

CARACTERIZACIÓN DE LOS PERSONAJES MEDIANTE EL VESTUARIO EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS RPG HISTÓRICOS

María Sofía Pardo Eraso

Institución Universitaria Pascual Bravo

Facultad de Diseño

Medellín, Colombia

2026-01

**CARACTERIZACIÓN DE LOS PERSONAJES MEDIANTE EL VESTUARIO EN EL
MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS RPG HISTÓRICOS**

María Sofía Pardo Eraso

Trabajo para optar al título de profesional en diseño de vestuario

Asesor: Christian Andres Astudillo Ramírez

Facultad de Diseño

Medellín, Colombia

2026

Tabla de contenido

Glosario.....	6
Resumen.....	7
Abstract.....	8
Introducción.....	9
Descripción.....	10
Planteamiento del problema.....	12
Justificación.....	13
Objetivos.....	14
Referentes teóricos:	15
Análisis de Fuentes.....	15
Marco Conceptual.....	20
Estado del Arte.....	25
Estado de la Técnica.....	27
Metodología.....	29
Resultados.....	31

Resumen de la historia y contexto narrativo	31
Representación social del personaje a través del vestuario	33
Comportamiento de las prendas en relación con el espacio y el tiempo.....	38
Ergonomía y comportamiento de las prendas.....	40
Análisis de accesorios y complementos.....	44
Diseño y propuesta estilística.....	48
Análisis general	52
Resultado de la encuesta	55
Análisis psicosocial de los personajes.....	58
Recomendaciones.....	70
Conclusiones.....	72
Bibliografía.....	74

Glosario

Videojuego (forma de entretenimiento digital que permite la interacción entre el jugador y un sistema electrónico, como una computadora, consola o dispositivo móvil)

RPG histórico(Videojuegos que basan su ambientación en periodos, eventos o sociedades reales de la historia)

Género Western (Género ambientado en el Lejano Oeste estadounidense)

Skins (Apariencia o diseño del personaje)

Tirones (caídas repentinas y bruscas de los fotogramas por segundo, FPS)

Input lag (tiempo transcurrido entre la ejecución de una acción por parte del jugador y la respuesta visible en pantalla)

Riot (Estudio creador de videojuegos)

Parche (Actualización)

Hollow Knight (videojuego de acción y exploración tipo metroidvania)

Género metroidvania (es un subgénero de los videojuegos de acción y aventuras que combina exploración no lineal, plataformas y progresión del personaje)

Duchamp (Artista y creador francés americano)

Ready-mades (Objetos cotidianos convertidos en arte.)

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo analizar cómo la caracterización del vestuario influye en la inmersión de los jugadores dentro de los videojuegos RPG históricos. Para ello, se realizó un estudio comparativo entre dos videojuegos con características similares en cuanto a género, temática histórica y periodo de lanzamiento.

El análisis se centra en la manera en que el vestuario interactúa con los personajes y el entorno, considerando aspectos como su comportamiento frente a las condiciones climáticas, la exposición a factores externos y su capacidad para comunicar la identidad cultural, social y económica de los personajes. Asimismo, se examina cómo estos elementos contribuyen a la construcción de una narrativa coherente y verosímil, capaz de fortalecer la experiencia inmersiva del jugador.

La investigación se desarrolló mediante un análisis comparativo apoyado en encuestas y fichas de caracterización de personajes, las cuales permitieron identificar cómo el vestuario funciona como un recurso narrativo que aporta información sobre la personalidad, el contexto y la identidad de cada personaje. A partir de ello, se evaluó la relación entre la calidad y coherencia del diseño de vestuario y el nivel de inmersión percibido por los jugadores.

Abstract

This research aims to analyze how costume design influences player immersion in historical role-playing video games. To this end, a comparative study was conducted between two video games with similar characteristics in terms of genre, historical theme, and release period.

The analysis focuses on how costumes interact with the characters and the environment, considering aspects such as their behavior in response to weather conditions, exposure to external factors, and their ability to communicate the characters' cultural, social, and economic identity. It also examines how these elements contribute to building a coherent and believable narrative, capable of strengthening the player's immersive experience.

The research was developed through a comparative analysis supported by surveys and character profiles, which allowed for the identification of how costumes function as a narrative resource that provides information about each character's personality, context, and identity. Based on this, the relationship between the quality and coherence of costume design and the level of immersion perceived by players was evaluated.

Introducción

En esta investigación se abordará un enfoque que pretende analizar cómo el vestuario y la caracterización de los personajes influyen en la inmersión del jugador, especialmente cuando se enfrentan a factores ambientales y situaciones catastróficas, evaluando de qué manera estos elementos visuales deben integrarse coherentemente con la narrativa y el contexto del videojuego.

Conocemos que las características de los videojuegos son generar una relación entre el jugador y el personaje y el entorno donde se desarrolla la historia, además de ser un estímulo, donde los gráficos lo que marca la diferencia aquí es la pureza estructural del objeto. El vestido real está condicionado por funciones prácticas como proteger, cubrir el pudor o adornar. En cambio, esas funciones desaparecen en el vestido representado, que no protege, ni cubre, ni adorna realmente, sino que únicamente simboliza la protección, el pudor o el adorno. según (Griffiths, 2017). Este tema resulta importante porque, aunque muchos estudios visuales buscan comunicar conceptos complejos, la falta de coherencia o una conceptualización débil del vestuario puede limitar la experiencia del usuario e impedir que el personaje transmita identidad y expresividad de manera efectiva.

Finalmente, le contamos al lector que este trabajo se compone de un marco teórico sobre diseño y narrativa, un análisis crítico de la caracterización en videojuegos y una revisión del papel del vestuario en la inmersión del jugador, para cerrar con un apartado de recomendaciones que propone posibles líneas de investigación futuras para profundizar en el estudio del vestuario dentro de los entornos virtuales.

Descripción

La caracterización de los personajes en los videojuegos suele presentar falencias, especialmente por la falta de coherencia narrativa en la forma en que el vestuario reacciona ante situaciones ambientales o de catástrofes. El estudio identifica cuatro ejes principales: inmersión en videojuegos, animación, diseño de personajes y psicología del usuario. Se concluye mediante los artículos seleccionados que el diseño coherente y emocionalmente resonante de los personajes (desde sus formas, grabados, detalles y reacción) fortalece el vínculo con el jugador. Además, la evolución narrativa del personaje, su contexto visual y su integración con el entorno del juego contribuyen significativamente a una experiencia inmersiva. (Zuñiga-Santos, Kantun-Hernández, Marijuly , & Ruelas-Santos⁴, 2025)

Más allá de lo estético, la moda construye un vínculo entre el individuo y su entorno. Permite que las personas se sientan vistas, representadas y con voz. En este sentido, la moda no solo cubre el cuerpo, también revela lo que hay dentro: creencias, experiencias y formas de habitar el mundo. La moda es entendida como lenguaje con un código y convenciones socialmente compartidas, a través de la cual las sociedades “exteriorizan desde facetas de la sensibilidad y la vida cotidiana a rasgos de la moral y de las mentalidades; desde aspectos de la organización social y el sistema político a peculiaridades de la producción, la confección y el intercambio comercial” (Kaczan, 2005)

“lo que inclina aquí la balanza es la «pureza» estructural del objeto, el vestido real se ve lastrado por finalidades prácticas (protección, pudor, adorno); tales finalidades desaparecen del

vestido «representado», que ni protege ni cubre ni adorna, sino que, como mucho, significa la protección, el pudor o el adorno” (Barthes, 2022)

Si bien existen numerosos referentes en el mundo de la moda, es importante destacar a Guo Pei, una reconocida diseñadora china admirada por la complejidad y el detalle de sus creaciones. Arraigada profundamente a sus raíces culturales, Guo Pei busca representar la riqueza de la tradición china a través de sus diseños, logrando plasmar en cada prenda una narrativa visual cargada de simbolismo, representando a toda una comunidad. Su trabajo establece un puente entre el arte tradicional y el modernismo, creando un vínculo poderoso entre pasado y presente, y mostrando cómo la moda puede ser un medio para preservar y reinterpretar la identidad cultural. (Guo Pei, s.f.)

Una vez comprendemos que la moda va más allá de una simple prenda adornada y se convierte en un medio de expresión e identidad, podemos trasladar esta reflexión al mundo de los videojuegos, donde aún persisten problemáticas relacionadas con la falta de consistencia narrativa. Aunque muchos estudios de diseño intentan representar conceptos a través de lo visual, una ejecución débil o poco coherente limita la experiencia del jugador. Sin una correcta conceptualización del vestuario y sin un enfoque realista que articule diseño, narrativa y contexto, es difícil lograr una conexión profunda entre el usuario y el personaje. Esto no solo afecta la inmersión del jugador, sino que también impide al estudio transmitir con claridad la identidad y expresividad de sus personajes.

Planteamiento del problema

La falta de investigación en el diseño de vestuario para videojuegos *RPG* históricos genera incoherencias narrativas y una disminución en la inmersión del jugador, Esto se evidencia cuando los atuendos no responden de manera coherente a las condiciones ambientales o contextuales del juego, afectando la credibilidad del mundo representado y disminuyendo la inmersión del jugador durante la interacción con el personaje.

La caracterización de los personajes en los videojuegos presenta deficiencias o limitaciones, especialmente por la falta de coherencia narrativa en la forma en que el vestuario responde al desarrollo y entorno de los personajes. Se enmarca en un enfoque analítico e interpretativo, por lo que no contempla el desarrollo de prototipos, el diseño de videojuegos ni la evaluación técnica experimental de materiales digitales. En su lugar, se centra en el análisis de videojuegos existentes, abordando el diseño de vestuario como un elemento narrativo y simbólico.

El proyecto aporta un enfoque innovador al analizar cómo el diseño de vestuario contribuye a la coherencia narrativa y a la inmersión del jugador en videojuegos de ambientación histórica, buscando generar personajes más realistas y emocionalmente resonantes, capaces de mejorar la experiencia del jugador y transmitir identidad y expresividad dentro del entorno virtual (Guo Pei, s.f.).

Justificación

En este apartado se expone la relevancia y los aportes del presente trabajo, centrado en cómo el vestuario de los personajes en los videojuegos *Red Dead Redemption II* y *Assassin's Creed Odyssey* contribuye a su caracterización y fortalece la inmersión del jugador. En este contexto, el diseño visual de los personajes, y particularmente el vestuario, cumple un papel clave en la construcción de identidad, credibilidad y coherencia dentro de estos universos.

Se reconoce que, a diferencia del vestido real, el vestuario digital no cumple funciones prácticas como proteger o cubrir, sino que simboliza dichas funciones y permite construir identidad y expresión de los personajes dentro del juego (Griffiths, 2017; Barthes, 2022). Asimismo, la moda funciona como lenguaje que refleja creencias, experiencias y formas de habitar el mundo (Kaczan, 2005), concepto que puede trasladarse a los videojuegos para fortalecer la inmersión y la conexión del jugador con los personajes. Como menciona Jaun Paul Gee (Gee, 2007) “El jugador proyecta su identidad en el personaje y, al mismo tiempo, el personaje influye en la identidad del jugador”, haciendo énfasis en que la inmersión de los jugadores es uno de los factores más determinantes en la calidad de la experiencia.

Diversos estudios han señalado que la caracterización de los personajes influye directamente en la forma en que los jugadores se relacionan con el entorno y la narrativa del videojuego, afectando su nivel de inmersión y compromiso. Sin embargo, se evidencian limitaciones en la coherencia narrativa cuando el vestuario no responde de manera adecuada a las condiciones del entorno o a las situaciones planteadas dentro del juego, lo que puede afectar la credibilidad del mundo representado y la experiencia del usuario.

Objetivos

Objetivo General

Analizar cómo el diseño de vestuario en videojuegos de ambientación histórica, específicamente en los géneros western o históricos RPG, contribuye a la coherencia narrativa y a la inmersión del jugador, considerando la adaptación del vestuario a las condiciones ambientales y a los contextos del juego.

Objetivos Específicos

- Analizar las relaciones psicosociales de los personajes en los videojuegos para establecer lineamientos coherentes en su representación visual, mediante la observación y sistematización de sus características narrativas.
- Identificar los recursos de diseño de vestuario que potencian la sensación de inmersión del jugador, mediante la exploración de efectos visuales, dinámicas interactivas y reacciones del entorno.
- Evaluar el nivel de inmersión de los jugadores y espectadores para validar el análisis planteado, mediante pruebas de interacción con los personajes diseñados en contextos simulados.

