

SOOT un análisis de caso de mujeres y videojuegos

Recibido: 13 de febrero, 2024

Aceptado: 24 de mayo, 2024

Por: Adriana Céspedes Vindas¹, Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4483-6796>

Yanet Martínez Toledo², Universidad de Costa Rica, Costa Rica, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6347-2265>

Rodolfo Mora Zamora³, Instituto Tecnológico de Costa Rica, Costa Rica, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9128-5651>

Resumen

La forma en la que ciertos grupos son representados en medios audiovisuales es importante. Los videojuegos, como recurso multimedia inmersivo, no escapan a estereotipos de género. Este artículo tiene por objetivo describir la metodología para la construcción de personajes del videojuego costarricense SOOT. Para realizar esto, se siguió un proceso metodológico de recopilación y teoría en el tema en el área narrativa. Posteriormente, a través de ejemplos tomados del videojuego, se describe la metodología de diseño, una mezcla propia derivada de los modelos de Ellis y Bratman. Además, desde la perspectiva narrativa se trabajan los arquetipos de los personajes femeninos, del juego y el viaje del héroe en los personajes principales. Es importante explorar más el tema con otros casos de estudio para mejorar las representaciones no solo de mujeres sino de otras minorías en videojuegos.

Adriana Céspedes Vindas, Yanet Martínez Toledo, Rodolfo Mora Zamora. SOOT un análisis de caso de mujeres y videojuegos. Revista *Comunicación*. Año 45, volumen 33, número1, enero-junio, 2024. Instituto Tecnológico de Costa Rica. ISSN: 0379-3974/e-ISSN1659-3820

- 1 Científica en computación de la Universidad de Costa Rica. Licenciada en Ingeniería Informática con énfasis en Administración de proyectos. Cuenta con una especialización en Data Science. Trabajó como docente de la carrera de Ingeniería en Computación del Instituto Tecnológico de Costa Rica y en entidades financieras como analista en computación. Actualmente se desempeña como investigadora del Laboratorio de Investigación e Innovación Tecnológica de la UNED donde participa de proyectos de geo informática, análisis de redes, ciencia ciudadana y mujeres en STEM. Contacto: acespedesv@uned.ac.cr
- 2 Doctora en Estudios de la Sociedad y la Cultura. Investigadora del Centro de Investigación en Comunicación desde 2013 donde ha trabajado las narrativas mediáticas de la violencia contra las mujeres. Además, investiga sobre violencia online contra mujeres en el ejercicio político. Es investigadora en el Centro de Investigación en Estudios de la Mujer (CIEM) de la Universidad de Costa Rica, desde 2017 donde desarrolla investigación sobre Brecha Digital de Género en Costa Rica. Es docente de la Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva donde imparte cursos de Comunicación Inclusiva. Junto con investigadoras de Argentina y Costa Rica forma parte del Equipo Coordinador del Grupo de Interés Comunicación, Género y Diversidades del Congreso Latinoamericano de Investigación en Comunicación, ALAIC. Contacto: yanet.martinez_t@ucr.ac.cr
- 3 Científico en computación de la Universidad de Costa Rica. Profesor de la carrera de Ingeniería en Computación del campus San José del Instituto Tecnológico de Costa Rica, desarrollador de videojuegos en la empresa costarricense Ceiba Software and Arts. Además, es uno de los miembros fundadores de la CIDeV (Comunidad Interuniversitaria de Desarrolladores de Videojuegos) y miembro fundador y directivo de ASODEV (Asociación de Desarrolladores de Videojuegos). Investiga sobre metodologías formales para el diseño de juegos. Contacto: rod mora@itcr.ac.cr

PALABRAS CLAVE:

videojuego, arquetipos, narrativas, género.

KEY WORDS:

video game, archetypes, narratives, genre.

SOOT a Case Study on Women and Video Games

Abstract

The way in which certain groups are represented in the audiovisual media is important. Video games, as an immersive multimedia resource, are not exempt from gender stereotypes. The purpose of this article is to describe the methodology to create characters for the Costa Rican video game SOOT. To do this, a methodological process of compilation and theory on the subject in the narrative area was followed. Then, using examples from the video game, the design methodology is described, a mixture derived from Ellis and Bratman's models. In addition, the archetypes of the female characters, the game, and the hero's journey among the main characters are explored from a narrative perspective. It is important to explore more this topic with other case studies to improve the representation not only of women but also of other minorities in video games.

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son productos interactivos e inmersivos. De su construcción participan varias disciplinas como el arte, la programación, la música, la narrativa, entre otras. Por ello, su análisis también debe ser interdisciplinario. El trabajo en equipo es fundamental porque mejora los resultados y ayuda a gestionar la complejidad del producto como tal y sus múltiples aristas. La interdisciplinariedad es muchas veces vista como un ideal, pero tiene una larga historia en el tema de juegos (Crookall, 2000).

Entendemos interdisciplinariedad como las actividades que se yuxtaponen, aplican, combinan, sintetizan, integran y trascienden dos o más disciplinas (Huutoniemi, Thompson, Brunn y Hukinen, 2010). El objetivo de este artículo es describir la metodología de diseño de personajes que se empleó en el videojuego SOOT, al considerar su dimensión narrativa y arquetípica. Para esto, se hace un análisis interdisciplinario desde la narrativa y el juego propiamente como producto. Para esto, la forma en la que ciertos grupos son representados en medios audiovisuales es transcendental.

Los videojuegos, como recurso multimedia inmersivo, no escapan a estereotipos de género. En esa línea, este texto pretende describir la metodología para construcción de personajes del videojuego costarricense SOOT. Para realizarlo, se siguió un proceso metodológico de recopilación y teoría en el tema en el área narrativa. Posteriormente, a través de ejemplos tomados del videojuego, se describe la metodología de diseño, una mezcla propia derivada de los modelos de Ellis y Bratman. Además, desde la perspectiva narrativa se trabajan los arquetipos de los personajes femeninos del juego y el viaje del hé-

roe de los personajes principales. Es importante explorar más el tema con otros casos de estudio, para mejorar las representaciones no solo de mujeres sino de otras minorías en videojuegos.

ABORDAJE CONCEPTUAL

Desde los estudios de género y feministas se ha venido realizando una crítica a los videojuegos (VJ) en dos sentidos fundamentales: 1) la representación de las mujeres en los VJ y 2) la participación de las mujeres como parte de la comunidad *gamer* (Fernández, 2014). Entre los hallazgos fundamentales se encuentran: 1) las comunidades de *gamers* son espacios masculinizados, en los que las mujeres aparecen de manera tangencial; 2) existe una división sexual de la oferta de videojuegos que tiende a reproducir estereotipos de género, al asignar a las mujeres colores, temas y caracteres feminizados; y 3) el tipo de representación de las mujeres que se favorece en los VJ no contribuye a que las mujeres *gamers* se identifiquen con los personajes o con sus arcos narrativos (Perry, 2012).

En esta investigación colocamos la atención en la representación de las mujeres en el VJ SOOT, con la intención de conocer su diversidad y representaciones. Para ello, se incluye la perspectiva interseccional como herramienta teórico-metodológica. La interseccionalidad como categoría permite entender cómo se articulan

las relaciones de opresión/privilegio atravesadas por la diferencia sexual, de género, racial y de clase en un contexto en el que articulan la dominación patriarcal moderna/colonial. Además, visibiliza tanto los aspectos de relaciones de dominación como

la agencia de las mujeres para construir relaciones significativamente transformadoras en un contexto como el antes descrito (Martínez y Tristán, 2022, p. 241).

En otras palabras, esta investigación indaga no solo en las formas en que se construyen las mujeres como personajes, sus historias, motivaciones y características personales, sino también en cómo se producen las relaciones de poder, jerarquías y procesos de negociación entre ellas y los demás personajes del VJ.

