indivisibilidad del espacio y el tiempo: cronotopo

Unpacking es un videojuego independiente en el que el objetivo es desembalar las pertenencias del personaje protagonista y colocarlas en los diferentes escenarios que aparecen a lo largo de la historia. La obra se conforma de ocho capítulos que llevan por título una fecha relevante en la vida de la protagonista, desde 1997 hasta 2018. Además, el juego se caracteriza por la ausencia de personajes y diálogos. Esto aporta protagonismo a los objetos y a los espacios. A través de estos dos elementos, la jugadora podrá conocer la historia de la protagonista.

En relación con los escenarios, parece conveniente recuperar el concepto de *cronotopo* anteriormente mencionado, ya que la asociación entre espacio y tiempo permite comprender el desarrollo de la narración. De hecho, resultan especialmente significativos los capítulos quinto y séptimo, titulados “2012” y “2015”, respectivamente. En ellos, los espacios que aparecen ante la jugadora ya son conocidos porque han sido jugados previamente. En el primer caso, la protagonista vuelve a su habitación de la infancia, mientras que, en el segundo, se repite el mismo escenario que en el capítulo anterior “2013”, solo que con los objetos de un nuevo personaje que, más tarde, será revelado como la pareja con la que la protagonista termina.

El regreso a la casa de la niñez en el quinto capítulo es elocuente respecto de lo que ocurre en el capítulo cuarto –“2010”–. Aquí, se puede ver cómo la protagonista se muda a la casa de otro personaje que, a partir de sus pertenencias, se intuye como masculino. En esta obra, la unión del espacio y el tiempo funciona como guía para la jugadora, de la misma manera que construye la memoria de la protagonista.

Corazón de melón plantea un uso del cronotopo similar a este último. Es la relación que se marca entre el tiempo y el espacio –las escenas donde suceden los eventos– lo que permite a las jugadoras tener noción del espacio-tiempo. En este juego no existe un objetivo concreto, sino que la protagonista vive día a día una serie de eventos cuya duración está a merced de la autora. El tiempo extradiegético ocurre entre 2011 y 2018, sin embargo, el tiempo diegético es abstracto. En pocas ocasiones se tiene constancia del momento del año escolar en el que se desarrolla la acción. Eventualmente se puede llegar a deducir en qué punto se encuentra la historia gracias a menciones en los diálogos –por ejemplo, las vacaciones– con el consiguiente cambio de escenario –a una playa–. Sin embargo, tener esta información tampoco resulta significativo para apenas ninguna de las tramas, exceptuando los capítulos iniciales y finales.

Parece relevante destacar este último hecho por su vinculación con el género del videojuego y, por lo tanto, también con la historia que cuenta. Los *otomes* son videojuegos generalmente asociados a las mujeres², cuya base principal, sea cual sea la historia que narran, consiste en establecer una o varias relaciones románticas. Este género también se

² *Otome*, vocablo japonés, se traduce al español como “juego de doncellas”. (Fundación Japón, 2021)

puede relacionar con el llamado *slice of life*³, popular en los mangas y animes japoneses. En el caso de *Corazón de melón*, además de ser un *otome* por las mecánicas que lo caracterizan y por los fundamentos que mueven la narración, también es un *slice of life* por el resto de los componentes que conforman la historia, de carácter costumbrista. Estos géneros propician historias sin un objetivo concreto que mueva la trama, por lo que el tiempo transcurre imperceptible excepto en momentos ocasionales, donde el tiempo y el espacio juegan un papel clave en los eventos que le suceden a la protagonista.

La relación indivisible entre el espacio y el tiempo también se puede ver con claridad en *Life is Strange*. En este videojuego, la protagonista, Max, regresa a la ciudad de su infancia, Arcadia Bay, después de pasar su adolescencia fuera. Al comienzo de la historia, se descubre una de las mecánicas esenciales del juego: la protagonista puede volver atrás en el tiempo. Desde este momento, el cronotopo juega un papel indispensable en el desarrollo de la trama. Cuando la jugadora elige que Max retroceda unos segundos hacia atrás, se está fracturando ese espacio-tiempo para construir otro nuevo [se mezcla el cronotopo y el "yo", es decir, la "Max" del presente]. Con ello, como mencionaba Barroso en el apartado anterior, se cambia de igual forma el espacio y el tiempo, pero también cambia Max, que no solo continúa viviendo en la línea temporal que ha creado ella misma, sino que conoce lo que ocurre en la que ha modificado.

