



¿Cómo la capacidad de personalizar estéticamente un personaje por el jugador, afecta a la conexión emocional del sujeto con el videojuego?

Alumna:

Paula Agustina Díaz

Buenos Aires, 6 de Octubre del 2024

Índice General

1. Índice General.....	2
2. Agradecimientos y dedicatorias.....	3
3. Resumen.....	6
4. Introducción.....	7
5. Objetivos.....	9
6. Marco Teórico.....	9
7. Método.....	24
8. Resultados.....	28
9. Análisis de Resultados.....	52
10. Discusión y Conclusión.....	56
11. Bibliografía.....	60
12. Anexo 1.....	64
13. Anexo 2.....	67
14. Anexo 3.....	70

Agradecimientos y dedicatorias

Quiero agradecer profundamente a todos los que formaron parte de esta Tesis y camino universitario recorrido, para con esta entrega concluir con mis estudios en la Licenciatura en producción de simuladores y videojuegos. Mi carrera no hubiese sido lo mismo sin todas las personas que voy a nombrar debajo. La persona en la que me convertí y que abandona esta universidad, no es la misma que entró por sus puertas en 2021 y eso es gracias a todos los que formaron parte de mi vida durante este tiempo. Fueron 4 años llenos de emociones en los que estuve siempre rodeada de las personas que quiero y me quieren.

Es por esto que agradezco a:

- Lucia mi fiel hermana y compañera de departamento que a pesar de haberla despertado del sueño por mis gritos con los videojuegos siempre me apoyó en esta industria que amo tanto.
- A mi Mamá Carina, que me apoyó al instante cuando le comente que quería pasarme de carrera, a pesar de que los videojuegos eran algo incierto y hasta parecía sin futuro, pero sin dudar me dió la mano y me dijo que sí.
- A mi Papá, que a pesar de que tenemos opiniones opuestas la gran mayoría del tiempo, yo no sería quien soy sin su influencia y no es algo menor.
- A mi hermana Clara, que en ciertas edades pudimos compartir este amor por los videojuegos y que se alegra por cada logro que cometo.
- A mi novio Victorio, que en momentos en los que sentía que no podía más, que me frustraba o incluso necesitaba un compañero para hacer coworking, estuvo presente

acompañándome e impulsándome a que siempre sea la mejor versión de mi misma y que siempre tenga una sonrisa en mi cara.

- A mi profe Sebas, que como yo llamo, Sebastian. Que me eligió para formar parte de su laboratorio de videojuegos experimentales (Live) cuando apenas estaba iniciando, haciéndome ver el potencial que tenía para el desarrollo de videojuegos y quien me permitió descubrir mi pasión que es la Producción. Le agradezco por las horas infinitas de consejos sobre la vida y la industria, es cómo algún día le dije, Mí Mentor.
- A mi profe Cecilia Roma que a pesar de que inicié el taller con pocas ganas, sus clases, su atención y respuesta a todas mis dudas hizo que todo el recorrido de realizar esta tesis sea mucho más ameno.
- A mi mejor amigo Isidro, que fue quien me compartió sin dudar su cuenta de Steam para que pueda tener los videojuegos que requería para el experimento y con quien comparto además de miles de cosas un amor muy grande por los videojuegos.
- A mi amiga Connie a quien bombardee de preguntas para esta tesis y con quien compartí dos hermosos años de carrera. Mi primer amiga dentro de la industria, compañera de aventuras, frustraciones y logros.
- A mi otra amiga, Luana, quien se adentró sin dudar a la carrera gracias a una tarde de café cuando todavía éramos desconocidas. Con quien pude compartir 1 año de carrera, a quien le vendí mi computadora con la que desarrollé mis primeras demos y a mi gran compañera de aventuras, frustraciones y logros.
- A mis abuelos, que a pesar de la distancia y acercándose un momento tan difícil en mi carrera, rezaron por mí, mi salud mental y mi éxito en todos los finales.

- A todos mis compañeros que se bancaron las horas de clases conmigo molestando.

Gracias por las risas, los abrazos y las miles de dudas resueltas en programación. Gracias por que a pesar de ser la única chica del curso, me sentí en un grupo de hermanos.

Por último, me queda estar orgullosa de mi misma y este hermoso camino que recorrí. Si a la Paula de 13 años que pasaba horas eternas jugando videojuegos desde la madrugada hasta la tarde con sus amigos online y rompiendo sillones de tantas horas de estar sentada, le contase que hoy en día trabaja de lo que ama, probablemente no se lo creería. Viendo el camino hacia atrás, no fue para nada fácil, pero me llevo en el corazón cada sonrisa, cada lagrima derramada por la frustración, cada nerviosismo antes de entrar a un final, cada oportunidad para conocer la industria que amo pero mas que nada para conocerme a mi misma.

Simplemente gracias.

Paula.

Resumen

La presente investigación analiza cómo la capacidad de personalizar estéticamente un personaje afecta la conexión emocional del jugador con un videojuego, considerando la influencia del género del juego y la cantidad de herramientas de personalización que refieran a la inclusión y la diversidad. Para ello, se realizó un estudio cualitativo con entrevistas semiestructuradas y observación participante, utilizando tres videojuegos representativos: *Los Sims 4* (simulación de vida), *Elden Ring* (RPG) y *Final Fantasy XIV* (MMORPG).

Los resultados muestran que la personalización estética facilita la identificación emocional del jugador con su personaje, especialmente en videojuegos como *Los Sims 4*, donde las herramientas inclusivas y diversas permiten una autorepresentación del jugador con su personaje más clara y realista. En contraste, en *Elden Ring* el enfoque se centró en atributos funcionales, limitando la conexión emocional, mientras que en *Final Fantasy XIV* la narrativa focalizada en personajes secundarios limitó la inmersión del jugador con su avatar personalizado.

Se concluye que la capacidad de personalización estética en los videojuegos influye directamente en la inmersión y conexión emocional del jugador con el videojuego, pero su impacto varía según el género del mismo y las dinámicas narrativas. Además, se destaca la importancia de herramientas inclusivas para fomentar una representación más amplia y equitativa en los videojuegos. Este estudio ofrece una base para futuras investigaciones sobre personalización, diversidad y diseño de videojuegos.

Introducción

La capacidad de personalizar un avatar es una herramienta poderosa que permite a los jugadores expresar aspectos de su identidad y mejorar su conexión emocional con el mundo virtual.

(Consalvo & Dutton, 2009).

En la actualidad, géneros de videojuegos como las simulaciones de vida, los RPGs (Role-Playing Games) y los MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) exploran y amplían las posibilidades de personalización, lo que ha llevado a nuevas formas de inmersión y compromiso por parte de los jugadores.

Antecedentes como Vasalou et al., (2008) y Granic et al., (2014), sobre la personalización de personajes en los videojuegos, han mostrado que esta práctica no solo mejora la experiencia del jugador, sino que también potencia la inmersión y la conexión emocional con el mundo virtual. La identificación del jugador con el avatar es central para la forma en la que los jugadores experimentan un juego. Impactando el compromiso del jugador con el juego y su disfrute del mismo. (Klimmit et al., 2009). Un estudio realizado por Brockmyer et al. (2009) propuso el desarrollo del *Game Engagement Questionnaire* para medir el nivel de inmersión y compromiso de los jugadores. Aunque no se centra específicamente en la personalización, es un estudio relevante para entender cómo los elementos del juego, incluida la personalización, pueden influir en la inmersión. Esta capacidad permite a los jugadores expresar su identidad y sentir un mayor control sobre su experiencia de juego, lo que se traduce en una conexión emocional más profunda con sus avatares. Estos antecedentes subrayan la importancia de la personalización en los videojuegos, pero también revelan la necesidad de más estudios que aborden aspectos específicos, como la inclusión y la diversidad en la personalización, así como las variaciones en los efectos emocionales de acuerdo con el género del videojuego. Además se sugiere que la

personalización puede ser una herramienta poderosa para la representación de identidades diversas, permitiendo que jugadores de diferentes orígenes y géneros se sientan más representados en los mundos virtuales (Consalvo & Dutton, 2016).

Es por esto que se llega a plantear el problema de cómo es que la personalización de personajes genera una emoción o algún tipo de reacción sentimental por parte del jugador para con el videojuego. Además de también si esta conexión puede ser variante en cuanto a la presentación de distintos géneros de videojuegos, para poder responder finalmente, ¿Cómo influye la capacidad del jugador para personalizar estéticamente un personaje, en la conexión emocional del jugador con el videojuego?

Este interrogante guía el análisis de este fenómeno, enmarcado en cuatro ejes principales: conexión emocional, identificación, diversidad e inclusión, y variaciones según el género de videojuego. A medida que los videojuegos avanzan en la personalización, se abre un debate sobre el sentido de control y pertenencia del jugador, las emociones que se generan al crear un avatar personalizado y cómo estas emociones varían en función de la representación de diferentes identidades.

A su vez, los objetivos específicos incluyen investigar cómo las diversas opciones de personalización afectan emocionalmente al jugador y evaluar cómo estas emociones varían en géneros de videojuegos como las simulaciones de vida, los RPGs y los MMORPGs.

El propósito de este análisis es ofrecer una nueva perspectiva sobre la importancia de la personalización de personajes por el jugador con las opciones de personalización brindadas por el juego y su capacidad para influir en la relación emocional entre este y su avatar. Además de explorar la relevancia de la diversidad y la inclusión dentro de estas opciones.

Es por esto que el presente estudio surge a partir de la pregunta clave: ¿De qué manera la capacidad del jugador para personalizar estéticamente un personaje, influye en la conexión emocional del sujeto con el videojuego?

Objetivos

Objetivo General:

Analizar cómo la personalización de personajes en los videojuegos afectan la inmersión, compromiso emocional con el juego y la identificación del jugador con el mismo.

Objetivos Específicos:

- Analizar la conexión emocional que se genera entre el jugador y el personaje personalizado.
- Analizar si el hecho de que cambie el género del videojuego entre Simulaciones de vida, RPGs y MMORPGs, afecta en la decisión del jugador a la hora de personalizar su protagonista.

Marco Teórico

La personalización de personajes en videojuegos se ha convertido en un componente crucial de la experiencia del jugador. Según Granic, et al., (2014), la personalización de avatares no sólo mejora la inmersión sino que también le permite al jugador establecer una conexión emocional más profunda entre ellos mismos y el juego.

Pero para poder entender de qué estamos hablando es preciso primeramente explicar a que se refiere la personalización en los videojuegos. Esta hace referencia a las opciones que brindan los juegos para que los jugadores puedan modificar diversos aspectos de los personajes, desde su

apariciencia física hasta sus habilidades, lo que permite una experiencia más adaptada a las preferencias del jugador. La personalización incluye elementos como la ropa, los peinados, las características físicas, pero también se extiende a las habilidades, el equipo y las decisiones de juego (Cheng & Jang, 2017; Granic et al., 2014).

