

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**Roles de género en los videojuegos: una alternativa
basada en personalidades
Propuesta Tecnológica**

María Fernanda Ramírez Cifuentes

Interactividad & Multimedia

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Interactividad y Multimedia

Quito, 10 de mayo de 2019

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES
CONTEMPORÁNEAS

HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN

**Roles de género en los videojuegos: una alternativa basada en
personalidades**

María Fernanda Ramírez Cifuentes

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Mark Bueno, M.I.S, Director de
Tesis

Firma del profesor

Quito, 10 de mayo de 2019

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombres y apellidos: María Fernanda Ramírez Cifuentes

Código: 00132638

Cédula de Identidad: 1726465394

Lugar y fecha: Quito, 10 de mayo de 2019

RESUMEN

Si bien las discusiones de género han causado gran preocupación entre los académicos durante los últimos años, los estereotipos y roles de género en los videojuegos siguen siendo un área poco estudiada. Esto ha permitido que durante décadas se sigan perpetuando los mismos modelos de creación de personajes contruidos alrededor de estereotipos. Erin es un videojuego que busca romper con estos modelos a través de la experimentación y el uso de personalidades. Para esto se utiliza como recurso la toma de decisiones y el indicador Myers-Briggs el cual nos asigna 1 de 16 personalidades distintas.

Palabras clave: Género, Estereotipos, Myers, Briggs, Personalidades, Plataformas.

ABSTRACT

While gender has caused concern among scholars, gender stereotypes and gender roles in video games are still an area that has not been studied. This has allowed the same models of creation of characters built around stereotypes to be perpetuated. Erin is a video game that seeks to break these models through experimentation and the use of personalities. For this purpose, we use decision making and the Myers-Briggs indicator, which yields 1 out of 16 different personalities as a resource.

Keywords: Gender, Stereotypes, Myers, Briggs, Personalities, Platforms.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	9
Desarrollo del Tema	11
Juegos de tipo plataformas	11
Representación del género en los videojuegos.....	12
Esteriotipo y popularidad, ¿de la mano?.....	13
Creación de personajes en los videojuegos	16
¿Qué es Erin? – Conceptualización	18
Indicador Myers-Briggs.....	18
Pruebas de usuario.....	25
Plan de negocios	26
Clientes potenciales	26
Ventaja competitiva	27
Estado del producto.....	28
Desarrollo tecnológico.....	28
Financiamiento.....	29
Comunicación.....	30
Conclusiones.....	32
Referencias bibliográficas	33
Anexo A: Tablas de inversión, financiamiento y ganancia.....	34

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Inversión.....	34
Tabla 2. Financiamiento.....	34
Tabla 3. Ganancia.....	34

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Donkey Kong (1981) – videojuego de plataforma de una sola pantalla.....	11
Figura 2. Super Mario Bros (1985) – videojuego de plataforma con pantalla de desplazamiento.....	12
Figura 3. Tracer – Personaje del videojuego Overwatch.	15
Figura 4. Lara Croft – Personaje del videojuego Tomb Rider.	15
Figura 5. The Sims – Personalización del personaje en un juego de simulación.	17
Figura 6. Fallout – Personalización del personaje en un juego de rol.....	17
Figura 7. Indicador Myers-Briggs	19
Figura 8. Personaje: Erin	21
Figura 9. Decisión 1.....	22
Figura 10. Decisión 2.....	22
Figura 11. Decisión 3.....	23
Figura 12. Decisión 4.....	23
Figura 13. 16 personalidades posibles de acuerdo con el indicador Myers-Briggs. Recuperado de https://www.16personalities.com/personality-types	25
Figura 14. Portada Erin.	31

INTRODUCCIÓN

Asumir una visión de género dentro de la industria de los videojuegos implica mantener una postura de vigilancia que permita identificar y hacer visibles las prácticas que han servido para perpetuar de manera prolongada los estereotipos y roles de género de hombres y mujeres dentro y fuera de la industria de los videojuegos.

Esto apunta a reconocer que socialmente existen comportamientos, funciones y oportunidades específicas para cada género. Así, al ser hoy en día los videojuegos una sección tan importante en el mercado del entretenimiento y los medios digitales, la iniciativa por indagar y profundizar acerca de las características particulares de este tema, es decir, el cómo estos comportamientos y representaciones históricamente construidas y socialmente aceptadas se immortalizan en estos espacios lúdicos virtuales, se ha vuelto una realidad.

Uno de los puntos más importantes respecto a estas interrogantes es cómo se representa física y psicológicamente al género dentro de los videojuegos. De ese modo, al realizar un análisis a profundidad, se tiene como resultado que existe un patrón respecto a cómo la industria de los videojuegos ha decidido manejar la feminidad y la masculinidad a lo largo de la historia. Así, los puntos más importantes para el género femenino son: la poca representación, los papeles secundarios, la debilidad física, el sentimentalismo y la sobre explotación de la sexualidad, en tanto que para el género masculino son: la fortaleza física y mental, la resolución de problemas y la supresión de emociones.

Estos puntos han servido para separar por género, las dinámicas y mecánicas de los videojuegos, entendidas como las reglas del juego y las condiciones que genera el jugador con las mecánicas dadas, respectivamente. Como resultado, se tiene una larga lista de juegos altamente comerciales que refuerzan los estereotipos y los roles de género a través de historias que reflejan las construcciones sociales más aceptadas culturalmente. No obstante, con más frecuencia, durante los últimos años, los juegos independientes han buscado contradecir la norma logrando producir en la actualidad juegos con historias más equilibradas.