Max evoluciona y se construye al mismo tiempo que trasfigura el espacio-tiempo en Arcadia Bay, por lo que su relación con el marco espaciotemporal parece más complementaria que jerárquica. La motivación de Max para comenzar a utilizar sus poderes es proteger a los habitantes de la ciudad de las amenazas del propio universo. El espacio actúa como agente en la historia y ataca la paz de la protagonista y sus seres queridos. Como respuesta, Max intenta descubrir el motivo y evitar la catástrofe viajando en el tiempo.

Este último no es solo el canal principal por el que discurre la narrativa y que permite a Max moverse⁴, sino que parece un aliado de la protagonista para lograr sus objetivos, aunque su relación –como toda historia relacionada con viajes en el tiempo– termina siendo paradójica. Se puede comprender, al final del videojuego, que el motivo por el que el universo pretende destruir Arcadia Bay es porque Max regresó atrás en el tiempo, en primer lugar, para salvar la vida de su amiga de la infancia [de interés amoroso]: Chloe. Es decir, ese traspaso violento entre escenarios, utilizando el canal del tiempo de forma forzosa y antinatural, es el que muestra al espacio como sujeto antagonista y, sin embargo, es también ese uso lo que propicia una solución a ese final trágico.

Garrido (1993, p. 217) menciona que “En el caso concreto del relato intimista –tan importante como género y como componente en la narrativa del siglo XX–, el espacio no sólo se ideologiza, sino que, simultáneamente, se convierte en depositario de los afectos

³ Son historias generalmente de carácter dramático, ligeras e incluso muchas tienden a la comedia. Se suelen centrar en las relaciones de amistad, familiares, pero sobre todo amorosas. Suelen ser equivalentes a las telenovelas o los teen dramas ingleses. (Brenner, 2007). El diccionario de Oxford (Oxford English Dictionary, s. f.) lo define como “A realistic and detailed portrayal in drama, narrative, painting, etc., of incidents typical of everyday life. Frequently (usually with hyphens) attributive”.

⁴ En este sentido también se puede considerar el tiempo como un “espacio” más. Haciendo patente, de nuevo, la indivisibilidad del espacio y del tiempo como parte de un mismo constructo.

del personaje". *Life is Strange* es una historia que se focaliza en el desarrollo de Max como protagonista, no tanto en la trama más allá del personaje, ya que es lo que genera casi todos los eventos disruptivos. La excepción a esta afirmación se encuentra en la subtrama de la desaparición de una estudiante y, aun así, parece que su búsqueda sirve como pretexto narrativo para conocer el pasado de los personajes. Finalmente, esas relaciones y el paso del tiempo establecen una evolución en la personalidad de la protagonista.

El conflicto interno de la protagonista se simboliza a través del espacio y también del tiempo. Max se presenta al comienzo como una persona evitativa: vuelve al hogar del que una vez huyó e intenta retomar antiguas relaciones sin aceptar que esas personas han cambiado. Además, trata de salvar repetidamente una vida predestinada a consumirse. A lo largo de los diferentes capítulos, Max, no solo se enfrenta a las situaciones que trata de eludir, sino también a las vicisitudes de la naturaleza. Así, logra controlar el tiempo a su antojo pese a las consecuencias físicas. Cada vez que Max salva la vida de Chloe, retorciendo el espacio-tiempo, la tormenta se acrecienta y se acerca el final de Arcadia Bay. Solo logra salvar la ciudad si Max decide aceptar la muerte inevitable de Chloe. Sin embargo, si la protagonista se aferra a esta ruptura con lo que es naturalmente preceptivo, Arcadia Bay y sus habitantes sucumben ante lo inevitable del universo. Sea cual sea la decisión, Max la acepta, así como las consecuencias que ello conlleva.