También es importante destacar que la personalización en los videojuegos fue evolucionando con el tiempo, pasando de ser una característica limitada en los primeros títulos a un componente integral de muchos juegos modernos. Inicialmente, las opciones de personalización eran muy básicas, permitiendo a los jugadores elegir entre una variedad de personajes con habilidades predefinidas. Sin embargo, a medida que la tecnología avanzó, los desarrolladores comenzaron a ofrecer un mayor grado de libertad. (Cheng & Jang, 2017)

Con juegos como *The Sims* (1999), la personalización se expandió para incluir no solo la apariencia, sino también las características de personalidad y comportamiento de los personajes, lo que permitió a los jugadores una mayor inmersión en el juego. En juegos como *Final Fantasy XIV* (2010), las opciones de personalización no solo afectan al aspecto visual del personaje, sino también a su rol y habilidades dentro del juego. Por otro lado, *Elden Ring* (2022) lleva la personalización un paso más allá al permitir modificar tanto las características físicas como las habilidades y el equipamiento de los personajes, ajustando la jugabilidad según el estilo del jugador (Yee, 2018). En concordancia con Granic et al. (2014) que destacan que la personalización no solo influye en la experiencia de juego, sino que también afecta la conexión emocional entre el jugador y el personaje, promoviendo un sentido de identidad y pertenencia dentro del mundo virtual.

El jugador además puede tener variaciones de sentimientos a la hora de personalizar su personaje según el género del videojuego, que de entre todos los géneros existentes (Arsenault, 2009) se seleccionaron: Simulación de vida, RPG y MMORPG.

La simulación de vida fue seleccionada ya que dentro de su categoría tiene al videojuego “The Sims” que es uno de los videojuegos de amplia capacidad de personalización, que permite a los jugadores crear Sims, los personajes, con características físicas únicas, definir sus personalidades y elegir sus estilos de vida. Esta libertad de creación promueve una conexión emocional con los personajes, lo que es fundamental para comprender cómo la personalización afecta la experiencia del jugador (Gates, 2024)

En cuanto a los RPG fueron seleccionados ya que el videojuego Elden Ring pertenece a este género por su profunda personalización de personajes, que incluye la modificación de habilidades y estilos de combate. Además le brindan la capacidad a los jugadores de elegir en qué orden abordan las misiones que componen la narrativa de tales mundos de juego (Tavinor, 2019).

Por último respecto a los MMORPGs se eligió el videojuego Final Fantasy XIV, donde los jugadores pueden ajustar la apariencia de sus personajes, elegir entre diversas clases y especializaciones. Gracias a que la investigación de Sampedro et. al, 2023, podemos destacar que la personalización a través de la personalización en los MMORPGs mejora la experiencia general de juego de los jugadores, fomentando un sentido más profundo de apego al universo del juego. Los jugadores disfrutan al involucrarse en la personalización, viéndola como una parte integral de su viaje en el juego.

Para analizar las emociones presentes en los resultados, es esencial comprender cómo se clasifican. Paul Ekman, desarrolló una teoría que identifica un conjunto de emociones

universales. Según sus investigaciones, estas emociones son innatas y reconocidas de manera similar en diversas culturas, lo que las convierte en fundamentales para comprender las respuestas humanas (Ekman, 2017).

Ekman identificó las siguientes seis emociones básicas:

1. Alegría, una respuesta positiva asociada al bienestar y la satisfacción.
2. Tristeza, una emoción negativa que suele surgir ante pérdidas o situaciones dolorosas.
3. Miedo, relacionado con la percepción de amenazas o peligros.
4. Asco, una reacción ante algo percibido como desagradable o dañino.
5. Ira, surge frente a situaciones que se perciben como injustas o frustrantes.
6. Sorpresa, una respuesta breve que aparece ante eventos inesperados.

Estas emociones se consideran universales porque se expresan de manera similar en el rostro humano y son reconocibles incluso en culturas aisladas. Además, Ekman señaló que estas emociones pueden combinarse para formar estados emocionales más complejos, enriqueciendo la experiencia emocional humana (Ekman, 2017).

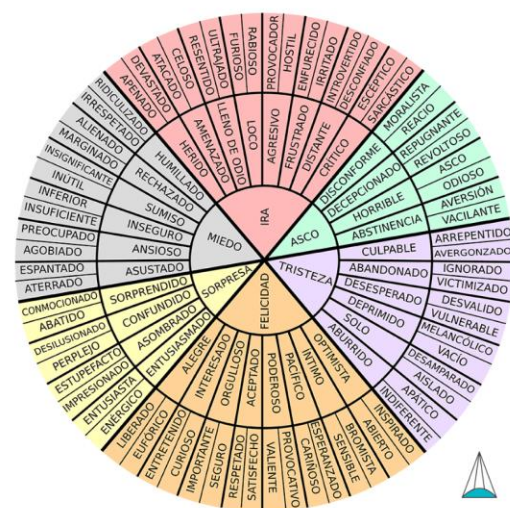
La siguiente representación gráfica de emociones se basa en las teorías de Paul Ekman. Esta rueda de emociones, aunque no es parte de una publicación oficial ni cuenta con un origen académico documentado, fue creada por un usuario anónimo de Internet y se ha difundido ampliamente como una herramienta visual para comprender cómo las emociones se conectan y evolucionan hacia estados más complejos.

Si bien no pertenece a un marco teórico formal, resulta útil para ilustrar y complementar las ideas de Ekman, ya que organiza emociones básicas y derivadas de manera accesible y estructurada.

En este contexto, se emplea aquí con fines ilustrativos para facilitar el entendimiento del impacto emocional en la personalización de personajes y su relación con la experiencia del jugador.

Figura 1

Rueda de las emociones basada en la teoría de Paul Ekman 1990



Nota. Esta representación gráfica fue creada por un usuario anónimo de Internet y está basada en la *Teoría de emociones universales* propuesta por Paul Ekman. Aunque su autoría es desconocida, se utiliza exclusivamente con fines educativos y de análisis en este trabajo.

Otro caso que tomaremos para analizar las emociones presentes en los resultados, serán los estudios de Robert Plutchik. Un psicólogo conocido por sus estudios sobre las emociones humanas y su teoría sobre la Rueda de las emociones. Según Plutchik, las emociones son reacciones naturales que tienen un propósito biológico. Desarrolló un modelo que clasifica las emociones primarias en ocho categorías básicas: miedo, ira, tristeza, alegría, sorpresa, anticipación, confianza y asco. Estas emociones se pueden combinar para formar emociones más complejas. De forma directa podemos relacionar lo dicho anteriormente con el 6-11 framework,

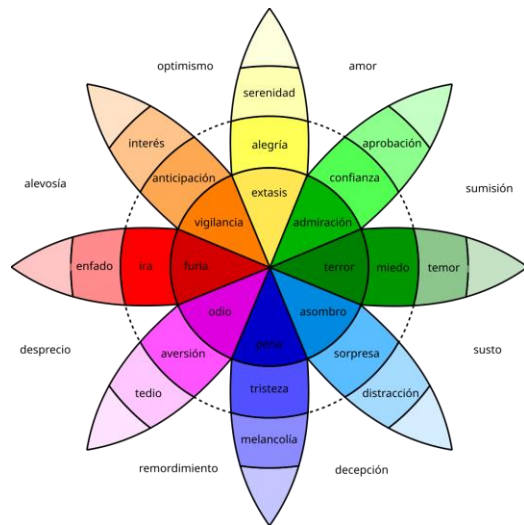
desarrollado por Roberto Dillon en 1990. Que se enfoca en cómo los videojuegos pueden generar experiencias emocionales significativas en los jugadores. Este marco se centra en crear interacciones y mecánicas que desencadenan respuestas emocionales dentro del juego. De forma similar a la teoría de Robert Plutchik sobre las emociones, el 6-11 Framework considera cómo las emociones primarias pueden combinarse y evolucionar en experiencias más complejas, lo que genera un impacto emocional profundo en los jugadores a través de la narrativa, la mecánica y la estética del juego. (Dillon 2015)

Su modelo propone que las emociones pueden variar en intensidad, lo que permite un rango de expresiones emocionales. Además, la rueda de Plutchik visualiza cómo estas emociones se combinan entre sí para generar otros estados emocionales, lo que resulta en una comprensión más dinámica de cómo las emociones humanas se interrelacionan.

Plutchik (2003) también destacó la importancia de las emociones en la adaptación y supervivencia, sugiriendo que estas reacciones evolucionaron para ayudar a los seres humanos a responder de manera efectiva a su entorno.

Figura 2

Rueda de las Emociones de Robert Plutchik 1990



Nota. Adaptado de *The Emotions and Life: Perspectives from the Study of Emotions*, de R. Plutchik, 1990, Nueva York: RBA. Derechos de autor © 1990 por Robert Plutchik.

La evolución tecnológica ha jugado un papel fundamental en el desarrollo de opciones de personalización más complejas. Como menciona Taylor (2006), hacia los años 80 cuando surgieron los primeros videojuegos, las opciones de personalización eran limitadas implicadas a ajustes meramente visuales. Sin embargo, con el avance de los videojuegos, especialmente en géneros como los RPGs, la personalización ha pasado de ser meramente estética a incluir aspectos funcionales que impactan en la jugabilidad. Vasalou, et.al, (2008), destacan que la capacidad de poder personalizar avatares le permite a los jugadores poder expresar su identidad y fortalecer su conexión emocional para con el juego.

Entre las teorías relevantes que sustentan esta investigación se encuentran la teoría de la identidad del jugador y la teoría de la inmersión (Klimmt, et.al, 2009). La primera sugiere que los jugadores se identifican con sus avatares, proyectando características personales y valores en ellos (Vasalou et al., 2008). Según estudios como los de Li, D.D. et al., (2013), la identificación con el avatar puede fortalecer la inmersión en el videojuego, aumentando la implicación

emocional y la sensación de control. Los jugadores tienden a sentirse más conectados con su avatar cuando pueden modificarlo según sus preferencias, lo que potencia la experiencia del juego y la identificación con los logros o fracasos del personaje. Por otro lado, el concepto de flow de Mihaly Csikszentmihalyi, es otra teoría que ayuda a comprender cómo los jugadores se sumergen completamente en los videojuegos. El flow describe un estado mental en el que las personas se sienten completamente absorbidas en una actividad, experimentando una sensación de disfrute y rendimiento óptimo. En los videojuegos, este estado se alcanza cuando los jugadores están completamente enfocados en el juego, disfrutando tanto del desafío como de la recompensa de las acciones realizadas (Csikszentmihalyi, 1990).

Según Burton, A (2024) la personalización en los videojuegos es crucial para fomentar la diversidad e inclusión, permitiendo a los jugadores crear avatares que reflejan identidades de género, etnias y culturas diversas. Además según Shaw (2014) la representación inclusiva en los videojuegos no solo mejora la experiencia del jugador, sino que también aumenta el sentido de pertenencia. Juegos como *The Sims* y *Assassin 's Creed Odyssey* han sido elogiados por sus amplias opciones de personalización, lo que permite una representación más justa y respetuosa de diferentes identidades. Demostrando así cómo la inclusión mejora la satisfacción de audiencias diversas. (Shaw, 2014).

Para comprender más profundamente las características de personalización se comparten las siguientes figuras, que son capturas de pantalla del videojuego *Los Sims 4*.

Figura 3

Captura de pantalla del videojuego Los Sims 4 en la pantalla de Personalización de personaje



Nota. En esta figura podemos apreciar el primer vistazo que tiene el jugador a la hora de comenzar a personalizar su personaje (Sim). Captura de pantalla realizada por el autor.