Referentes Teóricos

Análisis de fuentes

Las fuentes revisadas abordan la relación entre videojuegos, narrativa y moda desde distintas perspectivas. Por un lado, destacan los enfoques narrativos y psicosociales que profundizan en la conexión entre personajes y usuarios, subrayando el papel de la personalización y la expresión identitaria. Por otro lado, muestran cómo la moda digital y el metaverso emergen como escenarios clave, donde los atuendos y skins (Apariencia o diseño del personaje) funcionan no solo como elementos estéticos, sino también como nuevas formas de relato cultural y social. En conjunto, estos textos permiten entender la moda virtual como un campo interdisciplinar en expansión que combina diseño, tecnología y narrativas interactivas.

La moda digital y el vestuario para entornos inmersivos vienen siendo fortalecidos desde la popularización del metaverso y los videojuegos. En este sentido se presentarán cuatro referentes prácticos de la inmersión de la moda en entornos virtuales, interactivos y videojuegos. Según el Trends Report 2023 de Roblox, la autoexpresión digital está cobrando cada vez más relevancia entre la Generación Z. Más de la mitad de los jóvenes encuestados afirmó que prefiere dedicar más tiempo y atención al estilo de su avatar que a su apariencia física. Además, un 84 % considera que la moda digital es “algo importante” y cree que su relevancia seguirá creciendo en el futuro. Esta tendencia (Moda Digital) no se limita al mundo virtual: muchos jóvenes aseguran que el estilo de sus avatares influye de forma significativa en cómo se visten en la vida real. La moda digital ya no es solo un juego: se está convirtiendo en una parte clave de la identidad

personal de toda una generación. (Piggot, 2025) Si bien esta tendencia fomenta nuevas formas de autoexpresión, permitiendo que la diversidad y la inclusividad sean asimiladas por los más jóvenes de manera sencilla a través del metaverso, también crea un puente entre lo digital y lo físico. La influencia que ejerce el mundo virtual sobre el estilo en la vida real evidencia cómo, con el paso del tiempo, el metaverso se está convirtiendo en una nueva extensión de la identidad personal.

Sin embargo, este fenómeno no considera el impacto que puede tener en la autoestima, la construcción de la identidad o el bienestar emocional de los jóvenes. La prioridad que se otorga a la estética digital puede fomentar la superficialidad y una hiperfijación en la apariencia, además de generar una presión social constante por aparentar y encajar en determinados estereotipos virtuales. Esto, contribuye a un problema cada vez más común en las nuevas generaciones: la desconexión con la realidad. Red Dead Redemption II, “es un juego de mundo abierto basado en la era del viejo oeste, que narra la redención de un vaquero que ha cometido muchos crímenes a lo largo de su vida” (La abadía del juego, 2019). Ha sido ampliamente reconocido por su meticuloso diseño y su capacidad para sumergir al jugador en un mundo detallado y realista. Según un análisis de La Abadía del Juego, el título presenta una estructura “sandbox tradicional” (Un juego sandbox, también conocido como juego de caja de arena, es un videojuego que se caracteriza por ofrecer al jugador un alto grado de libertad para explorar y experimentar dentro de un mundo virtual) (Centro Universitario De Tecnología Y Arte Digital, 2024) pero con una ejecución que eleva la experiencia a nuevos niveles. Entre sus mayores virtudes se encuentran la libertad de acción, la riqueza narrativa y la atención al detalle que logran una experiencia inmersiva excepcional. Sin embargo, desde una mirada crítica, su complejidad y su extensa duración pueden volver la experiencia demasiado demandante, ya que la profundidad narrativa y

las múltiples mecánicas requieren un alto nivel de compromiso. Asimismo, al centrarse tanto en la inmersión y el detalle, algunos jugadores podrían perder de vista el trasfondo histórico y simbólico, percibiendo la experiencia únicamente como entretenimiento superficial (La abadia del juego, 2019).

Genshin Impact (Juego gratis de mundo abierto, donde hay misiones para seguir avanzando con la historia) demuestra que un juego gratuito puede alcanzar niveles de calidad y ambición propios de las grandes superproducciones, combinando un mundo abierto cautivador, jugabilidad adictiva y un apartado visual sobresaliente que invita a explorar sin límites. (Valera, 2020) Este videojuego se consolida como una de las propuestas más completas dentro del panorama actual, no solo por su carácter gratuito, sino también por la accesibilidad que ofrece al estar dirigido a un público amplio y diverso. Su alcance global lo posiciona como un título con un impacto significativo en la industria contemporánea. La jugabilidad, cuidadosamente diseñada y altamente inmersiva, favorece la creación de un vínculo sólido entre el jugador y el entorno virtual. El mapa abierto, detallado y repleto de actividades, mantiene un alto nivel de interés y exploración, mientras que el sistema de combate, aunque de manejo sencillo, presenta una notable profundidad estratégica gracias a la integración de elementos y condiciones que enriquecen la experiencia interactiva.

Asimismo, el diseño de personajes constituye otro de sus principales aciertos, ya que cada uno presenta un lenguaje visual claro y distintivo que aporta identidad, coherencia narrativa y dinamismo al conjunto del juego. No obstante, la propuesta narrativa no alcanza la profundidad necesaria para cautivar plenamente a todos los usuarios. A ello se suma que ciertos espacios, como las "mazmorras" (prisiones o entornos subterráneos destinados a desafíos específicos), tienden a presentar diseños repetitivos en comparación con la riqueza y diversidad del mundo

exterior. Además, se evidencian algunos inconvenientes técnicos, como los "tirones" (caídas repentinas y bruscas de los fotogramas por segundo, FPS) y el "input lag" (tiempo transcurrido entre la ejecución de una acción por parte del jugador y la respuesta visible en pantalla), factores que pueden afectar negativamente la fluidez y la calidad de la experiencia de juego.

Public Perception of Recent League of Legends Changes in 2025 La comunidad se encuentra dividida entre la emoción por las nuevas ideas y la frustración por la monetización y el desequilibrio, lo que deja claro que Riot (Estudio creador de videojuegos) deberá ir más allá de simples ajustes si quiere recuperar la plena confianza de sus jugadores. (EsportsHeaven, 25) A través de esta noticia quiero abarcar cómo la comunidad de uno de los mayores juegos en la historia, "LoL" (League of Legends), juego en línea de combate por equipos, estrategia y evolución constante, reacciona ante el nuevo parche (actualización). La actualización más reciente de League of Legends renueva la experiencia visual y aporta una mayor inmersión para el usuario, gracias a cambios específicos que transforman el mapa y dan lugar a nuevas estrategias dentro del juego. Además, las mejoras en la jugabilidad amplían significativamente la variedad de tácticas disponibles para jugadores de distintos niveles. La revisión del sistema de Honor (El "sistema de Honor" es un mecanismo que recompensa comportamientos positivos) fomenta comportamientos positivos dentro de la comunidad, mientras que la nueva estructura competitiva, con un mayor número de eventos internacionales, incrementa el atractivo del entorno esports (deportes electrónicos).

Por otro lado, desde una perspectiva crítica, parte de la comunidad percibe que estos cambios pueden generar problemas de equilibrio, ya que el impacto excesivo de ciertos campeones (Personajes) afecta directamente el rendimiento competitivo, especialmente en el

ámbito profesional. Asimismo, los altos precios de los elementos cosméticos y la percepción de un enfoque demasiado orientado a la monetización provocan frustración entre los jugadores.

Hollow Knight (videojuego de acción y exploración tipo metroidvania) es un referente del género metroidvania (es un subgénero de los videojuegos de acción y aventuras que combina exploración no lineal, plataformas y progresión del personaje) que combina un diseño visual oscuro y detallado, inspirado en el estilo gótico, con una experiencia psicológica intensa basada en la dificultad, la exploración libre y la constante superación del jugador. Su mundo interconectado, lleno de secretos, enemigos y desafíos, fomenta una inmersión profunda, mientras que su sistema de progreso y muerte recuerda a los clásicos Souls, aportando un enfoque histórico que conecta tradición e innovación. A pesar de su exigencia y momentos de frustración, el juego logra mantener al jugador comprometido, pues “te atrapa y no te suelta hasta que completas todos sus desafíos”, consolidándose como una de las aventuras más destacadas de los últimos años. (3D Juegos, 2017) es un videojuego que destaca por su inmersión profunda y su capacidad para envolver al jugador en un mundo oscuro, misterioso y lleno de detalles. Su narrativa se construye de forma indirecta, a través de la exploración y el descubrimiento, lo que invita al jugador a interpretar la historia a su propio ritmo. La caracterización de los personajes y escenarios refuerza esta atmósfera, aportando una sensación de soledad y aventura constante.

Sin embargo, esta misma forma de contar la historia puede ser un punto negativo, ya que la falta de explicaciones claras y el alto nivel de dificultad pueden dificultar la experiencia para algunos jugadores. Aun así, el juego logra un equilibrio entre reto, exploración e historia, lo que lo convierte en una experiencia significativa dentro del género.

Marco conceptual

Caracterización

Richard Bartle, en *Designing Virtual Worlds* (2003), introduce una de las tipologías más influyentes para comprender la psicología de los jugadores: los Achievers, Explorers, Socializers y Killers. Aunque su propuesta se centra en los mundos virtuales multijugador, ofrece claves para entender cómo se construyen y caracterizan los personajes dentro de los videojuegos. Según Bartle, los jugadores adoptan roles específicos que reflejan sus motivaciones internas, y es a partir de estos que la caracterización cobra sentido (Bartle, 2003).

En términos de diseño, los personajes pueden pensarse como espejos que canalizan los deseos de los jugadores. Por ejemplo, los Achievers buscan progresión y recompensas, por lo que personajes con trayectorias claras de mejora (como los héroes de RPGs (Juego de rol con progresión) tradicionales) resultan atractivos. En contraste, los Socializers se ven reflejados en avatares que permiten la interacción, como ocurre en *The Sims* o en entornos como *Second Life*. Aquí sería ideal insertar una cita textual de Bartle donde explique cómo los perfiles de jugadores se relacionan con roles y comportamientos (Bartle, 2003). El aporte de Bartle es especialmente relevante en la caracterización porque resalta que el valor del personaje no se agota en su diseño estético, sino en su capacidad de resonar con los perfiles psicológicos del jugador. Así, un mismo juego puede ofrecer distintos tipos de personajes o herramientas de personalización para responder a diversas motivaciones.

Un caso ejemplar es World of Warcraft (juego de rol multijugador online), donde la elección de raza, clase y habilidades se alinea con el perfil psicológico del jugador, dándole sentido a la experiencia. En este marco, los personajes funcionan como interfaces de identidad que permiten a los jugadores explorar, competir, socializar o dominar. El pensamiento de Jerome Bruner sobre la construcción de significado a través de la narrativa resulta fundamental para comprender la caracterización de personajes en los videojuegos. En (Acts of meaning, 1990) Bruner sostiene que los seres humanos interpretamos el mundo no solo desde un marco lógico, sino mediante relatos que nos permiten otorgar coherencia a la experiencia. Esta perspectiva es clave en el diseño de personajes, ya que su función no se limita a ser avatares funcionales, sino que actúan como vehículos narrativos capaces de conectar emocionalmente con el jugador.

En este sentido, la caracterización se convierte en una herramienta para articular las intenciones del diseñador con la experiencia subjetiva del jugador. El personaje no se entiende únicamente desde lo estético, sino como un organizador narrativo, que activa la capacidad del jugador para dar sentido a sus acciones dentro del mundo virtual. Aquí podrías citar un fragmento donde Bruner explica la función narrativa como mediadora del sentido (Bruner, 1990) Un ejemplo claro se encuentra en títulos como The Last of Us (Videojuego narrativo de supervivencia) donde el jugador no solo controla a Joel o Ellie, sino que, a través de ellos, construye una interpretación sobre la pérdida, la supervivencia y la confianza. La narrativa no se percibe como algo externo, sino que emerge a partir de la caracterización de los personajes y las decisiones emocionales que atraviesan. En este caso, la propuesta de Bruner ilumina cómo los jugadores otorgan significado a los sucesos del juego mediante el relato que los personajes encarnan.

Por lo tanto, desde la mirada de Bruner, la caracterización en videojuegos no se trata simplemente de diseñar identidades ficticias, sino de abrir espacios narrativos donde el jugador pueda proyectarse y elaborar sentido. La fuerza de los personajes radica en su capacidad para transformar mecánicas en experiencias significativas, activando en el jugador tanto el pensamiento narrativo como el lógico. Katherine Isbister en (*Game Better Characters by Design*, 2006) ofrece un enfoque psicológico para comprender cómo los personajes de los videojuegos generan empatía y emociones en los jugadores. Su propuesta se centra en la idea de que el diseño de personajes no debe reducirse a lo visual, sino que debe considerar cómo los jugadores interactúan emocional y socialmente con ellos.

