

# Personajes sin barreras: la representación de las personas con discapacidad en los videojuegos

Characters without barriers: the representation of people with disabilities in videogames

## Resumen

Este artículo examina la representación de la discapacidad en tres videojuegos contemporáneos: *The Last of Us Part II*, *Hellblade: Senua's Sacrifice* y *Life is Strange*, destacando cómo cada juego aborda temas de discapacidad de manera única y empática. A través de un análisis cualitativo y narrativo, se evaluaron las narrativas, personajes y mecánicas de juego en relación con su representación de la discapacidad. La validación de los hallazgos se realizó mediante entrevistas con personas expertas en discapacidad, así como con jugadores/as con y sin discapacidad, para obtener una perspectiva amplia sobre la autenticidad y el impacto de estas representaciones. Los resultados indican que los tres juegos ofrecen representaciones matizadas y profundamente empáticas de la discapacidad, promoviendo la inclusión y la accesibilidad dentro de la industria. La discusión subraya la importancia de involucrar a comunidades de discapacidad en el proceso de desarrollo de videojuegos y la necesidad de diversificar las representaciones de discapacidad en los medios. Este estudio concluye que los videojuegos tienen un potencial significativo para influir en las actitudes sociales hacia la discapacidad, fomentando una mayor comprensión y aceptación.

## Palabras clave

Discapacidad, videojuegos, narrativa, representación, participación.

## Abstract

This article examines the representation of disability in three contemporary video games: *The Last of Us Part II*, *Hellblade: Senua's Sacrifice* and *Life is Strange*. It highlights how each game uniquely and empathetically addresses disability themes. Through a qualitative and narrative analysis, the narratives, characters, and gameplay mechanics were evaluated concerning their portrayal of disability. The findings were validated through interviews with disability experts as well as players with and without disabilities, providing a comprehensive perspective on the authenticity and impact of these representations.

The results indicate that all three games offer nuanced and deeply empathetic portrayals of disability, promoting inclusion and accessibility within the industry. The discussion emphasizes the importance of involving disability communities in the video game development process and the need to diversify disability representations in media. This study concludes that video games have significant potential to influence social attitudes towards disability, fostering greater understanding and acceptance.

## Keywords

Disability, videogames, narrative, representation, participation.

**Sergio García Cabezas**

<sergio.garcia@lasallecampus.es>

Centro Universitario La Salle. España



## Para citar:

García Cabezas, S. (2025). Personajes sin barreras: la representación de las personas con discapacidad en los videojuegos. *Revista Española de Discapacidad*, 13(2), 151-168.

Doi: <<https://doi.org/10.5569/2340-5104.13.02.08>>

Fecha de recepción: 13-06-2024

Fecha de aceptación: 14-05-2025



---

## 1. Introducción

En la confluencia de la tecnología, el entretenimiento y la cultura, los videojuegos emergen como un medio poderoso capaz de representar e influir en las percepciones, actitudes y comportamientos sociales (Jenkins, 2006; Greitemeyer, 2014). A medida que la industria se expande, se hace cada vez más evidente la importancia de abordar la inclusión y representación de todas las facetas de la diversidad humana, incluidas las personas con discapacidad.

La representación de las personas con discapacidad en los videojuegos constituye un área de estudio fundamental para comprender cómo la cultura popular y los medios interactivos influyen en la percepción social de la discapacidad. A través de un análisis cualitativo y narrativo, este estudio busca explorar y comprender las representaciones de personajes con discapacidad en una selección de videojuegos contemporáneos. Mediante el examen de personajes de videojuegos desde una perspectiva crítica, este artículo analiza las narrativas, contextos y modos de representación, evaluando la profundidad, autenticidad y diversidad de dichas representaciones.

El objetivo es explorar tanto los avances positivos como las limitaciones o estereotipos que persisten, con el fin de ofrecer una visión más completa de la representación de la discapacidad en este medio interactivo. A través de este análisis, se pretende contribuir a un entendimiento más amplio y matizado del papel de los videojuegos en la construcción de percepciones sobre la discapacidad, así como inspirar a los/as desarrolladores/as a considerar cómo sus creaciones pueden promover una visión más inclusiva de la sociedad.

La importancia de este estudio radica en su potencial para contribuir a un entendimiento más amplio y matizado de la representación de las personas con discapacidad en los videojuegos, un tema de relevancia creciente tanto para la comunidad de jugadores/as como para los/as profesionales de la industria. A través de este análisis, se busca no solo arrojar luz sobre las prácticas actuales sino también inspirar a los/as desarrolladores/as a considerar cómo sus creaciones pueden promover una visión más inclusiva y representativa de la sociedad. Al final, este trabajo aspira a fomentar un cambio positivo en la industria de los videojuegos, asegurando que las experiencias lúdicas sean verdaderamente accesibles y enriquecedoras para todas las personas, reflejando la diversidad y complejidad de la vida humana.

---

## 2. Marco teórico: discapacidad y representación en videojuegos

La discapacidad puede entenderse desde diferentes perspectivas que han evolucionado a lo largo del tiempo, influyendo en la forma en que las personas con discapacidad son representadas en los medios, incluidos los videojuegos.

Tradicionalmente, el modelo médico ha predominado, concibiendo la discapacidad como una deficiencia o anomalía individual que requiere tratamiento o cura (Shakespeare, 2010). Desde esta perspectiva, las personas con discapacidad son vistas como sujetos pasivos de intervención médica, centrando la atención en sus limitaciones.

En contraposición, el modelo social, desarrollado en gran parte por Oliver (1990, 1996), redefine la discapacidad como el resultado de barreras sociales, culturales y físicas que restringen la participación plena de las personas en la sociedad. Este enfoque desplaza la atención del individuo al entorno, destacando la importancia de eliminar obstáculos para lograr una verdadera inclusión.

Estas concepciones teóricas tienen un impacto directo en la representación de la discapacidad en los medios de comunicación. Según Hall (1997), la representación mediática no solo refleja realidades sociales, sino que también las construye, influyendo en cómo se perciben distintos grupos sociales. En el caso de la discapacidad, los medios pueden reforzar estereotipos o, por el contrario, promover una representación diversa y respetuosa.

En el ámbito de los videojuegos, esta cuestión adquiere una dimensión particular. Los videojuegos no solo representan personajes con discapacidad, sino que también ofrecen experiencias inmersivas que pueden fomentar la empatía y el entendimiento de las realidades diversas (Jenkins, 2006; Powers, 2013). La manera en que la discapacidad se integra en la narrativa, las mecánicas de juego y el diseño de personajes refleja las concepciones sociales subyacentes y tiene el potencial de transformar actitudes y percepciones culturales (Ellis y Goggin, 2015b).

Por tanto, comprender los modelos de discapacidad y su influencia en la representación mediática resulta esencial para analizar críticamente cómo los videojuegos abordan la diversidad funcional y qué impacto pueden tener en la percepción social de la discapacidad.

## 2.1. Teorías sobre discapacidad

Las teorías sobre la discapacidad han evolucionado significativamente a lo largo de los años, pasando de perspectivas que enfatizaban aspectos médicos y biológicos a enfoques que destacan las construcciones sociales y culturales. Este cambio paradigmático es crucial para entender la representación de las personas con discapacidad en los videojuegos, ya que las teorías subyacentes influyen en cómo se conceptualiza y se presenta la discapacidad en estos medios.