Figura 4

Análisis de la UI en la pantalla de personalización de personaje en los Sims 4.



Nota. Imagen con múltiples capturas de pantalla sobre las características de personalización de personaje ajenas a lo físico. Captura de pantalla realizada por el autor.

Cómo podemos apreciar en la figura 4, tenemos múltiples capturas de pantalla sobre la personalización de personalidad de nuestro personaje o Sim. En la captura número 1, el jugador puede elegir comenzar el camino de personalización mediante dos formas:

1. Mediante la creación de historia del Sim
2. Por personalización propia del jugador

Para continuar con la figura 4, en la captura número 2 podemos apreciar un botón que tiene escrito “Femenino” con una “X” a su derecha. Dicho botón puede ser eliminado con esta “X”

nombrada, para poder tener acceso a todos los estilos de ropa del videojuego. Y así en caso de que la persona quiera personalizar su personaje sin criterios de género, pueda hacerlo libremente.

En el caso de la captura número 3, es de la que más información posee. Ya que, el jugador con solo un par de clicks, puede elegir el nombre y apellido del Sim, la forma de caminar, múltiples tonos de voz, sexo e incluso la etapa de vida en la que su Sim se encuentra que estas varían entre: Bebé, Infante, Niño, Adolescente, Joven Adulto, Adulto, Anciano.

En la captura número 4, podemos apreciar una característica de personalización muy curiosa y es que el jugador puede decidir la causa de muerte de su Sim. Afectando a la hora de jugar con dicho personaje, la narrativa del juego debido a las posibles interacciones que tenga el personaje que controla el jugador con otros sims u objetos y aumentando su probabilidad de muerte.

En la captura número 5, 6 y 7, se visibiliza los rasgos de personalidad, preferencias y aspiraciones que el jugador puede seleccionar para definir la personalidad del Sim. En base a las selecciones del jugador, el Sim tendrá ciertas interacciones con otros sims, objetos o situaciones de la narrativa que pertenecen únicas a la creación del jugador. Es decir, es una herramienta que varía programáticamente al momento del juego en base a las características de personalidad predefinidas por el jugador.

Figura 5

Análisis de las opciones físicas de personalización de personaje en los Sims 4.



Nota. Imagen con múltiples capturas de pantalla sobre las características de personalización físicas del personaje, de Paula Díaz, 2024, Buenos Aires. Derechos de autor por *Los Sims 4*, Electronic Arts.

Para comenzar con el análisis de la figura 5, es importante destacar que todas las capturas podrían considerarse como formas de alcanzar la diversidad e inclusión mediante la creación de personajes Sims. Ya que Electronic Arts, decidió agregar las características que se aprecian y se encuentran explicadas debajo, para que en caso de que el jugador quisiera verse representado en el Sim que está creando, podría hacerlo libremente independientemente de sus características físicas.

Para comenzar analizando las figuras, se seleccionó la captura de pantalla número 1 y 6. La cual representa todas las posibilidades de tonalidades de piel a la hora de crear un Sim y las posibilidades de agregar detalles en la piel como: Marcas de nacimiento o Vitiligo. En el caso de la tez, el jugador puede seleccionar entre colores: Cálidos, Neutros, Fríos o Varios. Está claro

que a la hora de crear dicha paleta, Electronic Arts se tomó muy en serio el incluir todas las tonalidades de piel posiblemente existentes e incluso algunas fantasiosas para que el jugador pudiera experimentar con ellas.

En la captura de pantalla número 2 y 3, se encuentran opciones de cicatrices. Dentro de ellas, el jugador puede elegir entre las estrías, como se ve en la captura de pantalla 2, que pueden ser colocadas en la zona abdominal, piernas o glúteos. Y cicatrices de embarazo cómo es el caso de la captura de pantalla número 3, en la parte inferior del abdomen o cicatriz de cirugía de pecho a cualquier Sim varón adolescente o de más edad (con cuerpo masculino o femenino).

En cuanto a las capturas 4 y 5, se agregan posibilidades de personalización cómo vello corporal en piernas, brazos, espalda y pechos. Cómo también elementos médicos tales cómo: Audífonos, glucómetros, entre otros.

Figura 6

Análisis de las opciones físicas manuales de personalización de personaje en los Sims 4.



Nota. En la presente figura, se puede apreciar todos los niveles de modificaciones físicas manuales que puede tener un Sim. Captura de pantalla realizada por el autor.

Para culminar con el análisis de todas las opciones de personalización de personaje en los Sims 4, podemos admirar la figura número 6. La cual contiene 5 capturas de pantalla con algunas de las variantes de peso y musculatura que puede tener un Sim. En la captura número 1, se ve un Sim en la menor cantidad de peso y musculatura posible. En la captura número 2, se ve un Sim con la mayor musculatura posible y la menor cantidad de peso. En la captura número 3, se ve un Sim con musculatura y peso medio. En la captura número 4, se ve un sim con la menor cantidad de musculatura posible y la mayor cantidad de peso. Por último, en la captura número 5, se ve un Sim con la mayor musculatura y peso posible. Estas capturas son ejemplos de las posibilidades físicas de los sims. Pero cómo se aprecia en todas ellas, el jugador posee dos barras deslizantes en las que puede modificar tanto la musculatura como el peso a su gusto. Además de esto, el jugador puede modificar cada músculo o sector del cuerpo del Sim de forma individual independientemente de las barras deslizantes. Tanto así, que es posible modificar, todos los músculos faciales, cuello, hombros, brazos, antebrazos, muslos, canillas, pecho, abdomen, cintura, caderas y glúteos.

Contexto actual de la industria de los videojuegos

En cuanto al contexto actual de la industria de los videojuegos, la personalización de personajes se ha vuelto una tendencia prominente en muchos títulos exitosos, desde RPGs hasta juegos multijugador en línea. Según Taylor (2006), la personalización de personajes en videojuegos permite a los jugadores expresar su identidad, lo que refuerza su conexión emocional con el entorno virtual. Con el auge de plataformas como Fortnite y The Sims, donde la personalización es un aspecto clave, es evidente que los jugadores buscan no solo jugar, sino también expresarse

a través de sus avatares. Esta necesidad de personalización refleja un cambio en la forma en que los videojuegos son diseñados y comercializados, haciendo de la personalización un elemento central para atraer y retener a los jugadores.

La personalización en los videojuegos ha tenido un impacto significativo en las decisiones de diseño y monetización de la industria. Las opciones avanzadas de personalización, como la modificación de la apariencia, habilidades y estilos de combate, han aumentado el atractivo y la inmersión del jugador. Esto ha generado nuevas oportunidades de monetización, especialmente a través de microtransacciones basadas en elementos cosméticos, como skins y accesorios. Estos sistemas permiten a los jugadores pagar por personalizaciones sin afectar la jugabilidad, pero también han generado debates sobre sus implicaciones en la experiencia del jugador y la equidad en el juego (Schlittmeier et al., 2022). Juegos como *Infinity Nikki* de PlayStation son un ejemplo de esto.

En conclusión, este trabajo no solo busca llenar un vacío en la literatura sobre la personalización de personajes y la conexión emocional del jugador con el videojuego, sino que también pretende proporcionar una perspectiva valiosa para desarrolladores y diseñadores de videojuegos, enfatizando la importancia de la personalización estética en la conexión emocional del jugador. Se espera que los hallazgos de esta investigación contribuyan al desarrollo de estrategias más efectivas en el diseño de experiencias de juego que fomenten la identificación y la inmersión.

Método

El diseño de esta investigación es de corte cualitativo y de tipo fenomenológico, cuyo objetivo principal es explorar y comprender la influencia de la capacidad de personalización de personajes en los videojuegos sobre la conexión emocional del jugador. Este enfoque es especialmente adecuado porque permite comprender las experiencias subjetivas y las

percepciones de los participantes, captando cómo los jugadores interpretan y dan significado a la personalización de sus avatares. La investigación cualitativa, específicamente desde el enfoque fenomenológico, ya que resulta conveniente para comprender fenómenos desde la perspectiva de quienes los viven y cuando buscamos patrones y diferencias en estas experiencias y su significado. (Sampieri, 2018).

Instrumentos de recolección de datos

Para llevar a cabo la presente investigación se utilizarán dos métodos de recolección de datos. Las entrevistas semiestructuradas y la observación participante.

Las entrevistas semiestructuradas (Ver Anexo 1) permitirán explorar en profundidad las experiencias y percepciones de los jugadores sobre la personalización de personajes. Este instrumento se elige por su flexibilidad, ya que permite formular preguntas abiertas que fomentan respuestas detalladas y reflexivas. A través de las entrevistas, se busca comprender cómo la capacidad de personalizar estéticamente un personaje, influye en la conexión emocional con el videojuego. La interacción directa con los participantes proporcionará un contexto rico para las respuestas, permitiendo también indagar sobre aspectos emocionales que pueden no surgir en métodos más estructurados.

Complementariamente, la observación participante (Ver Anexo 2) se utilizará para captar el comportamiento de los jugadores en un contexto real de juego. Este método permitirá al investigador sumergirse en la experiencia de juego y observar cómo los jugadores interactúan con las opciones de personalización, así como las emociones y reacciones que surgen en tiempo real.

Finalmente, se le pidió a los participantes que confirmaran el consentimiento informado. (Ver Anexo 1)

El experimento consta de cinco fases:

- Fase 1: Fase de inicio, con explicación hacia los jugadores del experimento y grabación de su consentimiento ante cámaras.
- Fase 2: Personalización y juego con su personaje en el videojuego *Los Sims 4*. Con preguntas sobre esta fase.
- Fase 3: Personalización y juego con su personaje en el videojuego *Elden Ring*. Con preguntas sobre esta fase.
- Fase 4: Personalización y juego con su personaje en el videojuego *Final Fantasy XIV*. Con preguntas sobre esta fase.
- Fase 5: Preguntas finales y cierre.

Para comprender mejor el procedimiento será explicado a continuación: Comienza con los participantes jugando tres videojuegos diferentes: *Los Sims 4*, *Elden Ring* y *Final Fantasy XIV*. Durante cada fase, tendrán que personalizar a sus personajes según las opciones ofrecidas por cada juego. Después de cada fase de juego, se realizará una entrevista semiestructurada en la que se profundizará en las respuestas dadas durante el juego, explorando más a fondo aspectos como la inmersión, la identificación emocional y la percepción de los personajes. Además, mientras tanto, se llevará a cabo una observación participante, registrando las reacciones y el comportamiento de los jugadores durante el proceso de personalización y su interacción con los juegos. Todo esto también será grabado por la aplicación OBS para capturar pantalla y con una cámara, la imagen del jugador. (Ver Anexo 3)

En la primera fase, los participantes jugarán *Los Sims 4*, creando su Sim y jugando con el mismo 20 minutos. Esto permite poder comprobar si las acciones que eligen a la hora de jugar con dicho personaje, varían en base a la personalización que este personaje posea. Después responderán a un conjunto de preguntas relacionadas con su experiencia de personalización, enfocándose en aspectos como la estética, las habilidades, la historia de fondo y la conexión emocional con el personaje. A continuación, jugarán *Elden Ring*, personalizando un personaje y jugando 15 minutos con este. Nuevamente responderán a preguntas similares sobre la personalización, la inmersión y la conexión emocional. Finalmente, los participantes jugarán *Final Fantasy XIV*. Crearán un personaje dentro de las opciones del juego y jugarán con su personaje personalizado 15 minutos, para luego responder a un conjunto de preguntas relacionadas con cómo la personalización influye en su percepción del personaje y la historia del juego.

