

Regenerar el videojuego. Cuestionamiento de los ideales de belleza femenina a través del diseño actual de personajes

Regenerating videogames. Questioning the ideals of female beauty through current character design

Laura Garcés Fernández^a y Francisco José de la Torre Oliver^b

^a Alumni (Universitat Politècnica de València), lauhgafer@gmail.com y ^b Profesor Titular (Universitat Politècnica de València), fratorol@pin.upv.es

Breve bio autor^b: Pintor, investigador y profesor Titular del Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València. Máster en Producción Artística y Doctor en Bellas Artes. Miembro del Centro de Investigación Arte y Entorno (CIAE).

How to cite: Garcés Fernández, L. y De la Torre Oliver, F. (2024). Regenerar el videojuego. Cuestionamiento de los ideales de belleza femenina a través del diseño actual de personajes. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniaav 2024. Valencia, 3-5 julio 2024.* <https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18146>

Resumen

Con los cambios de paradigmas y la caducidad cada vez más rápida de una sociedad digitalizada, el papel de la mujer en las producciones artísticas contemporáneas ha cobrado gran importancia con la propia transformación de aquello que definimos como arte. En este artículo analizaremos la presencia de la mujer en una de las industrias más influyentes de nuestro tiempo; el videojuego. Al consolidarse la mujer como creadora, consumidora y protagonista de este contenido en las últimas décadas, las críticas y así la lucha por una representación adecuada ha cobrado una importancia digna de análisis.

A partir de la identificación de los ideales de belleza clásica representados en las bellas artes tradicionales, plantearemos un análisis comparativo con la industria del videojuego y realizaremos un estudio de casos de diseños que cuestionen los estereotipos de belleza femenina, la reacción de los consumidores a estas propuestas, y las consecuencias que esto supone para la imagen de la mujer en el medio. Expondremos la existencia de una corriente renovadora en la industria de manos de mujeres artistas que busque deshacerse de los prejuicios de género, y cómo afecta esto a unas producciones artísticas tan presentes e influyentes en la actualidad.

Gracias a nuestro estudio, hemos identificado la existencia de una corriente de cambio protagonizada por mujeres que a través de sus propuestas buscan integrar la diversidad en la identidad artística de la mujer en el medio del videojuego. Entre las conclusiones extraídas, es notable la resistencia de la comunidad más conservadora como respuesta a estos cambios; aún así, los recientes lanzamientos de la industria cada vez cuentan más con una representación positiva de la mujer llevada a cabo por artistas jóvenes que buscan una mayor integración, apoyando así la creación de proyectos cada vez más alejados de los prejuicios de género.

Palabras clave: videojuegos; feminismo; diseño de personajes; diversidad; identidad femenina.

Abstract

With the paradigm shifts and the increasingly rapid expiration of a digitized society, the role of women in contemporary artistic productions has gained great importance with the very transformation of what we define as art. In this article we will analyze the presence of women in

one of the most influential industries of our time; the video game. With the consolidation of women as creators, consumers and protagonists of this content in the last decades, the criticism and thus the struggle for an adequate representation has gained an importance worthy of analysis.

From the identification of the ideals of classical beauty represented in traditional fine arts, we will raise a comparative analysis with the video game industry and conduct a case study of designs that question the stereotypes of female beauty, the reaction of consumers to these proposals, and the consequences this implies for the image of women in the medium. We will expose the existence of a current of renewal in the industry by women artists who seek to get rid of gender prejudices, and how this affects artistic productions that are so present and influential today.

Thanks to our study, we have identified the existence of a current of change led by women who, through their proposals, seek to integrate diversity in the artistic identity of women in the video game medium. Among the conclusions drawn, the resistance of the more conservative community in response to these changes is notable; even so, recent industry releases increasingly feature a positive representation of women carried out by young artists who seek greater integration, thus supporting the creation of projects that are increasingly removed from gender prejudice.