DIMENSIÓN NARRATIVA DE LOS VIDEOJUEGOS: EXPERIENCIA INTERACTIVA Y EMOCIONAL

En 2002, el autor y diseñador de juegos profesional Greg Costikyan publicó un artículo en el cual criticó duramente el lenguaje usado en la industria de videojuegos para describir y evaluar los productos que conocemos como “juegos”. Parafraseando a Costikyan: el término *gameplay* se ha vuelto ubicuo en el campo. Se habla de *gameplay* como si fuera una cosa mágica, mística que los juegos necesitan poseer. Los diseñadores de juegos gustan pintarse como “personas que comprenden el *gameplay*”, para diferenciarse de los programadores y los artistas. Pero lo cierto es que pocos comprenden el concepto, porque *gameplay* es un término nebuloso y bastante inútil (Costikyan, 2002). En la actualidad, se sigue usando como un término sombrilla que hace referencia al carácter interactivo del juego. También ha aparecido en la jerga popular el término *gamefeel*, igualmente nebuloso, para evaluar el producto lúdico.

Para combatir este fenómeno, Costikyan (2002) hace un llamado a elaborar un lenguaje crítico para la industria del videojuego. Empieza con su propia definición de juego como una estructura interactiva de significado endógeno, en la cual la persona jugadora debe esforzarse por alcanzar un objetivo (Costikyan, 2002). La estructura interactiva consiste en que el estado del juego debe poder ser modificado por las decisiones de la persona jugadora. El juego además debe poder tener múltiples estados finales, que usualmente se clasifican en dos tipos: victoria y derrota. Un juego interactivo puede tener múltiples condiciones de victoria y de derrota. No obstante, una estructura interactiva que solo tiene un estado terminal no se consideraría un juego bajo esta estricta definición.

El significado endógeno se refiere a los recursos disponibles en el juego. Como parte de la construcción del sistema, el juego debe tener recursos que la persona jugadora puede adquirir, gastar o arriesgar. Existen muchos tipos, tales como sistemas internos de economía, puntos de victoria, puntos de vida, tiempo de juego, etc. Estos recursos son válidos únicamente en el sistema interno de juego, no tienen ningún valor en el mundo real. El concepto de juego está intrínsecamente asociado a un reto y al esfuerzo que debe realizar la persona jugadora para alcanzar determinado objetivo. Este reto puede ser de muchos tipos, el autor Noah Falstein (2004) propone que el juego es una estrategia evolutiva que nos ayuda como individuos y como sociedad a desarrollar habilidades necesarias para la supervivencia, en entornos seguros. Para Falstein (2004), existen tres tipos de retos: físico, mental y social.

Alcanzar un objetivo implica que el sistema debe comunicar este a la persona jugadora para que lo persiga. Los objetivos de juego están asociados a las condiciones de victoria y derrota. Si estos son claros, el jugador puede evaluar sus decisiones y su desempeño.

La definición de juego de Costikyan nos permite delimitar el concepto a un tipo especial de estructura interactiva, a la que podemos llamar el juego estructurado (2002). Esta definición no invalida otras estructuras, pero sí ayuda a establecer límites claros de qué es un juego en contraste con otros tipos de actividades.

Desde la perspectiva del diseño, la definición formal de Costikyan (2002) permite comprender las propiedades y restricciones que debe tener el producto interactivo para calzar en la definición de juego, aunque no elabora los procesos de construcción. Para esto, el mismo Costikyan se refiere a la taxonomía de Marc LeBlanc propuesta públicamente por primera vez en su taller *Game Design and Tuning Workshop* en 2002 (LeBlanc, 2002, diapositiva 25) y sistematizado tiempo después en el artículo donde se describe el MDA Framework (Hunicke, LeBlanc y Zubek, 2004). En este documento, se estructura el proceso de diseño de juego en tres capas:

- **Las mecánicas** son las reglas y elementos concretos que se construyen para poder jugar.

- **Las dinámicas** son los comportamientos que el sistema tiene cuando está en funcionamiento.
- **Las estéticas** son las expresiones emocionales que el jugador experimenta mientras juega.

Hunicke, LeBlanc y Zubek (2004) señalan que cualquier juego puede clasificarse por sus expresiones emocionales en una de varias estéticas propuestas en su taxonomía. De la versión revisada presentada por Mora-Zamora, Brenes-Villalobos y Durán (2020), se pueden extraer las definiciones de dos estéticas que se consideran relevantes para este artículo:

- **Acertijo:** el juego como reto intelectual se basa en la resolución de problemas y detección de patrones. Este tipo de juegos demanda alta concentración y atención al detalle de parte del jugador. Favorece el razonamiento lógico y el pensamiento lateral, y crea en el jugador tensión durante el tiempo que tarda en analizar el reto, así como catarsis cuando el sistema reconoce su solución (Mora-Zamora, Brenes-Villalobos y Durán, 2020).
- **Narrativa:** el juego como una historia está presente en juegos que tienen un guion escrito con eventos claramente definidos. Favorece una estructura lineal o ramificada que limita la progresión del juego y le da un ritmo marcado por el progreso de la historia por encima del ritmo establecido por los pilares de juego. En los juegos de narrativa es común que se definan personajes altamente detallados con personalidades complejas y voz propia. En estos, los personajes no necesariamente son avatares del jugador, sino que tienen sus propios objetivos y arcos dramáticos, por lo tanto, el jugador adopta un rol de testigo, en lugar de protagonista (Mora-Zamora, Brenes-Villalobos y Durán, 2020).

Según Lindley (2005) los videojuegos como narrativa se caracterizan por la integración de diferentes formas de interactividad que incluyen la selección por parte de las personas jugadoras de diferentes opciones simples, pero también selecciones secuenciales y la integración de sustratos de selección que forman parte del hilo narrativo. Este mismo autor plantea diferencias narrativas entre las estructuras no interactivas y las interactivas tanto en la construcción de la historia como en el discurso.

ARQUETIPOS Y NARRATIVAS PARA COMPRENDER LOS VIDEOJUEGOS

Los arquetipos en tanto categoría de análisis provienen de la teoría psicoanalítica de Jung (1970) en el contexto de la observación clínica y la disolución sobre el inconsciente colectivo. Para este autor, las personas emplean de manera inconsciente modelos mentales basados en una red de imágenes mitológicas y pensamientos ancestrales comunes.

Siguiendo esta tradición teórica, Faber y Mayer (2009) construyen una teoría que considera que los arquetipos a) constituyen caracteres en una historia; b) son representados psicológicamente como modelos mentales y prototipos; c) generalmente crean respuestas emocionales intensas; d) operan en un nivel automático e inconsciente; y e) son fácilmente aprendidos y ampliamente reconocibles en el marco de patrones culturales (p. 308). La teoría de los neoarquetipos los concibe en su vínculo entre la creación de imágenes mentales y su relación con las emociones. Esto, en un contexto cultural dado, tiene el poder de funcionar como un ente cultural que permite naturalizar ciertas conductas y prototipos, para aceptarlos como parte de una “normalidad” social que se nos presenta como predeterminada. Faber y Mayer (2009) construyen, a partir de los distintos abordajes teóricos de los arquetipos, una tabla modelo:

