

## FICHA INFORMATIVA

# La representación de las discapacidades en los videojuegos

Aunque la representación de las discapacidades en los videojuegos ha mejorado en los últimos años, la investigación y la atención que se presta a este importante tema siguen siendo muy limitadas (Currys PC World, 2019, Shell, 2021).

### Los videojuegos y las discapacidades

La representación de las discapacidades en los videojuegos refleja la diversidad del mundo real (Parlock, 2020, Sherer, 2020). Los videojuegos pueden utilizarse para ayudar a concienciar y educar a la gente sobre las discapacidades, siempre que ofrezcan una representación exacta de la discapacidad, ya sea física o mental (Brody, 2020). Además, más jugadores pueden llegar a comprender la variedad de discapacidades y la representación de estas puede servir como una poderosa herramienta de identificación (Gibbons, 2015; Dix, 2016).

La falta de personajes con discapacidad en los videojuegos puede deberse al miedo de los desarrolladores a presentar esos personajes de forma estereotipada (Dix, 2016; Currys PC World, 2019; Shell, 2021).

### Personajes de videojuegos con discapacidades

Según el análisis de 108 tráileres de videojuegos realizado por Shell (2021), muchos personajes con discapacidades son predominantemente secundarios, no jugables. Sin embargo, en muchos casos tienen un papel influyente, lo que indica que, a pesar de la escasa representación de personajes con discapacidad, son una parte importante de la historia.

Además, según la misma investigación, los personajes con discapacidades fueron retratados como protagonistas en más casos, lo que se opone a la visión estereotipada de los personajes con discapacidades como los "villanos".

Cuando los personajes con discapacidad están representados en los videojuegos, es más probable que tengan discapacidades físicas que mentales.

Las discapacidades físicas suelen incluir la falta de un miembro, las víctimas de quemaduras, las amputadas y las víctimas de traumatismos por balas, ya que esas son las discapacidades que los desarrolladores suelen presentar en el juego (Dix, 2016, Currys PC World, 2019). Otro punto importante que hay que mencionar es que la discapacidad física de los personajes se suele "arreglar" en los juegos, y a menudo se sustituye por poderes o prótesis sobrehumanos (Currys PC World, 2019).

Sin embargo, en los últimos años, ha aumentado la representación de las discapacidades mentales debido a la mayor concienciación sobre la salud mental (Currys PC World, 2019).

Aunque hay que seguir trabajando para representar las discapacidades y la diversidad de estas en los videojuegos, a continuación, se muestran algunos ejemplos de personajes con discapacidades, tanto físicas como mentales.

### Ejemplos de personajes de videojuegos con discapacidades:

- **Symmetra de Overwatch 2** - Symmetra es el primer personaje jugable de Overwatch que tiene un trastorno del espectro autista. También es una amputada (como algunos otros personajes del juego, como Cassidy y Torbjorn), y tiene un brazo cibernético.



Imagen 1: Symmetra. Fuente: <https://playoverwatch.com/en-gb/heroes/symmetra/>

- **Senua de Hellblade: El Sacrificio de Senua** - Senua es una joven guerrera que padece una grave psicosis.



Imagen 2: Senua. Fuente: <https://hellblade.com/gallery>

- **Jeff “el Joker” de Mass Effect Series** – Joker nació con el síndrome de Vrolik (también llamado: enfermedad de los huesos frágiles). Por ello, depende de muletas y aparatos ortopédicos para caminar. A pesar de ello, se convirtió en el

piloto del SSV Normandía.



Imagen 3: Joker.

Fuente: [https://masseffect.fandom.com/wiki/Jeff\\_%22Joker%22\\_Moreau](https://masseffect.fandom.com/wiki/Jeff_%22Joker%22_Moreau)

- **Lester Crest de Grand Theft Auto V** – Lester padece una enfermedad de desgaste que ha limitado su movilidad y utiliza una silla de ruedas. A causa de ello, también tiene sobrepeso y padece asma.



Imagen 4: Lester. Fuente: [https://gta.fandom.com/wiki/Lester\\_Crest](https://gta.fandom.com/wiki/Lester_Crest)

- **Cassie Thornton de Perception** – Cassie es una mujer ciega que navega por ecolocalización. Depende totalmente de su oído para explorar su entorno.
- **Josh Sauchak de Watch Dogs 2** – Josh tiene algunos problemas para comprender las señales sociales y no entiende algunas palabras de la jerga. Tiene el síndrome de Asperger.