En el caso de *Horizon Zero Dawn*, el videojuego presenta una historia en la que el concepto de cronotopo es esencial y está profundamente ligado a la protagonista, Aloy, al igual que ocurría en *Life is Strange*. La historia de este juego tiene lugar en un mundo postapocalíptico futurista. La Tierra, en el año 3040, muestra un escenario con estética e ideología *solarpunk*. Sin embargo, el mundo a explorar rompe con las expectativas de la jugadora, puesto que, a pesar de ubicarse en el futuro y contar con tecnología avanzada –como animales robóticos–, las sociedades que pueblan este universo evocan periodos temporales primitivos debido a su forma de vida y economías basadas en la caza y la recolección.

Esta situación genera una disociación espaciotemporal entre significativo y significado. Lo que comúnmente es asociado a tiempos prehistóricos es presentado en la obra como el futuro y viceversa. A pesar de poseer tecnología más avanzada a la existente en el plano de las jugadoras, la estética general y las sociedades recuerdan a tiempos pasados. Además, estas dialécticas entre pasado y futuro continúan generando tensiones disruptivas cuando la protagonista encuentra unas "ruinas futuristas" y una herramienta llamada "foco" que le permite ver su mundo antiguo y el futuro en la realidad extradiegética. Así, Aloy va conociendo los detalles del pasado de su mundo, que desembocaron en su fin y posterior resurgimiento.

Estos saltos entre el pasado y el presente de Aloy –que visualmente se significan en un escenario futurista y arcaico, respectivamente– se perciben a través de un personaje-guía: la doctora Elisabet Sobeck. Esta fluctuación constante entre los distintos puntos de la línea temporal, que evocan distintos escenarios, es liderada por Aloy y guiada por la doctora. Sin ambas protagonistas no es posible detener el conflicto que plantea la historia. En este sentido, la doctora Sobeck y su tiempo, se complementan a lo largo de la narración con el espacio en el que esta se desarrolla y lo que crea. Es decir, las ruinas metálicas, la inteligencia artificial

GAIA y el mundo pasado a punto de destruirse complementan de forma simbólica el carácter de Aloy y su historia personal. Por su parte, la nueva sociedad y su estructura tribal primitiva, la conjunción entre naturaleza y tecnología *solarpunk*, los campos abiertos, el medio salvaje, y la promesa de continuar con la línea temporal que se presenta en este videojuego son, como señalan Wellek y Warren (1993, p. 265), metonimias o metáforas de la propia Aloy.

4.2. La naturaleza y feminidad

Como ya se ha señalado, en *Life is Strange* los espacios principales son la ciudad de Arcadia Bay y la naturaleza que atenta contra ella. Esta última se puede considerar un sujeto con agencia propia, ya que reacciona negativamente a las acciones de la protagonista cuando intenta ejercer dominio sobre ella.

Por su parte, Arcadia Bay se presenta como un reflejo de Max. La protagonista regresa a la ciudad cuando quiere recuperar la vida que ha dejado atrás, pero se la encuentra cambiada, siendo esto un *foreshadowing* (presagio) de su propia evolución. Cuando decide salvar Arcadia Bay en lugar de a Chloe, acepta los cambios inevitables de la vida, deja atrás el pasado y es capaz de acoger el presente. De la misma forma, se acepta a ella misma y abandona la idealización del pasado. Si, por el contrario, elige salvar a Chloe por encima de la ciudad, Max toma control sobre su vida y sus decisiones y acepta que ejercer su poder de forma abusiva trae consigo consecuencias y cambios, en su propia vida y en la de los demás. En cualquiera de los casos la “Max” que finaliza la historia no es la que la comienza, y es Arcadia Bay la que le permite terminar de desarrollarse como persona.

Por su parte, *Horizon Zero Dawn* se puede considerar una crítica ecofeminista. Como se dice en *Green Speculations: Science Fiction and Transformative Environmentalism*:

Much of the work done in cultural ecofeminism involves revaluing matriarchal principles historically documented in archeological studies. In its spiritual forms cultural ecofeminism promotes the reemergence of ancient matriarchal belief systems that coincided in Minoan Crete and Old Europe, for example, with peace and respect for all life. (Otto, 2012, p. 79)