Población y Muestra

Para la presente investigación, se seleccionó una población joven de entre 14 y 24 años, con el objetivo de explorar la influencia de la personalización de personajes en la conexión emocional del jugador con los videojuegos. Esta franja etaria es especialmente relevante, ya que abarca a individuos que están en etapas diversas de desarrollo personal y social, desde aquellos que recién están ingresando en la adolescencia hasta aquellos que se encuentran en el proceso de transición hacia la adultez. Esta diversidad permite obtener una perspectiva amplia sobre cómo diferentes etapas de desarrollo pueden influir en la experiencia de personalización de personajes.

La muestra fue de tres mujeres de 20, 22 y 23 años.

Criterios de Inclusión

- Edad: Participantes de entre 14 y 24 años.

- Nacionalidad: Argentinos.
- Experiencia con Videojuegos: Se aceptarán tanto jugadores ocasionales como aquellos que se identifican como gamers, independientemente de su nivel de experiencia o conocimiento sobre personalización de personajes.

Criterios de Exclusión

- Menores de 14 años: No se aceptarán participantes que no cumplan con el criterio de edad, dado que se busca centrarse en una población joven en etapas de desarrollo específicas.
- Mayores de 24 años: Se excluirán participantes que superen esta edad para mantener el enfoque en la juventud y las dinámicas de identificación emocional propias de esta franja etaria.
- No argentinos: No se incluirán participantes de nacionalidad diferente, ya que el estudio se centrará en la cultura y el contexto de los videojuegos en Argentina.

Resultados

Cómo se nombró en el Método, para realizar la investigación se utilizaron dos métodos de recolección de datos. Las entrevistas semiestructuradas y la observación participante (Ver anexo 1). Para llevar el experimento a cabo, se grabaron las sesiones del videojuego (Ver Anexo 3).

La muestra fue compuesta por tres participantes femeninas seleccionadas de forma aleatoria. Esto permitió asegurarse que los resultados no estuvieran influenciados por criterios de selección específicos, y reflejando de forma más amplia las experiencias de usuarias al jugar los videojuegos elegidos para la investigación.

Comenzando con la evaluación de la investigación, se inicia con la observación participante, presentando en las siguientes tablas, las evaluaciones de todos los puntos enumerados al principio.

Tabla 1

Tiempo dedicado a la personalización del personaje en el videojuego Los Sims 4.

Tiempo en Minutos	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Total	32:17:69	08:14:27	12:52:00

Nota. Esta tabla muestra la cantidad de tiempo en minutos y segundos que se tomó cada sujeto para realizar la personalización de un personaje de tipo Sim, en *Los Sims 4*.

Tabla 2

Tiempo dedicado a la personalización del personaje en el videojuego Elden Ring.

Tiempo en Minutos	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Total	04:37	05:33	15:39

Nota. Esta tabla muestra la cantidad de tiempo en minutos y segundos que se tomó cada sujeto para realizar la personalización de un personaje, en *Elden Ring*.

Tabla 3

Tiempo dedicado a la personalización del personaje en el videojuego Final Fantasy XIV.

Tiempo en Minutos	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Total	08:34	06:11	11:88

Nota. Esta tabla muestra la cantidad de tiempo en minutos y segundos que se tomó cada sujeto para realizar la personalización de un personaje, en *Final Fantasy XIV*.

Tabla 4

Mayoridad de decisiones tomadas en detalles estéticos o funcionales durante la personalización del personaje en el videojuego Los Sims 4.

Mayoridad de decisiones de detalles	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Estéticos o Funcionales	Estéticos	Estéticos	Estéticos

Nota. Esta tabla muestra la decisión mayoritaria en el detalle, ya sea, estético o funcional al realizar la personalización de un personaje de tipo Sim, en *Los Sims 4*.

Tabla 5

Mayoridad de decisiones tomadas en detalles estéticos o funcionales durante la personalización del personaje en el videojuego Elden Ring.

Mayoridad de decisiones de detalles	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Estéticos o Funcionales	Funcionales	Funcionales	Estéticos

Nota. Esta tabla muestra la decisión mayoritaria en el detalle, ya sea estético o funcional al realizar la personalización de un personaje *Elden Ring*.

Tabla 6

Mayoridad de decisiones tomadas en detalles estéticos o funcionales durante la personalización del personaje en el videojuego Final Fantasy XIV.

Mayoridad de decisiones de detalles	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Estéticos o Funcionales	Estéticos	Estéticos	Estéticos

Nota. Esta tabla muestra la decisión mayoritaria en el detalle, ya sea estético o funcional al realizar la personalización de un personaje *Final Fantasy XIV*.

Tabla 7

Anotaciones de reacciones emocionales o comentarios espontáneos de los sujetos, percibidos por la investigadora, durante la personalización del personaje en los videojuegos Los Sims 4, Elden Ring y Final Fantasy XIV.

	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Reacciones emocionales	● Risa cuando se creó un Sim nada que ver a él después. ● Pestaña cansado por tanta narrativa. ● Mano en la pera y cara de cansancio indicando aburrimiento. ● Movimiento de cabeza de lado a lado cuando algo no le agrada. ● A pesar de que el sim está inspirado en el mismo, se refiere a su sim como un tercero y no el mismo. ● Cara de susto al tener que luchar con un enemigo. ● Confusión al no entender qué pasa. ● Le habla a los personajes que le cuentan la narrativa. ● Sonríe cuando ve la versión femenina del personaje que simula un infante. ● Cara de pena y fruncido de	● Risa al matar un animal. ● Susto y desesperación ante un enemigo. ● Susto y risa al morir en el videojuego. ● Le habla a su personaje. ● Emoción facial y sonrisa al jugar un juego nuevo. ● Risa al encontrar interacciones que parecen ser divertidas. ● Concentración ● Cruce de cejas para concentrarse o cuando no entiende algo. ● Sorpresa al descubrir ciertas opciones de personalización.	● Curiosidad acercando su cuerpo hacia la pc. ● Se burla de sí mismo riéndose de haber fallado en el videojuego. ● Concentración poniendo miradas fijas. ● Movimiento de cabeza de lado a lado cuando algo no le agrada. ● Aplausos de felicidad cuando termina de crear uno de los pj. ● Frunce cejas cuando no entiende algo o se concentra. ● Resfriegue de ojos o su cara cuando está cansado o aburrido. ● Elongación ante el cansancio. ● Expresión de asco ante leer características de un sim que ella define como que “Le cae mal”.

cejas ante
descubrir el
boss final y
considerar que
había confiado
en él.

- Respiraciones profundas como de cansancio ante mucha narrativa.
- Risa de un propio chiste que realizó.
- Concentración
- Mano en la pera como pensando.
- Sonrisa al reírse por decir que un mueble está descentrado.
- Restriegue de ojos por cansancio.
- Risa y decepción al quedarse sin tiempo en la investigación para seguir jugando y no poder ir a trabajar con su sim.
- Se ríe exclamando que “vamos a ver que pasa” porque considera Elden Ring un juego complicado.
- Cara de

confusión
cuando no
entiende qué
pasa.

- Sorpresa y
risa, se tapa la
boca con la
mano cuando
con acciones
asesinó a su
personaje.

Comentarios espontáneos

- “Nada que ver” cuando se crea un sim nada que ver a él después de responder una encuesta del videojuego.
- “Tenes de todo” Ante ver las profundas opciones de personalizació n del personaje.
- “Así soy yo” cuando encuentra el físico que se asemeja al de él.
- “Algo más canchero” buscando accesorios del personaje.
- “Ay uñas puedo hacer” ante el descubrimient o de esta característica de personalizació n.
- “Esto es más de mi edad”, para referirse a ropa que él considera más juvenil o mayor.
- “Ah no cambie nada” al descubrir que hay
- “Ah” al entender cómo funciona algo.
- “Una hadita” con tono de emoción al tener que personalizar una.
- “Vamos negrita” para referirse a su pj.
- “No puedo romper nada me aburre” ante una zona de Elden Ring donde no puede romper el espacio.
- “Algo vamos a hacer” Cuando no entiende qué hacer en el videojuego pero pretende seguir.
- “Che, bastante hice” Al sorprenderse de lo que avanzó en el videojuego.
- “Me gustó este juego” al estar terminando la sesión.
- “Soy yo” Cuando ve su personaje (pj) personalizado.
- “Morí porque era así el juego no porque yo sea malo” al morir al principio del juego y descubrir que así es la narrativa.
- “Ah” al entender cómo funciona algo.

opciones más profundas de personalización facial.

- “Ay no” al equivocarse.
- “No se jugar así que vamos a ver” ante tener que empezar a jugar un videojuego que parece más difícil comparado al anterior.
- “¡Aah! no te la puedo creer!” después de entender por dónde avanzar en el videojuego.
- “Léelo rápido” apurando a su personaje por miedo a morir.
- “Ay no me gusta, no me gusta” al tener que luchar con un enemigo.
- “Ya me mató” “Tanto me esforcé para durar 1 segundo” al haberse muerto su personaje por un enemigo.
- “Ay noo” al hacer algo que no quería.

- “Ay noo este me va a dar lastima” al tener que elegir personaje y encontrarse con uno de aspecto infantil.
- “Ay no, yo confié en él” ante descubrir el boss final.
- “Ay ya arrancamos mal” ante un momento de guerra en el juego.
- “No entiendo” al no entender la narrativa del juego.
- “¡Aaah!” cuando entiende lo que pasa.
- “Ahí va” cuando logra hacer lo que tenía en mente.
- “No” cuando algo no le agrada o no es lo que buscaba.
- “Re específico” al encontrar características profundas de personalización.

Nota. Esta tabla muestra las reacciones emocionales o comentarios espontáneos que realizaron los sujetos al personalizar un personaje en *Los Sims 4*, *Elden Ring* y *Final Fantasy XIV*.

Tabla 8

Anotaciones en base a decisiones de personalización en cuanto a la apariencia, habilidades o nombre del personaje en Los Sims 4.

Decisiones de personalización	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Apariencia	Se representó a sí misma	Se representó a sí misma	Se representó a sí misma, pero agregó variaciones, como en el color de pelo.
Habilidades	Modificó la personalidad del sim de forma intermedia.	No modificó la personalidad del sim en absoluto.	Modificó la personalidad del sim con profundidad.
Nombre	Utilizó su propio nombre	Utilizó su propio nombre	Utilizó un nombre inventado.

Nota. Esta tabla muestra anotaciones de la investigadora en cuanto a las actitudes de los sujetos a la hora de personalizar en el personaje de *Los Sims 4* su apariencia, habilidades y nombre.

Tabla 9

Anotaciones en base a decisiones de personalización en cuanto a la apariencia, habilidades o nombre del personaje en Elden Ring.