Imagen 5: Josh. Fuente: [https://watchdogs.fandom.com/wiki/Josh\\_Sauchak](https://watchdogs.fandom.com/wiki/Josh_Sauchak)

- **Baiken de la Série de Guilty Gear** – Baiken perdió su ojo izquierdo y su brazo derecho fue cortado en un ataque cuando era niña.

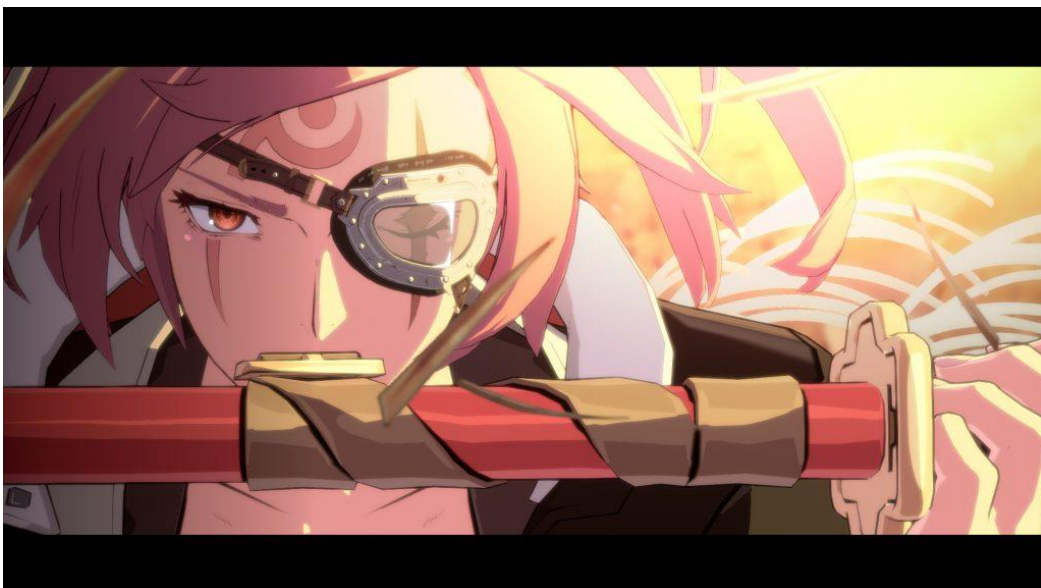


Imagen 6: Baiken. Fuente: <https://www.guiltygear.com/ggst/en/character/bkn/>

- **Dr. “Huey” Emmerich de la serie de Metal Gear**– Huey tiene una paraplejia espástica hereditaria, por lo que a menudo utiliza una silla de ruedas. Más adelante en el juego, desarrolla un exoesqueleto mecánico que le permite caminar erguido.



Imagen 7: Huey. Fuente: [https://metalgear.fandom.com/wiki/Huey\\_Emmerich](https://metalgear.fandom.com/wiki/Huey_Emmerich)

- **River Wyles de To the Moon** – River es la esposa de Jonny Wyles, cuyo último deseo es ir a la luna. Mientras aprende más sobre el pasado de Johnny, el jugador se encuentra con River, quien se sugiere que "tiene una condición". Aunque el juego no nombra directamente el síndrome de Asperger, el jugador recibe muchas pistas que apuntan a ello.

## REFERENCIAS



Brody, C. (2020, January 20). *The Need For More Disabilities In the Games We Play*. The Ablegamers Charity. <https://ablegamers.org/the-need-for-more-disabilities-in-the-games-we-play/>

Currys PC World (2019) Diversity in Gaming. Mental Health & Disabilities. <https://techtalk.currys.co.uk/tv-gaming/gaming/diversity-in-gaming/>

Dix., M. (2016, October 29th) *Why Perception's Representation of Disability in Video Games is Important*. Cultured Vultures. <https://culturedvultures.com/perception-disability-in-video-games/>

Gibbons, S. (2015). Disability, neurological diversity, and inclusive play: An examination of the social and political aspects of the relationship between disability and games. *Loading...*, 9(14).

Parlock, J. (2020, January 8) *Video games and disability: Looking back at a challenging decade*. Polygon <https://www.polygon.com/2020/1/8/21056713/disabilities-video-game-characters-inclusion-accessibility-decade-in-review>

Shell, J. (2021). What Do We See: An Investigation Into the Representation of Disability in Video Games. *arXiv preprint arXiv:2103.17100*.

Sherer, T. (2020, August 3) *Video Game Representation*. New Mobility. <https://newmobility.com/video-game-representation/>

Toh, W., & Lim, F. V. (2021). Using video games for learning: Developing a metalanguage for digital play. *Games and Culture*, 16(5), 583-610.

El proyecto #Gaming4skills ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Su contenido y material reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.

Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>