Keywords: *videogames; feminism; character design; diversity; female identity.*

INTRODUCCIÓN

Con el objetivo de establecer el marco de nuestro estudio sobre cuestiones de género en el campo del videojuego partiremos de la definición de la Organización Mundial de la Salud (2002), el género hace alusión a los diferentes conceptos, comportamientos, actividades y atributos que cada sociedad considera apropiados para hombres y mujeres. Estas diferencias binarias establecerían desigualdades de género que favorecen sistemáticamente a uno de los dos grupos. Una cuestión que se relaciona directamente con la identidad de género, y con la identidad sexual, que haría referencia al sexo biológico que se otorga a los individuos al nacer, normalmente asociado a los genitales (Jorba, 2018), donde se engloba la orientación sexual, los roles de género y la propia identidad de género, “una construcción psicológica que se refiere a la experiencia fenomenológica de un individuo de ser masculino o femenino” (Ashmore, 1985, p. 23). La psicóloga Jorba señala la apariencia, forma de actuar, de relacionarse y sentir como el modo de expresar nuestra identidad de género. En este sentido, en nuestro estudio abordaremos la práctica artística como otra forma de expresión y reivindicación, principalmente vinculándolo a la experiencia e identidad femenina.

Si centramos nuestra atención en la industria del videojuego, el resultado es sesgado y desalentador. En el contexto nacional en el año 2020, las mujeres sólo representaron el 18,5% de la presencia laboral en el sector (Libro blanco del desarrollo español del Videojuego, p. 18). A diferencia de la equidad, según un estudio realizado sobre el entretenimiento audiovisual predilecto por los españoles por la asociación AEVI en 2019, donde las mujeres representan el 42 % de los jugadores.

DESARROLLO

1. Representación e identidad de la mujer en la historia del arte

Como se ha puesto de manifiesto en los recientes estudios, la ausencia de la mujer en el ámbito artístico ha sido tan palpable como en cualquier otro campo o ámbito de estudio. En su artículo “Arte y feminismo. La situación de las mujeres artistas en los primeros años del siglo XXI en el contexto cultural español” (2020), Teresa Cuesta analiza diferentes casos relacionados con la eliminación de la presencia femenina en prácticas artísticas tan antiguas como fueron la copia de manuscritos en los monasterios de la Edad Media. El movimiento feminista ha tenido una enorme influencia en la mejora de esta perspectiva y situación; sin embargo, problemas socio-económicos como la desigualdad laboral, el sexismo en los puestos de trabajo y la violencia machista siguen siendo factores que afectan gravemente no solo a la vida de las mujeres, sino también a su imaginario ficticio. Evidentemente, existe una clara diferencia en la forma en la que históricamente se ha representado a la mujer en el arte, y la forma que esta tiene de identificarse.

A lo largo de la historia, el artista varón ha desarrollado diferentes arquetipos para representar a la mujer. Destacaremos el papel de musa, inspiración u obsesión; el de madre y mujer cristiana de fe; la cuestionada femme fatale, pecado y deseo; o la vilipendiada prostituta, entre otros. A continuación expondremos algunos ejemplos ilustrativos que han inspirado a diferentes roles en el videojuego.

En el caso de la cultura griega, el cuidado del cuerpo y la salud se manifiesta tanto en el arte como en la vida. Con su lema *Mens sana in corpore sano* cuestionaban la existencia de grasa e imperfecciones, la vejez o la fealdad. La mujer era representada con senos pequeños y ovalados, como la gran mayoría de rasgos faciales, a diferencia de muslos y caderas donde se aprecia la carnosidad, denotando su predilección por el cuerpo femenino sinuoso y curvilíneo. El cabello ondulado, así como las expresiones hieráticas son representativas,

proporcionando la característica inexpresividad en las primeras pinturas griegas. Un canon de belleza vigente en gran medida en nuestros días, influenciando a gran número de artistas a lo largo de los siglos.