Tabla 1. Arquetipos según teoría de neoarquetipos

Arquetipo	Definición
Cuidador/Cuidadora	Representa el cuidado, la compasión y la generosidad. Suele ser una figura protectora, devota y sacrificada. Relativa a una figura parental. Usualmente benevolente, amistosa y confiable.
Creador/Creadora	Representa la innovación, lo artístico e inventivo. A veces se muestra como una figura soñadora y poco sociable, que busca la novedad y la belleza como estándares estéticos. Privilegia la calidad sobre la cantidad. Es una figura enfocada en sus objetivos.
Persona común	Representada como persona de clase trabajadora, perseverante, ordenada; en ocasiones cínica, cuidadora y realista, aunque en otras desilusionada.
Explorador/Exploradora	Representa la independencia, la aventura. Frecuentemente solidaria y de espíritu indomable. Observa a su entorno y a sí mismo/misma. Vive en constante movimiento.
Héroe/Heroína	Representa la valentía y el ímpetu guerrero. Rol rescatador. Siente la necesidad de enfrentar obstáculos para mostrar su valía. Representa simbólicamente al caza dragones y es la síntesis de la fortaleza humana.
Inocente	Representa la pureza, la fidelidad y el carácter inocente. La humildad y la tranquilidad, así como la búsqueda de la felicidad y simplicidad son sus características. Frecuentemente apegado a las tradiciones.
Bufón/Bufona	Representa la diversión y el entretenimiento, es juguetón y gusta de hacer bromas. Usualmente irónico y a veces irresponsable.
Amante	Representa lo íntimo, romántico, sensual y en ocasiones apasionado. Busca fundamentalmente dar y recibir amor. Tiene un carácter seductor y agradable, pero puede llegar a ser una persona caprichosa e incontrolable. Busca el amor y placer.
Mago/Maga	Representa el saber médico y la visión intuitiva. Sus ocupaciones son: medicina, alquimia, adivinación. Busca la explicación de las cosas, por tanto, es representado en roles de maestro o maestra, científico o científica. Le interesa entender las fuerzas naturales y las transformaciones.
Sabio/Sabia	Representa el entendimiento y el conocimiento, la búsqueda de la verdad, así como la comprensión de procesos. Tiene roles de consejería, pues posee sabiduría. Puede ser una persona pretenciosa. Académica, inteligente, filosófica y es considerada una prestigiosa guía.
Proscrito/Proscrita	Representa a las personas rebeldes e iconoclastas. Es sobreviviente y rompe moldes socialmente establecidos, a veces con personalidad vengativa y disruptiva. Rompe las reglas, posiblemente debido a un resentimiento. Puede ser destructivo o probador, debido a traumas o heridas.
Gobernante	Representa un fuerte sentido de control y poder. Se caracteriza por ser una figura de liderazgo y jefatura. Sus roles son: el juez o la juez; el o la líder, el o la jefe. Es una figura de gran influencia, obstinada e incluso tiránica. Mantiene altos niveles de dominación.
La sombra	Representa la violencia, la obstinación, y lo primitivo. Generalmente es una figura trágica, rechazada y desesperadamente emocional. Puede caracterizarse por su dudosa moral y encarna a la némesis del héroe o la heroína.

Fuente: Elaboración propia, a partir de propuesta de Faber y Mayer (2009, p. 309).

La propuesta teórica planteada por Faber y Mayer considera los arquetipos no como conceptos prefijados que evolucionan en el tiempo, sino como aprendidos socialmente a través de sus usos como modelos mentales (2009, p. 310). Más que “hallarlos” en la realidad social, los arquetipos son aprendidos a través de la experiencia y las relaciones de poder intersubjetivas y comunitarias. A partir de lo anterior, estos autores reconceptualizan los arquetipos y los consideran personajes-prototipos de una historia socialmente construida y que son reconocidos implícitamente. Su significado evoca reacciones emocionales (p. 311).

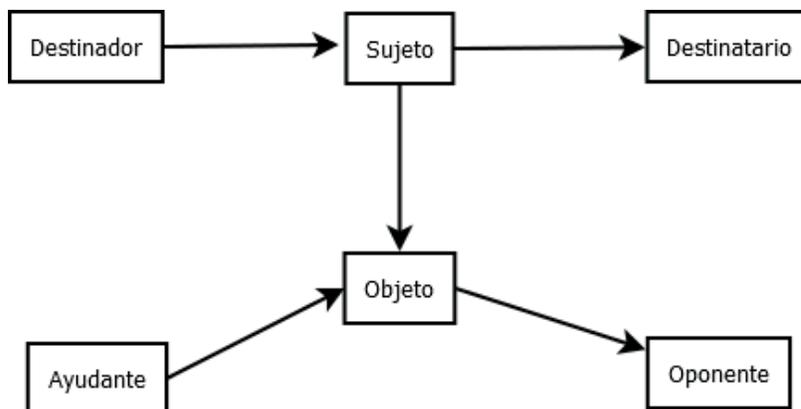
MODELO DE GREIMAS Y VIAJE DEL HÉROE O LA HEROÍNA

La narración en los videojuegos se produce en dos sentidos: como la historia que da sentido a las acciones de los personajes y como la historia en la cual quien juega da sentido al juego con sus acciones (Lambert, 2023). La historia es a la vez narrada y representada por la persona jugadora. Por eso, tanto los personajes como quienes

juegan tienen un papel actancial, o sea, hacen posible que la historia suceda. En este sentido, las representaciones de género, etnia, clase, edad de los personajes de un videojuego impactan en quien juega, porque a diferencia de otras producciones culturales, la persona jugadora actúa y es representada, a la vez que representa al personaje.

La categoría actante proviene de la lingüística y se utiliza para denominar a la persona, animal, sentimientos o cosa que participa de un acto. Según el modelo actancial (Greimas), la historia cuenta con un sujeto (personaje principal), que tiene un objetivo (algo deseado que permite el desarrollo de la historia). Este a su vez cuenta con un evento detonante (destinador) que permite el desarrollo del objetivo y el sujeto o sujetos destinatarios, quienes se benefician con el cumplimiento del objetivo. Otro elemento del modelo actancial lo componen los sujetos ayudantes y oponentes. Los primeros pueden ser personajes, ideas, sentimientos que contribuyen al cumplimiento del objetivo; los segundos, quienes o aquello que se opone (Figura 1).

Figura 1. Modelo actancial de Greimas



Fuente: Greimas (1987).

LA CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES, SUS INTERACCIONES Y LA TRAMA

Desde la perspectiva del diseño de personajes para la elaboración de la historia que da estructura al VJ SOOT, se realizó una apropiación de los aportes de guionistas de Ceiba Software & Arts. Ellos utilizan una versión modificada del modelo ABC de Ellis (1957a, 2014b), el cual incorpora elementos del modelo BDI (Bratman, 1987)

para diseño de sistemas multiagente. La intención es obtener una estructura que prescriba el comportamiento de un personaje en una situación particular, de forma que sea sencillo mantener la consistencia en la personalidad de cada personaje ante distintos estímulos. A partir de lo anterior, las personas autoras (Mora-Zamora et al., 2022) del VJ elaboraron el modelo de construcción de personajes que a continuación se presenta:

Tabla 2. Modelo propio para la construcción de personajes derivado de los aportes de Ellis (1957 y 2014) y Bratman (1987)