El modelo médico de la discapacidad ha sido tradicionalmente el enfoque dominante, tratando la discapacidad como un problema individual, centrado en la “deficiencia” o “anormalidad” de la persona. Según este modelo, la discapacidad es una condición que necesita ser curada o mitigada a través de intervenciones médicas (Shakespeare, 2010). Sin embargo, este enfoque ha sido criticado por su incapacidad para abordar las complejas interacciones entre la discapacidad y la sociedad, y por perpetuar una visión de las personas con discapacidad como inherentemente limitadas o necesitadas de corrección.

En contraste, el modelo social de la discapacidad surge como una respuesta a las limitaciones del modelo médico, argumentando que la discapacidad es el resultado de barreras sociales, culturales y ambientales que impiden la plena participación de las personas con discapacidad en la sociedad (Oliver, 1996). Este modelo enfatiza que la discapacidad no es una característica de la persona, sino más bien una construcción social creada por un entorno no inclusivo. La adopción del modelo social ha fomentado un cambio hacia políticas y prácticas más inclusivas, promoviendo la accesibilidad y la eliminación de barreras en diversos contextos, incluidos los videojuegos.

La teoría de la representación en los medios, particularmente aplicada a la discapacidad, sugiere que las formas en que las personas con discapacidad son representadas en los medios pueden tener un impacto

profundo en la percepción pública y la autoimagen de las personas con discapacidad (Goggin y Newell, 2003). Las representaciones mediáticas no solo reflejan las actitudes sociales hacia la discapacidad, sino que también contribuyen a formarlas, haciendo que la crítica de estas representaciones sea un campo de estudio importante para comprender y mejorar la inclusión de las personas con discapacidad en la sociedad.

En el contexto de los videojuegos, estas teorías ofrecen un marco para examinar cómo se representan las discapacidades, no solo en términos de accesibilidad del juego, sino también en la narrativa y la construcción de personajes. La aplicación de estas teorías puede revelar tanto avances como desafíos persistentes en la representación de las personas con discapacidad, destacando áreas para el desarrollo futuro y la innovación en el diseño de videojuegos.

## 2.2. Discapacidad en los medios de comunicación

La representación de las personas con discapacidad en los medios de comunicación ha sido objeto de estudio en diversas disciplinas, revelando patrones complejos que fluctúan entre la visibilidad y la invisibilidad, la estigmatización y la celebración (Barnes, 1992; Ellis y Goggin, 2015b). Los medios de comunicación, incluidos el cine, la televisión y la publicidad, han jugado un papel crucial en la configuración de las percepciones públicas sobre la discapacidad, a menudo reforzando estereotipos o, en el mejor de los casos, desafiándolos para promover una mayor inclusión y comprensión (Ellis y Goggin, 2015b).

Estudios previos han demostrado que la discapacidad ha sido históricamente representada de manera limitada y estereotipada en los medios. Ellis y Goggin (2015b) argumentan que las representaciones mediáticas de la discapacidad frecuentemente caen en categorías simplistas, como la de víctimas, héroes superadores de adversidades o individuos dependientes, lo que contribuye a una comprensión unidimensional y distorsionada de la experiencia de la discapacidad. Estos estereotipos no solo minimizan la complejidad de las vidas de las personas con discapacidad, sino que también perpetúan la exclusión y la discriminación.

La representación mediática de la discapacidad también tiene un impacto significativo en las actitudes y percepciones sociales. Según Barnes (1992), los medios tienen el poder de influir en la opinión pública y, por lo tanto, en las políticas y prácticas sociales relacionadas con la discapacidad. Una representación negativa o estereotipada puede reforzar prejuicios y barreras, mientras que una representación positiva y matizada puede contribuir a una mayor aceptación y comprensión.

En el contexto de la publicidad, por ejemplo, la inclusión de personas con discapacidad ha sido tradicionalmente escasa, aunque esto ha comenzado a cambiar en años recientes con campañas que buscan reflejar una mayor diversidad y promover la inclusión (Zhang y Haller, 2013). Estos cambios indican un reconocimiento creciente de la importancia de representar de manera justa y precisa a las personas con discapacidad, aunque aún queda mucho por hacer para lograr una representación equitativa.

La investigación sobre la discapacidad en los medios ha comenzado a explorar no solo cómo se representan las discapacidades, sino también cómo las personas con discapacidad son productoras activas de medios y participantes en la cultura mediática (Ellis y Goggin, 2015a). Este enfoque destaca la agencia de las personas con discapacidad en la creación de representaciones propias y en la participación en discursos mediáticos, desafiando las narrativas dominantes y promoviendo una mayor diversidad en la representación mediática.

### 2.3. La discapacidad en los videojuegos

La teoría de juegos y narrativa aborda cómo los videojuegos, como medio interactivo, utilizan historias y mecánicas de juego para crear experiencias significativas para los/as jugadores/as (Jenkins, 2004). Esta intersección entre juego y narrativa es especialmente relevante en la discusión sobre la representación de las personas con discapacidad, ya que ofrece oportunidades únicas para fomentar la empatía y la comprensión a través de la inmersión en experiencias vividas.

La importancia de la narrativa en los videojuegos radica en su capacidad para involucrar emocionalmente a los/as jugadores/as y permitirles experimentar mundos, perspectivas y desafíos desde puntos de vista distintos a los suyos. Jenkins (2004) argumenta que los videojuegos son “espacios narrativos”, donde las historias se construyen a través de la exploración y la interacción del/de la jugador/a con el mundo del juego. Esta interactividad permite una forma de empatía narrativa, donde los/as jugadores/as no solo son testigos de las experiencias de los personajes, sino que también participan activamente en ellas.

Los videojuegos como espacios de empatía y educación tienen el potencial de cambiar percepciones sobre la discapacidad al permitir a los/as jugadores/as experimentar la vida desde la perspectiva de personajes con discapacidad. Por ejemplo, juegos que integran mecánicas de juego diseñadas alrededor de las experiencias de discapacidad pueden educar a los/as jugadores/as sobre los desafíos y la resiliencia de las personas con discapacidad, promoviendo una comprensión más profunda y matizada (Powers et al., 2013).

Además, la narrativa en los videojuegos puede desafiar estereotipos y promover la inclusión al presentar personajes con discapacidad de manera compleja y auténtica. Al hacerlo, los videojuegos no solo reflejan la diversidad de experiencias humanas, sino que también contribuyen a la normalización de la discapacidad como parte de la experiencia humana (Shaw, 2014).

No obstante, la integración efectiva de la discapacidad en la narrativa y el diseño de juegos requiere un enfoque cuidadoso y considerado. Los/as desarrolladores/as deben esforzarse por representar la discapacidad de manera respetuosa y precisa, evitando caer en la trampa de utilizar la discapacidad meramente como un dispositivo narrativo o como una forma de “superación” sin reconocer la complejidad de las experiencias de vida de las personas con discapacidad (Ledder, 2019).

La representación de las personas con discapacidad en los videojuegos constituye un área de estudio emergente que evidencia tanto los avances en la inclusión como los desafíos que aún persisten. A diferencia de otros medios de comunicación, los videojuegos ofrecen experiencias inmersivas y participativas que permiten a los/as jugadores/as interactuar directamente con las narrativas, generando un impacto potencialmente mayor en la percepción y comprensión de la discapacidad. Sin embargo, este potencial no siempre se ha materializado plenamente: la historia de la representación de la discapacidad en los videojuegos muestra ejemplos tanto de avances significativos en inclusión como de la perpetuación de estereotipos tradicionales.