Como ya se ha comentado, existe una dialéctica entre pasado y futuro, pero también entre lo natural y lo artificial y entre el medio salvaje y la tecnología. La naturaleza es el escenario principal en este videojuego, mediante una crítica a la codicia de la innovación humana que se lleva por delante cualquier otra forma de vida. El mundo consigue restaurarse a sí mismo y asimilar los elementos tecnológicos de la sociedad que se ha desvanecido, aunque sigue imperando lo biológico y salvaje. Así, con la mayoría de las construcciones humanas destruidas, han vuelto a tomar poder los grandes bosques, las montañas y las llanuras, mientras que las sociedades han sido relegadas a pequeños asentamientos –algunos más desarrollados que otros, pero todos ellos plenamente conscientes de la simbiosis que debe haber entre humanos y naturaleza–. Este medio no es hostil en sí mismo, sino que los humanos son los que utilizan su poder para subyugar a la naturaleza. Así, los animales-máquina se vuelven violentos porque están siendo controlados, y los antiguos

protocolos de la inteligencia artificial GAIA se proponen autodestruirse y acabar con este nuevo mundo debido a la manipulación humana.

Aloy es la protagonista que está en total sincronía con este escenario. No solo ha nacido con el objetivo de liderar y cuidar este nuevo universo, sino que ha sido criada en una sociedad matriarcal, de las más primitivas y en sintonía con la naturaleza. Además, al haber sido marcada desde su llegada al mundo como paria, su supervivencia y sus conocimientos se han basado en adaptarse al medio, ya que sus posibilidades de socialización y comodidades se han visto limitadas. Aloy utiliza la violencia para defenderse, y lo hace de manera mimética a la propia naturaleza. Caza para sobrevivir, no pretende usar su poder para dominar ni al resto de especies ni al medio, a pesar de tener las habilidades, la información y el contexto propicio para poder hacerlo.

El ecofeminismo parece ser la yuxtaposición de la filosofía de la crítica ecologista y las características típicamente femeninas. Por ese motivo se han conseguido unir –no sin tener detractores– el feminismo y el ecologismo, partiendo de la base de que las mujeres suelen asociarse por diversos motivos a la naturaleza. En la base se pueden apreciar conceptos históricamente asociados a la mujer como la noción de cuidado, la capacidad creadora o, tal vez la más universal⁵, la de ser un objeto violentado por quien ostenta el poder. Karen Warren, referida por Flys Junquera resume esta noción con destreza:

Warren nos marca los principios del ecofeminismo en cuya base está el rechazo absoluto a cualquier forma de dominación o explotación de una especie sobre otra y el respeto de la diversidad para todos los seres. [...] acaba dando un paso mayor y establece que no se puede ser ecologista sin ser feminista, ya que cualquier ecologismo necesariamente tiene que rechazar la explotación de cualquier especie. (Flys Junquera, 2010, p. 105)

4.3. Traspaso de las fronteras entre lo público y lo privado

En este tercer epígrafe, se retoma el videojuego de *Unpacking* para hablar sobre las fronteras entre los espacios públicos y privados. En el capítulo “2010”, la historia adquiere un significado simbólico en cuanto a su jugabilidad y objetivos, cuando la colocación de los objetos, habitualmente compleja, se vuelve prácticamente imposible. Se intuye, por los objetos que ocupan originalmente el espacio, que la protagonista se encuentra en el apartamento de una pareja masculina:

Una vez se enamora e inicia su mudanza en el piso de él, observamos cómo la experiencia del juego se vuelve agobiante, abrumadora, no tenemos espacio. Apilaremos nuestros efectos personales sobre los pequeños huecos cedidos por nuestra pareja. Vemos poco a poco como la personalidad de ella languidece entre discos, pesas y guitarras. Sabemos que es un lugar hostil y eso, nos incomoda.

⁵ Atravesando a toda mujer dentro de cualquier parte del espectro de la femineidad. Se menciona en (Flys Junquera, 2010, p. 107) “Como filósofa ecofeminista, Plumwood establece la relación entre la mujer y la naturaleza no por su capacidad reproductora –una teoría muy esencialista– sino por su condición común de oprimidas.”

No están construyendo un espacio conjunto de libertad, sino que, mediante una violencia casi imperceptible, nuestra protagonista se desdibujará completamente, terminando por guardar su diploma de la Universidad debajo de la cama, junto al resto de objetos que algún día le hicieron feliz. (Feminismo en 8 bits, 2022).