Defectos	<p>Hace referencia principalmente a actitudes o comportamientos del personaje que se consideran inadecuados en su contexto social. Defectos pueden ser dificultad para controlar el temperamento, impulsividad, baja autoestima, ingenuidad, problemas para confiar en otros, etc.</p> <p>Los defectos se utilizan como guía para informar la toma de decisiones del personaje ante una situación. Se validan con las creencias, se equilibran con las virtudes y se ponen a prueba con los objetivos. También se utilizan para crear conflicto en pequeña escala.</p>
Virtudes	<p>Esta lista incluye actitudes o comportamientos que se consideran productivos o positivos en el contexto social del personaje. Virtudes pueden ser alta competencia en un campo técnico, actitudes altruistas, capacidad de introspección o autocrítica, buenas habilidades de comunicación, entre otra.</p> <p>Las virtudes se utilizan principalmente para determinar las reacciones de los personajes ante distintas situaciones.</p> <p>Al tomar una decisión, se consideran más los defectos que las virtudes. En contraste, estas se utilizan como guía para cambiar los objetivos del personaje durante la historia conforme avanzan los eventos.</p> <p>Se utilizan también como base para afianzar el arco de cada personaje, pues estos retan sus creencias, examinan sus defectos, reevalúan sus objetivos, pero en el contexto de la trama se mantienen sus virtudes inmutables.</p>
Creencias	<p>En el personaje, esta variable incorpora elementos de la construcción de mundo en su personalidad.</p> <p>Las creencias refieren a la visión de mundo que el personaje tiene. También, pueden hacer referencia a la opinión que sobre otros personajes, o sobre una institución o un principio de su contexto.</p> <p>Están informadas por las virtudes y defectos. Por ejemplo, a un personaje ingenuo se le puede añadir la creencia de que confía en las instituciones de su comunidad.</p> <p>Se utilizan para tomar posturas y formar opiniones respecto a las situaciones que se presentan, sirven como insumo para las decisiones del personaje. Por ejemplo, alguien impulsivo consultará sus creencias en un momento de crisis para tomar una decisión en el último segundo.</p>
Objetivos	<p>Todo personaje se crea con al menos un objetivo en mente, típicamente tres. Estos no informan el proceso de toma de decisiones a mediano plazo. Se utilizan como principal vehículo para construir el conflicto en la trama.</p>

Fuente: Elaboración propia.

Las virtudes y defectos se construyen utilizando como marco de referencia la visión de mundo de los autores. Esta inserción de la perspectiva moral de los autores no es expresa ni intencional, pero tampoco se toman acciones para prevenirla, y se reconoce como parte de la identidad de la obra. Esto les permite discutir sobre la construcción del mundo por medio de la trama, y hacer comentarios sobre su situación real a través de alegorías y paralelos, intencionales o no.

ELEMENTOS PARA EL ANÁLISIS

Desarrollo de SOOT

El videojuego SOOT fue creado como una obra de propiedad intelectual interna bajo la marca de la empresa costarricense Ceiba Software & Arts. El juego se publicó en la tienda digital Steam en mayo del 2022, con apoyo de la empresa chilena Micropsia Games (Mora-Zamora et al., 2022b). Se define como un juego de simulación y estrategia, y sus principales estéticas, según la taxonomía

ampliada de Mora-Zamora, Brenes-Villalobos y Durán (2020), son acertijo y narrativa respectivamente.

Temas del juego

SOOT aborda dos temas centrales:

- **Tema 1:** la capacidad del ser humano de utilizar tecnología para modificar su entorno y las consecuencias de hacerlo sin una perspectiva ética.
- **Tema 2:** el dilema entre la complacencia con las autoridades de la sociedad, y la responsabilidad ética y personal cuando estas autoridades actúan de forma corrupta o negligente.

Para exponer sus temas, el juego presenta la siguiente premisa:

En una sociedad tecnológicamente en desarrollo se descubren restos de una antigua civilización avanzada que se dedicaba a la terraformación de planetas para la explotación de sus recursos naturales. Con este descubrimiento se revela un terrible desastre que amenaza la vida de todos los habitantes del planeta en un momento de crisis social en el cual las autoridades no tienen la capacidad de afrontar la realidad de su pasado y las acciones necesarias para garantizar su futuro (Mora-Zamora et al., 2022).

Estructura narrativa de SOOT

SOOT emplea una adaptación de la estructura en tres actos. Se representan dos historias que se narran en paralelo con protagonistas que se reflejan mutuamente. Los eventos clave empleados se utilizan para contrastar la evolución de ambos protagonistas y expresar su relación con el tema. En total, se emplearon seis eventos clave, dos por cada capítulo:

Acto 1

- **Incidente inicial:** al inicio del primer capítulo, se presenta el evento con el que da comienzo la trayectoria del personaje.
- **Punto de no retorno:** al final del primer capítulo, se introduce un giro que obliga al protagonista a asumir un nuevo rol de manera forzada.

Acto 2

- **Adaptación y tribulaciones:** cada protagonista se adapta a su nueva realidad con actitud optimista, mientras va obviando cuestionamientos éticos de su nueva situación.
- **Confrontación:** cada protagonista reconoce que su situación es éticamente inaceptable y se ve obligado a tomar acciones para corregir su curso afrontando terribles consecuencias.

Acto 3

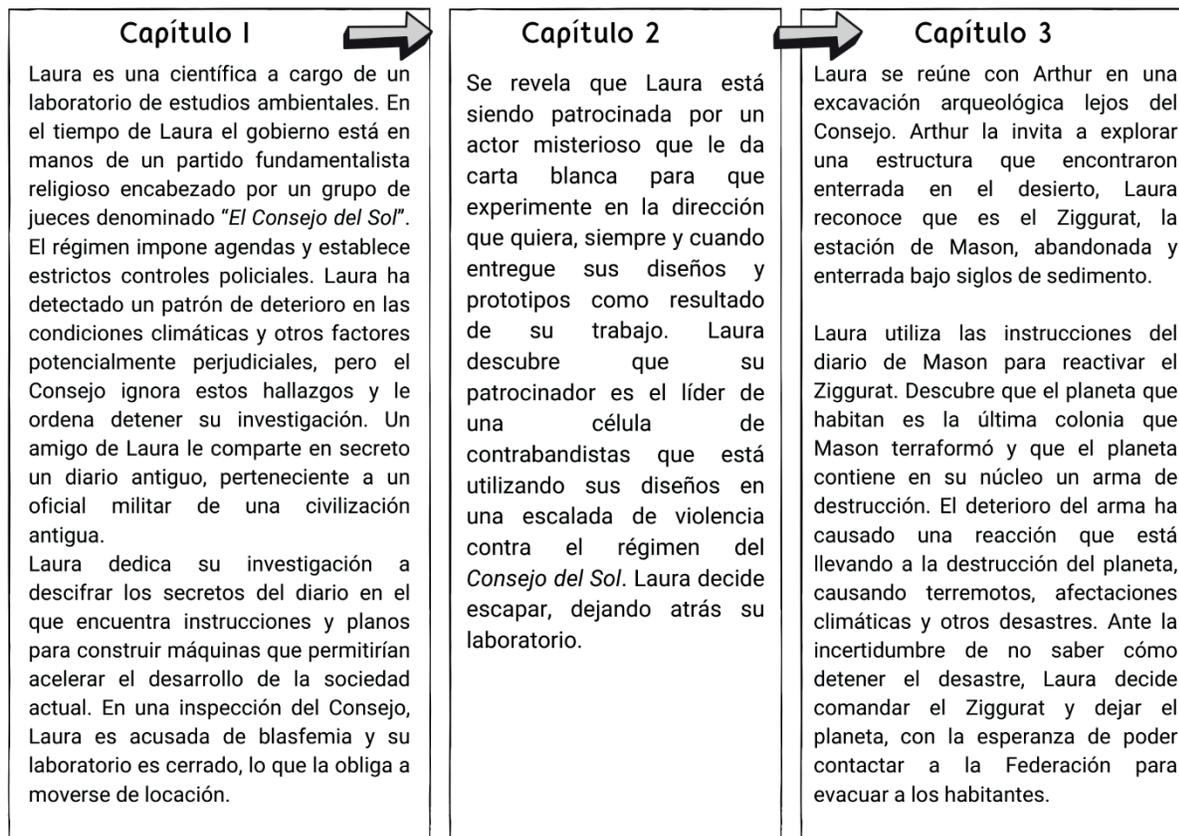
- **Penitencia:** el protagonista lidia con los resultados de la confrontación, resignado a aceptar sus nuevas condiciones y tratando de seguir adelante.
- **Sacrificio:** al final del tercer capítulo, cada protagonista reconoce que se encuentra en una situación que no tiene solución óptima, y acepta un gran sacrificio para sí y sus seguidores con la esperanza de evitar un gran desastre.