Erin es una propuesta tecnológica que tiene como objetivo romper con las narrativas construidas alrededor de estereotipos de género e hipersexualización de los personajes en los videojuegos, a través de la implementación de un personaje cuya personalidad se construye mediante la toma de decisiones y no del género. Para el juego se toma en cuenta el Indicador Myers-Briggs cuya esencia es que muchas variaciones aparentemente aleatorias en el comportamiento son en realidad bastante ordenadas y consistentes debido a diferencias básicas en las formas en que los individuos prefieren usar su percepción y juicio. La relación entre las decisiones y los indicadores arrojarán al final del demo la personalidad del jugador.

Erin es un videojuego que ha pasado por un proceso de conceptualización y estudio en varios campos con el fin de sugerir una alternativa diferente a la creación de personajes en tiempo real de una manera divertida.

Así, durante el siguiente trabajo de titulación se explicarán varios conceptos y técnicas que fueron útiles para la creación del demo final que abarca los puntos tratados anteriormente.

DESARROLLO DEL TEMA

Juegos de tipo plataformas

Los juegos de plataformas son juegos que giran alrededor de un personaje controlado por el jugador. Sus habilidades consisten en caminar, correr o saltar a través de plataformas para derrotar enemigos o coleccionar objetos. A menudo, se ha clasificado a este tipo de juegos como un subgénero de los juegos de acción, al mismo tiempo que se lo ha considerado uno de los primeros géneros dentro de la industria de los videojuegos. (Minkinen, 2016)

Puede dividirse en dos tipos: plataformas de una sola pantalla, que muestran todo el nivel como una pantalla única estática, como se puede ver en la figura 1, y, plataformas con pantallas de desplazamiento, que cambian cuando el jugador se dirige al final de la escena como se muestra en la figura 2.



Figura 1. Donkey Kong (1981) – videojuego de plataforma de una sola pantalla.



Figura 2. Super Mario Bros (1985) – videojuego de plataforma con pantalla de desplazamiento.

El éxito de este tipo de videojuegos ha mutado con el paso del tiempo y desde su origen en 1980 ha servido no solo para crear mundos nuevos y llevarlos a la gran pantalla, sino también, para representar historias ya antes contadas a través de películas, como es el caso de juegos como Alladin o Prince of Persia.

Aunque a inicios del siglo XXI sufrieron un declive dentro de lo que respecta a su popularidad, los juegos de plataformas se han mantenido como un exponente clásico dentro de la industria de los videojuegos.

Representación del género en los videojuegos

A lo largo de la historia, los personajes de los videojuegos se han construido a través de estereotipos que reflejan los roles de género en la sociedad. Así, se tiene como consecuencia un desbalance dentro de la representación y las facultades de los personajes en los videojuegos más populares. Esto como resultado, en parte, a la inequidad de género en la industria de los videojuegos. No es de extrañarse entonces,

que por décadas se haya determinado que los videojuegos deben tener como objetivo una audiencia masculina, y que, como tal, sus intereses deben ser favorecidos. De ahí que se tenga una extensa lista de videojuegos que usan como recurso la hipersexualización de los personajes, y que, además, perpetúan los estereotipos y roles de género para su propio beneficio.

Entonces, si se hace un análisis a la representación del género en cuanto a protagonismo en los videojuegos, se tiene datos que dan cuenta de la falta de proporción que existe dentro de la industria. En un estudio reciente en el que se analizó los 118 juegos más destacados del 2018 en la Electronic Entertainment Expo, se obtuvo como resultado que los personajes principales de los videojuegos son en un 24% hombres, en un 8% mujeres, en un 5% ambiguos, en un 50% múltiples y en un 13% indefinidos. Esto quiere decir que aproximadamente 29 juegos de los 118 fueron centrados únicamente en un personaje jugable masculino y solamente 9 en un personaje jugable femenino. (Petit & Sarkeesian , 2018)

Como se puede ver, existe todavía hoy en día una brecha respecto a la representación del género en los videojuegos. No obstante, y con más frecuencia, se está dando paso a la representación múltiple e indefinida a fin de que los juegos puedan ser vividos desde distintas perspectivas de acuerdo con los protagonistas escogidos.

Estereotipo y popularidad, ¿de la mano?

Dentro del análisis respecto a la representación del género en los videojuegos se ha llegado a determinar los juegos cuyas narrativas recaen en patrones estereotipados. Así se tiene como casos claves Overwatch, Tomb Rider y Grand Theft Auto, juegos que debido al debate cultural y polémica que han generado sirven de apoyo para tratar temas de género ya que traen consigo características como el empoderamiento, la cosificación y la subordinación de la mujer.

Grand Theft Auto, por ejemplo, es un videojuego que responde de manera significativa a la imitación constante de los patrones aceptados por la sociedad desde una perspectiva paternalista en la que la mujer ocupa un papel secundario, es objetivizada e hipersexualizada. Es este patrón justamente el que ha llevado a este juego a convertirse en uno de los más populares dentro de la industria durante los últimos años.