En este sentido, el juego adquiere una dimensión crítica. A través de una experiencia agobiante y compleja que no es recompensada (los méritos de la protagonista terminan colocados bajo la cama), la obra denuncia la conquista de los espacios, incluso los privados, por parte de la masculinidad hegemónica. De esta forma, no resignifica la realidad, como se verá con otros videojuegos, sino que la pone de manifiesto para que la jugadora empatice con el problema. Incluso, cabe mencionar uno de los logros adicionales a la historia original, que consiste en colocar la ropa interior del otro inquilino del apartamento, en lugar de que sea él quien lo hace, para poder tener más espacio.

Life is Strange no es un videojuego de mundo abierto, los espacios están delimitados y las rutas que puede tomar la protagonista están predefinidas. Sin embargo, Max sí que se puede mover con cierta libertad por el espacio dado, al igual que puede interactuar con algunos objetos o personajes, a voluntad de la jugadora. Se encuentran disponibles tanto espacios privados –la habitación de Max en la residencia, la casa de Chloe y su habitación...– como públicos –los alrededores de Arcadia Bay en general–, y la protagonista transita entre ambos con total libertad, explorándolos y ejerciendo su voluntad al recabar pruebas de la desaparición de Rachel. Es llamativo que tanto aquí como en *Corazón de melón* –como se desarrollará más adelante–, es la agencia y la absoluta libertad de la mujer en el espacio público la que mueve la trama, reúne a los diversos personajes, y desencadena la conclusión de la historia. La protagonista parece en total dominio de ese espacio, que solo es hostil cuando ella lo ataca previamente, utilizando un privilegio que la dota de un poder y un control sobre el lugar.

Los espacios privados son tradicionalmente asociados con las mujeres, tanto porque los han habitado comúnmente, como por la opresión que han simbolizado para ellas. En *LiS*, sin embargo, estos espacios no parecen represivos, sino que permiten conocer más al personaje principal y a su coprotagonista. La habitación de Chloe, en especial, es un lugar clave para la historia, ya que en ella se ve de forma explícita el cambio que está sufriendo Max, y el que sufrió Chloe antes de que comenzara la historia. Evoluciona la relación entre ambas y permite a las jugadoras que exploren su pasado, en concreto el punto de inflexión en el que la vida apacible de las dos se transforma para siempre, y que da pie a que Max abandone Arcadia Bay.

Algo parecido sucede en *Corazón de melón*. En este *otome* la protagonista deambula libremente por todo tipo de espacios. Si bien es cierto que hay escenarios privados que son puntos clave de alguna de las tramas, estos no se presentan hostiles para el personaje. Desde su propia habitación –que sirve de igual forma como elemento simbólico para representar su personalidad caótica, desordenada, hiperactiva, pero también muy mundana (como una adolescente más)– hasta las habitaciones o casas de sus compañeros y compañeras, que se utilizan de igual forma.

Habiendo comentado previamente la asociación entre lo privado y lo femenino como una relación de agobio y opresión, es interesante resaltar que la única vez en la que sucede un evento de tal calibre en el videojuego repercute a un hombre. Uno de los coprotagonistas del juego es maltratado física y psicológicamente por su padre y es su casa el escenario clave en el que sale a relucir esta situación.

Por parte de la protagonista, utiliza el espacio público de forma paralela a como lo hace Max, de *LiS*. Domina absolutamente estos escenarios, ya que es ella misma la que toma la iniciativa que impulsa las diferentes tramas, misiones o relaciones, tanto de amistad como románticas. Son el resto de los personajes los que tienen escenarios y rutas asignados y de los que no se pueden salir. Estos, se complementan con la personalidad de dichos personajes e incluso es relevante que alguno de ellos esté en un sitio específico en algún punto de la historia. Por ejemplo: Nathaniel, el delegado y el chico estudioso, suele estar en una de las clases; Castiel y Lysandro tienen una banda juntos y suelen estar en la parte de abajo de las escaleras, una zona más oscura, poco transitada y amplia o en el sótano, donde hacen algún concierto.

Aloy comparte con sus compañeras esta subversión de lo típicamente femenino ya que al convertirse en “buscadora” es capaz de explorar todo el territorio a su antojo. Lo privado en el caso de *Horizon Zero Dawn* podría estar más relacionado con las tribus de cada cultura, ya que no son relevantes aquí escenarios como “la casa” o “la habitación”. Sin embargo, la diferencia radica en que el cargo de “buscadora” le es otorgado a Aloy, tras probarse digna, ni lo toma ella ni lo tiene de forma predefinida como pasaba en los dos juegos anteriores. De la misma forma, al crecer en un matriarcado, su incapacidad anterior por dominar el espacio público no está vinculada a su condición de mujer, sino de paria. El viaje que recorre Aloy, rompiendo la separación de las fronteras entre su aislamiento y el mundo exterior, está también asociado a su marginalización.