Videojuegos

La narrativa digital ha transformado profundamente las formas tradicionales de contar historias al incorporar elementos interactivos y tecnológicos que amplían el horizonte expresivo. Janet H. Murray, en *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, sostiene que el medio digital no reemplaza al cine, la literatura o el teatro, sino que funciona como una extensión de ellos, heredando sus estructuras narrativas mientras ofrece nuevas posibilidades de creación y experiencia.

Murray (1997) plantea que el ordenador, al igual que lo fue la cámara cinematográfica en sus inicios, representa una herramienta revolucionaria que la humanidad comienza a utilizar como un medio poderoso para la narración de historias. Uno de sus aportes más relevantes es la identificación de tres placeres fundamentales que caracterizan la narrativa digital: inmersión,

agencia y transformación. Estos elementos emergen de las propiedades del medio digital y marcan la diferencia con respecto a los formatos tradicionales, al permitir al usuario sumergirse en el relato, influir activamente en su desarrollo y modificar el entorno narrativo. Asimismo, Murray introduce el concepto de narrativas multiformes, relatos no lineales que se adaptan a las decisiones del usuario, dando lugar a la autoría procedimental, en la que el creador diseña sistemas narrativos en lugar de controlar cada detalle de la historia. Este cambio plantea nuevos desafíos en torno al equilibrio entre libertad creativa y coherencia narrativa.

En conjunto, estas ideas muestran que la narrativa digital no representa una ruptura con la tradición, sino una evolución que convierte al espectador o lector en un participante activo en la construcción del significado. El autor señala que el diseño narrativo en entornos digitales ha pasado de estructuras centralizadas a sistemas compuestos por múltiples agentes capaces de actuar de forma autónoma y cumplir objetivos individuales, lo que permite experiencias narrativas más dinámicas e interactivas. (Murray, 1997)

Jesper (2016) reflexiona sobre cómo los videojuegos construyen una narrativa emocional única alrededor del fracaso. El autor plantea que cuando un jugador se enfrenta a un error dentro del juego, este señala directamente su propia insuficiencia: “when you fail in a game, it really means that you were in some way inadequate” (Cuando fallas en un juego, esto quiere decir que de alguna forma eres inadecuado o deficiente). A diferencia de la vida cotidiana, donde el fracaso puede atribuirse a factores externos, en los videojuegos se interioriza como una carencia personal. Esta vivencia resulta dolorosa y paradójica, pues, aunque es desagradable sentirnos inadecuados, los jugadores deciden someterse voluntariamente a esta experiencia.

Juul (2016) plantea que los juegos, aunque producen sentimientos de insuficiencia, también prometen la posibilidad de superarlos. El propio sistema del juego impulsa al jugador a mejorar sus habilidades para escapar del fracaso: “the game implicitly promises us that we can remedy the problem if we keep playing”. Así, la dinámica emocional se estructura entre el dolor inicial del error y la esperanza de redención. En este sentido, los videojuegos se distinguen de la vida cotidiana, donde los fracasos no siempre ofrecen segundas oportunidades. Los juegos nos brindan “a fair chance of redeeming ourselves” (Juul, 2016) generando una narrativa en la que el jugador no solo enfrenta la frustración, sino que también experimenta la satisfacción de superarla.

Flanagan (2009) propone una visión alternativa del juego y del diseño de videojuegos, alejándose de la perspectiva tradicional que entiende los juegos únicamente como entretenimiento o distracción. La autora plantea que el juego puede ser una herramienta crítica y transformadora, capaz de generar reflexiones sociales, culturales y políticas. Para ello, recurre tanto a la historia del arte como a la teoría cultural, integrando referentes de la antropología, la filosofía y la práctica artística contemporánea.

Desde el inicio, cuestiona la visión dominante de los videojuegos como simples actividades recreativas. En su lugar, sugiere que el juego puede convertirse en un medio de expresión artística y de crítica social, similar a lo que ha ocurrido en otros lenguajes como la literatura, el cine o la poesía. El concepto se define como la creación de entornos lúdicos que invitan a cuestionar aspectos de la vida humana: desde ideas abstractas como cooperación o competencia, hasta problemáticas concretas como la guerra, el consumo o las estructuras de poder.

La autora recuerda que, históricamente, el arte ha estado vinculado a la política y la transformación social. Así, señala ejemplos como los materiales propagandísticos de la Revolución Mexicana, el constructivismo ruso, el teatro de protesta en las guerras mundiales o las campañas estudiantiles de 1968. En ese marco, (Critical Play, Radical Game Design, 2009) se presenta como un intento de trazar conexiones entre los juegos y las prácticas artísticas críticas, mostrando cómo ambos pueden desafiar normas establecidas y abrir nuevos horizontes de pensamiento.

A lo largo del texto, se enfatiza la idea de que los juegos son tecnologías culturales con capacidad de subversión. Al estar compuestos por reglas, son susceptibles de ser intervenidos, hackeados o reinterpretados, generando experiencias que desafían las normas establecidas. Aquí entra en juego el concepto de intervención artística, entendido como la introducción de prácticas creativas en espacios públicos y cotidianos con el fin de interrumpir dinámicas dominantes. Desde Duchamp (Artista y creador francés americano) con sus ready-mades (Objetos cotidianos convertidos en arte.) hasta el teatro callejero y el activismo feminista, el arte ha demostrado su poder disruptivo; Flanagan traslada esa misma lógica a los juegos.

Estado del arte

En el campo del diseño digital, el vestuario ha dejado de ser un conjunto de píxeles con el fin de cubrir al personaje, se ha vuelto un componente narrativo capaz de fundamentar el aspecto psicosocial del avatar y generar una inmersión en el usuario con el mundo, fortaleciendo la coherencia de este a través de la narrativa visual, esto surge de la necesidad de que la caracterización de personajes trascienda de lo superficial y hable de manera orgánica con las

dinámicas del mundo en el que la habitan. Este no solo debe reflejar la identidad psicológica, social y narrativa de los personajes, sino que también corresponde hablar de esto en los factores ambientales y situaciones catastróficas tales como la lluvia, las erupciones o las condiciones extremas. (Román, Sanmiguel Landazábal, & Restrepo Mejia, 2023) (Liu, Lin Tan, & Rodriguez, 2024) (J. & Gutiérrez, 2025)

Con el pasar del tiempo, el auge del vestuario digital como una pieza clave dentro del discurso narrativo de los videojuegos. Se plantea que el diseño no puede entenderse únicamente desde la moda o una estética visual, sino como una extensión de la psicología, además del arco narrativo del personaje. (Makryniotis, 2018) (Lyons, 2020) (Martínez, 2007) (García, 2006) (Sogo, Cubeiro-Rodríguez, Barra, & Cortez, 2024) (Esnaola Horacek & Levis, 2008) Tomando en cuenta esta perspectiva, el vestuario actúa como un código visual que proporciona información sobre identidad, cultura, contexto social, pertenencia y transformación, siendo este un lenguaje no verbal entre el usuario y el metaverso.

Por otro lado, estudios como el de (Cheng & Yingying, 2024) resalta que el vestuario influye directamente en la percepción de la personalidad de los personajes, argumentando que a través de un diseño coherente este puede llegar a fortalecer la experiencia sensorial, e interactiva del usuario, De forma complementaria (Cui, 2024) explora métodos de diseño enfocados en la conexión a partir de la realidad virtual, los cuales pueden ser aplicados en el desarrollo del vestuario digital y que este reaccione con dinamismo ante el entorno, estas ideas son reforzadas con el autor (Ahn, Byung-Chull, & Kim, 2024) quienes analizan la participación del usuario y el estímulo perceptivo que generan las prendas, dando a fortalecer un vínculo mucho más estrecho entre el jugador y el personaje, incluso en contextos no narrativos.

En el plano narrativo, autores como (Soriani & Caselli, 2020) y (Solariski, 2017) argumentan que los elementos visuales (Vestuario) son fundamentales para la construcción de relatos interactivos, pues guían la atención, refuerzan el simbolismo y establecen un diálogo continuo entre acción y significado. Asimismo, investigaciones como la de (Solar, Vicente, & Ayuni Chea, 2023) y (Buendia, Jacobo Morales, Victor, & Gonzales Medina, 2023) sostienen que el diseño visual no solo debe acompañar la historia, sino moldearla activamente, convirtiendo al jugador en un participante emocionalmente implicado. Esta visión se ve reforzada por estudios recientes sobre antagonistas digitales (Pradantyo, Birk, & Bateman, 2021) los cuales evidencian cómo el diseño visual y material del vestuario afecta la percepción moral y narrativa dentro del juego. En conjunto, estos enfoques demuestran que el vestuario en los videojuegos ha dejado de ser un componente pasivo para convertirse en una herramienta estratégica que moldea la identidad, el relato y la experiencia inmersiva del usuario. (Zuñiga-Santos, Kantun-Hernández, Marijuly, & Ruelas-Santos, 2025) (Álvarez, 2023)

Estado de la técnica

En el campo del diseño digital y los entornos inmersivos, las técnicas aplicadas al diseño del vestuario han evolucionado significativamente. La renderización hace que el vestuario digital adquiera un papel aún más relevante dentro del desarrollo de personajes. Los distintos componentes y herramientas disponibles facilitan la creación de prendas mucho más realistas, capaces de reaccionar ante diferentes condiciones como el movimiento, la luz y otros factores. Sin embargo, estas tecnologías todavía enfrentan dificultades en la representación dinámica de los materiales, la coherencia narrativa entre el usuario y la psicología del personaje, así como en la adaptación fluida de las prendas interactivas a entornos cambiantes.

En los últimos años, la industria ha experimentado notables avances en el desarrollo del vestuario digital, tanto en videojuegos como en experiencias de realidad virtual y metaversos. Estudios como los de (Wang, Nagai, & Maekawa, 2018) (Jang & Ha, 2023) evidencian la implementación de sistemas inteligentes que permiten que las prendas digitales respondan a estímulos ambientales o emocionales del usuario. Asimismo, autores como (Sarakatsanos, y otros, 2024) destacan la integración de tecnologías hápticas (tecnologías que simulan el tacto mediante vibraciones o presión digital) y algoritmos de simulación física que fortalecen la sensación de realismo y la conexión entre el jugador y su avatar. Estos avances no solo amplían la capacidad expresiva del vestuario digital, sino que también aportan a la comprensión de su papel en la construcción de mundos narrativamente coherentes e inmersivos, aspecto central en este proyecto.

A pesar de los progresos, persisten múltiples desafíos que limitan el potencial narrativo y expresivo del vestuario digital. Investigaciones como las de (Papachristou & Hristos , 2022) Advierten que muchas producciones siguen priorizando la apariencia visual sobre el sentido simbólico, reduciendo el vestuario a un elemento decorativo. Además, la dependencia de motores gráficos de alto rendimiento restringe el acceso a experiencias inmersivas de calidad en dispositivos de bajo costo. También se identifican vacíos en la integración emocional entre el usuario y su personaje, ya que la indumentaria digital rara vez refleja estados psicológicos, sociales o contextuales de manera orgánica.

Frente a estas limitaciones, diversas líneas de investigación y creación buscan soluciones innovadoras. Propuestas como las de (Zong, Ribul, Cho, & Obrist, 2023) plantean el uso de inteligencia artificial y aprendizaje automático para que el vestuario digital se adapte en tiempo real a las emociones o decisiones del jugador, mejorando la coherencia narrativa. Estas

invenciones ofrecen un horizonte en el que el vestuario digital funcione no solo como complemento, sino como extensión perceptiva y emocional del usuario dentro del universo virtual.

En síntesis, el análisis del diseño de vestuario en los videojuegos permite comprender cómo este influye en la construcción de la inmersión y la coherencia narrativa dentro del metaverso. Al considerar la respuesta de los materiales ante factores ambientales y situaciones extremas, se evidencia la importancia de integrar perspectivas técnicas, creativas y psicosociales en los procesos de diseño. De esta manera, el vestuario digital se consolida como un medio narrativo capaz de reflejar identidades, emociones y contextos, contribuyendo a una experiencia de usuario más orgánica y significativa.

Metodología

La investigación sobre el diseño de vestuario en videojuegos de ambientación histórica requiere un enfoque metodológico que permita analizar tanto la dimensión narrativa como la experiencia del jugador durante la interacción con el personaje. En este sentido, se adopta un enfoque metodológico mixto con predominio cualitativo, orientado al análisis comparativo de dos casos de estudio: *Red Dead Redemption II* y *Assassin's Creed Odyssey*.