Trama de SOOT

La trama tiene dos líneas temporales. Laura es la protagonista en una de ellas (ver Figura 2).

El diario que Laura lee es de Christopher Mason, quien es protagonista en otra línea temporal. Él era capitán espacial y su trabajo consistía en terraformar planetas. En esta línea temporal, aparecen los personajes de Gabriela Marconi y Sarah Chen.

Figura 2. Historia de SOOT separada por capítulos



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3. Estructura capitular de SOOT y los elementos clave

Acto	Evento	Laura	Mason
Acto 1	Incidente inicial	Arthur le entrega el diario de Mason a Laura.	Mason asume el mando del Ziggurat.
	Punto de no retorno	Laura es acusada de blasfemia y se ve obligada a abandonar su laboratorio.	Mason es reclutado por Marcus Bolton para una asignación confidencial.
Acto 2	Adaptación y tribulaciones	Laura acepta el patrocinio de Leo Stewart y construye máquinas para él.	Mason participa en los ejercicios de defensa, adaptando las capacidades del equipo de minería para escenarios de combate.
	Confrontación	Laura encara a Leo Stewart acerca del uso que les da a sus máquinas. Ante la impotencia de no poder oponerse a Stewart, Laura decide huir al tiempo que Stewart lanza una escala de violencia contra el Consejo.	Mason descubre que Bolton está conspirando para defenderse de una amenaza, para la cual no tiene fundamentos ni evidencia. Bolton es arrestado y Mason reasignado.

Acto 3	Penitencia	Laura se reencuentra con Arthur en la excavación arqueológica y le confiesa su rol en la escalada de violencia.	Mason se enfoca en las misiones de terraformación para colonias habitacionales.
	Sacrificio	Laura comanda el Ziggurat y decide abandonar su planeta e ir en busca de ayuda.	Mason y su tripulación deciden colonizar Phaeton, para mantenerlo aislado del resto de la Federación y evitar que el arma de Bolton caiga en las manos equivocadas.

Fuente: elaboración propia.

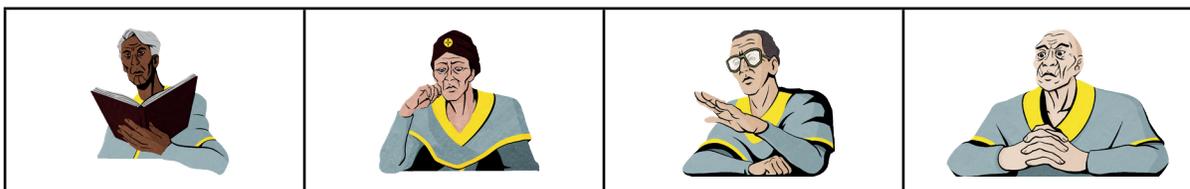
RESULTADOS

Dinámicas de poder en las mujeres de SOOT

A propósito de las dinámicas de poder en la mujer, no se incorporaron alegorías ni insinuaciones de sistemas patriarcales en las estructuras sociales de SOOT. Adicio-

nalmente, se garantiza insertar mujeres en todos los niveles de jerarquía representados en las diferentes estructuras sociales del juego, aunque no se asegura la paridad. En la Figura 3 se observa la estructura y dinámica de los miembros del Consejo del Sol.

Figura 3. Miembros del Consejo del Sol, conformado por tres hombres y una mujer, todos de edad avanzada



Fuente: Elaboración propia.

La jerarquía de la Federación se inspiró en la estructura militar de la fuerza naval de Estados Unidos. En SOOT, el rango militar más alto es el de almirante y hay dos personajes con líneas que ostentan este rango: Marcus Bolton y Sarah Chen, quien inicia con el rango de capitán y, en el segundo acto, se menciona su ascenso a almirante; no hay otra mujer que ostente el rango de capitán. El siguiente rango es el de teniente, que lo tienen Ferdinand McCann, jefe de ingeniería, y Gabriela Marconi, jefe de comunicaciones. En la sociedad de Laura, ella y Arthur son equivalentes en autoridad; Laura es directora del laboratorio de estudios ambientales, por su parte, Arthur ostenta un rango militar que no se especifica y es director de un programa de arqueología. Todas las mujeres en SOOT, con excepción de Eleonor, ocupan cargos de autoridad en su campo y son responsables de liderar equipos altamente técnicos.

Personajes según los arquetipos

Como se puede ver en las fichas de personaje, en SOOT los personajes femeninos están asociados a cuatro arquetipos (Faber y Mayer, 2009 y Sahin, 2017):

- Laura: la heroína

El personaje del héroe es frecuentemente representado como un guerrero valiente, que busca convertirse en un salvador que inspira. El héroe es un enemigo del mal. En nuestro caso, Laura es una heroína que sacrifica su vida personal por el colectivo, con el fin de alcanzar una transformación.

Figura 4. Ficha técnica de persona: Laura Mckenzie



Fuente: Elaboración propia.

Laura es una persona determinada que busca continuar a como dé lugar con su línea de investigación, pese a que las autoridades la han vetado de esta faena. Ella lo hace porque cree que así va a entender y solucionar lo que le pasa al planeta. Comienza a construir máquinas que le ayuden en este proceso, al descifrar manuscritos antiguos con gran ingenio. Al verse engañada por el patrocinador de su investigación, decide buscar las respuestas en otro lugar. Laura piensa en el colectivo social, es decir, en la sociedad que habita su planeta. Por eso, cuando se da la posibilidad de huir, su primer pensamiento es

solicitar ayuda para salvar a los habitantes que quedan. Laura en todo este proceso evade varias dificultades, incluida una persecución, por lo que pone en peligro su propia integridad física.

- Sarah: la cuidadora

El arquetipo de la cuidadora se asocia a una persona cariñosa, generosa, compasiva, servicial y que piensa en los demás. Su rol se relaciona con la madre.

Figura 5. Ficha técnica de personaje: Sarah Chen

SARAH CHEN	
Edad:	48
Ocupación:	URBANISTA
Rango:	CAPITANA AEROESPACIAL ALMIRANTE

DEFECTOS: CRÉDULA/ NO IMAGINATIVA
VIRTUDES: ALTRUISTA, ALTO SENTIDO DE RESPONSABILIDAD, CONFIABLE
OBJETIVOS: -QUIERE LO MEJOR PARA SU COLONIA -QUIERE SUBIR DE RANGO PARA DAR LO MEJOR A LAS COLONIAS
CREENCIAS: CREE EN EL SISTEMA, QUIERE QUE LAS COLONIAS PROSPEREN Y CREE QUE TODOS ESTÁN HACIENDO LO MEJOR QUE PUEDEN PARA LOGRARLO. SARAH CREE QUE LAS COLONIAS SON MÁS IMPORTANTES QUE LA DIVISIÓN MINERA.

HISTORIA Chen es hija de académicos, no tenía en sus planes terminar como capitana de una flota espacial. Quería ser música y de hecho sabe tocar varios instrumentos. Inició su trabajo como urbanista en colonias terrestres. Dadas sus cualidades y destrezas fue escalando posiciones, actualmente es capitana espacial; con su temple y carácter, ha logrado tanto resolver como atender más de una situación peligrosa en pro de las colonias.
--

ARQUETIPO	LA CUIDADORA
------------------	---------------------



Fuente: Elaboración propia.

Sarah es la cuidadora. Ella es vigilante de sus colonias y su principal objetivo es que las misiones que se realizan en estas se lleven a cabo de la mejor manera, para alcanzar comunidades autosuficientes y bien abastecidas donde las personas vivan bien. Todas las decisiones las toma con este fin en mente. Trata de minimizar conflictos y burocracias.

- Marconi: la rebelde

Gabriela Marconi es el arquetipo de la rebelde, de la superviviente, algunas veces un personaje inadaptado e impulsivo. Generalmente, tiene independencia de pensamiento, así como un sentimiento de lucha para alcanzar lo que cree y quiere.