La historia de la representación de la discapacidad en los videojuegos ha evolucionado a lo largo del tiempo. Inicialmente, las personas con discapacidad eran a menudo retratadas de manera estereotipada o utilizadas como elementos de trama secundarios sin mucha profundidad o desarrollo de personaje. Aunque, recientes desarrollos en la industria del videojuego han mostrado un esfuerzo consciente por presentar personajes con discapacidad de manera más matizada y auténtica, reflejando una gama más amplia de experiencias y desafiando percepciones anticuadas (Yuan et al., 2011).

Un análisis de casos específicos de videojuegos revela un espectro de representaciones. Por ejemplo, juegos como *The Last of Us Part II* han sido elogiados por su inclusión de personajes con discapacidad que son complejos y centrales para la narrativa, ofreciendo una visión más rica y empática de la experiencia de la discapacidad (Carr, 2020). Estos juegos no solo proporcionan representaciones positivas, sino que también integran la accesibilidad en su diseño, permitiendo a los/as jugadores/as con discapacidad participar plenamente en la experiencia del juego.

La importancia de la narrativa en los videojuegos es particularmente relevante cuando se trata de la representación de la discapacidad. La capacidad de los videojuegos para contar historias de manera interactiva ofrece oportunidades únicas para explorar la vida de las personas con discapacidad de formas que otros medios no pueden. La inmersión y la interactividad permiten a los/as jugadores/as experimentar el mundo desde la perspectiva de personajes con discapacidad, fomentando la empatía y el entendimiento (Ledder, 2019).

A pesar de ello, a pesar de estos avances, aún existen desafíos significativos. La representación de la discapacidad en los videojuegos a menudo carece de diversidad y profundidad, y la accesibilidad sigue siendo un problema para muchos/as jugadores/as con discapacidad. La crítica y el análisis contemporáneo de los videojuegos han comenzado a abordar estas cuestiones, destacando la necesidad de un compromiso continuo con la inclusión y la representación auténtica de la discapacidad (Shell, 2021).

El análisis de la discapacidad en los medios, y específicamente en los videojuegos, revela tanto avances significativos en términos de representación como desafíos persistentes relacionados con la diversidad y la accesibilidad. La creciente inclusión de personajes con discapacidad en los videojuegos ofrece oportunidades valiosas para fomentar la empatía y transformar percepciones sociales. No obstante, sigue siendo necesario un compromiso continuo para evitar representaciones estereotipadas o reduccionistas, y para integrar experiencias auténticas y diversas de la discapacidad.

A partir de este marco conceptual, el presente estudio realiza un análisis cualitativo y narrativo de tres videojuegos contemporáneos para profundizar en cómo se representan las personas con discapacidad en este medio interactivo.

---

### 3. Metodología

La representación de las personas con discapacidad en los videojuegos constituye un área de estudio fundamental para comprender cómo la cultura popular y los medios interactivos influyen en la percepción social de la discapacidad. Este estudio adopta un enfoque cualitativo y narrativo para analizar en profundidad cómo se construyen las representaciones de personajes con discapacidad en una selección de videojuegos contemporáneos.

En este estudio se plantea como objetivo principal analizar la representación de las personas con discapacidad en tres videojuegos contemporáneos —*The Last of Us Part II*, *Hellblade: Senua's Sacrifice* y *Life is Strange*— a través de un análisis cualitativo y narrativo de sus tramas, mecánicas de juego y diseño de

personajes. A través de este análisis detallado, se busca identificar los patrones, avances y desafíos en la representación de la discapacidad, así como el impacto que estas representaciones pueden tener en la audiencia. Complementariamente, se validarán los hallazgos mediante entrevistas semiestructuradas a personas expertas en discapacidad y a jugadores/as con y sin discapacidad, con el objetivo de obtener una perspectiva amplia y contrastada sobre la autenticidad de las representaciones. Este enfoque metodológico permite una exploración integral de los elementos narrativos y experienciales que contribuyen a la construcción de significado en los videojuegos, ofreciendo así una visión crítica sobre la inclusión y participación de las personas con discapacidad en el ámbito del entretenimiento interactivo.

### 3.1. Método de investigación

El método de investigación adoptado para este estudio se centra en un análisis cualitativo y narrativo de la representación de personajes con discapacidad en una selección de videojuegos. Este enfoque permite una comprensión profunda de cómo se construyen y se comunican las experiencias de discapacidad dentro de estos medios interactivos. A continuación, se detalla el proceso metodológico:

- **Selección de la muestra:** basándonos en criterios previamente establecidos, se han seleccionado tres videojuegos para el análisis: *The Last of Us Part II*, *Hellblade: Senua's Sacrifice*, y *Life is Strange*. Estos juegos han sido elegidos por su impacto cultural, la diversidad de representación de la discapacidad, y su relevancia en discusiones contemporáneas sobre inclusión en los videojuegos.
- **Recopilación de datos:** la recopilación de datos se realizará mediante el juego exhaustivo de cada título seleccionado, sistematizando el análisis en torno a las siguientes variables: representación de personajes con discapacidad, la narrativa, las mecánicas de juego relacionadas con la discapacidad, y cualquier contenido adicional que proporcione contexto sobre el desarrollo y la recepción del juego. Se tomarán notas detalladas y se capturarán segmentos de juego relevantes para el análisis.
- **Análisis del contenido y la narrativa:** el análisis exhaustivo de contenido y narrativa en videojuegos conlleva una exploración profunda de cómo se representa la discapacidad tanto en la trama como en la jugabilidad. Este enfoque implica examinar los temas, la complejidad de los personajes y la evolución de la narrativa para comprender cómo la discapacidad afecta o enriquece la experiencia del/de la jugador/a. Se busca identificar patrones recurrentes, diferencias significativas entre los juegos y cómo la representación de la discapacidad ha evolucionado con el tiempo. Además, se emplea un enfoque narrativo para analizar cómo se cuentan y se experimentan las historias de los personajes con discapacidad, explorando elementos como la estructura narrativa, el punto de vista, el conflicto y la resolución. Se presta especial atención a cómo estas narrativas contribuyen a la percepción y comprensión de la discapacidad por parte de la audiencia, lo que permite una reflexión más amplia sobre la inclusión y la diversidad en el medio de los videojuegos.
- **Interpretación y síntesis:** los hallazgos del análisis se interpretarán en el contexto de la literatura existente sobre discapacidad, representación en los medios, y estudios de videojuegos. Se discutirá el impacto de estas representaciones en la percepción de la discapacidad y se explorarán las implicaciones para el desarrollo de videojuegos más inclusivos y representativos.
- **Entrevistas semiestructuradas:** como parte del proceso de validación, se realizaron entrevistas semiestructuradas a un total de 12 participantes, incluyendo 4 personas expertas en estudios de discapa-

cidad, 4 jugadores/as con discapacidad y 4 jugadores/as sin discapacidad. Las personas participantes en las entrevistas semiestructuradas fueron seleccionadas mediante un muestreo intencional, incluyendo personas expertas en estudios sobre discapacidad, narrativa interactiva y videojuegos accesibles, así como jugadores/as con y sin discapacidad que hubieran interactuado con al menos dos de los videojuegos analizados. Las entrevistas, realizadas mediante videollamadas, tuvieron una duración media de 30 minutos y se organizaron en torno a tres bloques temáticos: percepción de la representación de la discapacidad en los videojuegos analizados, impacto social percibido de estas representaciones, y evaluación de la accesibilidad e inclusión en el medio. El análisis de las entrevistas se llevó a cabo mediante codificación temática, identificando patrones y divergencias en las respuestas.