En tanto que Overwatch y Tomb Rider, por otro lado, son videojuegos con una fuerte carga de empoderamiento femenino, pero que, al mismo tiempo, han usado la hipersexualización del género como una oportunidad para aumentar sus ventas y popularidad tal es el caso de los personajes Tracer y Lara Croft de las figuras 3 y 4 respectivamente.



Figura 3. Tracer – Personaje del videojuego Overwatch.



Figura 4. Lara Croft – Personaje del videojuego Tomb Rider.

De este modo se puede ver que la lógica de la ganancia, beneficio y producción de los videojuegos se ve regida a estándares establecidos en la industria, donde la producción se realiza en serie, no siendo el contenido lo más importante, sino más bien la capacidad comercial del producto, satisfaciendo los requerimientos de los usuarios quienes, acostumbrados a contenidos violentos y claros ejemplos de estereotipación, buscan mejoras en la calidad visual del producto, sin tener una postura crítica de su fondo.

Indudablemente prima en la industria comercial el interés económico, razón por la cual se busca producir lo que les gusta más a los usuarios y lo que resulta más cercano a ellos. De ahí que no sea sorpresa que hoy en día estas experiencias presenten narrativas cargadas de estereotipos, discriminación y violencia.

Como consecuencia, las grandes empresas de desarrollo de videojuegos se preocupan muy poco por intentar darle un giro a esta realidad, y mantienen su enfoque en realizar productos que garantizan un éxito económico.

Cabe recalcar que este análisis se basa específicamente en juegos triple A, es decir, juegos cuya calidad y popularidad depende en gran medida de presupuestos elevados y riesgos económicos altos y que son además impulsados por compañías de renombre. En tanto que los juegos independientes, es decir, los juegos realizados por pequeños desarrolladores, por otro lado, tienden a enfocarse más en el contenido y mensaje de los videojuegos.

Creación de personajes en los videojuegos

La representación contextual de un personaje en un videojuego depende en gran medida del género al que pertenece. Así como se ha determinado características estilísticas que enmarcan a cada proyecto, también se ha resuelto que existe una estrecha relación con la narrativa en la que se desenvuelven. De modo que, existen videojuegos de supervivencia, aventura, fantasía y acción, por nombrar algunos, en los que los personajes principales ya vienen predefinidos. En ese sentido, la

representación emocional y estética de la gran mayoría de personajes, es un tema que, en muchas ocasiones, no se toma en cuenta.

No obstante, durante los últimos años, se ha dado paso a la creación de videojuegos en los que se permite la personalización de personajes, pero, para cumplir con la narrativa en que se desenvuelven, la modificación se hace antes de iniciar el videojuego y solo en lo que se refiere a las características físicas. Ejemplos de videojuegos en los que un personaje puede ser personalizado son The Sims y Fallout, juegos de simulación y de rol, respectivamente.



Figura 5. The Sims – Personalización del personaje en un juego de simulación.



Figura 6. Fallout – Personalización del personaje en un juego de rol.

¿Qué es Erin? – Conceptualización

Tomando en cuenta los conceptos tratados anteriormente, Erin es un videojuego de plataformas que tiene como objetivo romper con las narrativas construidas alrededor de estereotipos de género, a través de la implementación de un personaje que se construye en tiempo real mediante la toma de decisiones que arrojan una personalidad independientemente de su género. Para el juego se toma en cuenta el Indicador Myers-Briggs.

Indicador Myers-Briggs

El indicador Myers-Briggs, propone un método de autoevaluación basado en la identificación de las preferencias de una persona. Desarrollado por Katherine Briggs e Isabel Myers, tiene su base en las teorías del pensador y psicólogo suizo C.G. Jung quien observó y analizó la forma en que las personas asimilan, procesan y organizan la información. Su teoría de la personalidad sostiene que “lo que parece ser un comportamiento aleatorio es en realidad el resultado de las diferencias en la forma en que las personas prefieren usar sus capacidades mentales.” (Jung, 1921).

Con este pensamiento como base, Katherine Briggs e Isabel Myers desarrollaron un indicador que combina 8 modelos de conducta, -extroversión e introversión, sensación e intuición, pensamiento y sentimiento, y juicio y percepción-, que dan lugar a 16 tipos de personalidades diferentes que definen cómo una persona orienta su energía, cómo percibe la realidad, cuáles son sus criterios para tomar decisiones y cuál es su estilo de vida. (Gioya & Vicente, 2005)

Cada modelo de conducta es representado por una letra que en conjunto da como resultado 16 personalidades que pueden ser encapsuladas en 4 grupos:

Analistas: INTJ, INTP, ENTJ, ENTP.

Diplomáticos: INFJ, INFP, ENFJ, ENFP.

Centinelas: ISTJ, ISFJ, ESTJ, ESFJ.

Exploradores: ISTP, ISFP, ESTP, ESFP.