Aloy desea conocer su pasado y explorar el mundo, lo cual se le niegan por su estatus. No tiene el poder de ser libre ni de conocer su propia historia, ni tan siquiera de saber por qué se la margina. No es hasta que demuestra poseer otro tipo de poder —resolutivo, físico, o dialéctico— cuando es útil para las Matriarcas, cuando ellas le permiten tener control del resto. Es sorprendente cómo, aunque queda patente desde el inicio del videojuego que la protagonista tiene la capacidad estratégica y física para derrocar el sistema de su tribu, no pretende escapar o buscar venganza —algunos miembros masculinos de la tribu incluso la agreden físicamente— ni toma represalias posteriormente. Simplemente espera a que se le permita hacer algo tan natural como cruzar la frontera de su casa.

Por último, es destacable el hecho de que en otras culturas mostradas en el videojuego el género sí que es motivo de opresión para algunos personajes. Los Oseram y los Carja son dos sociedades patriarcales tradicionales, representativas de la realidad⁶. Aloy

⁶ Existen dos publicaciones en un blog conocido y respetado en el mundo *gamer* femenino, llamado Todas Gamers, que hablan de este asunto: “Los Oseram son una tribu patriarcal gobernada por un Consejo de Ancianos [...] Los Carja son una tribu monárquica y muy patriarcal, que hasta hace pocos años estaba gobernada por el Rey Loco Jiran [...] De hecho, estoy harta de tener que andar por Meridian escuchando cosas como “Hay una mujer liderando tal porque no había más hombres” o “Los Nora están locos, están liderados por mujeres”” (darukucelsius, 2017)

se enfrenta a miembros importantes de estas comunidades, concretamente la de los Carja, y traspasa sus fronteras colándose en su propiedad y saliendo victoriosa en ese traspaso. Aquí sí, Aloy rompe con lo establecido y se hace con el control de cualquier escenario que se le presente, no como una paria, sino como mujer.

4.4. Presentación del espacio y compromiso de la jugadora

Aquí se hace referencia a cómo la forma en la que se presentan los espacios invita en mayor o menor medida a la jugadora a explorarlos. Por ejemplo, en *Life is Strange*, la historia comienza con la presentación de un misterio, por lo que se deben explorar tantas zonas como sea posible para descubrir qué ha ocurrido. Además, las microdecisiones que tome la jugadora repercuten en el desarrollo de la historia, hacia un final u otro, y también conforman una Max distinta dependiendo de la información que encuentre, los diálogos que se le permita tener y los eventos que presencie. De la misma forma, en *Corazón de melón*, los espacios se asocian a unos personajes determinados, con lo que la jugadora acudirá a aquellos que sean de su preferencia.

En *Unpacking*, el peso de la narrativa no recae en la toma de decisiones, pues la historia es siempre la misma, independientemente de dónde se coloquen los diferentes objetos –el verdadero pilar de la narración–. Así, la jugadora debe sacar cada elemento de las cajas y colocarlo donde corresponde. Esta mecánica permite poner el foco en cada uno de los objetos que componen la historia de la protagonista o a qué espacios se asocian estos tradicionalmente, entre otros. Para enfatizar su importancia, el juego añade un componente más: los logros, presentados en forma de pegatinas. Estos se desbloquean cuando la jugadora coloca determinados objetos en un orden o en un espacio concretos.

En relación con la identidad femenina y su interacción con el espacio, resulta interesante señalar el logro⁷ llamado “Rediscover childhood”, que puede conseguirse en el capítulo de “2012”, cuando la protagonista vuelve a casa de sus padres y encuentra uno de sus antiguos pósteres en un armario. El logro se desbloqueará si la jugadora decide sacarlo y colgarlo en la pared. Este acto, aunque pueda parecer nimio, entronca directamente con los estudios sobre feminidad y memoria. Hirsch (2012) reflexiona sobre esta cuestión y señala que el paso de la infancia a la adolescencia supone la fragmentación de la identidad femenina, y cómo esta se reconstruye cuando, en la edad adulta, la mujer recupera las memorias de su infancia. Es significativo que este logro se presente en el capítulo de “2012”, puesto que la protagonista viene de una ruptura con otro personaje que ocupaba todo el espacio haciendo que tuviera que esconder su diploma debajo de la cama, como ya se ha señalado anteriormente.