Decisiones de personalización	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Apariencia	Diseñó un personaje basándose en sus percepciones previas sobre el género del videojuego.	Diseñó un personaje basándose en sus percepciones previas sobre el género del videojuego.	Además de diseñar un personaje basándose en sus percepciones previas sobre el género del videojuego, indaga en las opciones de personalización del personaje considerandolas más profundas que el videojuego anterior.

Habilidades	Hizo énfasis en las habilidades basándose en sus percepciones previas sobre el género del videojuego para tomarlas como ventaja en la jugabilidad.	Hizo énfasis en las habilidades basándose en sus percepciones previas sobre el género del videojuego para tomarlas como ventaja en la jugabilidad.	Decidió las habilidades basadas en el aspecto físico que estas modificaban.
Nombre	Decidió el nombre en base a su percepción del aspecto físico del personaje.	Utilizó un nombre random.	Utilizó el mismo nombre inventado que en Los Sims 4.

Nota. Esta tabla muestra anotaciones de la investigadora en cuanto a las actitudes de los sujetos a la hora de personalizar en el personaje de *Elden Ring* su apariencia, habilidades y nombre.

Tabla 10

Anotaciones en base a decisiones de personalización en cuanto a la apariencia, habilidades o nombre del personaje en Final Fantasy XIV.

Decisiones de personalización	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Apariencia	Diseñó un personaje basándose en sus percepciones previas sobre el género del videojuego.	Diseñó un personaje basándose en sus percepciones previas sobre el género del videojuego. En sus palabras: “Un hadita”.	Elige un personaje a personalizar basándose en la altura del mismo ya que se asemeja a la altura del sujeto en la vida real.
Habilidades	Se tomó el tiempo de evaluarlas y decidir la de mayor preferencia personal.	Decidió la habilidad en base a la imagen de fondo que tenía la habilidad.	No hizo énfasis en revisar las habilidades, eligió la primera sobre la que hizo click.
Nombre	Decidió un nombre random en base a los aspectos físicos del	Utilizó un nombre random.	Utilizó el mismo nombre inventado que en Los Sims 4.

personaje.

Nota. Esta tabla muestra anotaciones de la investigadora en cuanto a las actitudes de los sujetos a la hora de personalizar en el personaje de *Final Fantasy XIV* su apariencia, habilidades y nombre.

Tabla 11

Tiempo dedicado a la personalización de personajes en relación con los otros videojuegos del experimento.

	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Los Sims 4 vs Elden Ring	Los Sims 4	Los Sims 4	Elden Ring
Los Sims 4 vs FFXIV	Los Sims 4	Los Sims 4	Los Sims 4
Elden Ring vs FFXIV	FFXIV	FFXIV	Elden Ring
Videojuego con mayor tiempo dedicado	Los Sims 4	Los Sims 4	Elden Ring

Nota. Esta tabla pretende como resultado, definir cuál videojuego es en el que mayor tiempo de personalización fue dedicado.

Tabla 12

Cantidad total de uso de las categorías de personalización disponibles.

	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Los Sims 4	107 de 118	96 de 118	110 de 118
Elden Ring	20 de 68	22 de 68	37 de 68
FFXIV	46 de 85	30 de 85	52 de 85

Nota. Con uso, se refiere a las categorías que el jugador revisó, cliqueó y seleccionó para crear su personaje. (A de B) A se refiere a la cantidad de categorías usadas, mientras que B es el total existente en el videojuego.

Tabla 13

Anotaciones sobre las reacciones ante el impacto narrativo y los roles de los personajes.

	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Los Sims 4	El sujeto reacciona de forma natural ya que había jugado el videojuego antes. No genera ningún tipo de impacto, reacciona de forma normal.	El sujeto reacciona de forma natural ya que había jugado el videojuego antes. No genera ningún tipo de impacto, reacciona de forma normal.	El sujeto reacciona de forma natural ya que había jugado el videojuego antes. No genera ningún tipo de impacto, reacciona de forma normal.
Elden Ring	Se muestra asustado o miedoso ante los enemigos o momentos que resultan peligrosos. Tiene dificultades para entender la narrativa y su rol como personaje en el mundo del videojuego.	Se muestra divertido con el hecho de poder destruir el entorno y curioso ante que hacer. Tiene dificultades para entender la narrativa y su rol como personaje en el mundo del videojuego.	Se muestra neutral y algo miedoso ante los enemigos o momentos que resultan peligrosos, pero luego los toma con confianza. Tiene dificultades para entender la narrativa y su rol como personaje en el mundo del videojuego.
FFXIV	Al no poder jugar tanto con su personaje, no comprendió la finalidad de su rol en el mundo del juego. Tenía interés en conocer más sobre su personaje pero el videojuego no le dió tanta oportunidad de hacerlo.	Le divirtió el juego por haber podido personalizar el personaje pero no entendió mucho la historia.	Le genera aburrimiento, se muestra físicamente encorvándose y con seriedad facial que no le interesa que la narrativa sea tan profunda. Al no poder jugar tanto con su personaje, no comprendió la finalidad de su rol en el mundo del juego.

Nota. Esta tabla presenta anotaciones tomadas por la investigadora de los sujetos reaccionando ante la narrativa del juego y el rol del personaje que controlan dentro del mismo.

Cerrando con la evaluación de la investigación, se finaliza con la presentación de las tablas con las respuestas de la muestra en cuanto a las preguntas de la entrevista semiestructurada con cada videojuego y generales de cierre de investigación.

Tabla 14

Transcripciones de las preguntas realizadas a los sujetos al finalizar su sesión de personalización y juego en Los Sims 4.

Los Sims	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Pregunta 1	¿Cómo describirías tu experiencia, personalizando a tu sim?	Entiendo que decidiste crearte a vos mismo, ¿por qué decidiste hacerlo?	¿Te sentiste conectada emocionalmente con el sim que personalizaste?
Respuesta 1	A mí genuinamente me gustó. Creo que fui bastante detallista con todo y me gustó el resultado. Capaz había algunas cosas que no encontré, pero bueno capaz que tiene que ver también con una cuestión de mi estilo personal, que bueno, es muy difícil encontrarlo en un videojuego. Pero, me gustó, siento que lo pude hacer muy específico.	Porque fue el primero y me quería hacer. Se que voy a jugar 3 juegos entonces en el primero dije, bueno voy a hacerlo como yo y después voy a ver que onda. Osea no quería hacerlo como yo, pero lo terminé haciendo como yo, medio raro. A veces en vez de hacer esto, hago algo completamente distinto y que sea muy feo. Algo que sea horrible. Hoy no fue el caso.	Mmmm si. Si, pero siento que le faltó más tiempo de gameplay.
Pregunta 2	¿Te sentiste conectada emocionalmente con el sim que personalizaste?	¿Cambió tu forma de jugar dependiendo de las características de personalización que tenga el sim?	¿Cómo describirías esa conexión emocional?

Respuesta 2	Y, un poco sí, me gustó las características que le dió más que nada la personalidad en base a lo que yo iba poniendo. Y no es que le tengo un afecto pero me siento identificada. Me gustó.	Si, si si. Por eso lo hice heterosexual y le rompía las bolas a los hombres. Para joder.	Emm, más cómo identificación. Al principio no, porque cómo no terminaba de ver el sim, pero después en un punto dije okay, podría ser yo en ese mundo, tiene sentido.
Pregunta 3	¿Cómo describirías esa conexión emocional?	¿Te sentiste conectada emocionalmente con el sim que personalizaste?	¿Si tuvieras que describir tu experiencia en un sentimiento cuál podría ser?
Respuesta 3	Yo siento que en parte como recién empiezo a jugar el videojuego es un poco distante, capaz si hubiese podido evolucionar un poco más en el juego le agarraría un poco más de cariño, pero si creo que me gustaría mucho más jugar con este sim que personalice yo, que con cualquier otro.	Más o menos, lo que pasa es que no entendía muy bien cómo. Osea nunca lo jugué entonces me costaba. Pero si, normal. Ósea un poco. El sim no sabía cocinar y yo sí sé cocinar.	Mmmm, sentimiento? Ehhh.... no sé. Entretenido. Tampoco fue divertido, pero fue entretenido.
Pregunta 4	¿Si tuvieras que describir tu experiencia en un sentimiento cuál sería?	¿Si tuvieras que describir tu experiencia en un sentimiento cuál sería?	¿Cambió tu forma de jugar varía dependiendo de las características de personalización que tiene el sim?

Respuesta 4	Mi experiencia en un sentimiento... entretenida, ¿puede ser?	Emocionante, divertido. La pasé bien, estuvo piola. Además nunca había jugado.	Si, más en un simulador de vida es muy importante.
Pregunta 5	¿Cambió tu forma de jugar dependiendo de las características de personalidad y físicas que tiene el sim?		
Respuesta 5	Yo creo que sí, porque como que trataba de buscar las cosas que le podían gustar a mi sim. Por ejemplo, en un momento tenía que escuchar música y estaba bueno porque puse un estilo de música que a mi me gustaba escuchar. O cuando la tuve que mandar a trabajar, por lo que pude leer, tenía que ver con un gusto personal mío. Entonces eso me hizo que se me haga más entretenido también y que trate de lograr esos objetivos que me iba marcando.		
Pregunta 6	¿Osea que podrías decir que fuiste tomando decisiones dentro del juego en base a cuestiones de personalidad propia que te pertenecen en la vida real?		

Respuesta 6**Si. Si, si si.**

Nota. Esta tabla presenta las preguntas en el orden que se realizaron por cada muestra y las respuestas que estas dieron en cuanto al videojuego *Los Sims 4*.

Tabla 15

Transcripciones de las preguntas realizadas a los sujetos al finalizar su sesión de personalización y juego en Elden Ring.

Elden Ring	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Pregunta 1	¿Cómo crees que influyó la personalización de tu personaje en tu conexión emocional con el mundo del videojuego?	¿Qué tan importante fue para vos elegir ciertas habilidades o atributos en comparación a detalles estéticos?	¿Cómo crees que influyó la personalización de tu personaje en tu conexión emocional con el mundo del videojuego?
Respuesta 2	Y, me imagine que era un juego más o de guerra o de investigar. Entonces quise hacer algo que no tuviera nada que ver conmigo. Entonces ahí como que busqué esa distancia, pero a la vez como lo hice yo y lo estoy jugando yo, como que espero que no se muera como que me da no se miedo que le pase algo.	Y, cómo sabía que iba a ser algo más de aventura entonces me fijé más en los atributos. Creo que elegí héroe. Me fijé más en eso que en lo físico. No me importa tanto lo físico. La hice grandota no más.	Bastante porque si no lo hubiese hecho yo, tipo ya lo hubiese dejado de jugar hace 10 minutos. Porque es aburridísimo. Entonces era cómo okay, si bueno, pero lo hice yo, gasté 15 minutos haciendo este personaje, por lo menos voy a hacer que camine un poco.