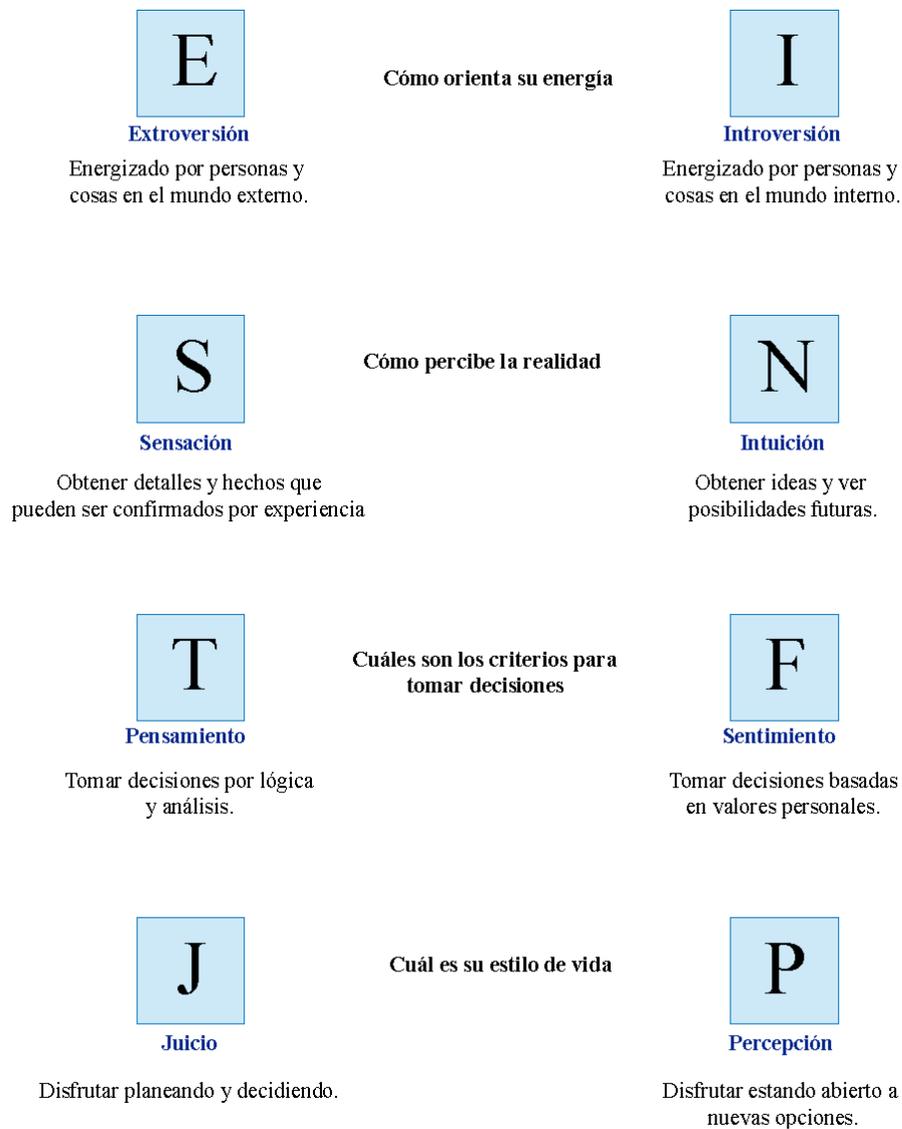


Figura 7. Indicador Myers-Briggs

Ahora, tomando en cuenta que los personajes son la columna vertebral de cualquier buena historia, el propósito de esta experimentación es crear afinidad entre el jugador y su personaje a través de la construcción en tiempo real de su personalidad tomando como recursos la toma de decisiones y el indicador Myers-Briggs durante el primer capítulo, ésto con el interés de evitar caer en estereotipos o roles de género y de invitar al usuario a estar consciente de su personalidad a partir de sus decisiones.

Para analizar cómo estas decisiones se relacionan con el indicador Myers-Briggs es importante tomar en cuenta la historia en la que se desenvuelve el personaje y conocer su objetivo:

La tierra colapsa por un virus y como medida se opta por enviar a la gente resistente a Marte. El creador de este virus (Martin), una persona muy rica, poderosa y mala, escapa antes de que se conozca quién es el culpable, cambia su identidad y se posiciona en Marte como el líder supremo de la sociedad. Su primera decisión es que solo un porcentaje de gente, la gente más pura, rica y con mejores cualidades, puede vivir en las alturas, el resto tiene como destino final las cavernas.

Erin, el personaje principal de la historia, descubre, a través de unos papeles de sus padres, -científicos que trabajaban en la empresa del creador del virus-, ya muertos, quién fue en realidad el culpable de la catástrofe y qué se realizó para encubrir su identidad.

Como sus padres sabían todo, Martin vetó a su familia de toda posibilidad de ir a Marte, por lo que Erin decide embarcarse en una de las naves que van al espacio a través de la puerta de equipaje.

Como no tiene identidad, Erin decide ir directamente a la parte de las cavernas para desde ahí ascender a la cima y enfrentar a Martin.

De este modo, se plantea un videojuego de plataformas cuyo personaje principal cumple una serie de retos que responden a una narrativa que no depende de su género, utilizando recursos visuales que no permiten la intensificación de estos estereotipos. Así, se tiene a Erin, un personaje neutral apoyado en las cualidades visuales de los pixeles, como se puede ver en la figura 8.



Figura 8. Personaje: Erin

El personaje tiene que pasar por una serie de plataformas y mini retos que dependen de sus decisiones, cada una de estas decisiones es guardada para determinar la personalidad de cada jugador al final del capítulo.