Esto también ocurre en *LiS*, en general, a lo largo de la historia. Aunque hay momentos específicos en los que Max discurre de forma explícita sobre ello, gracias a que el espacio

⁷ Al jugar a videojuegos, es común encontrar pequeñas recompensas llamadas “logros” a medida que avanza la historia. Estas no suelen tener un impacto directo en la narración, sino que funcionan como reconocimiento al realizar acciones ocultas, lo cual aporta compleción al videojuego.

en el que se encuentra le ha provocado una reminiscencia. Otras veces, ocurre al contrario, y el espacio cambia cuando Max recuerda su infancia, por ejemplo, cuando viaja al pasado en casa de Chloe. Según se desarrolla la historia, Max reconecta con Arcadia Bay y retoma las relaciones que mantuvo durante la infancia. El compromiso de la jugadora en *LiS* gira en torno a los poderes de Max y la exploración del espacio. A través del manejo del tiempo y de la propia protagonista de la historia, se podrá conocer su contexto y empatizar con Max.

5. Conclusiones

A lo largo del presente trabajo, se ha analizado la relación entre espacio y mujer de cuatro videojuegos, atendiendo, en especial, a la indivisibilidad del tiempo y el espacio, la identidad femenina y naturaleza, el simbolismo de los espacios públicos y privados, y la forma en que el espacio contribuye al compromiso de la jugadora.

A través de estos relatos, las creadoras exploran la condición femenina con herramientas que fragmentan la realidad. Por ejemplo, se produce una disociación del tiempo y el espacio de la narración, se dota a la naturaleza de voluntad y de un papel autoprotector, así como se permite a las protagonistas explorar los escenarios públicos y privados. Asimismo, es gracias al control de los personajes femeninos principales que se consigue un mayor compromiso de la jugadora con la historia.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto, se puede concluir que los espacios, en tanto que elementos narrativos, son un componente clave en la construcción de los personajes femeninos. No solo esto, sino que además suponen un reflejo y una respuesta al propio entorno sociocultural que envuelve la industria de los videojuegos, mayoritariamente dominada por la masculinidad hegemónica.

El análisis interdisciplinar realizado, ratifica la contribución significativa de este artículo a diversos campos de estudio aunando semiótica, ludología o sociología. Si bien existen trabajos que estudian los videojuegos y, en concreto, sus escenarios, su presencia en la academia es, aún, marginal comparado con otros temas de investigación. Por ello, este artículo contribuye a aumentar la presencia de los *game studies* en las bases de datos académicas y la visibilidad de videojuegos con presencia femenina, poniendo en valor la aportación de los títulos seleccionados, tanto en materia de género como en la construcción de nuevas narrativas.

A través del análisis de espacio, narración y género, se han podido observar las distintas formas mediante las que los escenarios —que ya no son un mero acompañamiento de la acción de los juegos en cuestión— han participado activamente en la definición, evolución y resignificación de las protagonistas de estos videojuegos. La lectura que aporta este trabajo trasciende, entonces, exploraciones superficiales de dichos personajes femeninos ya que se adentra en los elementos estructurales que configuran no solo la experiencia de juego, sino también la trama. Así, se demuestra que la agencia femenina no se conforma únicamente a través de las acciones de la protagonista, sino gracias también a su capacidad para habitar, traspasar y redefinir los espacios que transita.

De la misma forma, esta aproximación revela cómo lo público y lo privado en conjunción con el cronotopo funcionan como canales narrativos que cuestionan la masculinidad y el patriarcado hegemónico presentes aún en la industria del videojuego y plantean un futuro prometedor, más inclusivo y ecuánime.

Finalmente, no hay que olvidar el mensaje reivindicativo que subyace en las obras analizadas. Todo ello abre la puerta hacia los otros entornos que rodean la industria de los videojuegos, ya fuera de su diégesis, que implican la socialización de las mujeres en ambientes públicos, como los chats de videojuegos en línea o la imagen de estas en eventos y canales de comunicación y que son dignos de futuros estudios.