Este imaginario ilustra la musa, uno de los arquetipos abordados en nuestro estudio. En la mitología griega, estas divinidades de aspecto femenino inspiran y representan a las diferentes ramas artísticas. De este modo, la mujer en el arte estaría asociada históricamente al rol de musa, inspiración y objeto de deseo, así como motivación del artista masculino, pero carente de una autoría artística. Algunos ejemplos representativos, la musa del Renacimiento italiano Simonetta Vespucci, principal inspiración de Botticelli. No solo él quedaría prendado de “su belleza”, sino que fascinaría a los hermanos Medici y otros artistas italianos como Piero di Cosimo. La juventud y la inocencia se encuentran estrechamente ligadas al concepto de hermosura y el deseo, a diferencia de la madurez que se elude como temática (Álvarez, 2018).

Otros arquetipos de gran influencia en nuestra cultura se desarrollarán en el ámbito de la religión católica. La dualidad entre la mujer pecado y la mujer santidad, simbolizada por Eva, y el pecado original, y María, madre de Jesucristo y esposa de José, bendecida con el milagro de la concepción de Cristo y fiel representación de la mujer y esposa perfecta en el catolicismo tradicional. Unos cánones vigentes, explotados por la moda y la cultura de masas.

Para concluir, la figura de la *femme fatale* popularizada en el siglo XIX, posiblemente como reacción a las primeras manifestaciones de carácter reivindicativo de las mujeres. Una corriente de carácter misógino desarrolla el mito de mujer pecadora y destructora como eje central (Álvarez, 2020). El desnudo pasará de un tratamiento idealizado vinculado a la mitología al realismo asociado con el pecado, la vergüenza y el castigo. Una concepción de la desnudez que podríamos vincular con la propia violencia sexual explotada por los medios de masa a través del entretenimiento audiovisual.

2. Videojuegos desde una perspectiva de género: El retrato del personaje femenino en el videojuego

A lo largo de la historia, el género femenino ha sido representado en la literatura, el arte y actualmente por los medios audiovisuales principalmente por el creador masculino, desarrollando una serie de clichés que se han instalado en el imaginario cultural y que se han implementado al abordar la representación de los personajes femeninos en el videojuego. A pesar del carácter innovador de este medio, en gran medida perpetúa la visión patriarcal sobre la mujer. Marina Amores denuncia esta hostilidad hacia la mujer dentro de la industria como “algo que se refleja y retroalimenta, evidentemente, dentro del videojuego en sí” (2017, p. 27). Podemos fácilmente vincular este fenómeno a las corrientes misóginas y a la idealización nociva de la mujer que hemos expuesto anteriormente; y que en la actualidad se encuentra vinculada a la violencia hacia la mujer en el videojuego por parte del público masculino, y a veces incluso del femenino. En nuestro estudio analizaremos cómo este acoso y violencia generada alrededor de la obra audiovisual, influye negativamente en la producción artística.

Una de las consecuencias más evidentes de esta coyuntura sería la hipersexualización del personaje femenino. Un fenómeno que, como señala Nathalie Meléndez, se manifiesta mediante “la obsesión por resaltar los atributos sexuales por encima de todas las demás cualidades que pueda tener un individuo” (2018). Una práctica que se ha cuestionado especialmente en relación a su implementación en personajes infantiles, especialmente en las niñas.

En los vídeos musicales, la publicidad, las series o la moda aparece en muchísimas ocasiones este telón de fondo de la hipersexualización (sobre todo de la mujer), los cuerpos como reclamo y como mercancía. [...] Las niñas sobre todo aparecen situadas en una falsa madurez que no entienden, rodeadas de mensajes de contenido sexy que puede desembocar en una falta de seguridad, en la construcción de jóvenes frágiles que se sentirán obligadas a librar una batalla con su cuerpo en busca de un ideal inexistente (Sen, 2017).