Pregunta 2	¿Te sentiste más inmerso al usar un personaje que personalizaste?	¿Te sentiste más inmerso al usar un personaje que personalizaste o te hubiese dado lo mismo que tener un personaje ya hecho?	¿Qué tan importante fue para vos elegir ciertas habilidades o atributos en comparación a detalles estéticos?
Respuesta 2	Eh... sí, yo creo que sí. Porque me gustó osea como que me gusta el estilo que tiene por así decirlo. Siento que este es un guerrero como que va. Si tuviera otra onda, no se. Siento que es acorde a lo que estoy haciendo.	Me hubiese dado creo que un poco lo mismo. Osea tipo si me ponían a 3, cómo en Mortal Kombat, es como que no me hubiese molestado mucho realmente. Por ahí en elegir un poco más los atributos eso sí. Pero más allá de eso, no.	Elegí porque se veía cool, porque había un montón de texto y me dio paja así que agarré el que se vea más piola.
Pregunta 3	¿Qué tan importante fue para vos elegir habilidades funcionales (atributos) ante detalles estéticos?	¿Cuál fue el sentimiento que tuviste ante realizar esta segunda experiencia?	¿Podemos confirmar entonces que te sentiste más inmerso al juego porque usaste un personaje que vos personalizaste?
Respuesta 3	Y para esto..., no sabía de qué se trataba el juego pero por lo que imaginé que era, fue más importante. No me centré tanto en el aspecto físico, si más o menos como me gustaría que se viera. Pero supuse que lo funcional me iba a servir mucho más a la hora de jugar. Igualmente no lo supe usar, pero me concentré mucho más en eso.	Eh... sentimiento...me interesó bastante. Me mantuvo entretenido todo el tiempo. El juego en el que más buscaba todo el tiempo.	Si.

Pregunta 4	-	-	¿Un sentimiento que tuviste ante realizar esta segunda experiencia?
Respuesta 4	-	-	Que es aburrido el juego. Pero no me gustan los Souls Like.

Nota. Esta tabla presenta las preguntas en el orden que se realizaron por cada sujeto y las respuestas que estas dieron en cuanto al videojuego *Elden Ring*.

Tabla 16

Transcripciones de las preguntas realizadas a los sujetos al finalizar su sesión de personalización y juego en Final Fantasy XIV.

Final Fantasy XIV	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Pregunta 1	¿Cómo crees que influyó la personalización de tu personaje con la historia?	¿Qué tan importante es para vos que los personajes representan identidades diversas?	¿Cómo crees que influyó la personalización de tu personaje con la historia?
Respuesta 1	Con la historia...me gustó personalizarlo y lo que ya te he dicho. El sentirme cómodo con el personaje o ponerle ciertas cosas que siento que me van a ayudar por lo que se trata el juego. Pero con la historia, más o menos. Porque en este juego en particular siento que hubo mucho diálogo de otros personajes. Que si bien por momentos fue entretenido, por otros, como que no pude terminar de	Me causa gracia no más, cómo que me da lo mismo. Como que no es algo que me preocupe mucho. Mayormente se está acostumbrado a eso, no es algo que me moleste mucho.	Mmm, en la historia? No, todavía no mostraron nada. Osea si hubieron un par de hechizos pero tampoco conversé o nada.

usar el personaje.
Jugué muy poquito.
Siento que conocí o
vi más a los otros
personajes que el
mío.

Pregunta 2	¿Qué tan importante es para vos que los personajes representan identidades diversas?	¿Sentiste alguna emoción específica relacionada con el rol o la historia de tu personaje?	¿Qué tan importante es para vos que los personajes representan identidades diversas?
Respuesta 2	Yo creo que es importante más que nada por esto que te digo, según el juego o sentirse representado uno o que sea acorde a lo que vos crees que vas a necesitar. A mi por ejemplo, no estoy acostumbrado a jugar videojuegos. Me pone nervioso si me vienen a atacar, pero por ejemplo, ví uno que era chiquito y lo descarté. Me siento como indefenso. Siento que me gustaría tener algo acorde a lo que puede llegar a pasar.	Me divirtió que sea un hadita linda, que parezca un hadita, pero no entendí mucho.	Si, está muy bueno.
Pregunta 3	¿Sentiste alguna emoción específica relacionada con el rol o la historia de tu personaje?		¿Sentiste alguna emoción específica relacionada con el rol o la historia de tu personaje?
Respuesta 3	Mmmm y por momentos un poco de emoción o intriga porque quería saber que era lo que iba a		No, porque no leí mucho la historia, pero me gustó porque está linda. No le preste mucha

pasar y emoción
porque me iba
interesando pero a
la vez intriga porque
quería jugar y ver
que pasaba. No pude
avanzar tanto.

atención a las
religiones esas.

Nota. Esta tabla presenta las preguntas en el orden que se realizaron por cada sujeto y las respuestas que estas dieron en cuanto al videojuego *Final Fantasy XIV*.

Tabla 17

Transcripciones de las preguntas realizadas a los sujetos al finalizar el experimento.

Finales	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Pregunta 1	¿Consideras que fuera de tu persona, los tres juegos brindaron suficiente herramientas de inclusión y diversidad como para que cualquier jugador pueda identificarse con su personaje?	En general, ¿crees que la capacidad de personalizar personajes mejora tu experiencia personal y conexión con el juego?	¿Sentiste que los juegos que jugaste brindaron suficiente herramientas de inclusión y diversidad como para que cualquier jugador pueda identificarse con su personaje?

Respuesta 1	Si, yo creo que sí. Hay un montón de características o de rasgos muy específicos. Más que nada en Los Sims. Que en Los Sims vi que había, capaz porque están orientados a una imagen más real, pero vi que había los sensores diabéticos, podías tener estrías, bellos en los brazos, como que fue muy realista. Había muchas tonalidades de piel, colores de ojos, diferentes rasgos.	Si, si. Creo que sí. Que es como que lo hace un poco más entretenido y me divierte.	Si.
Pregunta 2	En general, ¿crees que la capacidad de personalizar personajes mejora tu experiencia emocional y conexión con el juego?	¿Con cuál de todos los personajes que personalizaste sentís que creaste como una cierta conexión emocional?	En general, ¿crees que la capacidad de personalizar personajes mejora tu experiencia emocional y conexión con el juego?
Respuesta 2	Y, yo creo que sí. Osea no lo analicé tanto, pero noté, no se si por el tipo de juego, pero como que me gustaron mucho más mis personajes en Los Sims y Final Fantasy XIV que en el segundo. Cómo que me pude interiorizar un poco más. Cómo que este pje (Final Fantasy	Y, con la segunda, con Peter Parker. No sé porque le puse ese nombre. Era hombre, después la cambié y la deje mujer y no le cambié el nombre.	Si.

XIV) me gustó y tenía ganas de conocerlo o de jugar. En el segundo como que lo hice como yo quería, pero no es que me terminó de atrapar y el que menos me enganchó.

Pregunta 3	¿Con cuál de todos los personajes que realizaste sentís que creaste como una cierta conexión emocional?	¿Consideras que fuera de tu persona, los tres juegos brindaron suficiente herramientas de inclusión y diversidad como para que cualquier jugador pueda identificarse con su personaje?	¿Con cuál de todos los personajes que realizaste sentís que creaste como una cierta conexión emocional?
Respuesta 3	Eh... y este me gustó mucho (Final Fantasy XIV) pero creo que el primero. Porque lo hice parecido a mi.	Si, creo que sí. Excepto que sea alguien completamente discapacitado, como que esté en silla de ruedas. Después yo creo que sí. Había gordos, no tan gordos. Había flacos. Si, creo que sí. En un porcentaje para todos los seres humanos, creo que en un 70%-75% se podría sentir dentro de todo identificado.	Con el del Final Fantasy XIV.

Pregunta 4	¿Hay algo más que quieras compartir sobre tu experiencia con la personalización de personajes en videojuegos?	¿Hay algo más que quieras compartir sobre tu experiencia?	¿Hay algo más que quieras compartir sobre tu experiencia con la personalización de personajes en videojuegos?
Respuesta 4	Mmmm creo que lo que podría agregar, yo como no soy mucho de jugar a los juegos, yo creo que es la parte que más me entretiene. Por ejemplo en Los Sims, siento que le dediqué un montón de tiempo a la personalización porque quiero tenerlo como bien armadito digamos. Y después voy viendo que hago en el juego, pero en general siempre fue la parte que más me entretuvo y donde más atención o más énfasis pongo. Me parece que es un agregado que está muy bueno. Que si es un juego ya predeterminado podes no tenerlo, pero que si te dan la opción de personalizarlo siento que te interiorizar mas o te interesa mas tu personaje. Por ejemplo en este	No, no. Me divirtió muchísimo. El tercer juego no me divirtió, pero fue interesante.	Mmm, no. Creo que me gusta, eso es todo.

(Final Fantasy XIV)
y capaz si hubiese
sido un
predeterminado,
simplemente veía la
historia y listo. Pero
acá es cómo que
quería ver que hacía
mi personaje y
nunca hablaba,
nunca hacía nada,
veía a los otros
personajes y yo
quería ver qué hacía
el mío.

Nota. Esta tabla presenta las preguntas en el orden que se realizaron por cada sujeto y las respuestas que estas dieron al finalizar el experimento.

Tabla 18

Videojuegos jugados previamente al experimento por la muestra.

Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3
Había jugado a Los Sims previamente y algún que otro videojuego poco tiempo y con mecánicas sencillas, de estilo Los Sims.	Nunca había jugado los videojuegos del experimento. Si jugo: LEGO Marvel, LEGO DC, Mortal Kombat, Stardew Valley.	Si había jugado previamente a Los Sims. Pero suele jugar juegos de tipo RPG o Simuladores.

Nota. Esta tabla representa el conocimiento de los sujetos por los videojuegos planteados en el experimento y su adentramiento en el mundo de los videojuegos en general.

Análisis de Resultados

En esta sección se analizan los resultados obtenidos a partir de las entrevistas semiestructuradas y la observación participante, abordando los objetivos generales y específicos de esta investigación. Los resultados se organizan según los ejes principales definidos de, conexión emocional e identificación, diversidad e inclusión y géneros de videojuegos.

Conexión Emocional e identificación

Los resultados revelaron que la conexión emocional de los jugadores con sus personajes personalizados va variando según el videojuego y las decisiones que fueron tomando cuando personalizaron su personaje. En el caso de *Los Sims 4*, fue el videojuego en el que los participantes mostraron mayor afinidad emocional con sus personajes ya que se destacó como el juego donde los sujetos dedicaron más tiempo a personalizar, con un promedio de 17 minutos y además se les presentó la posibilidad de poder reflejarse a ellos mismos mediante características de personalizaciones físicas y de personalidad. “Después en un punto dije okay, podría ser yo en ese mundo, tiene sentido.” Indicó el Sujeto 3. Dando como resultado que a la hora de jugar con dicho personaje, tomen decisiones basadas en sí mismos, sus gustos o preferencias.

Es diferente en el caso de *Elden Ring*, por ejemplo. Que la conexión emocional fue menos profunda, los sujetos le dieron prioridad a atributos o habilidades sobre detalles estéticos. Expresó así el Sujeto 2: "Creo que elegí héroe. Me fijé más en eso que en lo físico" (Sujeto 2, entrevista personal, 2024). Aún así, se generó inmersión con el videojuego, pero no con una identificación emocional alta como en *Los Sims 4*.

Por último, el caso de *Final Fantasy XIV*, fue el punto intermedio. Los sujetos le dieron valor a la personalización estética pero la narrativa centrada en otros personajes ajenos a ellos limitó la identificación con el personaje que habían creado. Fueron usadas frases como: "Siento que conocí o vi más a los otros personajes que el mío" (Sujeto 1, entrevista personal, 2024).