Figura 6. Ficha técnica de personaje: Gabriela Marconi

GABRIELA MARCONI		
Edad:	26	
Ocupación:	INGENIERA EN TELECOMUNICACIONES	
Rango:	TENIENTE JEFA DE TELECOMUNICACIONES	
DEFECTOS: CÍNICA / RIGUROSA		HISTORIA Hija de colonos en un asentamiento agrario. Marconi creció rodeada de campo, y sabe labrar la tierra y manejar animales. Su personalidad es rebelde y tiene carácter fuerte. Fue enviada a la academia militar como una forma de superarse. En la academia militar se especializó en telecomunicaciones. Dado su conocimiento de la vida en las colonias, fue asignada al equipo de Sarah Chen donde ascendió al puesto de jefa de comunicaciones. Es buena codificando y hackeando sistemas computacionales.
VIRTUDES: DETERMINADA/LEAL		
OBJETIVOS: -SER BUENA EN SU TRABAJO		
CREENCIAS: CREE QUE LA CORRUPCIÓN SE HA ADUEÑADO DEL SISTEMA Y FAVORECE A MALAS PERSONAS EN EL PODER.		
ARQUETIPO LA REBELDE		

Fuente: Elaboración propia.

Marconi, si bien no va en contra del sistema, le ha perdido confianza. Es fiel a su capitán, pero no duda en cuestionar algunas decisiones. Ella cree que la institución aeroespacial es corrupta, por lo tanto, todas las informaciones deben tomarse con cuidado y atención. No tiene miedo de expresar lo que piensa.

- Eleonor: la inocente

Eleonor es el arquetipo de la inocente. Ella es pura, fiel e ingenua. En el juego, Eleonor es un personaje muy optimista, que cree en el sistema y un mundo mejor. Se une al equipo de excavación con Arthur porque quiere descubrir misterios del mundo que los rodea. Sin embargo, ella no cree que el Consejo del Sol sea una institución represiva. Al contrario, considera que en esta sociedad se dan las oportunidades para que todos vivan bien.

Figura 7. Ficha técnica de persona: Eleonor

ELEONOR

Edad: 23

Ocupación: ESTUDIANTE

Rango: ASISTENTE DE INVESTIGACIÓN



DEFECTOS:
INGENUA

VIRTUDES:
EDUCADA, OPTIMISTA

OBJETIVOS:
-CONOCER MÁS DEL MUNDO

CREENCIAS:
-CREE EN LAS VIRTUDES DEL SISTEMA
-CREE QUE HAY MISTERIOS EN EL MUNDO POR
DESCUBRIR

HISTORIA

Eleonor es hija de burócratas. Siempre ha vivido bien y con comodidades. Se ha aburrido de tener un rol pasivo y decide aventurarse en misiones de excavación para aprender y salirse de su zona de confort. Es curiosa por naturaleza, sabe varios idiomas y conoce de política y relaciones internacionales por sus padres. No tiene profesión. Actualmente ayuda en la excavación del Zigurat (un templo antiguo que resulta ser una nave).

ARQUETIPO **LA INOCENTE**

Fuente: Elaboración propia.

Como se puede apreciar en las fichas anteriores, cada una de las actrices juega un papel en la narrativa. Con la representación arquetípica de cada una de ellas, se puede apreciar la diversidad de funciones que cumplen en la historia y cómo se relacionan Laura con la heroína. Los arquetipos permiten entender cómo se les asignan roles diferenciados a las mujeres, en especial aquellos asignados históricamente a personajes masculinizados.

Cada una de las protagonistas muestra elementos de personalidad decidida, conocimientos y habilidades profesionales o técnicas que las sacan de los roles tradicionales asignados a las mujeres en los videojuegos: damisela en apuros o acompañante del héroe. Desde la perspectiva interseccional, la representación de las actrices contempla la diversidad etaria y étnica; además de las historias de vida de cada una. Lo anterior contribuye a la presentación de una narrativa diversa.

Como se mencionó, en SOOT, los personajes femeninos proceden de contextos económicos y sociales distintos, y

tienen diferentes perspectivas del mundo. Esto favorece la construcción de sus propios objetivos y motivadores. En este juego, tres de las cuatro mujeres representadas ejercen cargos con rol de líder en escenarios mayoritariamente masculinos, como: científica jefe de laboratorio (Laura), almirante (Sarah) y jefe de telecomunicaciones (Gabriela). En los tres ejemplos, tienen personas a su cargo y alcanzan ese rango gracias al trabajo que han realizado en sus respectivos campos. Sin embargo, también poseen intereses y gustos fuera de lo “laboral”, tal y como se describió en las fichas de personaje (Figuras 4, 5 y 6).

RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS PERSONAJES FEMENINOS EN EL JUEGO

Mundo de Laura

El mundo de Laura es de investigación científica y responde a las políticas gubernamentales del Consejo del Sol. Aunque en este mundo se permite a las mujeres ser

investigadoras, las líneas de apoyo y los tomadores de decisión son mayoritariamente masculinos. Por ejemplo, el Consejo del Sol, encargado de decidir cuáles investigaciones se van a financiar, está compuesto mayoritariamente por hombres (solo una mujer). Además, cuando Laura se queda sin presupuesto para continuar, los mayores inversores son hombres, pues en ellos también recae el poder económico en esta sociedad; un ejemplo, se puede observar en la Figura 8.

Figura 8. Laura habla con un inversor para continuar su línea de investigación



Fuente: Captura tomada del videojuego SOOT.

Laura conoce a Eleonor a través de otra persona en un contexto de excavación científica y búsqueda de respuesta. La relación de Laura con Eleonor es de maestro-aprendiz. En muchas ocasiones, Eleonor le ayuda a Laura con tareas complejas (ver Figura 9) y le solicita que le explique más del trasfondo de estas o de diferentes situaciones. Laura no tiene problemas con cumplir el rol de maestra, de hecho, a ella le gusta compartir su conocimiento con los demás.

Figura 9. Laura solicita a Eleonor que le ayude a encender el Zigurat

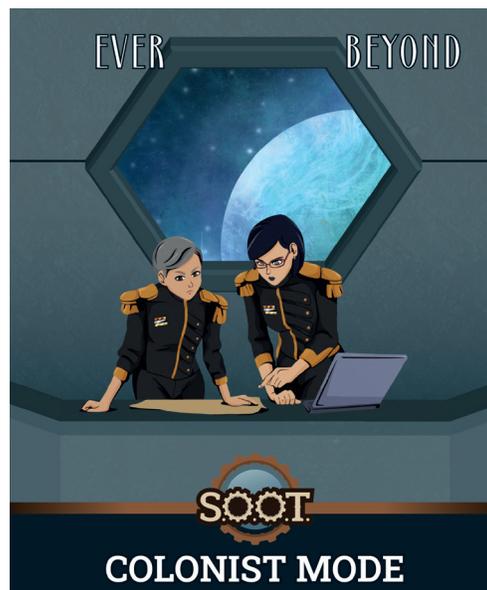


Fuente: captura tomada del Videojuego SOOT.

Mundo de Sarah y Gabriela

El mundo de Sarah Chen y Gabriela Marconi también es masculinizado. Ellas son parte de una federación espacial militar encargada de terraformar y colonizar planetas. Estos dos personajes femeninos crean un vínculo importante de comunicación en el que Gabriela notifica a Sarah los datos más relevantes de las operaciones espaciales que emprenden y, al mismo tiempo, se apoyan en situaciones conflictivas. Son cómplices en el trabajo y varias veces laboran en conjunto en pro del futuro de las colonias y la flotilla.