En este sentido, Japón sería uno de los países más polémicos unido al agravante de ser la potencia más influyente en la industria del videojuego. La sexualización de niñas por parte de los creadores de la industria del entretenimiento, como el *anime* o el *manga* y el videojuego, ha sido objeto de intensos debates por diferentes sectores sociales.



Fig. 1 Alice, personaje de *Nikke Goddess of Victory* (2022). Fuente: Fandom. 2024

En el caso que nos ocupa, esta sexualización de la mujer se manifestaría en el videojuego de diferentes modos; principalmente exagerando el tamaño de las zonas consideradas culturalmente como eróticas (pechos y glúteos). Pero también, a través del diseño de un vestuario formado por prendas reveladoras que no responden en cualquier caso al *storytelling* de la acción, especialmente si se compara con la contraparte masculina. En el estudio realizado por Jeroen Jansz y Raynel G. Martis (2007), se señala el valor de los rasgos y atuendos como “indicadores importantes de género y raza”, concluyen que los atuendos “sexis” se encontraban principalmente en mujeres. En el caso de los personajes femeninos estudiados, el 77% tenían pechos y glúteos maximizados, calificados como “particularmente enfatizados” (p. 6). Para ilustrar este fenómeno, proponemos el caso del título *Soul Calibur VI*, que fue polémico antes de su salida en 2018 debido a sus diseños de personaje femenino como Ivy Valentine

Independientemente de la reputación que pueda tener durante 23 años por su jugabilidad, *Soul Calibur* también es conocido por la forma poco sutil en que complace a su público masculino. Varios de sus personajes femeninos lucen trajes escasos, a veces ridículos, y algunos tienen pechos absurdamente grandes, casi del tamaño de sus cabezas. [...] Parece que a lo largo de

los años los desarrolladores japoneses se han obsesionado más con los cuerpos de estas mujeres, e incluso el director principal tuiteó en 2011 un diagrama con el tamaño exacto de sus pechos (Douglass, 2018)



Fig. 2 Diseño oficial de Ivy Valentine en Soul Calibur VI. Bandai Namco, 2018.

En esta línea, presentamos otro caso mediático como el de Quiet, personaje femenino en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015). Quiet es una mujer que a raíz de los experimentos que le otorgan habilidades superhumanas adquiere el poder de respirar por la piel, característica que se traduce en su atuendo, conformado por medias rotas y un bikini. El diseño sexualizado de Quiet escandalizó a parte de la comunidad, que percibió su poder de respirar por la piel como un pretexto para justificar su diseño agravado por el empleo de la cámara durante el desarrollo del juego, para mostrar primeros planos y planos detalle del torso de Quiet, sus pechos o glúteos. Por su parte, el director de la saga, Hideo Kojima, justificaba en un tweet el aspecto de Quiet en el tráiler del juego, alegando que existía una razón para su diseño, y que una vez se descubriera el secreto, todos los que lo criticaron se sentirían “avergonzados de sus palabras” (Kojima, 2013). Una percepción que se agrava al final de la partida cuando Quiet sufre un intento de violación del que consigue escapar:

[...] Un soldado la empuja por el borde de un abrevadero y la cámara cambia a Quiet en primera persona, viendo al soldado enemigo de pie entre sus piernas, sus pechos digitales aún ondulando con las matemáticas antinaturales de sus creadores. Se oye el sonido de una cremallera que se desabrocha, se escucha el revuelo de la ropa, y entonces se le concede la energía sobrenatural para dar un salto mortal sobre su atacante, matándolo [...] (Thomsen, 2015).



Fig. 3 Modelo oficial 3D de Quiet en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015). Konami.