Gracias a las diferencias en la importancia percibida de la personalización por los resultados de tiempo dedicado a la personalización sumado a la identificación personal, podemos decir que el

género del videojuego influye en la conexión emocional del jugador con su personaje y de cómo personaliza al mismo.

Diversidad e Inclusión en la personalización

De entre los 3 videojuegos utilizados para el experimento, *Los Sims 4* resultó ser el videojuego más inclusivo. Ofreciendo opciones de personalización que abarcan identidades diversas. Los sujetos con frases como: “Vi que había los sensores diabéticos, podías tener estrías, bellos en los brazos, como que fue muy realista.” Expresó el Sujeto 1, luego el Sujeto 2 agregó, “Creo que un 70%-75% de la humanidad se podría sentir dentro de todo identificado.”. Este nivel tan avanzado de personalización podría ser percibido como un avance en términos de inclusión y diversidad de personalización de personajes en los videojuegos.

Por otro lado, tanto *Elden Ring* como *Final Fantasy XIV* ofrecieron también muchas opciones de personalización y a pesar de que los sujetos expresaron que tenían amplias opciones fueron más limitadas en este aspecto a comparación con *Los Sims 4* y no se consideraron inclusivas o representativas de una amplia variedad de identidades. Pudiendo limitar la conexión emocional de algunos jugadores.

Géneros de videojuegos y sus efectos en la personalización

Cómo se expresó en el cierre de *Conexión Emocional e identificación*, el género del videojuego influye en la conexión emocional del jugador con su personaje y de cómo personaliza al mismo.

Analizaremos ahora cada género de forma individual:

- En *Los Sims 4* (simulación de vida): Los sujetos dedicaron más tiempo a explorar opciones estéticas y de personalización, creando personajes que representaban aspectos de su propia identidad.
- En *Elden Ring* (RPG): El enfoque estuvo en las habilidades y atributos funcionales, reflejando la percepción del género como más orientado a la aventura o al combate que a la expresión personal.
- En *Final Fantasy XIV* (MMORPG): La personalización estética tuvo más valor, pero se vio limitado por la estructura narrativa del juego, que le dió mayor protagonismo a otros elementos del videojuego que al jugador y su personaje.

Conclusión del análisis

Este análisis le permitió a la investigación demostrar que la capacidad de personalizar un personaje influye directamente en la inmersión y compromiso emocional del jugador con su personaje y el videojuego. En el caso de juegos con vastas herramientas de personalización como en *Los Sims 4*, la inmersión fue mayor debido a la autorepresentación de los sujetos con sus personajes. Sin embargo, en videojuegos con un enfoque más funcional, como *Elden Ring*, la inmersión fue más limitada haciendo que se reduzca el compromiso emocional hacia los personajes creados.

La personalización estética y funcional de un personaje por el jugador, juega un papel crucial en la conexión emocional del jugador con el videojuego pero esto varía según el género del mismo y las herramientas de personalización que este ofrezca.

Finalmente, los resultados confirman que la diversidad e inclusión son elementos claves para potenciar la identificación y la inmersión y así ofrecer una experiencia más significativa hacia los jugadores.

Discusión y Conclusión

La presente investigación tuvo como objetivo analizar cómo la capacidad de personalizar estéticamente un personaje en un videojuego afecta la conexión emocional del jugador con el mismo, considerando también las variaciones según géneros de videojuegos y la inclusión de herramientas de diversidad en la personalización. Los resultados obtenidos aportan información valiosa para entender esto, aunque también revelan ciertos rasgos y desafíos que deben ser considerados. A través de un enfoque cualitativo, se identificaron diferencias clave en la conexión emocional y la inmersión en base a las herramientas de personalización y dinámicas propias de cada videojuego del experimento.

Relevancia de los hallazgos en el contexto del marco teórico

Los resultados obtenidos confirman lo planteado en el marco teórico respecto a la importancia de la personalización en la creación de vínculos emocionales. Estudios previos (Granic et al., 2014; Consalvo & Dutton, 2016) ya habían señalado que la personalización estética y funcional permite a los jugadores proyectar aspectos de su identidad en los avatares, generando un sentido de control y pertenencia. Esto pudo ser evidenciado especialmente en el caso de *Los Sims 4*, donde los participantes expresaron sentirse más identificados emocionalmente con sus personajes al poder verse reflejados gracias a las características de personalización amplias y diversas, fomentando la autorepresentación e impulsando decisiones de juego alineadas con las identidades de los jugadores. El tiempo dedicado a la personalización y los comentarios sobre la similitud entre sus Sims y ellos mismos son prueba de esto.

En el caso de *Elden Ring*, el enfoque funcional predominó sobre el estético, disminuyendo la identificación personal y afectando la profundidad de la conexión emocional. Este hallazgo resalta cómo el género del videojuego puede modular la experiencia de personalización, un

aspecto que investigaciones como las de Klimmt et al. (2009) habían señalado, pero que gracias a la investigación podemos observar con mayor claridad. Además se pudo ver un nivel de inmersión alto, alineándose con la teoría del flow en los videojuegos.

Por último, *Final Fantasy XIV* fue el punto intermedio: si bien los participantes valoraron las opciones estéticas, la narrativa centrada en personajes secundarios limitó su identificación con sus propios avatares. Este resultado enfatiza la necesidad de tener en consideración cómo las dinámicas narrativas pueden influir en la experiencia de personalización, algo que podría ser explorado más a fondo en investigaciones futuras y la importancia de equilibrar la personalización y la narrativa en juegos buscando fomentar un vínculo emocional más fuerte.

Implicaciones de los hallazgos

Los hallazgos tienen implicaciones significativas para el diseño de videojuegos. Por un lado, destacan la importancia de incluir opciones de personalización avanzadas para fomentar la conexión emocional y mejorar la experiencia del jugador. En particular, *Los Sims 4* se posiciona como un modelo de inclusión, con herramientas que permiten representar identidades diversas de forma realista. Esto no solo enriquece la experiencia del jugador, sino que también responde a la demanda creciente de videojuegos más inclusivos (Shaw, 2014; Burton, 2024).

Por otro lado, se observa que, en videojuegos como *Elden Ring*, el énfasis en la funcionalidad sobre la estética puede ser una decisión acertada para su género, pero limita la creación de vínculos emocionales profundos con los personajes. Sugiriendo a los desarrolladores a considerar cuidadosamente el equilibrio entre estética y funcionalidad según el público objetivo y las dinámicas del juego.

Limitaciones y reflexiones críticas

La muestra reducida y homogénea de esta investigación (tres participantes femeninas) representa una limitación significativa. Aunque los datos obtenidos son valiosos, no se pueden generalizar a otros grupos demográficos o contextos culturales. Además, el tiempo limitado de interacción con cada videojuego pudo llegar a restringir el desarrollo de conexiones emocionales más profundas, especialmente en títulos que requieren mayor tiempo para explorar sus dinámicas narrativas y mecánicas en un mayor porcentaje.

Asimismo, los resultados sugieren que la conexión emocional puede variar según la experiencia previa del jugador con videojuegos y su familiaridad con el género. Planteando así la posibilidad de que jugadores más experimentados podrían haber mostrado patrones de conexión emocional diferentes, algo que sería interesante investigar en futuros estudios.

Conexión con los objetivos de la investigación

En general, los hallazgos responden adecuadamente a los objetivos de la investigación. Se pudo observar cómo la capacidad de personalización estética influye en la conexión emocional del jugador, así como cómo esta conexión varía según el género del videojuego. También se identificaron herramientas clave que contribuyen a la inclusión y diversidad en la personalización. Sin embargo, esta investigación también abre interrogantes sobre cómo factores externos, como el tiempo de interacción y la estructura narrativa, pueden influir en los resultados.

Futuras líneas de investigación

A partir de los hallazgos obtenidos, se sugieren varias líneas de investigación futuras:

1. Explorar cómo la conexión emocional con personajes personalizados varía en poblaciones más diversas, incluyendo distintos géneros, edades y contextos culturales.

2. Analizar cómo el tiempo de interacción prolongado afecta la relación entre personalización y conexión emocional, especialmente en videojuegos narrativos como *Final Fantasy XIV*.
3. Investigar cómo los elementos narrativos y mecánicas específicas de diferentes géneros de videojuegos influyen en la percepción y el uso de herramientas de personalización.
4. Evaluar el impacto de opciones de personalización inclusivas en poblaciones que históricamente han sido subrepresentadas en los videojuegos.

Conclusión Final

Finalmente, la investigación logra concluir que la capacidad de personalizar personajes influye directamente en la inmersión y el compromiso emocional del jugador con el videojuego. Para maximizar este impacto, será trabajo de los desarrolladores, equilibrar las opciones estéticas, funcionales e inclusivas adaptadas a las expectativas y dinámicas de cada género de videojuegos.

Bibliografía

1. Arsenault, D. (2009). *Video Game Genre, Evolution and Innovation*. *Eludamos Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 149–176. <https://doi.org/10.7557/23.6003>
2. Bello-Dávila, Z., Rionda-Sánchez, H. D., & Rodríguez-Pérez, M. E. (2010). La inteligencia emocional y su educación. [Archivo PDF]. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360635569006>
3. Boffel, C. , Wurger, S. , Musseler, J. & Schlittmeier, S. (03 January 2022). Character Customization with Cosmetic Microtransactions in Games: Subjective Experience and

Objective Performance. *Institute of Psychology*.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.770139>

4. Brockmyer, J. H., Fox, C. M., Curtiss, K. A., McBroom, E., Burkhart, K. M., & Pidruzny, J. N. (2009). The development of the Game Engagement Questionnaire: A measure of engagement in video game-playing. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 624–634. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2009.02.016>
5. Burton, A., Trammell A., Jones C. K. (2024). *Diversity, Equity, and Inclusion in Role-Playing Games*. Routledge.
6. Consalvo, M., & Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, 6(1). https://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton
7. Dillon, R. (2010). *The 6-11 Framework: A New Methodology for Game Analysis and Design*. <https://es.scribd.com/document/684286807/Dillon-The-6-11-Framework-A-New-Methodology-for-Game-Analysis-and-Design>
8. Ducheneaut, N., Wen, M. H., Yee, N., & Wadley, G. (2009). Body and mind: A study of avatar personalization in three virtual worlds. *Association for Computing Machinery*, 1151–1160. <https://doi.org/10.1145/1518701.1518877>
9. Ekman, P. (2003). *El rostro de las emociones* [Archivo PDF]. <https://www.derechopenalened.com/libros/el-rostro-de-las-emociones-paul-ekman-derecho-penal-en-la-red.pdf>
10. FFXIV Consolegameswiki. (7 oct 2024). *Character creation*. Final Fantasy XIV Online Wiki. Recuperado el 21 12 24 de https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Character_creation
11. Gates, M. (2024). *The Sims characters customization*. Publifye AS. <https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=ExkqEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3>

[&dq=The+Sims+characters+customization&ots=mas64hksAP&sig=tFWcJ63rgEW8FUt6_ZdcwvZhXAc&redir_esc=y#v=onepage&q=The%20Sims%20characters%20customization&f=false](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.22806.36162)