- **Validación de hallazgos:** para asegurar la validez de los hallazgos, se considerará la retroalimentación de personas expertas en estudios sobre discapacidad, desarrolladores/as de videojuegos, y la comunidad de jugadores/as, incluidos/as aquellos/as con discapacidades.

### 3.2. Selección de videojuegos

En el presente estudio se ha seleccionado un conjunto representativo de videojuegos para analizar la representación de las personas con discapacidad, basándose en criterios de impacto cultural, diversidad de géneros y la prominencia de la discapacidad en su narrativa y jugabilidad.

La selección de videojuegos para el análisis se basará en criterios específicos que aseguren una muestra representativa y diversa, abarcando diferentes géneros, plataformas y épocas. La recopilación de datos se realizará a través de un examen detallado de la jugabilidad, la narrativa y el diseño de personajes, complementado con material adicional que pueda ofrecer contextos sobre el desarrollo y la recepción de los juegos. Se han seguido los siguientes criterios de selección:

- **Impacto cultural y popularidad:** incluir juegos que han tenido un impacto significativo en la cultura popular y que son ampliamente reconocidos dentro de la comunidad de jugadores/as. Esto asegura que los hallazgos del estudio sean relevantes para una amplia audiencia.
- **Diversidad de géneros:** seleccionar juegos de diferentes géneros (aventura, rol, acción, simulación) para explorar cómo la representación de la discapacidad varía en distintos contextos de juego.
- **Representación significativa de la discapacidad:** priorizar juegos que presenten personajes con discapacidad de manera prominente, ya sea como protagonistas, personajes secundarios importantes o a través de narrativas centradas en temas de discapacidad.

Los juegos elegidos son *The Last of Us Part II*, *Hellblade: Senua's Sacrifice* y *Life is Strange*, cada uno destacando por su enfoque único y su contribución a la discusión sobre la discapacidad en el medio interactivo de los videojuegos.

- *The Last of Us Part II* (2020): este juego no solo presenta personajes con discapacidades físicas de manera prominente en su narrativa, sino que también ha sido elogiado por su profundo enfoque en la accesibilidad, estableciendo un nuevo estándar para la industria en términos de inclusión.
- *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017): ofrece una representación profundamente inmersiva de la psicosis a través de su protagonista, Senua. El juego ha sido destacado por su colaboración con neurólogos y per-

sonas que experimentan psicosis para representar de manera precisa y respetuosa las experiencias de salud mental. A través de su jugabilidad y narrativa, *Hellblade* proporciona una ventana única a las realidades de vivir con una condición de salud mental, desafiando estereotipos y promoviendo la empatía.

- *Life is Strange* (2015): explora la vida de adolescentes enfrentando diversos desafíos, incluyendo la discapacidad. A través de su personaje Chloe, que en la secuela *Life is Strange: before the storm* se muestra utilizando una silla de ruedas, el juego aborda temas de dependencia, autonomía y la dinámica de las relaciones afectadas por la discapacidad. La representación de Chloe y su entorno ofrece una perspectiva valiosa sobre las intersecciones entre la juventud, la amistad y la discapacidad.

La selección de estos tres videojuegos permite un análisis cualitativo y narrativo que abarca una gama de discapacidades, desde físicas hasta mentales, y desde perspectivas variadas que incluyen la accesibilidad del juego, la representación de la discapacidad en la narrativa, y el impacto de estas representaciones en la percepción de los/as jugadores/as. Este enfoque busca no solo evaluar cómo se han representado las discapacidades en estos juegos, sino también entender el papel que los videojuegos pueden jugar en la promoción de una mayor inclusión y comprensión de la discapacidad en la sociedad.

---

## 4. Resultados

### 4.1. The Last of Us Part II

*The Last of Us Part II* presenta varios personajes que abordan experiencias de discapacidad y marginación, siendo uno de los más destacados Lev, un joven transgénero que enfrenta no solo el rechazo social por su identidad de género, sino que también navega por un mundo postapocalíptico con sus propias limitaciones físicas y sociales. Los personajes en *The Last of Us Part II* son notablemente complejos, con historias personales profundas que se revelan gradualmente a lo largo del juego. La representación de Lev es significativa por varias razones: primero, por la inclusión de un personaje transgénero en un papel importante dentro de la narrativa, y segundo, por cómo su experiencia de exclusión y vulnerabilidad se entrelaza con su recorrido personal, ofreciendo una perspectiva compleja y raramente vista en videojuegos. Además, el juego aborda la discapacidad física de manera sutil pero presente en otros personajes, como Joel, cuya movilidad se ve reducida por lesiones acumuladas, y la propia Abby, quien en distintos momentos debe enfrentar limitaciones físicas tras combates intensos, evidenciando cómo el daño corporal tiene un impacto real en la jugabilidad y en el desarrollo narrativo. Estos elementos contribuyen a una representación más matizada y realista de la discapacidad en contextos de adversidad.

*The Last of Us Part II* emplea una estructura narrativa no lineal y multifacética que permite a los/as jugadores/as experimentar la historia desde múltiples perspectivas. Esta elección de diseño narrativo es fundamental para comprender la complejidad de los personajes y sus motivaciones, incluidos aquellos con discapacidades. Al alternar entre los puntos de vista de los personajes principales, Ellie y Abby, el juego desafía las percepciones del/de la jugador/a sobre la moralidad, la empatía y el impacto del trauma. Esta estructura también revela cómo las experiencias de discapacidad de los personajes secundarios, como Lev, influyen y son influenciadas por las acciones y decisiones de los protagonistas.

Esta técnica narrativa enriquece la comprensión de los personajes con discapacidad, mostrando no solo sus desafíos sino también sus fortalezas, resiliencia y la complejidad de sus experiencias. La jugabilidad complementa esta narrativa al integrar mecánicas que reflejan las limitaciones físicas de los personajes sin restarles agencia o capacidad de impactar en el mundo del juego. Por ejemplo, el diseño de niveles y los desafíos se adaptan para ofrecer diferentes formas de navegación y solución de problemas, lo que refleja la adaptabilidad necesaria en la vida real para las personas con discapacidad.

El análisis de *The Last of Us Part II* evidencia una representación significativa y cuidada de la discapacidad, que fue ampliamente valorada por las personas participantes en las entrevistas realizadas. Una persona experta en estudios sobre discapacidad señaló: “La forma en que el juego integra la discapacidad en su narrativa principal, sin recurrir al sensacionalismo, representa un avance notable en la industria” (Entrevistado/a 1). Esta percepción se vio reflejada también entre los/as jugadores/as con discapacidad. Uno de ellos comentó: “Por primera vez sentí que mi realidad estaba bien representada en un videojuego, sin necesidad de exagerarla ni ocultarla” (Entrevistado/a 4). Otro/a jugador/a añadió: “No es solo que haya un personaje con discapacidad, sino que su historia tiene sentido y peso real en la trama; no es un adorno” (Entrevistado/a 5). Asimismo, se reconoció el compromiso del título con la accesibilidad, destacándose la variedad de opciones de configuración como un elemento que debería ser replicado por futuros/as desarrolladores/as. No solo eso, según la recepción crítica recogida en medios especializados (Dornbush, 2020; Plagge, 2020), *The Last of Us Part II* ha sido valorado positivamente por su representación de la discapacidad, su narrativa compleja y su apuesta por la accesibilidad.