Según (Fabricatore, Rosas, & Nussbaum, 2024) el análisis cualitativo en videojuegos es útil para comprender la “jugabilidad” y los elementos que generan satisfacción en los jugadores, proporcionando información detallada sobre la interacción entre el avatar y su vestuario digital. Asimismo, (Cășvean, 2021) destaca la importancia de considerar la narrativa y el “playing contract” (Acuerdo para interpretar un rol) en el análisis de videojuegos, aportando perspectivas cualitativas sobre cómo los jugadores perciben y se comprometen con los roles y la identidad de sus avatares. Por otro lado, se incorporan elementos de análisis orientados a observar cómo se representan los materiales del vestuario y cómo se adaptan a las condiciones ambientales dentro del juego. Este análisis no busca una medición experimental, sino una evaluación interpretativa de cómo estos elementos contribuyen a la coherencia narrativa, la inmersión del jugador y la credibilidad del entorno. (Sampieri, Collado, & Lucio, 2014) Destacan la importancia de un diseño y planificación adecuados en cualquier investigación, así como el análisis detallado de los datos para garantizar la validez y fiabilidad de los resultados. En el contexto del presente estudio, esto se traduce en la integración de la observación de interacción del jugador, la evaluación de la narrativa y la identidad del avatar, y la medición objetiva del comportamiento de los materiales digitales. En conjunto, este enfoque metodológico permite analizar de manera integral cómo el

vestuario digital contribuye a la inmersión del jugador y a la coherencia narrativa, articulando aspectos estéticos, contextuales y experienciales dentro del entorno del videojuego.

Ruta metodológica	
Enfoque	Cualitativo
Rol	Inductivo
Estrategia	La investigación adopta una estrategia cualitativa de análisis interdisciplinario y exploratorio, enfocada en comprender cómo el diseño de vestuario en los videojuegos fortalece la inmersión y la coherencia narrativa en el metaverso. Esta estrategia se desarrollará mediante el análisis interpretativo de personajes y vestuarios, la observación de contextos simulados y la evaluación de la experiencia del jugador, integrando perspectivas del diseño, la narrativa interactiva y la psicología del jugador. El propósito es identificar los significados, emociones y percepciones que emergen de la interacción entre los jugadores y los personajes virtuales, destacando el papel del vestuario como recurso narrativo y emocional.
Unidad de análisis	Exploración a la relación jugador-entorno del videojuego a través de la caracterización.

Resultados

Resumen de la historia y contexto narrativo

Videojuego: Red dead redemption II

Figura 1: portada oficial del videojuego Red Dead Redemption II



Nota. Captura de pantalla obtenida de la plataforma Steam.

El juego *Red Dead Redemption II* está ambientado en el Salvaje Oeste entre 1899 y 1907, una época marcada por el fin de la era de los forajidos y el avance de la modernidad. La historia sigue a Arthur Morgan (protagonista) y la banda Van der Linde, un grupo de forajidos que vive al margen de la ley.

Con agentes federales y cazadores de recompensas pisándoles los talones, la banda se ve obligada a robar, luchar y sobrevivir mientras atraviesan las tierras agrestes del corazón de Estados Unidos. El juego explora no solo la violencia y el conflicto, sino también las dinámicas sociales entre los personajes, sus códigos de honor y la manera en que el vestuario y la caracterización refuerzan la inmersión del jugador en un mundo hostil y extremo.

Videojuego Assassin's Creed Odyssey

Figura 2: portada oficial del videojuego Assassin's Creed Odyssey



Nota. Captura de pantalla obtenida de la plataforma Steam.

El juego *Assassin 's Creed Odyssey* está ambientado en la Grecia Clásica durante la Guerra del Peloponeso (431-404 a.C.), un conflicto histórico entre las ciudades-estado de Atenas y Esparta. El jugador encarna a Alexios o Kassandra, mercenarios descendientes de Leónidas, que se ven envueltos en una trama épica de conspiraciones, batallas y mitología.

La narrativa se centra en la búsqueda de la verdad sobre su linaje y en la lucha contra la Orden del Culto de Kosmos, una organización secreta que manipula el destino de Grecia desde las sombras. A lo largo de la historia, el protagonista debe explorar, combatir y tomar decisiones morales que afectan el curso de los acontecimientos, mientras interactúa con figuras históricas como Sócrates, Pericles y Brasidas.

Representación social del personaje a través del vestuario

Videojuego Red dead redemption II

Figura 3: Comunidad o pueblo dentro de él prólogo de Read Dead Redemption II



Nota. Captura de pantalla adaptada de un video publicado por Vegetta777 (2019).

Figura 4: Personaje extra dentro de él mundo abierto de Read Dead Redemption II



Nota. Captura de pantalla adaptada de un video publicado por Vegetta777 (2019).

Figura 5: Comunidad reunida en Read Dead Redemption II



Nota. Captura de pantalla adaptada de un video publicado por Vegetta777 (2019).

Figura 6: Personaje extra con ropa de invierno en Red Dead Redemption II



Nota. Captura de pantalla adaptada de un video publicado por Vegetta777 (2019)

A partir de las escenas observadas en “*Red Dead Redemption II*”, es posible identificar cómo el vestuario funciona como un recurso para representar las diferencias sociales entre los personajes. En el campamento se observan variaciones claras en las prendas utilizadas por los

distintos individuos: los personajes con mayor autoridad dentro del grupo utilizan prendas más estructuradas, como abrigos largos, chalecos, camisas y sombreros en buen estado, mientras que otros personajes presentan vestimentas más sencillas, con telas menos elaboradas y combinaciones de colores más apagadas.

De igual manera, los patrones, materiales y capas de vestuario cambian dependiendo del rol de cada personaje dentro del grupo. Los campesinos o personajes con menos recursos suelen llevar prendas más simples y funcionales, pensadas para el trabajo y la vida en exteriores, mientras que algunos personajes muestran accesorios o elementos que refuerzan una posición social específica dentro de la narrativa.

En este sentido, el diseño de vestuario no solo cumple una función estética, sino que también ayuda a comunicar aspectos como la jerarquía social, el estilo de vida y el rol que cada personaje ocupa dentro de la historia.

Videojuego Assassin's Creed Odyssey

Figura 7: Espartanos Reunidos en Assassin's Creed Odyssey



Nota. Captura de pantalla obtenida de un video publicado por Dark Player GamingTV (2019).

Figura 8: Aparición de uno de los protagonistas de Assassin's Creed Odyssey



Nota. Captura de pantalla obtenida de un video publicado por Dark Player GamingTV (2023).

Figura 9: Aparición personajes extra de Assassin's Creed Odyssey



Nota. Captura de pantalla obtenida de un video publicado por Dark Player GamingTV (2019).

Figura 10: Aparición personajes extra de Assassin's Creed Odyssey



Nota. Captura de pantalla obtenida de un video publicado por Dark Player GamingTV (2019)

En *Assassin's Creed Odyssey*, ambientado alrededor del 431 a. C., en una isla costera el vestuario de los personajes muestra características que corresponden a las formas de vestir de ese periodo. Las prendas parecen estar elaboradas principalmente con telas naturales como el lino, lo que se puede observar en la caída de los tejidos y en la sencillez de las formas. A diferencia de periodos posteriores, muchas de estas prendas presentan estructuras simples, ya que los sistemas de confección y costura no estaban tan desarrollados. Por esta razón, varias piezas de vestuario se componen de telas que se ajustan al cuerpo mediante amarres, broches o ganchos. Asimismo, dentro del juego se puede identificar una diferencia socioeconómica entre los personajes a partir del vestuario. Estas diferencias se evidencian en la calidad de las telas, la cantidad de capas en las prendas y la presencia de adornos o accesorios. De igual manera, la indumentaria permite reconocer el rol o la profesión de los personajes, así como el bando al que pertenecen dentro del conflicto que se desarrolla en la historia. De esta forma, el vestuario no solo cumple una función estética dentro del videojuego, sino que también ayuda a comunicar aspectos relacionados con la posición social, el rol de los personajes y el contexto en el que se desarrolla la narrativa.

Comportamiento de las prendas en relación con el espacio y el tiempo

Videojuego Red dead redemption II

Figura 11: Pelea de bar en Red Dead Redemption II



Nota. Captura de pantalla adaptada de un video publicado por Vegetta777 (2019)

Figura 12: Interior de cabaña Red Dead Redemption II



Nota. Captura de pantalla adaptada de un video publicado por Vegetta777 (2019)

Se puede observar un tratamiento detallado en el comportamiento de las prendas en relación con el espacio y el clima dentro del juego. El vestuario de los personajes responde de manera coherente a las condiciones ambientales, lo que demuestra un alto nivel de atención en la representación de cómo la ropa interactúa con el entorno. Un ejemplo claro de esto se puede observar en escenas ambientadas en zonas nevadas. En estas situaciones, la nieve se acumula sobre las prendas de los personajes mientras se encuentran en el exterior. Sin embargo, cuando los personajes ingresan a un espacio interior, como una cabaña, la nieve que traen sobre la ropa comienza a derretirse y desaparecer progresivamente, dejando la tela con una apariencia húmeda.

Este tipo de detalles permite evidenciar cómo el juego tiene en cuenta la relación entre el vestuario, el clima y el espacio en el que se desarrollan las escenas, generando una representación más coherente y creíble del comportamiento de las prendas frente a factores externos como la nieve, el frío o el calor.

Videojuego Assassin's Creed Odyssey

Figura 13: Alexios cruzado de brazos en Assassin's Creed Odyssey



Nota. Captura de pantalla obtenida de un video publicado por Dark Player GamingTV

(2019).

A diferencia de “Red Dead Redemption II”, *Assassin's Creed Odyssey* no maneja adecuadamente la forma en que las prendas se comportan en relación con el espacio y el tiempo. En este juego no se observa una interacción clara entre la vestimenta y los cambios climáticos o las condiciones del entorno. Un ejemplo de esto es la suciedad de las prendas: de acuerdo con el contexto narrativo, las partes inferiores de la vestimenta deberían interactuar con mayor frecuencia con el suelo y, por lo tanto, mostrar alteraciones como polvo o desgaste. Sin embargo, independientemente de los cambios de ambiente o de las acciones del personaje, la ropa base permanece visualmente igual, sin evidenciar transformaciones derivadas del entorno.

Ergonomía y comportamiento de las prendas

Videojuego Red dead redemption II

Figura 14: Personajes arrodillados en la nieve dentro de Red Dead Redemption II



Nota. Captura de pantalla adaptada de un video publicado por Vegetta777 (2019)

Figura 15: Personajes encima de un tren corriendo dentro de Red Dead Redemption II



Nota. Captura de pantalla adaptada de un video publicado por Vegetta777 (2019)

El comportamiento y la ergonomía del vestuario en “Red Dead Redemption II” presentan un alto nivel de calidad, teniendo en cuenta el ambiente en el que se desarrolla la historia. Desde el comienzo se puede observar que la ropa va de la mano con el ambiente y cómo se comportan con estas, la de invierno está constituida por telas pesadas, tejidos gruesos y, en el caso de los hombres que salen de la aldea, pieles utilizadas con el fin de abrigar y proporcionar calor. También es posible identificar el uso de múltiples capas, una estrategia que permite combatir las bajas temperaturas del invierno.

Después de este prólogo, la narrativa se sitúa en un sector montañoso donde se puede observar a las personas utilizando botas o zapatos sin tacón, además de telas más ligeras. Asimismo, aparecen colores un poco más cálidos o claros y diferentes patrones textiles, sin perder la característica de cubrir gran parte del cuerpo, lo cual responde tanto a la época histórica como a las condiciones del entorno en el que se encuentran los personajes.

Además, el movimiento de las prendas está cuidadosamente logrado, ya que no compromete la movilidad del personaje ni interfiere con su desempeño dentro del juego. Las telas conservan su función práctica, pero al mismo tiempo presentan un comportamiento coherente con sus propiedades materiales. Es evidente que existe un manejo consciente del textil en distintos ámbitos climáticos, pues las prendas reaccionan de manera verosímil ante condiciones extremas como el frío, el viento o la nieve, reforzando la sensación de realismo y adaptación al entorno.

Videojuego Assassin's Creed Odyssey

Figura 16: Alexios Sentado mala ergonomía dentro de Assassin's Creed Odyssey



Nota. Captura de pantalla obtenida de un video publicado por Dark Player GamingTV (2019).

Figura 17: Alexios cruzando una cueva dentro de Assassin's Creed Odyssey



Nota. Captura de pantalla obtenida de un video publicado por Dark Player GamingTV (2019).