12. Cassese, Erin & Conroy, Meredith & Duckert, Lowell & Espinoza, Cameron & Meyer, Michele & Reay, Emma & Shackelford, Karen. (2023). *Changing the Narrative: Why Representation in Video Games Matters*.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.22806.36162>
13. Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
14. Hefner, D., Klimmt, C., Vorderer, P. (2007). Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment. *Lecture Notes in Computer Science*, 4740, 39–48. https://doi.org/10.1007/978-3-540-74873-1_6
15. Sampieri, R. (2018). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill.
16. Christoph Klimmt, Dorothée Hefner, Peter Vorderer, The Video Game Experience as “True” Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players’ Self-Perception, *Communication Theory*, 19(4), 351–373. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x>
17. Li, D. D., Liau, A. K., & Khoo, A. (2012). Player–Avatar Identification in video gaming: Concept and measurement. *Computers in Human Behavior*. 28(1), 257-263.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.09.002>
18. Melamed, A. F. (2016). *Las teorías de las emociones y su relación con la cognición: un análisis desde la filosofía de la mente* [Archivo PDF].
<https://www.redalyc.org/pdf/185/18551075001.pdf>

19. Ortega Navas, M. del C. (2010). *La educación emocional y sus implicaciones en la salud. Revista Española de Orientación y Psicopedagogía* [Archivo PDF].
<https://www.redalyc.org/pdf/3382/338230785025.pdf>
20. Plutchik, R. (2003). *Emotions and life: Perspectives from psychology, biology, and evolution*. American Psychological Association.
21. Sampedro, P. P., Grassi, N. B., Zitkus, E., & Valente, V. C. P. N. (2023). Experiences through customizations: looking beyond game's mechanics. *Observatório de la Economía Latinoamericana*, 21(11), 19929–19950. <https://doi.org/10.55905/oelv21n11-072>
22. Schmierbach, M., Xu, Q., Oeldorf-Hirsch, A., & Dardis, F. E. (2012). Electronic Friend or Virtual Foe: Exploring the Role of Competitive and Cooperative Multiplayer Video Game Modes in Fostering Enjoyment. *Media Psychology*, 15(3), 356–371.
<https://doi.org/10.1080/15213269.2012.702603>
23. Shaw, A. (2014). *Identity, Identification, and Media Representation in Video Game Play: An audience reception study* [Archivo PDF].
<https://repository.upenn.edu/server/api/core/bitstreams/bb2dcddc-ffec-4a14-8053-fefc9c548d0d/content>
24. Tavinor, G. (Ed.). (2012). *The Art of Video Games. The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 1-19). Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781444310177>
25. Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/5418.001.0001>
26. Vasalou, A., & Joinson, A. N. (2009). Avatars in social media: Balancing accuracy, playfulness, and embodied messages. *International Journal of Human-Computer Studies*, 66(11), 801–811. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2008.08.002>
27. Vivas García, M. (2003). La educación emocional: conceptos fundamentales. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*. *Sapiens Revista Universitaria de Investigación* 4(2), 0. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41040202>

28. Yee, N. (2007). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>

Anexos

Anexo 1

Fase 1 del experimento, Explicación introductoria y consentimiento informado.

El entrevistador le comunica al entrevistado lo siguiente:

“Este experimento busca explorar cómo las personas interactúan con diferentes tipos de videojuegos. Te voy a pedir que juegues tres juegos diferentes y que respondas preguntas sobre tu experiencia en cada uno.

En todos precisamos que personalices el personaje a tu gusto para jugar. Podés usar tanto tiempo como quieras en esta parte, pero asegurate de estar cómodo/a con el personaje antes de continuar.

Antes de comenzar el experimento, te solicitamos, ante las cámaras, que leas en voz alta el siguiente texto:”

Por favor, confirme que ha leído y entendido los siguientes puntos:

1. Participa de manera **voluntaria** en este experimento, sabiendo que tiene la **libertad de abandonar el estudio** en cualquier momento sin consecuencias negativas.
2. Entiende que la información obtenida durante este experimento será utilizada únicamente para los fines de la **tesis** y que **su identidad será mantenida confidencial** en todo momento.

3. Se le informa que **los datos recogidos** (respuestas a las preguntas, observaciones de la interacción con los juegos) serán almacenados de manera segura y usados exclusivamente con fines académicos.
4. Acepta ser **grabado** durante el experimento y autoriza el uso de estas grabaciones con fines exclusivamente académicos y de investigación, respetando su anonimato.

Por favor, repita los siguientes puntos ante la cámara:

- Mi nombre completo es [Nombre del participante].
- Tengo [edad] años.
- Acepto formar parte de este experimento, sabiendo que es parte de un proyecto de tesis."

Fase 2 del experimento. Los Sims 4.

Para comenzar con el experimento, el entrevistador le da al jugador las siguientes instrucciones:

"Te pido que personalices tu personaje (Sim) libremente y luego explores el juego durante 20 minutos. Podés interactuar con el entorno o realizar actividades como prefieras."

En la observación participante se tienen en cuenta los siguientes puntos:

- Tiempo dedicado a la personalización.
- Decisiones tomadas (detalles estéticos, funcionales).
- Reacciones emocionales o comentarios espontáneos.

En cuanto a la entrevista específica se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Te sentiste conectado/a emocionalmente con el Sim que personalizaste?
2. ¿Por qué?
3. ¿Cómo describirías ese estar conectado emocionalmente con el sim que personalizaste?
4. ¿Si tuvieras que describir tu experiencia en un sentimiento cuál sería?
5. Entiendo que decidiste crearte a vos mismx, ¿Por qué decidiste hacerlo?
6. ¿Consideras que tu forma de jugar varía dependiendo de las características de personalización del Sim?

Fase 3 del experimento. Elden Ring.

Para comenzar con la segunda fase del experimento, al jugador se le dan las siguientes instrucciones:

"Te pido ahora que personalices tu personaje y juegues los primeros 20 minutos. Podés explorar o enfrentar enemigos según prefieras."

En la observación participante se tienen en cuenta los siguientes puntos:

- Decisiones de personalización: apariencia, habilidades, nombre.
- Tiempo dedicado a la personalización de personajes en relación con los otros videojuegos del experimento.
- Reacciones emocionales ante desafíos o logros.

En cuanto a la entrevista específica se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo crees que influyó la personalización de tu personaje en tu conexión emocional con el mundo del juego?
2. ¿Qué tan importante fue para vos elegir habilidades funcionales (como atributos) frente a detalles estéticos?
3. ¿Te sentiste más inmerso/a al usar un personaje que personalizaste?
4. ¿Por qué?
5. ¿Cuál fue el sentimiento que tuviste ante realizar esta segunda experiencia?

Fase 4 del experimento. Final Fantasy XIV.

Finalmente para cerrar con la cuarta fase del experimento, al jugador se le dan las siguientes instrucciones:

“Explorá la personalización de personajes y comenzá a jugar por 20 minutos para interactuar con la narrativa inicial.”

En la observación participante se tienen en cuenta los siguientes puntos:

- Uso de las categorías de personalización disponibles.
- Reacciones ante el impacto narrativo y los roles de los personajes.

En cuanto a la entrevista específica se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo crees que influyó la personalización de los personajes en la historia?
2. ¿Qué tan importante es para vos que los personajes representen identidades diversas?
3. ¿Sentiste alguna emoción específica relacionada con el rol o la historia de tu personaje personalizado?

Fase 5 del experimento. Preguntas finales y Cierre.

Se inicia la fase de cierre agradeciendo a los participantes por su tiempo y por haber participado activamente en el experimento.

El entrevistador le comunica al entrevistado:

“Antes de finalizar, quiero agradecerte sinceramente por participar en este experimento. Tu tiempo y tus respuestas son muy valiosas para el desarrollo de esta investigación.”

Se realiza un breve repaso de lo que se ha hecho durante el experimento, mencionando los juegos jugados y las áreas de personalización que se exploraron. Dando un contexto final de lo que vivieron durante el experimento.

“A lo largo de este experimento, jugaste Los Sims 4, Elden Ring y Final Fantasy XIV, y exploraste las diferentes formas en que personalizaste a tus personajes.”

“Te pido ahora que para cerrar con la experiencia, respondas estas preguntas finales:”

1. ¿Sentiste que los juegos que jugaste brindaron suficientes herramientas de inclusión y diversidad como para que cualquier jugador pueda identificarse con su personaje?
2. En general, ¿crees que la capacidad de personalizar personajes mejora tu experiencia emocional y tu conexión con el juego?
3. ¿Con cuál de todos los personajes que realizaste sentís que creaste una conexión emocional?
4. ¿Hay algo más que quisieras compartir sobre tu experiencia con la personalización de personajes en videojuegos?

“Como recordatorio, toda la información que compartiste durante este experimento será tratada de manera confidencial y utilizada exclusivamente para la tesis de investigación.

Te agradezco mucho tu tiempo y participación. Eso es todo.”

Anexo 2

Para llevar a cabo la observación participante, se eligieron los siguientes juegos como muestra para analizar cómo la personalización de personajes afecta la experiencia del jugador: "Los Sims 4", "Elden Ring" y "Final Fantasy XIV". Cada uno de estos títulos ofrece diversas características de personalización que permiten explorar las conexiones emocionales y las decisiones de los jugadores al crear sus avatares.

Simulación de Vida: "Los Sims 4"

Se eligió "Los Sims 4" por su amplia capacidad de personalización, que permite a los jugadores crear Sims con características físicas únicas, definir sus personalidades y elegir sus estilos de vida. Esta libertad de creación promueve una conexión emocional con los personajes, lo que es fundamental para comprender cómo la personalización afecta la experiencia del jugador.

Figura 7

Pantalla de Personalización de personaje en Los Sims 4.



Nota. La imagen es una captura de pantalla de la pantalla de personalización de personaje en Los Sims 4, de Paula Díaz, 2024, Buenos Aires. Derechos de autor por *Los Sims 4*, Electronic Arts.

RPG: "Elden Ring"

"Elden Ring" fue seleccionado debido a su profunda personalización de personajes, que incluye la modificación de habilidades y estilos de combate. Los jugadores pueden adaptar sus personajes a sus preferencias.

Figura 8

Pantalla de Personalización de personaje en Elden Ring.



Nota. La imagen es una captura de pantalla de la pantalla de personalización de personaje en Elden Ring, de Paula Díaz, 2024, Buenos Aires. Derechos de autor por *Elden Ring*, FromSoftware.

MMORPG: "Final Fantasy XIV"

Se eligió "Final Fantasy XIV" por su robusto sistema de personalización. Los jugadores pueden ajustar la apariencia de sus personajes, elegir entre diversas clases y especializaciones. Esta diversidad en la personalización contribuye a una experiencia emocional rica y única para cada jugador.

Figura 9

Pantalla de Personalización de personaje en Final Fantasy XIV



Nota. La imagen es una captura de pantalla de la pantalla de personalización de personaje en Final Fantasy XIV, de Paula Díaz. Derechos de autor por *Final Fantasy XIV*, Square Enix.

Anexo 3

Carpeta de drive con todas las grabaciones del experimento: [Link](#)

Carpeta de drive con las grabaciones del Sujeto 1: [Link](#)

Carpeta de drive con las grabaciones del Sujeto 2: [Link](#)

Carpeta de drive con las grabaciones del Sujeto 3: [Link](#)