El juego explora temas profundos y a menudo oscuros, como el ciclo de violencia, el trauma y la búsqueda de redención. La discapacidad se entrelaza con estos temas, *presentando* tanto desafíos físicos como emocionales para los personajes. A través de su narrativa, *The Last of Us Part II* invita a los/as jugadores/as a reflexionar sobre la resiliencia en la cara de la adversidad, la importancia de la empatía y la complejidad de las relaciones humanas. La discapacidad, en este contexto, se convierte en una lente a través de la cual se exploran estas cuestiones, enriqueciendo la narrativa y proporcionando una plataforma para la representación significativa.

La narrativa de *The Last of Us Part II* está diseñada para provocar una fuerte respuesta emocional en el/la jugador/a. Al experimentar la historia desde diferentes perspectivas, los/as jugadores/as son desafiados/as a entender y empatizar con personajes que pueden haber visto inicialmente como antagonistas. Esta empatía se extiende a los personajes con discapacidad, cuyas experiencias y desafíos añaden capas adicionales de profundidad a la historia. Un/a jugador/a con discapacidad comentó al respecto: “Te obliga a ponerte en su lugar de verdad, no desde la lástima, sino desde su humanidad” (Entrevistado/a 5). La capacidad del juego para fomentar la empatía hacia personas con diversas experiencias de vida es uno de sus logros más significativos.

*The Last of Us Part II* sobresale en su uso de la narrativa para explorar la discapacidad de manera integral y respetuosa. A través de su estructura narrativa compleja, el desarrollo de personajes ricos y la exploración de temas profundos, el juego ofrece una representación significativa de la discapacidad y desafía a los/as jugadores/as a considerar las múltiples facetas de la experiencia humana. Como destacó una persona experta entrevistada: “La discapacidad no se presenta como una barrera insuperable ni como una tragedia, sino como parte de la identidad de los personajes, integrada en sus vidas y decisiones” (Entrevistado/a 2). La narrativa no solo sirve para avanzar en la trama, sino que también profundiza la comprensión del/de la jugador/a sobre la discapacidad, promoviendo una mayor empatía y reflexión.

Podemos concluir que *The Last of Us Part II* representa un avance significativo en la representación de personajes con discapacidad en videojuegos, ofreciendo una narrativa rica y compleja que aborda la discapacidad de manera integral y respetuosa. Además, a través de su enfoque en la accesibilidad, el juego no solo ha ampliado las posibilidades de quién puede jugar, sino que también ha elevado el estándar para la inclusión y representación de la discapacidad en la industria del videojuego. Este análisis destaca la importancia de considerar la discapacidad en todas las etapas del desarrollo del juego y demuestra el potencial de los videojuegos para promover una mayor comprensión y empatía hacia las personas con discapacidad.

#### 4.2. Hellblade: Senua's Sacrifice

*Hellblade: Senua's Sacrifice*, desarrollado por Ninja Theory, es un videojuego que ha sido ampliamente reconocido por su representación inmersiva y respetuosa de la psicosis, enfermedad mental en muchos casos discapacitante. A través de una combinación de narrativa, diseño de audio y mecánicas de juego, *Hellblade* ofrece una ventana única a la experiencia de vivir con una condición de salud mental, específicamente psicosis, desde la perspectiva de su protagonista, Senua. Este análisis de contenido explora cómo el juego aborda la discapacidad mental y su impacto en la percepción de los/as jugadores/as.

*Hellblade: Senua's Sacrifice* utiliza la narrativa no solo como un vehículo para avanzar en la trama, sino también como un medio para sumergir a los/as jugadores/as en la mente de alguien que vive con esta condición. El análisis narrativo de *Hellblade* revela cómo la estructura de la historia, el desarrollo del personaje y la integración de la psicosis en la jugabilidad y la narrativa contribuyen a una representación auténtica y empática de la discapacidad mental.

La representación de la psicosis en *Hellblade: Senua's Sacrifice* es central para la experiencia del juego. Senua, una guerrera picta, emprende un viaje a través de un paisaje infernal que simboliza su lucha interna con la psicosis. La enfermedad de Senua no se presenta como un obstáculo a superar, sino como una parte integral de su personaje y su percepción del mundo. Ninja Theory trabajó estrechamente con neurólogos/as y personas que experimentan psicosis para asegurar una representación precisa y empática, lo que se refleja en cómo el juego aborda visual y auditivamente la condición.

El diseño de audio de *Hellblade: Senua's Sacrifice* es notable por su uso de la binauralidad, creando una experiencia auditiva inmersiva que simula las voces y sonidos que alguien con psicosis podría experimentar. Esta técnica no solo mejora la atmósfera del juego, sino que también sirve para aumentar la empatía del/de la jugador/a hacia Senua, permitiéndoles experimentar una faceta de su realidad. Un/a jugador/a entrevistado/a describió la experiencia como “algo que te atrapa y te hace entender lo que supone vivir con voces constantes en tu cabeza” (Entrevistado/a 7). Visualmente, el juego utiliza efectos y distorsiones para representar las alucinaciones visuales y la percepción alterada de Senua, sumergiéndolo aún más al/a la jugador/a en su experiencia. Una persona experta en discapacidad intelectual destacó: “*Hellblade* logra transmitir el impacto emocional de la psicosis sin caricaturizarla ni convertirla en un mero recurso de terror, lo cual es extremadamente raro en los medios interactivos” (Entrevistado/a 3).

Las mecánicas de juego en *Hellblade* están diseñadas para reflejar la experiencia de la psicosis. Los puzzles y desafíos que Senua enfrenta a menudo tienen múltiples interpretaciones, obligando a los/as jugadores/as a cuestionar la realidad del entorno del juego. Esta incertidumbre constante y la necesidad de discernir la “realidad” dentro del juego actúan como metáforas de la lucha de Senua con su condición, ofreciendo una comprensión más profunda de los desafíos cognitivos asociados con la psicosis.

La recepción de *Hellblade: Senua's Sacrifice* ha sido mayoritariamente positiva, con elogios dirigidos a su representación cuidadosa y respetuosa de la psicosis. El juego ha sido reconocido no solo como una obra de entretenimiento, sino también como una herramienta educativa que puede aumentar la conciencia y comprensión de las enfermedades mentales.

Senua es un personaje profundamente desarrollado cuya psicosis se presenta de manera integral a su carácter, en lugar de ser un mero accesorio o desafío para superar. Su lucha con la psicosis está intrínsecamente vinculada a su viaje, sus relaciones y su crecimiento personal. A través de su camino, los/as jugadores/as ven a Senua luchar, aprender y crecer, enfrentándose no solo a los monstruos de su mente, sino también a los prejuicios y malentendidos sobre la psicosis en su cultura. Un/a jugador/a entrevistado/a destacó: "Senua no es solo su enfermedad; es una heroína con toda su fuerza, sus miedos y su historia propia, y eso es algo que pocas veces se ve reflejado en un videojuego" (Entrevistado/a 6). Este enfoque en el desarrollo del personaje permite una representación rica y matizada de la discapacidad mental, mostrando a Senua como una persona completa y compleja, definida por mucho más que su condición.