Como en el caso de Quiet, frecuentemente la mujer sexualizada se ve expuesta a situaciones vergonzosas o a planos que ponen especial atención en zonas íntimas. Afortunadamente en el actual desarrollo de videojuegos en el mercado europeo y americano, se apuesta por romper esta tendencia mediante el diseño de personajes femeninos alternativos, que basan su identidad más allá del género. En el punto opuesto a esa feminidad obligatoria de la protagonista encontramos, por ejemplo, a Faith Connors en *Mirror's Edge* (2008) y *Mirror's Edge Catalyst* (2016). Una creación de la guionista de videojuegos y diseñadora narrativa Rhianna Pratchett, que comprende el argumento principal y el guión completo del juego, los personajes, el tono, colaborando en la realización del casting, la dirección de voces y el apartado publicitario. Faith no solo encarna un papel como protagonista, que la equipara a cualquier protagonista masculino, sino que su imagen se aleja de la concepción dominante analizada en nuestro estudio; destacando sus rasgos asiáticos que eluden el canon de mujer con barbilla fina y rasgos aniñados. Un personaje cuyo rostro maduro generó en su lanzamiento polémica entre fans asiáticos, que responderían con la realización alternativa de las imágenes promocionales donde Faith aparecía modificada según el canon pertinente. El productor del juego *Mirror's Edge*, Tom Farrer, respondía a las polémicas en una entrevista:

Recuerdo la primera vez que me enviaron esa imagen. Para ser sincero, me pareció un poco triste. Hemos pasado tiempo desarrollando a Faith. Y lo importante para nosotros era que fuera humana, que fuera más real. Queríamos alejarnos de la típica representación de las mujeres en los juegos, que son sólo unas tetas y culo en un bikini de acero. Queríamos que tuviera un aspecto atlético, en forma y lo suficientemente fuerte como para poder hacer las cosas que hace. Queríamos que fuera atractiva, pero no queríamos que fuera una supermodelo. Queríamos que fuera accesible y mucho más real. Era un poco deprimente que alguien pensara que sería mejor que Faith fuera una niña de 12 años con las tetas operadas. Eso era lo que me parecía esa imagen (Ashcraft, 2008).



Fig. 4 Izq. Imagen promocional oficial de Faith en *Mirror's Edge* (2008). Der. Misma imagen editada por un fan coreano. Fuente: Kotaku.

Un rechazo que también sufriría Aloy de *Horizon Zero Dawn* (2017). La apuesta por la regeneración de la imagen femenina de los personajes se enfrenta al rechazo por gran parte de los jugadores. Un sector de la comunidad tacharía al personaje de Aloy de rozar el feísmo, un debate que se agravó en 2021 con el anuncio de la secuela *Horizon Forbidden West*. El cuestionamiento sobre el rostro de Aloy, que se transforma siguiendo el storytelling del juego donde se desarrolla un combate y se lucha por la supervivencia. Como consecuencia, su rostro tiene marcas en la piel, imperfecciones, rompiendo con la idealización del rostro fino y “sexy” que en gran medida reclaman los usuarios en los personajes femeninos que desean consumir.



Fig. 5 Izq. Imagen promocional oficial de Aloy en su cumpleaños (2024). Der. Misma imagen editada por un fan. Fuente: Twitter.

Para concluir este breve pero significativo análisis de casos, destacaríamos el videojuego *The Last of Us II* (2020), un juego de acción y supervivencia que se desarrolla en un mundo post-apocalíptico habitado por peligrosos zombies y humanos. A diferencia de otras propuestas como *Horizon Zero Dawn* (2017), donde no encontramos mujeres entre los creadores, la plantilla creativa de *Naughty Dog*, desarrolladora de *The Last of Us II*, estaba formada por Emilia Schatz, diseñadora, y Halley Gross, escritora.

Los personajes femeninos de la segunda entrega de la aclamada saga *The Last of Us* han sido objeto de crítica por numerosos motivos; desde la identidad sexual de la protagonista, Ellie, que en el DLC *Left Behind* (2014) comparte un beso con otra mujer; hasta su pareja, Dina, también mujer, en *The Last of Us II*, criticada por su apariencia no normativa con comentarios que la catalogan de “tremendamente fea” o de parecer “un tiburón con esa napia” (Kimbos_egg, 2018).