En *Assassin's Creed Odyssey* se puede observar que el comportamiento de algunas telas no está tan bien logrado en comparación con otros aspectos del diseño. En varias ocasiones, las prendas no parecen comportarse como telas reales, ya que se perciben rígidas y con poca movilidad frente al movimiento del cuerpo o a las condiciones del entorno. En ciertos casos, incluso se observa que las prendas se ajustan de manera excesiva al cuerpo del personaje, lo que genera una sensación poco natural.

Este tipo de representación puede generar una desconexión con la narrativa visual del periodo que el juego intenta representar, ya que las telas utilizadas en ese contexto histórico tendían a tener mayor caída y movimiento. Estos detalles pueden afectar la percepción del usuario, especialmente cuando el vestuario no responde de forma coherente a las acciones o desplazamientos del personaje.

Sin embargo, es importante destacar que el juego sí presenta una aproximación interesante en cuanto a los sistemas de ajuste de las prendas. Se observa el uso de broches, amarres o ganchos que permiten adaptar las piezas al cuerpo sin depender completamente de sistemas de costura complejos, lo cual se relaciona con las formas de construcción de la indumentaria en ese periodo.

Análisis de Accesorios y complementos

Videojuego Red dead redemption II

Figura 18: Protagonista inicia pelea con lobos en Red Dead Redemption II



Nota. Captura de pantalla adaptada de un video publicado por Vegetta777 (2019)

Figura 19: Protagonista recolectando cosas en Red Dead Redemption II



Nota. Captura de pantalla adaptada de un video publicado por Vegetta777 (2019)

En “Red Dead Redemption II” los accesorios y complementos no son simples elementos estéticos, sino que cumplen una función narrativa y de inmersión dentro del universo del juego. Un ejemplo claro es el sombrero de Arthur Morgan, que responde a las leyes físicas del entorno: puede caer al suelo tras un impacto fuerte o ser derribado por un enemigo. Este detalle otorga coherencia narrativa y refuerza la sensación de realismo, mostrando cómo los insumos del personaje interactúa con el mundo abierto y las cinemáticas. La pertinencia de los accesorios se manifiesta en varios niveles:

Por un lado se encuentra la funcionalidad física y narrativa en donde los objetos acompañan al personaje en sus movimientos, transmitiendo la idea de que forman parte de su identidad y de su supervivencia en un entorno hostil. La diferenciación social y cultural dado que los accesorios varían según el personaje, su etnia, estrato socioeconómico y contexto cultural. Por ejemplo, los miembros de la banda de Van der Linde presentan vestuarios y complementos que reflejan su

condición de forajidos, mientras que otros personajes del mundo abierto exhiben atuendos más alineados con su rol social (granjeros, comerciantes, agentes de la ley). La Inmersión del jugador, ya que estos detalles generan asombro en el público por el nivel de realismo, reforzando la credibilidad del universo narrativo y permitiendo que el jugador se sienta parte de un mundo vivo y coherente.

En este sentido, los accesorios y complementos son herramientas de caracterización que comunican información sobre la identidad, el origen y la posición social de cada personaje. Su diseño y comportamiento dentro del juego contribuyen directamente a la inmersión del jugador, al ofrecer un retrato más completo y verosímil de la sociedad del Salvaje Oeste.

Videojuego Assassin's Creed Odyssey

Figura 20: Espartanos peleando contra el ejército persa dentro de Assassin's Creed Odyssey



Nota. Captura de pantalla obtenida de un video publicado por Dark Player GamingTV (2019).

Figura 21: Inventario de Alexios dentro de Assassin's Creed Odyssey



Nota. Captura de pantalla obtenida de un video publicado por Dark Player GamingTV (2019).

En *Assassin's Creed Odyssey* los accesorios y elementos de protección cumplen un papel dual: por un lado, refuerzan la estética cultural e histórica de la Grecia Clásica, y por otro, deberían aportar una función práctica en la jugabilidad. Sin embargo, se observa una tensión entre lo estético y lo funcional. Un ejemplo evidente es el uso de cascos y armaduras por parte de los caballeros y guerreros espartanos. Aunque estos accesorios se integran visualmente con el contexto narrativo y transmiten la identidad militar de la época, en la práctica no generan una interacción funcional en el combate. El protagonista (Alexios o Cassandra) puede enfrentarse a enemigos que portan cascos, pero estos no influyen en la dinámica de la batalla ni en la resistencia del adversario. Esto provoca una cierta incoherencia narrativa, ya que el jugador percibe una desconexión entre la apariencia de protección y su impacto real en el juego.

La pertinencia de los accesorios se puede analizar en dos dimensiones: por un lado la estética y contexto histórico en donde los accesorios refuerzan la identidad cultural de los espartanos y atenienses, transmitiendo valores de disciplina, poder y tradición. Y por el otro, la funcionalidad narrativa y jugable: algunos accesorios se reducen a un rol meramente decorativo, sin aportar

ventajas en la interacción del personaje con el entorno ni en la lógica del combate. Este contraste puede afectar la inmersión del jugador, pues mientras el vestuario sitúa al usuario en un mundo históricamente reconocible, la falta de coherencia funcional en ciertos accesorios genera una ruptura en la credibilidad del universo narrativo.

Diseño y propuesta estilística del vestuario

Red dead redemption II

Figura 22: Personajes a caballo en Red Dead Redemption II



Nota. Captura de pantalla adaptada de un video publicado por Vegetta777 (2019)

El diseño visual de *Red Dead Redemption II* constituye uno de los pilares fundamentales de su narrativa. Cada personaje, incluso aquellos considerados secundarios o extras, está construido con un nivel de detalle que lo convierte en un individuo único, con rasgos propios de personalidad, raza, gustos, oficio y posición social. Esta diversidad contribuye a que el mundo del juego se perciba como un espacio vivo y coherente, donde cada figura aporta a la

construcción del relato. La colorimetría del juego es especialmente significativa: los tonos terrosos, oscuros y desgastados acompañan la atmósfera del Salvaje Oeste en el periodo 1899-1907, una época marcada por la violencia, la decadencia de los forajidos y las tensiones socioeconómicas. Los colores no solo refuerzan la ambientación, sino que también dialogan con las emociones del jugador, transmitiendo la dureza de un mundo en transición hacia la modernidad. El vestuario y los patrones textiles reflejan los recursos disponibles en la época, con cortes y tejidos que hablan de la precariedad, la funcionalidad y la identidad cultural de cada personaje. Los granjeros, comerciantes, agentes de la ley y miembros de la banda de Van der Linde exhiben atuendos que comunican su rol social y económico, reforzando la narrativa de un país fragmentado por desigualdades y conflictos. Un caso ilustrativo dentro es el personaje secundario **Javier Escuella**, inmigrante mexicano que se integra en la banda de Van der Linde. Su estética visual se diferencia del estilo tradicional “cowboy” de otros personajes, pero mantiene coherencia con el mundo narrativo del juego.

Figura 23: Personaje secundario en 3/4 de Red Dead Redemption II



Nota. Captura de pantalla adaptada de un video publicado por Vegetta777 (2019)

- **Vestuario distintivo:** Javier utiliza un sombrero de diseño diferente al de los estadounidenses y un poncho con grabados particulares, en contraste con los abrigos y chaquetas que predominan en los demás miembros de la banda.
- **Identidad cultural:** estos elementos reflejan su origen étnico y cultural, aportando diversidad al grupo y mostrando cómo el vestuario puede comunicar pertenencia sin perder singularidad.
- **Coherencia narrativa:** aunque su estética es distinta, Javier no se percibe como un personaje ajeno o fuera de lugar. Su vestuario se integra con la paleta cromática y el diseño general del juego, reforzando la idea de que cada personaje tiene una identidad propia dentro de un universo compartido. Este ejemplo demuestra cómo el diseño de accesorios y vestuario puede funcionar como un recurso narrativo que expresa diferencias culturales y sociales, sin romper la inmersión del jugador. Javier conserva su identidad mexicana, pero al mismo tiempo se siente parte orgánica del relato del Salvaje Oeste.

Videojuego Assassin's creed odyssey

Figura 24: Foto enfocada en los vestuarios de los personajes - Assassin's Creed Odyssey



Nota. Captura de pantalla obtenida de un video publicado por Dark Player GamingTV (2019).

Figura 25: Familia dentro de Assassin's Creed Odyssey



Nota. Captura de pantalla obtenida de un video publicado por Dark Player GamingTV (2019).

El diseño visual de *Assassin's Creed Odyssey* está cuidadosamente elaborado para situar al jugador en la Grecia Clásica durante la Guerra del Peloponeso. Los personajes se integran con la estética general del juego, mostrando atuendos que evocan la cultura espartana y ateniense, con referencias a la arquitectura, los paisajes costeros y la vida mediterránea. Sin embargo, se observa una tensión entre la coherencia histórica y la propuesta estética. Aunque en la época predominaban los teñidos naturales obtenidos de plantas y minerales, algunos personajes presentan prendas con una saturación cromática impropia de los tintes naturales, asemejándose más a colores sintéticos modernos. Este detalle puede generar cierta incoherencia narrativa, ya que rompe con la verosimilitud histórica, aunque mantiene la espectacularidad visual.

Aun así, la estética general está muy bien lograda:

- **Representación del entorno costero:** los colores y texturas transmiten la identidad de las islas griegas, reforzando la inmersión del jugador en un mundo mediterráneo vibrante.

- **Salto temporal al mundo actual:** el juego muestra cómo la moda y el vestuario han cambiado con el tiempo, contrastando la antigüedad con la contemporaneidad y subrayando la evolución cultural.
- **Función narrativa del vestuario:** aunque algunos colores resulten anacrónicos, la propuesta estética sigue siendo eficaz para comunicar la identidad de cada facción y personaje, reforzando la inmersión en la historia.

En conjunto, el diseño de *Assassin's Creed Odyssey* logra un equilibrio entre la fidelidad histórica y la espectacularidad visual, permitiendo que el jugador experimente tanto la cultura clásica griega como la evolución estética a lo largo del tiempo.

Análisis general

Red Dead Redemption II Este juego abraza firmemente la idea del detalle y la inmersión del jugador a través de sus personajes y el diseño de vestuario. A lo largo de la experiencia es posible observar el alto nivel de compromiso presente en la construcción visual del mundo, donde cada personaje interactúa de manera coherente con su entorno y donde las prendas reflejan aspectos simbólicos, culturales, sociales, económicos e identitarios que ayudan a fortalecer la narrativa del videojuego. Asimismo, resulta importante destacar la manera en que el vestuario responde ante las diferentes situaciones ambientales presentes en el juego. Durante el análisis se pudo apreciar cómo la ropa cambia de acuerdo con la estación, el clima y la ubicación geográfica, permitiendo que los personajes utilicen prendas acordes a las condiciones del entorno y a su contexto narrativo.

Esta adaptación constante del vestuario contribuye significativamente a la sensación de realismo e inmersión, ya que las prendas no se perciben únicamente como elementos decorativos, sino como componentes funcionales dentro del mundo interactivo. De igual manera, el videojuego fue ampliamente elogiado por jugadores y críticos debido al nivel de detalle presente en la construcción de sus personajes y su indumentaria. Muchos usuarios destacan que este tipo de atención al detalle hace que la experiencia resulte más inmersiva y creíble, permitiéndoles conectar de una forma más profunda con la historia y el entorno. El realismo visual y la coherencia narrativa presentes en el vestuario ayudaron a posicionar al juego como uno de los títulos más reconocidos y valorados dentro de su género.

Este análisis permite concluir que el vestuario cumple un papel fundamental en la construcción narrativa y en la relación emocional que el jugador desarrolla con el mundo interactivo. Además de aportar inmersión y coherencia ambiental, la representación realista de la indumentaria acorde con la época histórica genera un interés especial en jugadores atraídos por la estética del Viejo Oeste estadounidense. Esta inspiración visual, ligada a imaginarios de violencia, supervivencia y vida fronteriza en Estados Unidos, también conecta con referencias culturales presentes en el cine western clásico y en la construcción de la estética country tradicional. Para el caso de *Assassin 's Creed Odyssey* Presenta una riqueza visual amplia en la construcción de sus personajes y vestuarios, especialmente en la manera en que estos se relacionan con la ambientación de la Antigua Grecia. La dirección artística y la colorimetría utilizada dentro del juego son elementos destacables, ya que predominan tonos cálidos y luminosos que se integran adecuadamente con el contexto geográfico y climático en el que se desarrolla la historia, principalmente en islas costeras y territorios mediterráneos. Esta paleta cromática contribuye a generar una atmósfera visual coherente y atractiva para el jugador. El

diseño general de los personajes y la interacción básica de las prendas con el movimiento corporal logran transmitir una estética visual sólida y acorde con la narrativa heroica del juego. Los accesorios, armaduras y complementos ayudan a construir la identidad visual de los personajes, aportando una sensación de grandeza y poder asociada al contexto mitológico de la obra. Sin embargo, muchos de estos elementos terminan priorizando una función estética sobre una funcionalidad narrativa o ambiental.