La psicosis de Senua no es solo un tema narrativo, también está profundamente integrada en la jugabilidad y la experiencia del/de la jugador/a. Las alucinaciones visuales y auditivas de Senua afectan directamente cómo los/as jugadores/as interactúan con el mundo del juego, resolviendo puzzles y enfrentándose a enemigos. Esta integración de la psicosis en la jugabilidad sirve para aumentar la empatía del/de la jugador/a, permitiéndoles experimentar una faceta de la vida de Senua de manera directa y personal. La narrativa utiliza estas experiencias para explorar temas de trauma, resiliencia y la búsqueda de Senua por la aceptación y el entendimiento.

*Hellblade: Senua's Sacrifice* tiene un fuerte impacto emocional, sumergiendo a los/as jugadores/as en la experiencia de Senua. La narrativa aborda temas de dolor, pérdida, amor y la lucha contra los propios demonios internos. Al hacerlo, el juego desafía las percepciones y estigmas asociados con la psicosis, promoviendo una mayor comprensión y empatía hacia quienes viven con condiciones de salud mental. Una persona experta en salud mental señaló: "*Hellblade* consigue representar la psicosis desde una perspectiva íntima y respetuosa, alejándose de los estereotipos habituales de peligro o irracionalidad que suelen dominar en los medios" (Entrevistado/a 2). La historia de Senua es de lucha, pero también de esperanza y redención, resonando profundamente con los/as jugadores/as y dejando una impresión duradera sobre la importancia de la representación auténtica de la discapacidad mental en los medios.

*Hellblade: Senua's Sacrifice* representa así un hito en la representación de la discapacidad y la salud mental en los videojuegos, consolidándose como una referencia sobre cómo abordar narrativas sensibles con profundidad y responsabilidad.

A través de su enfoque en la psicosis de Senua, el juego desafía las percepciones convencionales de la discapacidad mental, ofreciendo una visión compasiva y matizada que fomenta la empatía y el entendimiento. La combinación de narrativa inmersiva, diseño de audio innovador y mecánicas de juego reflexivas hacen de *Hellblade* un ejemplo destacado de cómo los videojuegos pueden explorar temas complejos de salud mental de manera respetuosa y educativa.

### 4.3. Life is Strange

*Life is Strange*, desarrollado por Dontnod Entertainment y publicado por Square Enix, es un videojuego episódico que se destaca por su enfoque en la narrativa y la elección del/de la jugador/a, explorando temas de amistad, madurez, y la complejidad de las decisiones humanas. A través de la historia de Max Caulfield, una estudiante de fotografía que descubre que puede rebobinar el tiempo, el juego aborda una variedad de temas sociales y personales, incluida la discapacidad, de una manera que invita a la reflexión y al diálogo.

En *Life is Strange*, la discapacidad se explora de manera significativa a través del personaje de Chloe Price, especialmente en el episodio *Chaos Theory*, donde los/as jugadores/as se encuentran con una realidad alternativa en la que Chloe, tras un accidente, tiene paraplejía. Esta representación ofrece una perspectiva profunda sobre las realidades de vivir con una discapacidad física, incluyendo los desafíos emocionales, sociales y económicos que enfrentan tanto la persona con discapacidad como sus seres queridos. Un/a jugador/a con discapacidad comentó: “Ver a Chloe enfrentarse a tantos aspectos reales de la vida con discapacidad, desde la dependencia hasta el coste emocional, me hizo sentir que por fin alguien se había molestado en contar una historia que también es la nuestra” (Entrevistado/a 7).

La narrativa de *Life is Strange* se ve profundamente afectada por las decisiones del/de la jugador/a, lo que permite múltiples finales y trayectorias de personajes basadas en las acciones tomadas. La inclusión de una realidad alternativa en la que Chloe tiene paraplejía introduce una capa adicional de complejidad a la narrativa, obligando a los/as jugadores/as a considerar las consecuencias de sus elecciones no solo en el presente, sino también en realidades alternativas. Una persona experta en narrativa interactiva destacó: “El tratamiento de la discapacidad en *Life is Strange* es excepcional porque no convierte la paraplejía de Chloe en un obstáculo o un recurso dramático simplista, sino en una exploración de la vida y las relaciones bajo nuevas circunstancias” (Entrevistado/a 1). Esta mecánica de juego refuerza la importancia de la empatía y la comprensión, al tiempo que aborda las realidades de la discapacidad de una manera que sigue siendo inusual en los videojuegos.

La representación de Chloe como una persona con discapacidad en la realidad alternativa tiene un fuerte impacto emocional en los/as jugadores/as, destacando temas de autonomía, dependencia y la lucha por mantener la identidad y la dignidad frente a desafíos abrumadores. La relación entre Max y Chloe se profundiza aún más en este contexto, explorando cómo la amistad y el apoyo pueden ofrecer consuelo y fuerza en tiempos difíciles. *Life is Strange* utiliza su plataforma para fomentar una discusión significativa sobre la discapacidad, desafiando a los/as jugadores/as a reflexionar sobre sus propias percepciones y prejuicios.

Aunque *Life is Strange* no se centra específicamente en la accesibilidad del juego en términos de discapacidad, la representación de la discapacidad en la narrativa del juego contribuye a una mayor conciencia y comprensión de estas cuestiones entre la comunidad de jugadores/as. Al integrar la discapacidad en la historia de una manera que es central para la experiencia emocional del juego, Dontnod Entertainment invita a los/as jugadores/as a considerar las dimensiones prácticas y emocionales de la discapacidad en la vida real.

### 4.4. Interpretación y síntesis

La interpretación y síntesis de los tres videojuegos analizados, *The Last of Us Part II*, *Hellblade: Senua's Sacrifice* y *Life is Strange*, en relación con la representación de la discapacidad, revela un enfoque multifa-

cético y profundamente empático hacia la inclusión de personajes con discapacidades y la exploración de temas relacionados con la discapacidad. Cada juego aborda la discapacidad desde una perspectiva única, ofreciendo valiosas lecciones sobre empatía, resiliencia y la complejidad de la experiencia humana.

- Representación y empatía: los tres juegos comparten un compromiso común con la representación auténtica y matizada de la discapacidad, desafiando estereotipos y promoviendo una mayor comprensión. *The Last of Us Part II* y *Hellblade: Senua's Sacrifice* destacan por su enfoque en la accesibilidad y la inclusión, así como por su representación precisa de las discapacidades físicas y mentales, respectivamente. *Life is Strange*, por su parte, explora la discapacidad a través de la lente de las relaciones personales y el impacto de las decisiones, ofreciendo una perspectiva única sobre la dependencia y la autonomía.
- Desafíos y resiliencia: un tema recurrente en los tres juegos es el de los desafíos enfrentados por los personajes con discapacidades y su resiliencia ante estas adversidades. La discapacidad se presenta no solo como un obstáculo a superar, sino como una parte integral de la identidad y experiencia de los personajes. Esta representación fomenta una comprensión más profunda de la discapacidad, destacando la fuerza y la determinación de los individuos para navegar un mundo que a menudo no está diseñado para ellos.
- Impacto cultural y social: la representación de la discapacidad en estos juegos tiene un impacto significativo tanto en la comunidad de jugadores/as como en la percepción social de la discapacidad. Al ofrecer experiencias inmersivas que permiten a los/as jugadores/as vivir las vidas de personajes con discapacidades, estos juegos promueven la empatía y el entendimiento, contribuyendo a un cambio cultural hacia una mayor aceptación e inclusión de las personas con discapacidades en todos los aspectos de la sociedad.
- Innovación en narrativa y jugabilidad: los tres juegos también innovan en la forma en que la narrativa y la jugabilidad se entrelazan con la representación de la discapacidad. Desde la mecánica de juego que simula experiencias de discapacidad, como en *Hellblade: Senua's Sacrifice*, hasta la integración de la discapacidad en la trama y el desarrollo del personaje, como en *The Last of Us Part II* y *Life is Strange*, estos juegos demuestran cómo los videojuegos pueden ser una plataforma poderosa para explorar temas complejos y promover un cambio social positivo.