Cabe destacar que en este videojuego ninguna mujer aparece sexualizada. Ellie es una joven de diecinueve años con una apariencia coherente con un mundo post-apocalíptico, su concept art revela una neutralidad que busca mostrar al personaje con esta paleta apagada que la ayuda a camuflarse con el entorno que la rodea, sin excesos debidos a la sexualización, ya que en la saga *The Last of Us*, los enemigos también son humanos. Abby sigue unas directrices similares, así como Dina, la novia de Ellie, u otros personajes como Riley o Tess, que, si bien no están feminizadas según la tendencia predominante, son indiscutiblemente mujeres. *The Last of Us* como saga implementa un realismo beneficioso en la representación de la mujer, mostrando a sus personajes femeninos como supervivientes y luchadoras al igual que los masculinos, primando su biografía y personalidad sobre los rasgos físicos. En el caso de *The Last of Us II*, introduce incluso mujeres de edad avanzada y el concepto de la maternidad y el embarazo como un aspecto más de su vida, cuestionando la carga negativa que implicaba en las tramas tradicionales.



Fig. 6 Izq. Modelo 3D de Ellie en *The Last of Us II* (2020). Der. Abby en *The Last of Us II* (2020). Fuente: TheGamer.

Visualmente, Abby es una mujer de morfología corporal musculosa, que rompe con la norma de la idealizada delgadez característica de las protagonistas en el videojuego. Una compleción física coherente con el storytelling, protagonizado por peleas y entrenamientos a los que se ve sometida en un mundo sumido en el caos más cruel, donde tanto humanos como infectados son enemigos. Su vestuario es cómodo y sencillo implementando una apariencia que, con independencia de las exigencias del público masculino, presenta simplemente a una mujer como ser humano. No obstante, sus marcados rasgos asociados tradicionalmente a las facciones masculinas, mandíbula ancha, facciones no feminizadas con maquillaje ni sujetas a los cánones analizados previamente, despertarían un profundo odio entre el sector más inflexible del público masculino

Enormes músculos abultados en Abby y Dina tiene cara de hombre. Lo peor fue ver las tetas musculosas de Abby. ¿Puede alguien explicar el sentido de esto? (tifa3, 2020. Reddit).

Las críticas a la identidad del personaje se centrarían en su aspecto calificándola como “fea”, “marimacho” o “transexual” en el cuestionamiento de su orientación sexual. Una actitud como Abby, sufren sus referentes reales, Jocelyn Mettler para su rostro y la atleta de crossfit Colleen Fotsch para su cuerpo.

CONCLUSIONES

Tras este breve análisis sobre el diseño de personajes femeninos en el videojuego, comprobamos que existe un fenómeno de regeneración que cuestiona los cánones de representación tradicionales. A pesar de su escasa representación en el sector, la participación femenina en el diseño y producción fomenta una alternativa a la visión heteronormativa y erotizada de la mujer de las producciones sexistas que presentan una cuestionable representación femenina. Actualmente, títulos como *Baldur's Gate III* (2023) o *Alan Wake 2* (2023), creados por compañías donde se fomentan las plantillas diversas y protagonizados por personajes femeninos originales y evocadores, la representación de la mujer en el videojuego está experimentando cambios significativos. Como cualquier movimiento regenerador, esta apuesta por el realismo desvinculado de estereotipos y concepciones nocivas para la mujer, debe enfrentarse a la tendencia de una industria que sigue apostando por títulos como el actual y polémico lanzamiento *Stellar Blade* (2024).