Como consecuencia se tiene dentro del videojuego las siguientes decisiones que se pueden relacionar con el indicador Myers-Briggs:

Primera Decisión:

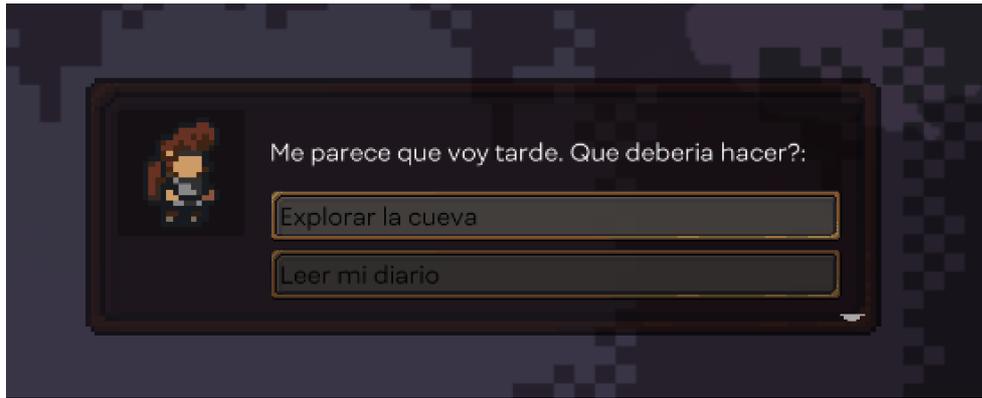


Figura 9. Decisión 1.

En este caso se analiza cómo percibe la realidad el jugador, es decir si se orienta más por la intuición, -si decide “explorar la cueva”-, o por la sensación, -si decide “leer el diario”-.

Segunda Decisión:

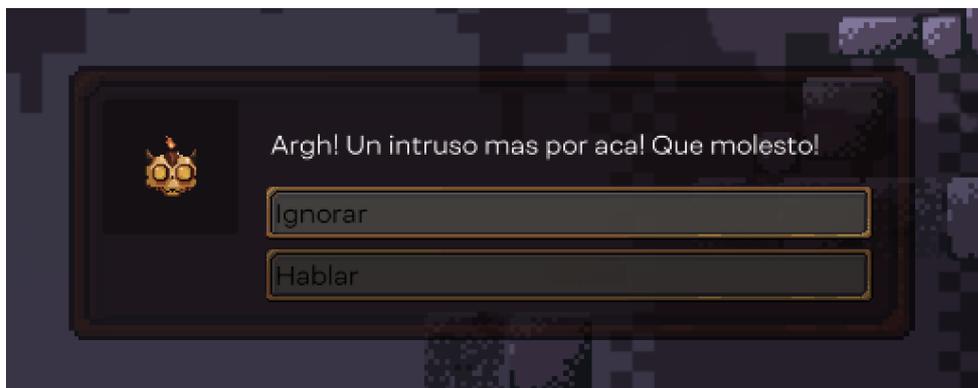


Figura 10. Decisión 2.

En este caso se analiza cómo orienta su energía el jugador, es decir si obtiene su energía del mundo exterior (extrovertido), -si decide “hablar”-, o si obtiene su energía del mundo interior (introvertido), -si decide “ignorar”-.

Tercera Decisión:

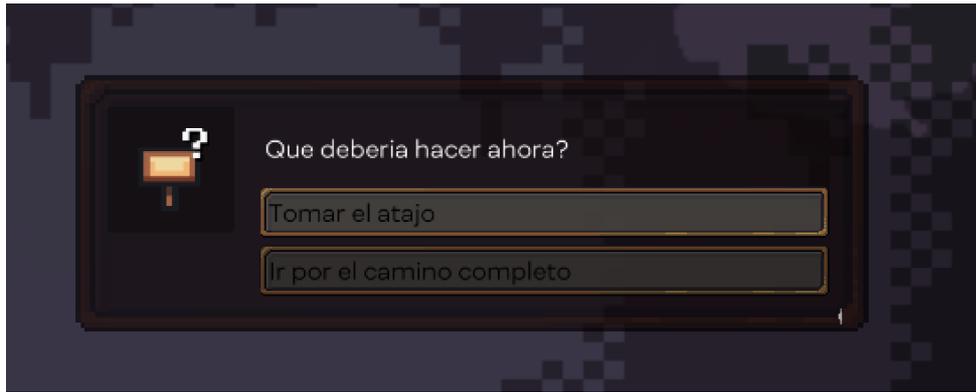


Figura 11. Decisión 3.

En este caso se analiza cuál es el estilo de vida del jugador, es decir si disfruta las cosas correctas (juicio), -si decide “ir el por el camino completo”-, o si disfruta estar abierto a posibilidades nuevas (percepción) -si decide “tomar el atajo”-.

Cuarta Decisión:

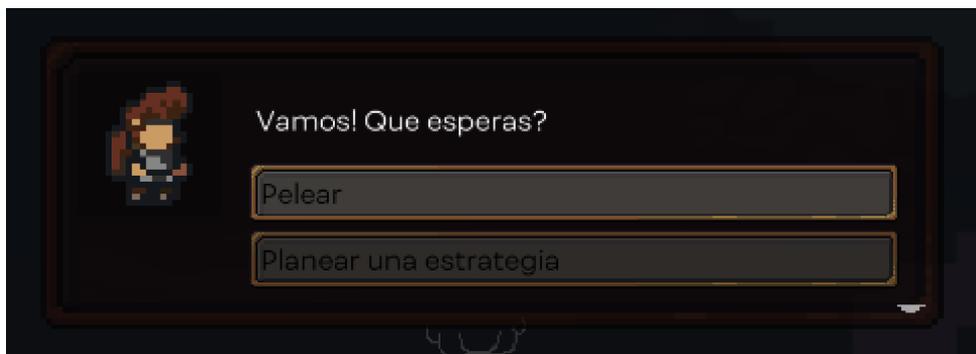


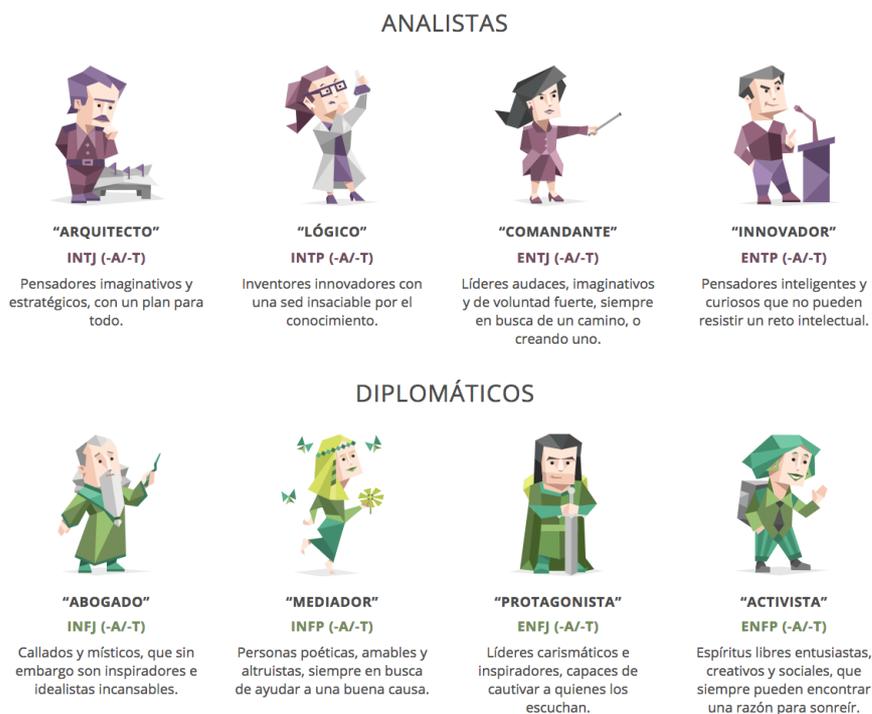
Figura 12. Decisión 4.

En este caso se analiza cuáles son los criterios para tomar decisiones del jugador, es decir si toma decisiones por lógica y análisis (pensamiento), -si decide “planear una estrategia”-, o si toma decisiones basadas en valores personales (sentimiento) -si decide “pelear”-.

Como se puede ver, se intentó plantear opciones simples y habituales que pueden relacionarse con el indicador Myers-Briggs con el fin de no convertir al

videojuego en un cuestionario. Más allá de analizar a una persona, el interés es demostrar que existen alternativas a la creación de personajes en los videojuegos, en este caso, la alternativa está basada en la personalidad del jugador y es indiferente al género de éste.

A gran escala, se espera que el videojuego actúe de acuerdo con las personalidades de cada jugador, de modo que cada nivel se ajuste a los gustos y preferencias de cada uno. Con esto se busca crear un videojuego único para cada una de las 16 personalidades que se muestran en la figura 13.



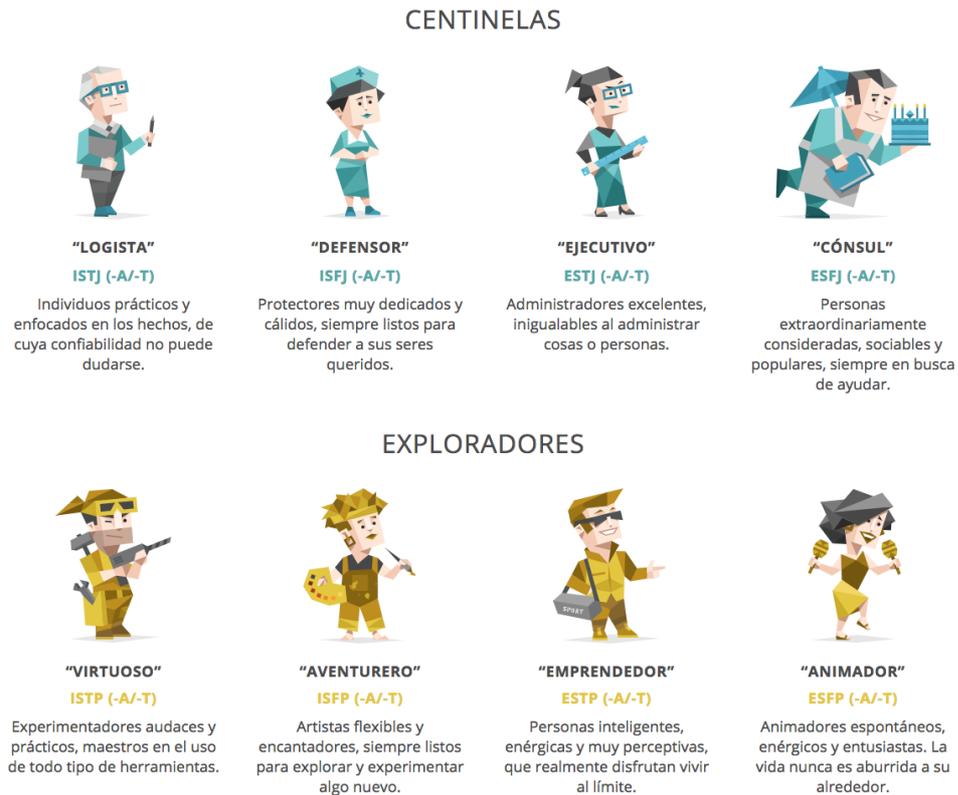


Figura 13. 16 personalidades posibles de acuerdo con el indicador Myers-Briggs. Recuperado de <https://www.16personalities.com/personality-types>