Durante el desarrollo de esta investigación, fue posible identificar ciertas falencias en la manera en que el vestuario interactúa con el entorno. Aunque las prendas otorgan ventajas mecánicas dentro de la jugabilidad, como protección o aumento de estadísticas, existe una limitada respuesta de estas frente a factores ambientales. Elementos como el fuego, las condiciones climáticas o el peso de las armaduras no generan consecuencias visibles o funcionales sobre el personaje, lo que puede afectar la credibilidad del mundo interactivo. De igual manera, a medida que el juego avanza y el personaje principal acumula capas adicionales de armaduras y accesorios, comienza a generarse una posible desconexión narrativa. Al tratarse de un entorno cálido y mediterráneo, el exceso de piezas metálicas y capas pesadas debería producir algún tipo de impacto físico o visual relacionado con el calor, el cansancio o la movilidad del personaje. La ausencia de estas reacciones reduce la coherencia entre el vestuario y las condiciones ambientales del entorno. Por otro lado, aunque el juego presenta una estética visual llamativa y una colorimetría rica, ciertos aspectos históricos pueden pasar desapercibidos. En la Antigua Grecia no existían pigmentos sintéticos como los actuales, y muchos de los tintes naturales disponibles eran costosos y menos saturados visualmente. Sin embargo, algunos personajes dentro del juego utilizan colores extremadamente vibrantes e intensos que responden más a una estilización visual contemporánea que a una representación históricamente precisa.

Esta decisión puede deberse a diferentes factores, como una intención artística, accesibilidad visual para los jugadores o la necesidad de diferenciar personajes mediante contrastes de color. Además, también se identificaron limitaciones técnicas relacionadas con la renderización del vestuario y los accesorios. En ciertas escenas pueden apreciarse superposiciones de capas, poca interacción física entre las prendas y el entorno, así como comportamientos rígidos en algunos elementos textiles. Estos detalles, aunque pequeños, pueden ocasionar que el jugador desvíe su atención de la narrativa principal y se enfoque en inconsistencias visuales, generando una disminución en la inmersión y en la conexión emocional con el mundo del juego.

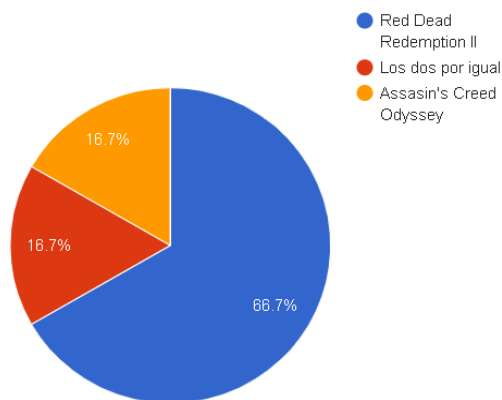
Resultados de la encuesta

Con el fin de complementar la investigación, se realizó una encuesta compuesta por cinco preguntas enfocadas en analizar cómo el vestuario influye en la coherencia narrativa y en la inmersión del jugador dentro de los videojuegos RPG históricos. Tres de las preguntas estuvieron dirigidas específicamente a los casos de estudio seleccionados, *Red Dead Redemption II* y *Assassin's Creed Odyssey*, buscando recopilar la percepción de un público con experiencia en este tipo de videojuegos, conformado por jugadores con más de cinco años de trayectoria en RPG históricos. Por otro lado, las dos preguntas restantes abordan aspectos generales relacionados con los videojuegos, permitiendo conocer la percepción de los participantes frente al papel del vestuario, los accesorios y su impacto dentro de la experiencia de juego. A partir de los resultados obtenidos, se evidenció que la mayoría de los encuestados considera que el vestuario cumple un papel fundamental en la inmersión del jugador y en la construcción de la identidad visual y narrativa de los personajes.

Del mismo modo, muchos encuestados destacaron que el diseño de las prendas permite reforzar el contexto histórico y social de cada videojuego, aportando credibilidad y coherencia al mundo representado. En relación con *Red Dead Redemption II*, los encuestados resaltaron la adaptación de las prendas a las condiciones climáticas y ambientales, señalando que los materiales, capas y accesorios contribuyen a una sensación de realismo y funcionalidad. Por otro lado, en *Assassin's Creed Odyssey* se reconoció una fuerte intención estética y narrativa; sin embargo, algunos usuarios percibieron ciertas inconsistencias entre la funcionalidad, los textiles y la representación histórica de algunas prendas. Respecto a la jugabilidad, los resultados reflejan que el vestuario no solo tiene una función visual, sino también ergonómica y narrativa, ya que influye en la percepción de movilidad, libertad de acción y credibilidad del personaje dentro del entorno. Además, los accesorios fueron identificados como elementos importantes para complementar la construcción del personaje y reforzar aspectos relacionados con la historia, el combate y la identidad individual. Finalmente, los resultados permiten concluir que el vestuario en los videojuegos funciona como una herramienta de comunicación visual capaz de fortalecer la inmersión, la coherencia narrativa y la conexión del jugador con el universo del juego.

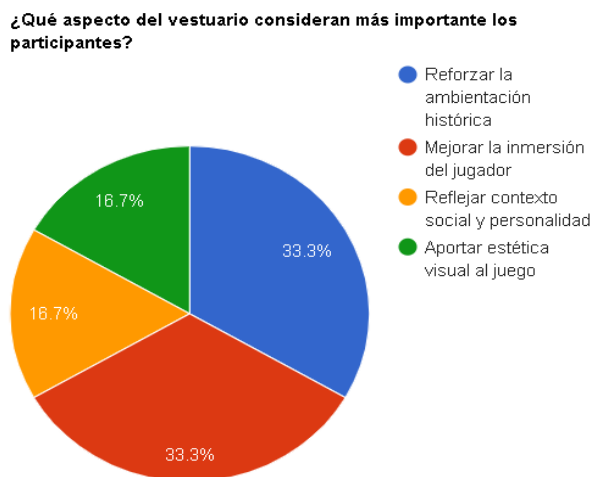
Figura 26: Gráfica de Círculo

¿Cuál juego fue percibido como más coherente históricamente en su vestuario?



Nota. Gráfica elaborada por la autora con base en los datos recolectados en la encuesta aplicada a jugadores de RPG históricos (2026).

Figura 27: Gráfica de Círculo



Nota. Gráfica elaborada por la autora con base en los datos recolectados en la encuesta aplicada a jugadores de RPG históricos (2026).

En conclusión, los resultados de la encuesta permitieron evidenciar que el vestuario es una parte fundamental dentro de los videojuegos RPG históricos, ya que ayuda a construir la identidad de los personajes y fortalece la ambientación de cada mundo. La mayoría de las respuestas destacó que la manera en que los personajes se visten influye directamente en la percepción del contexto histórico, social y climático del juego, haciendo que la experiencia resulte más creíble e inmersiva. Asimismo, gran parte de las respuestas reflejó que *Red Dead Redemption II* fue percibido como un videojuego con mayor realismo y coherencia histórica en su vestuario, mientras que *Assassin's Creed Odyssey* sobresale principalmente por su propuesta visual y estética épica. Aun así, ambos títulos demuestran cómo el diseño de vestuario puede

convertirse en una herramienta narrativa importante dentro de la construcción visual y emocional de un videojuego. Finalmente, la mayoría de las opiniones coincidió en que el vestuario no solo cumple una función estética, sino también narrativa y funcional, ya que influye en la forma en que el jugador interpreta al personaje, se relaciona con el entorno y experimenta la historia dentro del juego.

Análisis psicosocial de los personajes

Videojuego Red Dead Redemption II

Personaje #01: Arthur Morgan

Figura 28: protagonista del juego *Red Dead Redemption II*



Nota: Foto obtenida de Red Dead wiki

Arthur Morgan es el protagonista principal de *Red Dead Redemption II* y uno de los personajes con mayor profundidad psicológica dentro de la narrativa del videojuego. Arthur pertenece a la banda Van der Linde (banda de forajidos) y se desarrolla dentro de un contexto social marcado por la decadencia del viejo oeste y la desaparición progresiva de los forajidos

frente al avance de la modernización y el control estatal. Nacido de un padre criminal y una madre fallecida cuando aún era pequeño, Arthur crece dentro de un entorno de violencia y abandono que lo lleva a seguir los pasos de su padre desde temprana edad, siendo arrestado a los once años. Posteriormente, Dutch van der Linde lo acoge cuando apenas tenía catorce años, convirtiéndose en una figura paternal para él y moldeando gran parte de su visión del mundo. A partir de esta relación, Arthur desarrolla ideales relacionados con la libertad, el rechazo hacia las estructuras gubernamentales y la búsqueda de independencia, influenciado directamente por la filosofía de Dutch y la vida dentro de la banda. A lo largo de su vida, Arthur experimenta diversas pérdidas emocionales que afectan profundamente su desarrollo psicológico. Mantiene una relación sentimental que termina debido a su estilo de vida conflictivo y peligroso, generando en él sentimientos de rechazo e incapacidad para construir estabilidad emocional.

Posteriormente, Arthur tiene un hijo con una camarera y decide responsabilizarse por ambos; sin embargo, al regresar tiempo después, descubre que tanto ella como el niño fueron asesinados durante un robo. Este acontecimiento fortalece aún más su carácter reservado y endurece su comportamiento frente al dolor y las relaciones personales. Psicológicamente, Arthur se caracteriza por ser un personaje introspectivo, emocionalmente reprimido y constantemente afectado por conflictos morales. A medida que la historia avanza, comienza a desarrollar una crisis existencial relacionada con las ideologías de Dutch y con el verdadero propósito de la banda Van der Linde. El aumento de la violencia, la decadencia del grupo y la pérdida progresiva de los ideales de libertad generan en Arthur una visión más crítica y escéptica sobre las decisiones de su líder, evidenciando una transformación emocional que lo lleva a cuestionar su identidad y su lugar dentro de ese entorno.

Estas características psicológicas y sociales se ven reflejadas en la representación visual del personaje y especialmente en su vestimenta. Arthur utiliza prendas funcionales y resistentes adaptadas a las condiciones hostiles del entorno, predominando colores oscuros, desgastados y poco llamativos que transmiten una imagen de rudeza, cansancio y supervivencia. A diferencia de Dutch, cuya vestimenta busca proyectar autoridad y presencia, la indumentaria de Arthur prioriza la practicidad y refleja una conexión más directa con el trabajo físico y la vida cotidiana del forajido. Asimismo, el deterioro progresivo de sus prendas y la apariencia descuidada que puede presentar durante distintos momentos del juego funcionan como una representación visual de su desgaste emocional y psicológico. Su vestuario no busca destacar dentro del grupo, sino mostrar la carga emocional y física que arrastra el personaje a lo largo de la narrativa. De esta manera, el diseño visual de Arthur Morgan logra comunicar coherentemente su conflicto interno, su evolución emocional y la crisis de identidad que atraviesa durante la historia.

Personaje #02: Dutch van der Linde

Figura 29: Líder de la banda Van der Linde del juego *Red Dead Redemption II*



Nota. Foto obtenida de Red Dead wiki

Dutch van der Linde es el líder de la banda Van der Linde dentro de Red Dead Redemption 2 y uno de los personajes con mayor complejidad psicológica y narrativa de la historia. En la primera entrega de la saga, Dutch van der Linde actúa como antagonista secundario, mostrando una evolución marcada por el deterioro de sus ideales y su estabilidad emocional. Desde temprana edad, Dutch desarrolla una fuerte aversión hacia los sureños debido a la muerte de su padre durante la guerra. Su infancia estuvo marcada por comportamientos rebeldes y una constante necesidad de independencia, llegando a huir de casa a los quince años y dejando sola a su madre, quien fallece tiempo después. Dutch se entera de esta pérdida varios años más tarde a través de un tío, situación que contribuye a fortalecer su visión individualista y su rechazo hacia las estructuras sociales tradicionales.