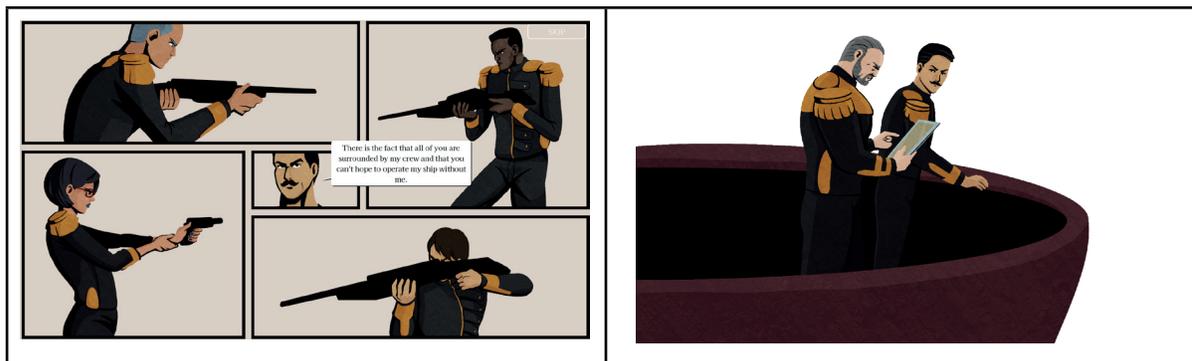
Figura 10. Sarah y Gabriela mientras trabajan juntas



Fuente: Captura tomada del Videojuego SOOT.

Las tropas espaciales se conforman mayoritariamente por miembros masculinos. Por eso, es esencial el papel de Gabriela y Sarah en puestos importantes de las tripulaciones, como jefe de comunicaciones y almirante, respectivamente. A pesar de que hay menor cantidad de mujeres en la flota en relación con el número de hombres, ellas tienen capacidad de decisión y autonomía dentro de esta, con lo cual abren camino para incorporar a otras mujeres.

Figura 11. Escenario militar en el que se desenvuelven los personajes de Sarah y Marconi



Fuente: Captura del videojuego SOOT.

En el mundo de los personajes femeninos mencionados es importante el número de relaciones que cada una tiene con otros personajes porque permite ver como los personajes se desarrollan en ambientes mayoritariamente masculinos y porque la relación e interacción entre mujeres es única en el sentido que no tienen otras colegas o pares femeninos con los cuales interactuar.

Mundo de Laura y Eleonor:

- Laura se relaciona con 7 personajes (6 hombres y 1 mujer).
- Eleonor se relaciona con 3 personajes (2 hombres y 1 mujer).

Mundo de Sarah y Gabriela:

- Sarah se relaciona con 3 personajes (3 hombres y 1 mujer).
- Marconi se relaciona con 4 personajes (3 hombres y 1 mujer).

Tanto en la línea temporal #1 como en la línea temporal #2, hay intercambio entre las mujeres (Laura-Eleonor) y (Sarah-Marconi). Estas relaciones se asemejan a las relaciones de maestro-aprendiz, ya que tanto Laura como Sarah tienen un papel más de líder en la historia. Mientras que Eleonor y Marconi demuestran su gusto por aprender y conocer más de lo que está ocurriendo.

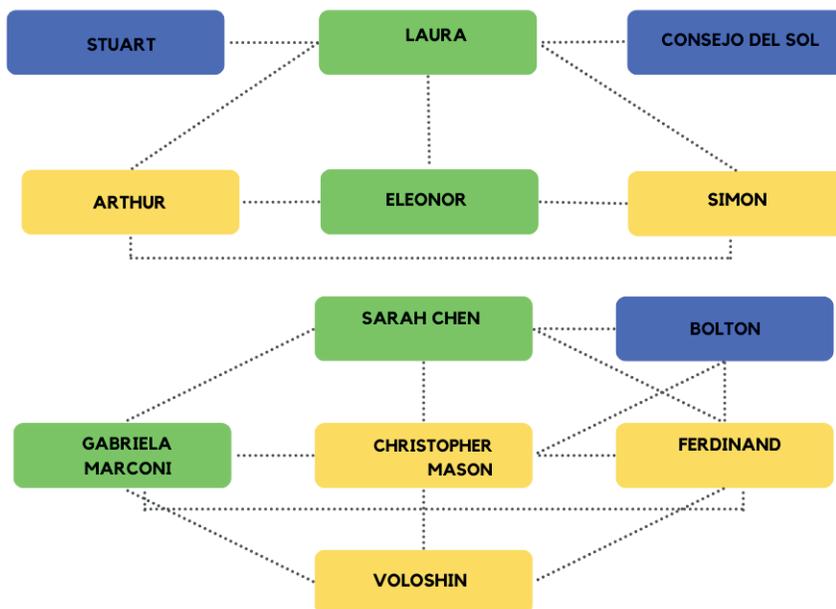
En la Figura 12 se muestra la relación entre todos los personajes del juego. Se evidencia la relación de pares entre mujeres y la cercanía tanto de Laura como de Sarah con los antagonistas masculinos, lo cual a nivel de juego, permite ver el rol de liderazgo que cumplen estos personajes.

Modelo actancial: Laura y Sarah

Con base en el modelo actancial, por un lado, Laura persigue dos objetos, tal y como se ilustra en la Figura 13. En el primero, pretende salvar al planeta de los cambios climáticos que sufre, piensa en la colectividad. Sin embargo, como segundo objeto, busca su prestigio y posicionamiento; quiere el reconocimiento de sus logros científicos aún y cuando estos beneficien a un público mayor. Por eso Laura, puede verse retratada con dos modelos de Greimas.

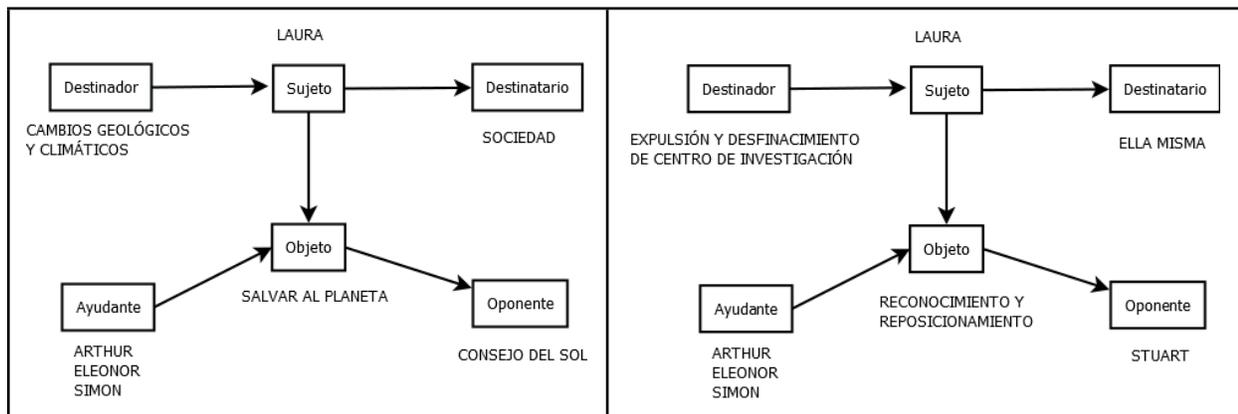
Por otro lado, se tiene el caso de Sarah como capitana de una flotilla. El avance en su carrera y el nuevo nombramiento hace que ella busque mejorar la calidad de vida de las colonias, ella considera que los habitantes de las colonias están bajo su responsabilidad y quiere lo mejor para ellos. Para esto, persigue un objetivo de colonización eficiente y eficaz, el cual se puede observar en la Figura 14, al aplicar el modelo de Greimas a Sarah.