Pruebas de usuario

Las pruebas de usuario se dividieron en dos partes, una previa al desarrollo del videojuego en la que los recursos utilizados fueron prototipos de muy bajo nivel en papel en los que se definió las mecánicas y dinámicas del videojuego y otra con el videojuego ya desarrollado solo para comprobar la fluidez de las mecánicas. Para ambas pruebas se tomó como usuarios a jóvenes y adultos de 16 a 25 años.

En la primera fase, el objetivo fue determinar cuán ligadas estaban las decisiones planteadas al indicador Myers-Briggs hasta comprobar que exista un entendimiento por parte de los jugadores respecto a cuál es el propósito del

videojuego. Durante esta etapa, y con la retroalimentación de los jugadores, se decidió crear distintos niveles con mini retos para no crear un simple cuestionario de personalidades y hacerlo más interactivo. Con esto, lo que se consiguió fue no darle tanto énfasis al cuestionario como tal, sino acentuar el interés por plantear una nueva alternativa a la creación de personajes.

En tanto que, durante la segunda fase, y con el desarrollo del videojuego en marcha, se optó por evaluar la narrativa, estética, niveles y mecánicas del videojuego. De modo que, en lo que se refiere a las dinámicas y narrativa, la retroalimentación por parte de los usuarios fue positiva, sobre todo porque existe una continuidad entre la narrativa y los niveles del videojuego. No obstante, en lo que se refiere a la estética y mecánicas del videojuego se tuvo que realizar cambios constantes. De ahí que se decidió incrementar la dificultad de los niveles progresivamente, cambiar el brillo de las cuevas para hacerlo más visible y cambiar la intensidad del salto para hacerlo lo más prolijo posible.

Plan de negocios

Clientes potenciales

Tomando en cuenta la guía de clasificación de la Junta de Clasificación de Software de Entretenimiento (ESRB), la categoría de clasificación esperada es TODOS +10 ya que se trata de un videojuego que cuenta con un contenido mínimamente violento y trata temas mínimamente provocativos. Con esto en mente, los clientes potenciales son personas de 10 años de edad en adelante dispuestas y

en capacidad de adquirir el videojuego completo previo pago a través de las plataformas de videojuegos independientes. En primera instancia la plataforma que se espera utilizar es Steam.

Steam es una plataforma de distribución de videojuegos utilizada tanto por grandes compañías como por desarrolladores independientes. Hoy en día, ocupa los primeros lugares en cuanto a la distribución de videojuegos independientes ya que cuenta con aproximadamente 15.000.000 usuarios y distintos casos de éxito en cuanto a la distribución de videojuegos independientes, pero para propósitos de este análisis se toma como referente Celeste, un videojuego independiente de plataformas que ha vendido más de 200.000 copias en Steam desde su lanzamiento en el 2018.

Este videojuego ha sido tomado como referente por su clasificación ESRB y por el parecido en sus cualidades gráficas y mecánicas de juego. Con esto se puede estimar una aprobación semejante por parte de los clientes potenciales.

Ventaja competitiva

Actualmente existe una gran cantidad de videojuegos independientes en la plataforma Steam. El factor que diferencia a Erin es que no se ajusta a los modelos de creación de personajes tradicionales, ya que, a diferencia de la mayoría de videojuegos distribuidos en esta plataforma, las características y cualidades del personaje se construyen en tiempo real a través de la toma de decisiones.

La estrategia es ser un referente en la creación de personajes no estereotipados en los videojuegos. Esto significa una gran oportunidad para cambiar los modelos de creación dentro de la industria, proponiendo alternativas nuevas y diferentes que amplíen la noción de mecánicas y dinámicas exclusivas para un solo género.

Estado del producto

Se ha desarrollado un demo del videojuego en el que se incluye el primer capítulo donde el jugador es capaz de determinar a través de decisiones simples cuál es su personalidad. Está enfocado en ser una herramienta que permita a los jugadores entender cuáles son las mecánicas y dinámicas del videojuego a través de retos simples en mini juegos de plataformas.

Con este demo se prevé que el jugador tenga una noción de cómo funcionará el juego por completo, además se espera generar expectativa respecto a cómo su personalidad afectará el resto del videojuego.

Desarrollo tecnológico

Para desarrollar el proyecto se ha utilizado el motor de videojuegos multiplataforma Unity, para la codificación y puesta en escena, Piskel, para la creación de los sprites del entorno y personajes, e Ilustrador, para la creación de las demás ilustraciones.

Financiamiento

El cálculo está realizado con una proyección de ventas del videojuego en su totalidad durante el primer año de lanzamiento. No obstante, para llegar a ello la idea es partir de una campaña colaborativa a través de Kickstarter para generar los recursos necesarios para desarrollar el juego en su totalidad.