A lo largo de su vida, Dutch construye una filosofía basada en la libertad absoluta y el rechazo a las normas impuestas por la sociedad, soñando con una existencia independiente alejada del control gubernamental. Durante este proceso conoce a Hosea Matthews, con quien inicialmente intenta estafarse mutuamente; sin embargo, al descubrir las intenciones del otro, desarrollan una relación de amistad y compañerismo que posteriormente da origen a la banda Van der Linde. Psicosocialmente, Dutch representa una figura de liderazgo construida a partir del carisma, la manipulación emocional y la necesidad constante de reconocimiento. Su capacidad de influir sobre los demás personajes le permite consolidarse como una figura paternal dentro de la banda, aunque sus ideales comienzan a distorsionarse progresivamente debido a la presión social, el fracaso de sus planes y el deterioro de su estabilidad mental. Esta dualidad entre líder protector y figura autoritaria se refleja también en su representación visual y en la manera en que el vestuario comunica poder, jerarquía y presencia dentro de la narrativa.

La vestimenta de Dutch se caracteriza por ser más elegante y estructurada en comparación con la del resto de integrantes de la banda, reflejando su posición de autoridad y su necesidad de proyectar control y superioridad. El uso de prendas formales, chalecos, abrigos largos y una paleta de colores sobria transmite una imagen de sofisticación y liderazgo, diferenciándolo visualmente de los demás personajes. Asimismo, el estado cuidado de sus prendas y la manera en que estas conservan cierta pulcritud incluso en entornos hostiles refuerzan la idea de que Dutch busca mantener una imagen idealizada de sí mismo frente a los demás. De igual manera, su vestuario también funciona como una representación de su ego y de la visión romántica que posee sobre la libertad y el poder. Aunque vive constantemente en situaciones de peligro y decadencia, Dutch conserva una apariencia que intenta demostrar estabilidad y autoridad, utilizando la indumentaria como una herramienta de presencia social y dominación psicológica dentro de la banda.

Personaje #03:Sadie Adler

Figura 30: Personaje extra dentro del juego Red Dead Redemption II



Nota. Foto obtenida de Red Dead wiki

Sadie Adler es uno de los personajes secundarios con mayor evolución narrativa dentro de *Red Dead Redemption II*. Su desarrollo psicológico está marcado por la pérdida, la violencia y la necesidad de supervivencia dentro de un contexto social dominado por figuras masculinas y dinámicas violentas propias del viejo oeste. Antes de integrarse a la banda Van der Linde, Sadie llevaba una vida relativamente estable junto a su esposo en una zona rural aislada, perteneciendo a una clase trabajadora dedicada a las labores del campo y la supervivencia cotidiana. Sin embargo, tras el asesinato de su esposo durante un ataque criminal y la destrucción de su hogar por la banda O'Driscoll (Banda Antagonista de el juego), su personalidad experimenta una transformación radical motivada por el trauma, el duelo y el deseo de venganza. Estos acontecimientos afectan profundamente su percepción emocional y social, llevándola a desarrollar una actitud más agresiva, impulsiva y desconfiada frente a los demás.

Se caracteriza por ser una mujer fuerte, decidida y emocionalmente resistente, aunque marcada por episodios de ira y violencia derivados de las pérdidas que experimenta. Su motivación principal se relaciona con la búsqueda de justicia y la necesidad de recuperar el control sobre su vida luego de haber perdido todo aquello que representaba estabilidad emocional. A pesar de su comportamiento rudo y su facilidad para responder de manera violenta ante las amenazas, mantiene una fuerte lealtad hacia las personas que considera cercanas, demostrando una personalidad compleja donde la dureza emocional convive con la necesidad de pertenencia y protección. Dentro del contexto social del videojuego, Sadie rompe con muchos de los roles tradicionales asignados a las mujeres de la época, especialmente al adoptar comportamientos asociados comúnmente a figuras masculinas dentro del entorno del viejo oeste, como el combate, el uso de armas y la participación activa en actividades criminales.

Estas características se reflejan de manera clara en su vestuario y representación visual. A medida que avanza la narrativa, la apariencia de Sadie evoluciona desde una imagen más sencilla y doméstica hacia prendas funcionales, resistentes y adaptadas a la acción y la supervivencia. El uso de pantalones, abrigos gruesos, cinturones utilitarios y colores oscuros transmite practicidad y fortaleza, alejándose de los estándares femeninos tradicionales presentes en la época representada por el videojuego. Asimismo, el desgaste visible de las prendas, los materiales pesados y la ausencia de elementos decorativos refuerzan visualmente el endurecimiento emocional del personaje y su adaptación a un entorno constantemente violento. Su vestuario no busca proyectar delicadeza o estatus social, sino comunicar independencia, resistencia física y capacidad de supervivencia, funcionando como una extensión directa de su transformación psicológica a lo largo de la historia.

Videojuego Assassin's Creed Odyssey

Es importante mencionar que dentro de Assassin's Creed Odyssey existe la posibilidad de elegir entre Alexios o Kassandra como personaje jugable al inicio de la historia. Dependiendo de la elección del jugador, el personaje seleccionado asumirá el rol de protagonista, mientras que el personaje no escogido pasará a ocupar el papel de antagonista dentro de la narrativa principal. Sin embargo, para efectos de este análisis, se tomará a Kassandra como protagonista principal debido a que, de manera canónica dentro de la saga, es reconocida oficialmente como el personaje central de la historia. Esto permite desarrollar un análisis más coherente con la narrativa oficial del videojuego y con la construcción psicológica y visual planteada por los desarrolladores

Personaje #01: Cassandra Protagonista Canon

Figura 31 Protagonista canon de Assassin's Creed Odyssey



Nota. Foto recolectada de Assassin's Creed Wiki

Kassandra es la protagonista principal de *Assassin's Creed Odyssey*. Su desarrollo está profundamente relacionado con el rechazo, la pérdida familiar y la constante búsqueda de identidad dentro de un contexto marcado por la guerra, el poder político y los conflictos ideológicos de la Antigua Grecia. Descendiente del rey Leónidas de Esparta, Kassandra nace dentro de un linaje considerado peligroso por diferentes organizaciones que buscaban controlar el equilibrio político y social de Grecia. Debido a esto, desde temprana edad se convierte en objetivo de grupos que intentan manipular el destino de su familia, provocando su separación y obligándola a crecer en un entorno hostil lejos de la estabilidad familiar y social que originalmente le correspondía.

A nivel psicológico, Kassandra se caracteriza por ser una figura resiliente, determinada y adaptable a diferentes contextos sociales. Gran parte de sus motivaciones se relacionan con la necesidad de descubrir la verdad sobre su origen, proteger a las personas cercanas a ella y

recuperar el control sobre su propia identidad. La constante exposición a conflictos armados, traiciones y pérdidas emocionales fortalece su capacidad de supervivencia, aunque también genera una personalidad más reservada y emocionalmente endurecida frente al dolor y las relaciones interpersonales.

Kassandra ocupa una posición compleja dentro de la narrativa, ya que aunque posee ascendencia espartana y un linaje asociado al poder, gran parte de su vida transcurre como mercenaria, obligándola a relacionarse constantemente con distintos sectores sociales y políticos. Estas características se reflejan directamente en su representación visual y especialmente en su vestuario. La indumentaria de Kassandra combina elementos propios de la armadura espartana con prendas funcionales adaptadas al combate y al desplazamiento constante. El uso de materiales resistentes, piezas de cuero, capas y elementos metálicos transmite protección, movilidad y fortaleza física, reforzando su identidad como guerrera y mercenaria.

Asimismo, la estética de su vestuario mantiene una conexión visual con sus raíces espartanas y con la importancia de su linaje dentro de la narrativa. A diferencia de personajes pertenecientes exclusivamente a la élite política, la apariencia de Kassandra prioriza la funcionalidad sobre el lujo, mostrando prendas prácticas y adaptadas al entorno hostil en el que se desarrolla la historia. De esta manera, el vestuario funciona como una extensión de su personalidad independiente y de su constante adaptación a contextos de violencia, supervivencia y conflicto social.

Personaje #02: Deimos (Alexio si se escoge a Cassandra como protagonista)

Figura 32: Personaje antagonista de la historia



Nota. Foto recolectada de Assassin's creed wiki

Deimos (en el juego adorado como un semidiós del terror) es uno de los antagonistas principales de *Assassin's Creed Odyssey* y representa una figura construida a partir de la manipulación, la violencia y la pérdida de identidad. Dentro de la narrativa, Deimos corresponde al hermano de Cassandra, quien fue separado de su familia desde temprana edad y posteriormente criado por el Culto de Kosmos (secta secreta que controla Grecia desde las sombras y destruyó a la familia del protagonista) como una herramienta de poder y control. Psicológicamente, el personaje desarrolla una personalidad agresiva y emocionalmente inestable debido al aislamiento y a la constante exposición a la violencia. Su comportamiento refleja ira, necesidad de dominación y dificultad para establecer vínculos emocionales, aunque a lo largo de la historia se evidencian conflictos internos relacionados con su pasado y su identidad.

Estas características se reflejan en su representación visual y especialmente en su vestuario.

Deimos utiliza armaduras pesadas, estructuras rígidas y colores oscuros que transmiten fuerza, intimidación y autoridad. Asimismo, la presencia de elementos metálicos y detalles inspirados en figuras militares refuerza visualmente la idea de poder y temor, funcionando como una extensión de la violencia y manipulación que definieron su desarrollo psicológico.

Personaje #03: Aspasia

Figura 33: Personaje extra de la historia



Nota. Foto recolectada de Assassin's creed wiki

Aspasia es uno de los personajes con mayor influencia política e intelectual dentro de *Assassin 's Creed Odyssey*. Socialmente, pertenece a la élite ateniense y se desarrolla dentro de círculos relacionados con la filosofía, la política y el poder, convirtiéndose en una figura influyente durante la Guerra del Peloponeso.

Aspasia se caracteriza por ser estratégica, manipuladora e intelectualmente calculadora. Aunque mantiene una imagen pública asociada a la diplomacia y el conocimiento, secretamente ejerce control dentro del Culto de Kosmos, utilizando su influencia política para manipular distintos acontecimientos relacionados con Kassandra y Deimos. Sus acciones reflejan una constante búsqueda de control y estabilidad social, priorizando el orden incluso por encima de las relaciones personales.

Estas características se reflejan en su representación visual y especialmente en su vestuario. Aspasia utiliza prendas elegantes, telas refinadas y accesorios asociados al estatus social y al poder político ateniense. La utilización de colores claros, joyería y siluetas más delicadas transmite sofisticación, inteligencia y autoridad social, diferenciándose visualmente de personajes relacionados directamente con la guerra y la supervivencia física. Su apariencia funciona como una representación de poder intelectual y manipulación política dentro de la narrativa.

Recomendaciones

Dentro del estudio, se recomienda ampliar la investigación en el vestuario dentro de los personajes, poniendo especial énfasis en cómo estos reaccionan a situaciones externas, lo que influye en la percepción del jugador y en la coherencia narrativa. Considerar estos elementos permite que los personajes se perciban más realistas y adaptativos frente a distintos contextos.

Es importante también profundizar en la caracterización de los personajes, explorando cómo los distintos materiales y diseños de vestuario reaccionan ante cambios ambientales o situaciones extremas. Esto contribuye a reforzar la inmersión y la empatía del jugador, haciendo que la interacción con los personajes sea más significativa. Se sugiere evaluar la interacción jugador-personaje mediante pruebas de experiencia que simulen fenómenos naturales y desastres. Estas pruebas permiten identificar qué elementos del vestuario y comportamiento aumentan la sensación de inmersión y cuáles podrían generar incoherencias narrativas o desconexión. La participación de los diseñadores de vestuario se convierte en un eje fundamental para fomentar la integración interdisciplinaria. Su trabajo, en colaboración con expertos en simulación, animación, psicología y narrativa digital, permite optimizar la relación entre la indumentaria, el comportamiento de los personajes y su respuesta ante los factores ambientales, contribuyendo así a fortalecer la inmersión en entornos virtuales complejos.

Finalmente, se recomienda ampliar la base de pruebas y validación, aumentando tanto la cantidad de jugadores como la variedad de escenarios evaluados, incluyendo distintos tipos de juegos y estilos de interacción. Esto asegura que los hallazgos sean consistentes y aplicables a contextos diversos, fortaleciendo la confiabilidad de los resultados.

Toda la información utilizada en esta investigación proviene de fuentes académicas, confiables y legalmente accesibles a través de las bases de datos autorizadas por la institución. De manera complementaria, se incorporaron algunas observaciones empíricas derivadas de la experiencia personal en el campo de estudio, las cuales se emplearon únicamente con fines de análisis y contextualización. Se ha mantenido un respeto absoluto por los derechos de autor, citando, parafraseando y referenciando cada aporte conforme a las normas APA, reconociendo el trabajo intelectual de los autores consultados.