#### 4.5. Entrevistas semiestructuradas

Para asegurar la validez de los hallazgos derivados del análisis de *The Last of Us Part II*, *Hellblade*, *Senua's Sacrifice* y *Life is Strange* en relación con la representación de la discapacidad, se adoptó un enfoque multifacético que incorporó diversas perspectivas. Este proceso de validación incluyó la recopilación y análisis de retroalimentación procedente de personas expertas en estudios sobre discapacidad y de la comunidad de jugadores/as, especialmente aquellos/as con discapacidad.

Con este objetivo, se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas con personas expertas en discapacidad, jugadores/as con discapacidad y jugadores/as sin discapacidad. Algunas de las opiniones, percepciones y reflexiones de las personas entrevistadas han sido integradas a lo largo del análisis de cada videojuego, incorporando citas directas que refuerzan los hallazgos y proporcionan una validación cualitativa de las interpretaciones presentadas.

#### 4.5.1. Entrevistas a personas expertas en discapacidad

Las personas expertas en discapacidad proporcionaron una perspectiva valiosa sobre la autenticidad y precisión de la representación de la discapacidad en los juegos analizados. Reconocieron el esfuerzo de *Hellblade: Senua's Sacrifice* por su colaboración con neurólogos/as y personas que experimentan psicosis, destacando este enfoque como un modelo para futuros desarrollos de videojuegos que busquen representar condiciones de salud mental. La persona experta en narrativa (Entrevistado/a 1) señaló: “La estructura narrativa de *Hellblade* consigue integrar la experiencia de la psicosis sin instrumentalizarla, haciendo que forme parte del crecimiento del personaje de manera orgánica”.

En cuanto a *The Last of Us Part II*, las personas expertas elogiaron la inclusión de personajes con discapacidad física y la implementación de características de accesibilidad, aunque sugirieron una mayor participación de personas con discapacidades en el proceso de desarrollo para mejorar la representación. La persona experta en videojuegos (Entrevistado/a 2) destacó: “El avance en accesibilidad de *The Last of Us Part II* es histórico, pero integrar voces de personas con discapacidad desde las primeras fases de desarrollo permitiría una representación todavía más auténtica”.

*Life is Strange* fue reconocido por su exploración de las dinámicas emocionales y sociales relacionadas con la discapacidad, aunque algunos/as expertos/as señalaron la necesidad de una representación más diversa de tipos de discapacidad en los videojuegos en general. La persona experta en discapacidad (Entrevistado/a 3) comentó: “*Life is Strange* abre la puerta a nuevas narrativas sobre discapacidad, pero el reto sigue siendo ampliar esa representación a otras realidades menos visibles”.

#### 4.5.2. Entrevistas a jugadores/as con discapacidad

Los/as jugadores/as con discapacidad compartieron sus experiencias personales y percepciones sobre los juegos analizados. Muchos/as expresaron una conexión emocional profunda con los personajes con discapacidad, especialmente en *The Last of Us Part II* y *Life is Strange*, donde las narrativas resonaron con sus propias experiencias de vida. Un/a jugador/a (Entrevistado/a 4) comentó: “La historia de Chloe me hizo pensar en mis propias limitaciones, pero también en la forma en que seguimos siendo los mismos, aunque nuestras circunstancias cambien”. Respecto a la representación de la psicosis en *Hellblade: Senua's Sacrifice*, fue particularmente elogiada por su capacidad para generar empatía y comprensión hacia las condiciones de salud mental. Otro/a participante (Entrevistado/a 5) afirmó: “Por primera vez, un juego me hizo sentir lo que es luchar cada día con voces y miedos que no puedes apagar”.

Sin embargo, algunos/as jugadores/as señalaron la necesidad de una mayor variedad en la representación de discapacidades, así como mejoras en la accesibilidad para asegurar que todos los/as jugadores/as puedan disfrutar plenamente de las experiencias ofrecidas. Como expresó un/a entrevistado/a (Entrevistado/a 7): “Hay avances, pero todavía faltan juegos que hablen de otras discapacidades menos conocidas, y que realmente piensen en nosotros desde el diseño, no como un añadido al final”.

#### 4.5.3. Entrevistas a jugadores/as sin discapacidad

Los/as jugadores/as sin discapacidad ofrecieron perspectivas sobre cómo los juegos influenciaron su comprensión de la discapacidad. Muchos/as indicaron que jugar *Hellblade: Senua's Sacrifice* y *The Last of Us Part II* aumentó su conciencia y empatía hacia las personas con discapacidades mentales y físicas. Un/a jugador/a (Entrevistado/a 8) comentó: “Nunca había pensado realmente en lo que supone vivir con una discapacidad hasta que jugué a *The Last of Us Part II*; fue una lección silenciosa pero poderosa”. *Life is Strange* fue mencionado frecuentemente por su impacto emocional y por fomentar la reflexión sobre las consecuencias de las decisiones personales en la vida de otros. Otra persona participante (Entrevistado/a 9) señaló: “Ver cómo una sola decisión cambiaba toda la vida de Chloe me hizo pensar en las implicaciones reales que nuestras acciones tienen sobre los demás, especialmente sobre quienes ya enfrentan dificultades añadidas”.

Aunque algunos/as jugadores/as admitieron inicialmente tener poco conocimiento sobre las realidades de vivir con una discapacidad, reconocieron que estas experiencias de juego habían ampliado su perspectiva y sensibilidad hacia estos temas.

La validación de los hallazgos a través de entrevistas con personas expertas en discapacidad, jugadores/as con discapacidad y jugadores/as sin discapacidad ha reforzado la importancia de una representación auténtica y matizada de la discapacidad en los videojuegos. La retroalimentación colectiva subraya la necesidad de involucrar a comunidades de discapacidad en el proceso de desarrollo de videojuegos, tanto para mejorar la precisión de la representación como para asegurar la accesibilidad. Además, los resultados destacan el potencial de los videojuegos como medios para fomentar la empatía y la comprensión entre el público general hacia las personas con discapacidades, promoviendo una mayor inclusión y aceptación en la sociedad.

---

## 5. Conclusiones

Las conclusiones de este artículo subrayan la importancia de una representación auténtica y matizada de la discapacidad en los videojuegos, así como la capacidad de estas representaciones para influir positivamente en la sensibilidad social y en la comprensión de las realidades de las personas con discapacidad. Asimismo, se destaca el papel singular de los videojuegos como medio para promover una mayor inclusión a través de experiencias interactivas que favorecen el cambio de actitudes.