FUENTES REFERENCIALES

- Álvarez, C. (2020). La construcción del mito de la ‘femme fatale’ plasmado en el arte del siglo XIX. [Consulta 12 de mayo de 2021] Disponible en: <https://www.elindependiente.com/tendencias/arte/2020/06/24/laconstruccion-del-mito-de-la-femme-fatale-plasmado-en-el-arte-del-siglo-xix/>
- Álvarez, J. (2018). Simonetta Vespucci, la musa que sirvió de modelo a Botticelli y otros, fallecida a los 23 años. Disponible en: <https://www.labrujulaverde.com/2018/09/simonetta-vespucci-la-musa-quesirvio-de-modelo-a-botticelli-y-otros-fallecida-a-los-23-anos>
- Ashcraft, B. (26 de noviembre de 2008). Faith is not a 12 year-old with a boob job. Kotaku. Disponible en: <https://kotaku.com/faith-is-not-a-12-year-old-with-a-boob-job-5099050>
- Ashmore, R. y Del Boca, F. (2013). *The Social Psychology of Female-Male Relations: A Critical Analysis of Central Concepts*. Elsevier.
- Cuesta-de-la-cal, T. (2020). Arte y feminismo. La situación de las mujeres artistas en los primeros años del siglo XXI en el contexto cultural español. *Liño*, 26, 101-112. Disponible en: <https://reunido.uniovi.es/index.php/RAHA/article/view/14211/12893>
- Desarrollo español de videojuegos (2020). Libro blanco del desarrollo español de videojuegos. Disponible en: <https://dev.org.es/es/publicaciones/libro-blanco-dev-2020>
- Douglass, S. (23 de Agosto de 2018). *Video Games need to stop hypersexualizing female charactersk. The Clyde Fitch report*. [Consulta 25 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.clydefitchreport.com/2018/08/games-soulcaliburwomen/>
- Jansz, J.; Martis, R. (2007). The Lara Phenomenon: Powerful female characters in video games. *Sex roles*, 56, 141-148. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/226434540_The_Lara_Phenomenon_Powerful_Female_Characters_in_Video_Games

- Jorba, N. (2018). Identidad sexual, identidad de género y orientación sexual. Disponible en: <https://www.nuriajorba.com/identidad-sexual-identidad-genero-orientacionsexual/>
- Kojima, H. [@HIDEO_KOJIMA_EN] (7 de septiembre de 2013). (Cont) But once you recognize the secret reason for her exposure, you will feel ashamed of your words & deeds [Tweet]. Twitter. Disponible en: https://twitter.com/HIDEO_KOJIMA_EN/status/376424398023962624?s=20
- Meléndez, N. (2 de abril de 2018). ¿Qué es la hipersexualización? Asexualidad Mx. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://medium.com/@asexualidadmx/qu%C3%A9-es-lahipersexualizaci%C3%B3n-b3230a03bbb>
- Organización Mundial De La Salud. (2002). *Género*. Recuperado de <https://www.who.int/topics/gender/es>
- Sen, C. (19 de febrero de 2017). La hipersexualización de la sociedad: niñas sexis, infancia frágil. *La vanguardia*. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: [https://www.lavanguardia.com/vida/20170219/42143989742/hipersexualizaci on-ninas-infancia-autoestima.html](https://www.lavanguardia.com/vida/20170219/42143989742/hipersexualizaci-on-ninas-infancia-autoestima.html)
- Tifa3. (30 de junio de 2020). Anyone else think Abby and Dina were unattractive? *Reddit*. [Consulta 3 de julio de 2021] Disponible en: https://www.reddit.com/r/TheLastOfUs2/comments/hie03r/anyone_else_think_abby_and_dina_were_unattractive
- Thomsen, M. (6 de septiembre de 2015). Guilt, Shame and Quiet: Women in 'Metal Gear Solid'. *Forbes*. [Consulta 5 de julio de 2021] Disponible en: <https://www.forbes.com/sites/michaelthomsen/2015/09/06/guilt-shame-andquiet-women-in-metal-gear-solid/?sh=2cdb08a34a6c>