Las fuentes consultadas, tanto textuales como visuales, son legítimas y de acceso permitido. Los materiales gráficos, audiovisuales y de moda digital se emplearon exclusivamente con fines académicos, reconociendo siempre la autoría correspondiente y sin ningún propósito comercial ni lucrativo. De igual forma, se mantiene un compromiso ético con los diseñadores, creadores de moda digital, psicólogos y demás reconociendo su trabajo, innovación y aporte al desarrollo del campo. Se procuró en todo momento actuar con responsabilidad, transparencia y respeto hacia la propiedad intelectual y los principios éticos de la investigación académica.

Conclusiones

Aunque *Assassin 's Creed Odyssey* pertenece a una de las franquicias más reconocidas de la industria y contó con un presupuesto considerable para su desarrollo, recibió críticas relacionadas con ciertos aspectos de su ejecución visual y narrativa. Al compararlo con *Red Dead Redemption 2*, resulta evidente que este último logró una integración más profunda entre vestuario, entorno y narrativa, alcanzando un mayor nivel de detalle e inmersión a pesar de manejar una propuesta visual menos estilizada. Esto permite concluir que la calidad narrativa del vestuario no depende únicamente del apartado gráfico o del presupuesto de producción, sino también de la coherencia y funcionalidad con la que las prendas se integran al mundo interactivo.

Dentro de los videojuegos RPG históricos existe una amplia diversidad de escenarios, personajes y contextos narrativos que permiten analizar cómo el vestuario funciona como un lenguaje visual en la construcción de personajes y mundos interactivos. A través de la investigación y los análisis realizados, se pudo observar que cuando el vestuario interactúa de manera coherente con el ambiente, especialmente en situaciones climáticas o ambientales extremas, el nivel de inmersión del jugador aumenta significativamente. La adaptación de las prendas al entorno, el comportamiento de los textiles frente al clima y la manera en que la indumentaria responde a las condiciones físicas del mundo permiten que la experiencia sea percibida como más realista, creíble y narrativa.

Asimismo, los análisis visuales desarrollados durante la investigación evidenciaron que muchos jugadores logran identificar y valorar este tipo de detalles, apreciando el nivel de atención presente en la construcción del vestuario dentro de los videojuegos RPG históricos. Estos elementos no solo enriquecen la narrativa y fortalecen la ambientación, sino que también

permiten que el usuario establezca una conexión más profunda con el personaje y el entorno que habita. De esta manera, el vestuario deja de cumplir únicamente una función estética y se convierte en un recurso narrativo capaz de comunicar información sobre la cultura, la identidad, el contexto histórico, el estrato social y la personalidad de los personajes.

En los videojuegos RPG históricos, este nivel de detalle adquiere aún mayor relevancia, ya que tanto los personajes principales como los secundarios forman parte de una construcción visual que busca representar una época específica de manera coherente. La relación entre vestuario, entorno y narrativa contribuye a generar armonía visual dentro del mundo del juego, evitando inconsistencias físicas o narrativas que puedan romper la inmersión del jugador.

Por lo tanto, el análisis del vestuario en videojuegos RPG históricos permite concluir que la indumentaria no debe entenderse únicamente como un elemento decorativo, sino como un componente narrativo, sensorial, psicológico y académico que influye directamente en la experiencia del usuario. Cuando existe coherencia entre el vestuario y las condiciones ambientales del entorno, el videojuego trasciende el entretenimiento y se convierte también en una herramienta de aprendizaje, exploración visual y estímulo creativo para los jugadores.

Bibliografía

- 3D Juegos. (02 de 03 de 2017). *Análisis de Hollow Knight. Un metroidvania con la esencia Dark Souls*. Obtenido de 3D Juegos: <https://www.3djuegos.com/juegos/hollow-knight/analisis/un-metroidvania-con-la-esencia-dark-souls-170302-7921>
- Ahn, D.-K., Byung-Chull, B., & Kim, Y. (2024). User Experience of a Digital Fashion Show: Exploring the Effectiveness of Interactivity in Virtual Reality. *Applied Sciences*, 14.
- Álvarez, G. J.-D. (2023). *ADAPTACIÓN DEL PROCESO DE DISEÑO DE VIDEOJUEGOS PARA*. España: Universidad Rey Juan Carlos.
- Bartle, R. (2003). *Designing Virtual Worlds*. New Riders.
- Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press.
- Brunes, J. (1990). *Acts of Meaning*. Harvard University Press.
- Buendia, M., Jacobo Morales, J. D., Victor, A. A., & Gonzales Medina, M. A. (2023). The audiovisual narrative in videogames. A systematic review of literature between 2012 and 2022. *LACCEI 2023*, 9.
- Cășvean, T. M. (2021). Understanding the videogame genre: a qualitative analysis of the “playing contract”. *Roman journal communication and public relations*, 10.
- Centro Universitario De Tecnología Y Arte Digital. (16 de 04 de 2024). *¿Qué es un juego tipo sandbox?* Obtenido de U-TAD: <https://u-tad.com/que-es-un-juego-tipo-sandbox/>

- Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. (16 de 04 de 2024). *U-TAD*. Obtenido de ¿Qué es un juego tipo sandbox?: <https://u-tad.com/que-es-un-juego-tipo-sandbox/>
- Cheng, Y., & Yingying, W. (2024). Evaluating the Effect of Outfit on Personality Perception in Virtual Characters. *MDPI- Virtual Worlds*.
- Cui, J. (2024). *Research on Design Methods for Immersive Games Based on Virtual Reality*. China: Dean & Francis.
- Esnaola Horacek, G. A., & Levis, D. (2008). LA NARRATIVA EN LOS VIDEOJUEGOS: UN ESPACIO CULTURAL DE APRENDIZAJE. *Universidad de Salamanca*, 22.
- EsportsHeaven. (14 de 03 de 25). *Public Perception of Recent League of Legends Changes in 2025*. Obtenido de ESPORTSHEAVEN: https://www.esportsheaven.com/features/public-perception-of-recent-league-of-legends-changes-in-2025/?utm_source=chatgpt.com
- Fabricatore, C., Rosas, R., & Nussbaum, M. (2024). Playability in Action Videogames: A Qualitative Design Model. *Human- Computer Interaction*, 41.
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play, Radical Game Design*. Massachusetts: MIT press.
- García, F. G. (2006). VIDEOJUEGOS Y VIRTUALIDAD NARRATIVA. *REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS*, 24.
- Gee, J. P. (2007 second edition). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. California: Palgrave Macmillan.
- Isbister, K. (2006). *Game Better Characters by Design*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers Inc.

- Ivory, J. D. (2013). Video Games as a Multifaceted Medium: A Review of Quantitative Social Science Research on Video Games and a Typology of Video Game Research Approaches. *literature reviews & meta-analyses for the communication*, 68.
- J., R. F., & Gutiérrez, L. M. (2025). Un Estudio sobre la Moda Digital para Avatares en el Metaverso. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (2025/2026)*., 17.
- Jang, S. y., & Ha, J. (2023). Presenting fabrics in digital environment: fashion designers' perspectives on communicating tactile qualities of the fabrics. *Fashion and Textiles*, 23.
- Juul, J. (2016). *The Art of Failure*. Massachusetts: MIT press.
- La abadía del juego. (5 de 11 de 2019). *Análisis, Red Dead Redemption II*. Obtenido de La Abadía del Juego: <https://www.youtube.com/watch?v=4PirfCFZEYo>
- Liu, T. (., Lin Tan, C. S., & Rodriguez, C. Q. (2024). Virtual reality in the luxury fashion industry: a systematic literature review. *RMIT University, Melbourne, Australia*, 18.
- Lyons, S. A. (2020). *Costume Design for Video Games An exploration of Historical and Fantastical Skins*. Florida: CRC press.
- Makryniotis, T. (2018). Fashion and Costume Design in Electronic Entertainment—Bridging the Gap between Character and Fashion Design. *Fashion Practice*, 118.
- Martínez, D. S.-M. (2007). Los Videojuegos. Consideración sobre las fronteras de la narrativa digital. *Universidad Carlos III*, 14.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Georgia: MIT Press.

- Papachristou, E., & Hristos, A. (2022). *Application of 3D Virtual Prototyping Technology to the integration of Wearable Antennas into Fashion Garments*. Thessaloniki: Creative Commons.
- Piggot, M. (04 de 09 de 2025). *Virtual fashion is looking sharp*. Obtenido de MediaCat: <https://mediacat.uk/virtual-fashion-is-looking-sharp/#>
- Pradantyo, R., Birk, M., & Bateman, S. (2021). How the Visual Design of Video Game Antagonists Affects Perception of Morality. *Frontiers in Computer Science*, 20.
- Román, M. L., Sanmiguel Landazábal, L. L., & Restrepo Mejia, M. (2023). La digitalización del sistema moda- Moda Digital. *Más allá de lo físico*, 18.
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, M. B. (2014). *Metodología*. España: MC Graw Hill Education // INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Sarakatsanos, O., Chalikias, A. P., Machi, B., Chatzilari¹, E., Jauk, M., Hafliger, U., . . . Kompatsiaris, I. (2024). VR Designer: enhancing fashion showcases through immersive virtual garment fitting. *Spring Nature*, 16.
- Serranía, V. J. (2023). Metaverso y Moda. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (2023/2024)*., 22.
- Sogo, M. G., Cubeiro-Rodríguez, A. M., Barra, K. I., & Cortez, V. N. (2024). Exploración de la Moda Digital. Dinámicas, transformaciones y desafíos. *I+Diseño. Revista de Investigación y Desarrollo en Diseño*, 19.
- Solar, M. D., Vicente, M., & Ayuni Chea, C. (2023). Ludonarrativas y narrativa visual para videojuegos: el caso Inka Madness. *Universidad De Lima*, 30.

- Solarski, C. (2017). *INTERACTIVE STORIES AND VIDEO GAME ART*. United Kingdom: Taylor & Francis Group.
- Soriani, A., & Caselli, S. (2020). Visual Narratives in Videogames: How Videogames Tell Stories Through Graphical Elements. *University of Bologna*, 26.
- Valera, R. (6 de 10 de 2020). *Análisis Genshin Impact, un sorprendente RPG de acción gratuito (PS4, PS5, Xbox Series X, PC, iPhone, Android)*. Obtenido de vandal: <https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/genshin-impact/75962#p-73>
- Wang, H., Ruan, Y.-C., Sheng, Y., & Chun, T. (2019). Effects of Game Design Features on Player-Avatar Relationships and Motivation for Buying Decorative Virtual Items. *KYOTO DIGRA*, 22.
- Wang, W., Nagai, Y., & Maekawa, M. (2018). Interactive technology embedded in fashion emotional design. *Clothing science and technology*.
- Zong, S., Ribul, M., Cho, Y., & Obrist, M. (2023). *TextileNet: A Material Taxonomy-based Fashion textile dataset*. London: Royal college of Art.
- Zuñiga-Santos, S. J., Kantun-Hernández, F. j., Marijuly , A. S., & Ruelas-Santos4, Z. Z. (2025). *Impacto del diseño de personajes en la*. Ecuador: Digital Publisher.
- Agostini, S., & Isabella, C. (2025, Jun 20). *Exposición de Future Fashion Concepts 2025*. Retrieved from Istitutomarangoni: <https://www.istitutomarangonimiami.com/es/blog/future-fashion-concepts-2025/>
- Barthes, R. (2022). El sistema de la moda. In R. Barthes, *El sistema de la moda* (p. 25). España: Editorial Planeta , S.A., 2022.

Griffiths, M. D. (2017, Jul 13). *Overview of Structural Characteristics in Problematic Video Game Playing*. Retrieved from Pub Med:

[https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28845381/#:~:text=Summary%3A%20Based%20on%20the%20small,100%25%20in%2Dgame\).](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28845381/#:~:text=Summary%3A%20Based%20on%20the%20small,100%25%20in%2Dgame).)

Guo Pei. (n.d.). *Guo Pei*. Retrieved from GUO PEI: <https://www.guopei.com/bio>

Kaczan, G. P. (2005, Noviembre 3-5). *El lenguaje de la moda indumentaria: signos y significados en los modos de revelar el imaginario*. Retrieved from SEDICI:

https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/40643/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Choi, K.-H. (2022). *3D dynamic fashion design development using digital technology and its potential in online platforms*. Samseongyoro: Fashion and textiles.

Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. (16 de 04 de 2024). *U-TAD*. Obtenido de ¿Qué es un juego tipo sandbox?: <https://u-tad.com/que-es-un-juego-tipo-sandbox/>