Figura 12: Conexiones entre los personajes del juego para las dos líneas temporales: el verde destaca a los personajes femeninos; el amarillo, a los masculinos y el azul, a los antagonistas



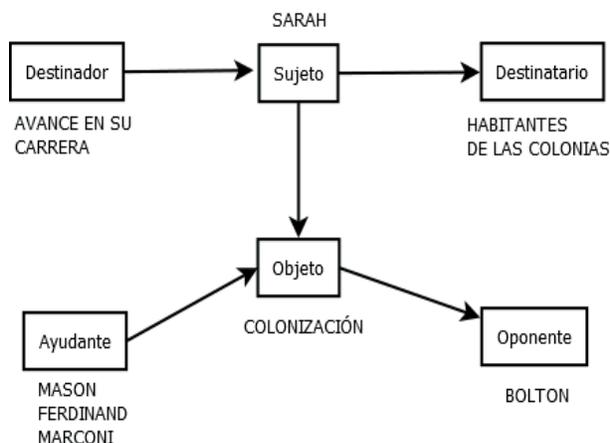
Fuente: Elaboración propia.

Figura 13. Modelo de Greimas para el personaje de Laura



Fuente: Elaboración propia.

Figura 14. Modelo de Greimas para el personaje de Sarah



Fuente: Elaboración propia.

Como se muestra, tanto Laura como Sarah tienen objetivos propios y metas, algunas muy heroicas, como salvar la humanidad o cuidar las colonias, otras personales, como obtener reconocimiento por su trabajo.

CONCLUSIONES

La naturaleza inmersiva de los videojuegos propicia un mayor vínculo con las personas espectadoras. Quienes diseñan el videojuego pueden guiar al jugador con situaciones y mecánicas que se suman a la construcción narrativa. Por lo tanto, pueden adaptar los videojuegos para dejar plasmada cierta imagen o idea, involucrando, a través del *gameplay*, a las personas jugadoras con situaciones que cumplan este propósito. En este sentido, la inclusión y los arquetipos que se concentran en los personajes también puede diseñarse para que cumplan o no un estereotipo.

El diseño de un personaje debe ir más allá, de modo que invite a pensar en las virtudes, creencias y objetivos que lo mueven. Debe considerar la diversidad de historias, representaciones en las que se puedan reconocer las distintas audiencias. En el caso de los videojuegos, contemplar que la persona usuaria es a la vez espectadora y actora, de manera que la diversidad cobra doble sentido. Como se dijo, la persona que juega se involucra en la historia y se convierte en agente al identificarse en alguna medida con cada personaje. Este proceso de identificación se fortalece si las características sociode-

mográficas e identitarias con personajes requieren de un proceso de doble reconocimiento y de relación persona usuaria-personaje.

Los análisis de juegos y representaciones deben construirse considerando el contexto en el cual se desenvuelven los personajes, así como el análisis del personaje mismo. No hay guías para una construcción inteligente en cuanto a representación/género y probablemente nunca existirán, pero se pueden realizar adaptaciones y mezclas de otros métodos para diseñar personajes con agencia narrativa clara.

El diálogo entre teorías y experiencia tanto en la construcción como en la narrativa de personajes en el videojuego analizado nos permite concluir que la diversidad en la representación de personajes contribuye a construir imaginarios diversos e incluyentes, los cuales admiten una mayor identificación entre participantes y personajes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bratman, M. (1987). *Intention, plans, and practical reason*. Cambridge: Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Costikyan, G. (2002). *I have no words and I must design toward a critical vocabulary for games*. Memorias de la Conferencia Computer Games and Digital Cultures. Universidad de Tampere. Tampere, Finlandia. Recuperado de: <http://www.costik.com/nowords2002.pdf>
- Crookall, D. (2000). Editorial. *Simulation & gaming*, 31(1), 5-21.
- Ellis, A. (1957). Rational Psychotherapy and Individual Psychology. *Journal of Individual Psychology*, 13(1), pp. 38-44.
- Ellis, A. (2014). The revised ABCs of Rational Emotive Therapy (RET). En J. Zeig (Ed.), *The Evolution Of Psychotherapy: The Second Conference* (pp.79-92). New York: Routledge.
- Faber, M., A. y Mayer, J. D. (2009). Resonance to archetypes in media: There's some accounting for taste. *Journal of Research in Personality*, 43(3),

- 307-322. Recuperado de <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2008.11.003>
- Falstein, N. (10 de noviembre de 2004). Natural Funativity [Artículo en un blog]. *GameDeveloper.com*. Recuperado de: <https://www.gamedeveloper.com/design/natural-funativity>
- Fernández-Vara, C. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. *Revista de Estudios de Juventud*, (106), 93-08.
- Greimas, A.J. (1987). *Semántica estructural: investigación metodológica*. Madrid, España: Editorial Greidos.
- Jung, C.G. (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Paidós. Barcelona, España.
- Hunicke, R.; LeBlanc, M.; Zubek, R. (2004). *MDA Framework: A formal approach to game design and game research*. Memorias del taller Challenges in Game AI de la Conferencia Nacional en Inteligencia Artificial No. 19 (IAAA '04), San José, California. EE. UU. Recuperado de: <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- Huutoniemi, K., Thompson, J., Brunn, H. y Hukinen, J. (2010). Analyzing interdisciplinarity: Typology and indicators. *Research Policy*, 39(1), 79-88. Recuperado de <https://doi.org/10.1016/j.respol.2009.09.011>.
- Lambert, Y. (2023). Las narrativas audiovisuales en el diseño de videojuegos, aproximaciones teóricas, un acercamiento a sus particularidades. *ÑAWI*. 7 (1). pp. 231-258. ISSN 2528-7966
- LeBlanc, M. (2002). Game Design and Tuning Workshop: Orientation [Diapositiva de Power Point]. *Game Developers Conference*. Recuperado de: <http://algorithmancy.8kindsoffun.com>
- Lindley, C. (2005). Story and narrative structures in computer games. En B. Bushoff (Ed.), *Developing Interactive Narrative Content* (pp. 1-27). Munich: High Text Verlag. Recuperado de: <https://few.vu.nl/~eliens/ct/local/story/sagasnetLindleyReprint.pdf>
- Martínez Toledo, Y. y Tristán Meoño, M. F. (2022). El foco en ellas: experiencias de mujeres en la industria audiovisual publicitaria costarricense. En Y. Martínez (Ed.), *Miradas cruzadas de la publicidad y el género desde la historia, el derecho y la comunicación* (pp. 231-269). Recuperado de https://cicom.ucr.ac.cr/wp-content/uploads/2023/02/E-book-Miradas-cruzadas-de-la-publicidad-y-el-genero_compressed.pdf
- Mora-Zamora, R., Brenes-Villalobos, E. y Durán, F. (2020). 5-Part Model: A Formal Approach to Designing Mechanics. *CLEI Electronic Journal*, 23(2). doi: <https://doi.org/10.19153/cleiej.23.2.1>
- Mora-Zamora, R., Durán, F., Céspedes-Vindas, A., Elizondo-Rojas, L. A., y Dittel-Mora, B. (2022). *SOOT* [Videojuego]. *Ceiba Software & Arts*. Recuperado de <https://store.steampowered.com/app/1929460/SOOT/>
- Mora-Zamora, R., Durán, F., Céspedes-Vindas, A., Elizondo-Rojas, L. y Dittel-Mora, B. (2022-2). *SOOT* [Página web]. *Ceiba Software & Arts*. Recuperado de <http://www.ceibasoft.net/soot/>
- Perry, A. (2012). Women and Video Games: Pigeonholing the Past. *Scripps Senior Theses*, 135. Recuperado de http://scholarship.claremont.edu/scripps_theses/135
- Sahin, S. (2017). Reflections from a Collectivist Culture: A Qualitative Analysis on Archetypal Characters. *International Journal of Innovative Research and Development*, 6(5), <https://doi.org/10.24940/ijird/2017/v6/i5/MAY17048>.