Kickstarter es una plataforma colaborativa que permite llevar ideas a la realidad. Cada proyecto fija una meta y plazo para el financiamiento, si a la gente le gusta la idea puede hacer una donación para que se haga realidad. Funciona bajo la modalidad de “todo o nada”, de modo que si el financiamiento no logra su objetivo en el plazo determinado no se realiza ningún cargo, pero en el caso de que, si lo logre, Kickstarter reduce una comisión del 5% de los fondos.

El desarrollo del demo del videojuego tiene un costo aproximado de \$12.000. Cada nivel adicional tiene un costo aproximado de \$5.000, tomando en cuenta la implementación de 10 niveles adicionales, se plantea obtener una inversión de \$50.000, los cuales serían obtenidos a través de Kickstarter.

Esta proyección está basada en el caso de éxito de un juego de plataformas que recaudó sus fondos en Kickstarter. Se trata de Shovel Knight, un juego patrocinado por 14.749 personas que superó las expectativas de sus creadores, ya que para su realización se planteó como meta recaudar \$75.000 y consiguió \$311,502.

Luego, tomando en cuenta videojuegos similares ofertados en Steam, se estima que el precio de venta al público sea de \$9.99. Considerando el flujo de usuarios de la plataforma, se espera, durante el primer año, vender 5.000 copias. No obstante, como el videojuego tiene una proyección de vida de 5 años, se puede llegar a superar los 20.000 usuarios, esto considerando la variación habitual en la cantidad de usuarios de un videojuego independiente, donde las ventas presentan un pico durante los primeros años, y luego, por temas de popularidad, descienden.

En el anexo A se especifican los costos y ganancias esperados del proyecto.

Comunicación

Para la comercialización del videojuego se plantea utilizar un reel del demo y la siguiente carátula en las plataformas de Steam y Kickstarter. Además, se utilizarán las redes sociales como canales para promocionar el producto.



Figura 14. Portada Erin.

CONCLUSIONES

La creación del videojuego responde a la viabilidad de diseñar juegos independientes que no se ajustan a los estándares de la industria que basan su contenido en estereotipos.

La narrativa y estética neutral del demo permite al jugador crear su personalidad en tiempo real sin importar su género.

El financiamiento del videojuego es factible considerando la puesta en marcha a través de las plataformas KickStarter y Steam.

El demo permite medir en términos generales la personalidad del usuario a través de las decisiones simples diseñadas con base en los 4 ejes del indicador Myers-Briggs.

El demo genera expectativa respecto a cómo la personalidad del jugador afectará el resto del videojuego.

Como producto, Erin, al ser un demo experimental no constituye un test de personalidad, y no tiene como objetivo ser utilizado como un recurso psicológico, sino que, por el contrario, simplemente plantea una opción diferente a la creación de personajes en los videojuegos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 16 Personalities*. (n.d.). Retrieved from Tipos de personalidad:
<https://www.16personalities.com/es/descripcion-de-los-tipos>
- Adorno, T., & Horkheimer, M. (2003). *Dialéctica de la ilustración*. In *Industria Cultural*. Madrid: Trotta.
- Entertainment Software Rating Board*. (n.d.). Retrieved from ESRB Ratings:
<http://www.esrb.org/ratings/>
- Gioya, P., & Vicente, R. (2005, Abril). *Myers Briggs Type Indicator. ¿Qué interés tiene conocerse a si mismo?* Retrieved from
<http://pdfs.wke.es/2/4/9/9/pd0000012499.pdf>
- Kickstarter*. (n.d.). Retrieved from Shovel Knight :
<https://www.kickstarter.com/projects/yachtclubgames/shovel-knight>
- Kickstarter*. (n.d.). Retrieved from About:
<https://www.kickstarter.com/about?ref=global-footer>
- Minkkinen, T. (2016). Retrieved from Basic of platform games:
<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/119612/Thesis%20-%20Toni%20Minkkinen.pdf?sequence=1>
- Petit, C., & Sarkeesian, A. (2018, June 14). *Feminist Frequency*. Retrieved from Gender Breakdown of Games Featured at E3 2018:
<https://feministfrequency.com/2018/06/14/gender-breakdown-of-games-featured-at-e3-2018/>
- Steam*. (n.d.). Retrieved from About: <https://store.steampowered.com/about/>
- Steam Database*. (n.d.). Retrieved from Celeste:
<https://steamdb.info/app/504230/graphs/>

ANEXO A: Tablas de inversión, financiamiento y ganancia

DETALLE	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
Licencia Unity Plus	1	\$300	\$300
Desarrollo/Programación Demo	1	\$12.000	\$12.000
Desarrollo/Programación Niveles	10	\$5.000	\$50.000
5% Kickstarter	1	\$2.500	\$2.500
Publicidad Anual	12	\$1.000	\$12.000
			\$76.900

Tabla 1. Inversión.

DETALLE	TOTAL
Recaudación KickStarter	\$50.000

Tabla 2. Financiamiento.

DETALLE	USUARIOS	VALOR UNITARIO	TOTAL
Primer Año	5.000	\$9.99	\$49.950
Segundo Año	4.600	\$9.99	\$45.954
Tercer Año	4.200	\$9.99	\$41.958
Cuarto Año	3.800	\$9.99	\$37.962
Quinto Año	3.000	\$9.99	\$29.970
			\$205.794

Tabla 3. Ganancia.