6. Bibliografía

- Barroso Villar, María Elena (2001). *Mujer, espacio narrativo e identidad*. 1-14. Sevilla: Universidad de Sevilla. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11441/60238>
- Brenner, Robin E. (2007). *Understanding manga and anime*. Westport, CT : Libraries Unlimited. Recuperado de <http://archive.org/details/understandingman0000bren>
- Brier, Wren (2021). *Unpacking* [Videojuego]. Humble Games.
- Calero Jurado, Rosa María (2019). La construcción de la identidad femenina a través del espacio narrativo en Inés y la alegría de Almudena Grandes. *El Hilo de la Fabula*, (19), 83-95. <https://doi.org/10.14409/hf.v0i19.8631>
- Carretero González, Margarita. (2010). Ecofeminismo y análisis literario. En C. Flys Junquera, J. M. Marrero Henríquez, & J. Barella (Eds.), *Ecocríticas: Literatura y medio ambiente* (pp. 177-189). Iberoamericana Vervuert.
- Darukucelsius. (2017, septiembre 1). *Horizon Zero Dawn-Destripando los personajes [Parte 1]*. Todas Gamers. <https://todasgamers.com/2017/09/01/horizon-zero-dawn-destripando-los-personajes-parte-1/>
- Dryadeh. (2017, marzo 18). *Los hombres que no empatizaban con las mujeres*. Todas Gamers. <https://todasgamers.com/2017/03/18/los-hombres-que-no-empatizaban-con-las-mujeres/>
- Feminismo en 8 bits [@feminismoen8bits]. (2022). *Unpacking y las microviolencias de la cotidianidad* [carrusel de imágenes] [Instagram]. Recuperado 15 de septiembre de 2025, de <https://www.instagram.com/p/Cj8FoRwDWZS/?igsh=MW81Y3hodDFmdWVzMQ%3D%3D>
- Flys Junquera, Carmen. (2010). Literatura, crítica y justicia medioambiental. En C. Flys Junquera, J. M. Marrero Henríquez, & J. Barella (Eds.), *Ecofeminismo y crítica literaria* (pp. 85-119). Iberoamericana.
- Fundación Japón. (2021). *Conferencia online: Juegos Otome. Amantes que nunca decepcionan*. Fundación Japón, Madrid. <https://md.jp.f.go.jp/es/Actividades/Arte-y-Cultura/evento/348/conferencia-online-juegos-otome-amantes-que-nunca-decepcionan>
- Garrido Domínguez, Antonio (1993). *El texto narrativo*. Madrid: Editorial Síntesis. Recuperado de <http://archive.org/details/eltextonarrativo0000garr>

- Hirsch, Marianne (2012). *Family Frames: photography, narrative, and postmemory*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Jonge, Mathijs de (2017). *Horizon Zero Dawn* [Videojuego]. Sony Interactive Entertainment.
- Koch, Michel, Barbet, Raoul, y Dontnod Entertainment. (2015). *Life is Strange* [Videojuego]. Square Enix Holdings Co., Ltd.
- Otto, Eric C. (2012). *Green Speculations: Science Fiction and Transformative Environmentalism*. Ohio State University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1725r2z>
- Oxford English Dictionary. (s. f.). *Slice of life*. En *Oxford English Dictionary Online*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/OED/3794616677>
- Sala, Stéphanie (2011). *Corazón de melón* [Videojuego]. Beemoov.
- Santonico, Fabrizio, Trombetta, Tommaso, Magliano, Alessandro, Paradiso, María Noemí, y Rolle, Luca (2023). Videogames and the representation of men and women: an international perspective. *International Journal of Developmental and Educational Psychology: INFAD. Revista de Psicología*, 1(1), 409-418. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9034346>
- Santorum González, Miguel (2017). *La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias* (Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid). Universidad Complutense de Madrid, Madrid. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.14352/22500>
- Warren, Austin, y Wellek, René (1993). *Teoría Literaria* (4^a. ed.). Madrid: Editorial Gredos. Biblioteca Románica Hispánica. Recuperado de <http://archive.org/details/wellek-rene-warren-austin-teoria-literaria>