Los tres videojuegos analizados, *The Last of Us Part II*, *Hellblade: Senua's Sacrifice* y *Life is Strange*, evidencian un compromiso significativo con la representación respetuosa de la discapacidad. Este compromiso se materializa tanto en la colaboración directa con personas expertas y personas con experiencia vivida, como en la incorporación de personajes con discapacidades en narrativas complejas y emocionalmente resonantes. Esta autenticidad no solo enriquece la experiencia lúdica, sino que también actúa como un motor de educación y concienciación para los/as jugadores/as.

La retroalimentación obtenida a través de las entrevistas, tanto de jugadores/as con discapacidad como de aquellos sin discapacidad, confirma el impacto transformador que estas representaciones pueden tener

en la percepción social. Mientras que los/as jugadores/as sin discapacidad manifestaron una mayor toma de conciencia y una visión más empática hacia las dificultades cotidianas de las personas con discapacidad, los/as jugadores/as con discapacidad destacaron la importancia emocional de verse representados de manera respetuosa y precisa. Estas experiencias validan el potencial de los videojuegos como agentes de cambio cultural, capaces de desafiar prejuicios y generar nuevas formas de comprensión y respeto.

Comparados con otros medios tradicionales como el cine y la televisión, en los que históricamente la representación de la discapacidad ha oscilado entre la estigmatización y la glorificación superficial, los videojuegos emergen como un espacio innovador. Su naturaleza interactiva permite a los/as jugadores/as no solo observar, sino participar activamente en narrativas que reflejan la diversidad funcional, lo que amplía las posibilidades de generar empatía de una manera difícilmente alcanzable a través de medios puramente narrativos.

Sin embargo, a pesar de los avances observados, los retos en materia de accesibilidad siguen siendo notables. Muchos títulos continúan presentando barreras para jugadores/as con discapacidades sensoriales, motoras o cognitivas, tales como la falta de personalización de controles, la ausencia de subtítulos adecuados o la escasa adaptación de interfaces. No obstante, innovaciones recientes como las opciones avanzadas de accesibilidad en *The Last of Us Part II* o el desarrollo de dispositivos como el *Adaptive Controller* de Xbox demuestran un progreso significativo hacia un diseño de juegos más inclusivo. Estas iniciativas subrayan la necesidad de que la accesibilidad se integre desde el inicio del proceso creativo, considerándola un pilar fundamental del diseño y no un añadido opcional. La normalización de la diversidad funcional en los videojuegos contribuirá, sin duda, a ampliar el acceso al ocio digital y a transformar positivamente la cultura videolúdica.

Además, el análisis pone de relieve la necesidad de diversificar aún más la representación de distintos tipos de discapacidad y de asegurar que la accesibilidad sea una prioridad en el diseño de videojuegos. Para futuros desarrollos, se recomienda una colaboración más estrecha con personas con discapacidad, así como un esfuerzo continuo por mejorar la accesibilidad y explorar nuevas formas de integrar narrativas que reflejen la variedad y complejidad de las experiencias vividas.

Este estudio presenta ciertas limitaciones que deben ser consideradas. La elección de únicamente tres títulos contemporáneos, aunque permitió un análisis detallado, restringe la posibilidad de generalizar los hallazgos a la totalidad de la industria de los videojuegos. Asimismo, el tamaño limitado de la muestra de personas entrevistadas y el enfoque cualitativo centrado en el análisis narrativo suponen restricciones que futuras investigaciones podrían superar mediante estudios más amplios y metodológicamente diversos.

En futuras líneas de investigación, sería enriquecedor ampliar la selección de videojuegos, incluyendo títulos independientes y de diferentes plataformas, así como explorar representaciones de discapacidades menos visibles en los medios. También resultaría pertinente desarrollar estudios experimentales o longitudinales que evalúen el impacto de estas representaciones sobre las actitudes sociales a medio y largo plazo. Por último, investigar la perspectiva de los/as desarrolladores/as y analizar en profundidad cómo las mecánicas de juego afectan a la inclusión representarían valiosas aportaciones al campo.

En definitiva, la representación de la discapacidad en *The Last of Us Part II*, *Hellblade: Senua's Sacrifice* y *Life is Strange* ilustra el poder transformador de los videojuegos en la configuración de percepciones sociales y en el fomento de una cultura más inclusiva. A través de un compromiso continuado con la autenticidad, la diversidad y la accesibilidad, el medio videolúdico tiene el potencial de consolidarse como un espacio clave para la representación digna y la sensibilización hacia las realidades de las personas con discapacidad.

## Referencias bibliográficas

- Barnes, C. (1992). *Disabling imagery and the media: an exploration of the principles for media representations of disabled people*. The British Council of Organisations of Disabled People.
- Carr, D. (2014). Ability, disability and dead space. *Game Studies*, 14(2).
- Dornbush, J. (22 de octubre de 2020). *The Last of Us Part 2 Review: the best of us*. IGN. <https://www.ign.com/articles/the-last-of-us-part-2-review>.
- Ellis, K. y Goggin, G. (2015a). Disability media participation: opportunities, obstacles, and politics. *Media International Australia*, 154(1), 78-88. <https://doi.org/10.1177/1329878X1515400111>.
- Ellis, K. y Goggin, G. (2015b). *Disability and the media*. Palgrave Macmillan.
- Goggin, G. y Newell, C. (2003). Digital disability: the social construction of disability in new media. Rowman & Littlefield.
- Greitemeyer, T. (2014). Video games do affect social outcomes: a meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578-589. <https://doi.org/10.1177/0146167213520459>.
- Hall, S. (1997). *Representation: cultural representations and signifying practices*. Sage.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. En N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan (Eds.), *First person: new media as story, performance, and game* (pp. 118-130). The MIT Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. NYU Press.
- Ledder, S. (2019). Game design and narrative for inclusion. En R. Kowert y T. Quandt (Eds.), *The video game debate 2: revisiting the physical, social, and psychological effects of video games* (pp. 70-85). Routledge.
- Oliver, M. (1990). *The politics of disablement*. Macmillan.
- Oliver, M. (1996). *Understanding disability: from theory to practice*. Macmillan.
- Plagge, K. (25 de junio de 2020). *The Last of Us Part II is messy, bleak, and brutal: spoiler-free review*. GameSpot. <https://www.gamespot.com/reviews/the-last-of-us-part-2-spoilerfree-review/1900-6417483/>.
- Powers, G., Nguyen, V. & Frieden, L. (2015). Video game accessibility: a legal approach. *Disability Studies Quarterly*, 35(1). <https://doi.org/10.18061/dsq.v35i1.4513>.
- Shakespeare, T. (2010). *Disability rights and wrongs revisited*. Routledge.
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*. University of Minnesota Press.
- Shell, J. (2021). What do we see: an investigation into the representation of disability in video games. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2103.17100>.
- Yuan, B., Folmer, E. y Harris Jr., F. C. (2011). Game accessibility: a survey. *Universal Access in the Information Society*, 10(1), 81-100. <https://www.cse.unr.edu/~fredh/papers/journal/29-gaas/paper.pdf>.
- Zhang, L. y Haller, B. (2013). Consuming image: how media impact the identity of people with disabilities. *Communication Quarterly*, 61(3), 319-334. <https://doi.org/10.1080/01463373.2013.776988>.