

**Impacto del diseño de personajes en la
inmersión de videojuegos**

**The impact of character design on video
game immersion**

Sergio Jhovanny Zuñiga-Santos¹
Instituto Tecnológico Superior de Escárcega
sergiojzsantos@gmail.com

Francisco Jesús Kantun-Hernández²
Instituto Tecnológico Superior de Escárcega
francisco.kh@escarcega.tecnm.mx

Marijuly Alejandra Santos-Alcocer³
Instituto Tecnológico Superior de Escárcega
alejandritameza2@gmail.com

Zabdi Zemaraim Ruelas-Santos⁴
Instituto Tecnológico Superior de Escárcega
Zemaaraim0@gmail.com

doi.org/10.33386/593dp.2025.4.3297

V10-N4 (may-jun) 2025, pp 157-168 | Recibido: 29 de mayo del 2025 - Aceptado: 23 de junio del 2025 (2 ronda rev.)

1 ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-0923-2009>. Estudiante universitario de ingeniería en animación digital y efectos visuales, con cursos especializados en animación 3d y dibujo 2d, así como cursos en desarrollo de videojuegos.

2 ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-9449-4010>. Ingeniero en Sistemas Computacionales con especialidad en Tecnologías de la Información, estudiante de la Maestría en Diseño y Gestión de Proyectos Tecnológicos.

3 ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-8265-4388>. Estudiante de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales, con preparación en animación 3D, dibujo 2D y desarrollo de videojuegos. Interesado en la creación de contenido visual interactivo y el diseño digital.

4 ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-4137-4144>. Cursando la carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales, con formación complementaria en animación 3D, ilustración 2D y desarrollo de videojuegos. Enfocado en la integración de herramientas tecnológicas y artísticas para la creación de contenido digital de alto nivel.

Descargar para Mendeley y Zotero

RESUMEN

Esta investigación analiza cómo el diseño de personajes influye en la inmersión dentro de los videojuegos, destacando que no se trata solo de estética, sino de una herramienta narrativa clave. A través de una revisión sistemática con el método PRISMA, se recopilaron y analizaron 617 artículos, de los cuales 50 cumplieron con los criterios de inclusión y calidad, como fidelidad al tema, datos corroborados, por lectura completa, etc. 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 su silueta, colores, vestimenta y expresiones) 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. Según los artículos de investigación mencionan que Lara Croft y Kratos, se han convertido en íconos culturales debido a su diseño consistente y significativo. El documento también advierte sobre la comercialización del arte en videojuegos, que puede generar personajes genéricos y vacíos enfocados en ventas rápidas, lo que perjudica la autenticidad y la experiencia del jugador. Resaltamos la importancia del equilibrio entre diseño y jugabilidad para mantener la coherencia del mundo virtual.

Este trabajo subraya que el diseño de personajes no solo da vida al videojuego, sino que determina en gran parte su capacidad para conectar emocionalmente con el jugador y sostener la inmersión narrativa.

Palabras clave: inmersión; videojuegos; diseño; personajes; arte.

ABSTRACT

This research analyzes how character design influences immersion in video games, emphasizing that it is not just about aesthetics, but a key narrative tool. Through a systematic review using the PRISMA method, 617 articles were collected and analyzed, of which 50 met the inclusion and quality criteria, such as relevance to the topic, corroborated data, full-text availability, among others. The study identifies four main axes: immersion in video games, animation, character design, and user psychology. Based on the selected articles, it concludes that coherent and emotionally resonant character design (including silhouette, colors, clothing, and expressions) strengthens the player's connection. Additionally, a character's narrative development, visual context, and integration within the game environment significantly contribute to an immersive experience. According to the reviewed research, characters like Lara Croft and Kratos have become cultural icons due to their consistent and meaningful design. The paper also warns about the commercialization of art in video games, which can lead to generic and hollow characters focused on quick sales, undermining authenticity and the player's experience. It highlights the importance of balancing design and gameplay to maintain the coherence of the virtual world.

This work emphasizes that character design not only brings a video game to life, but largely determines its ability to emotionally connect with the player and sustain narrative immersion.

Keywords: immersion; videogames; design; characters; art.

Introducción

En la industria de los videojuegos y la animación, siempre hemos visto grandes ejemplos de personajes que han dejado una huella imborrable en nuestra vida. Estos personajes destacan no solo por su apariencia, sino porque suelen tener diseños bien pensados donde cada detalle tiene un significado específico. Detrás de ellos existe un proceso complejo y lleno de detalles, en el que animadores y creadores invierten un esfuerzo meticuloso para darles vida. Como profesionales en este campo, debemos tener en cuenta algo prioritario: el diseño de personajes no es mera estética, sino una herramienta clave que influye directamente en la inmersión del jugador. Como afirman Thompson et al. (2021), la fluidez en los movimientos hace que los personajes se sientan más naturales, realistas y, sobre todo, vivos. Castro Cisternas, N.A. (2024) refuerza esta idea al indicar que un buen diseño de personajes no solo mejora la inmersión, sino que también impacta directamente en la experiencia general del jugador. Es como si el personaje respirara, sintiera y viviera junto a nosotros.

El diseño de personajes en los videojuegos va más allá de una simple imagen; es una herramienta clave que combina elementos visuales y narrativos para transmitir la historia y conectar emocionalmente con el jugador. González López, L. (2022) explica que cada detalle, desde los gestos hasta los colores, está pensado para provocar una reacción específica. En esta línea, Antonio, C. S. J., y Manuel, C. M. J. (2024) añade que un diseño visual bien ejecutado fomenta lazos emocionales que integran al jugador en el mundo del juego. Sin embargo, la apariencia no lo es todo. El desarrollo del personaje también desempeña un papel fundamental. Barrero, L. I. (2024) destaca que los personajes que evolucionan, mostrando virtudes y defectos, generan empatía y mantienen el interés del jugador a lo largo de la partida. Esta evolución debe ser coherente con el contexto del juego; Terol Martínez, E (2022) advierte que detalles fuera de lugar, como un guerrero medieval con tenis, pueden romper la inmersión. Además, los colores refuerzan

este vínculo: según Ore, L. U. R., Matos, J. L. M., & Tramontana, M. A. C. (2024), los tonos cálidos transmiten cercanía, mientras que los fríos evocan misterio o distancia. En entornos visualmente intensos, la silueta del personaje asegura su reconocimiento. González de Ávila, M. (2022) subraya que una silueta distintiva hace que el personaje destaque y sea memorable. La vestimenta, por su parte, aporta profundidad; Mercado, N. B. (2021) señala que puede reflejar la cultura o el pasado del personaje. Asimismo, las expresiones faciales fortalecen esta conexión emocional. Chhatre et al. (2024) argumentan que son un lenguaje universal que comunica sentimientos sin necesidad de palabras.

Ejemplos icónicos como Lara Croft o Mario demuestran el impacto de un diseño coherente. Teng et al. (2024) analizan cómo su consistencia visual y narrativa los ha hecho trascender generaciones. Además, la interacción con personajes imperfectos enriquece la experiencia; Oltra, A. G. (2020) defiende que aquellos con defectos equilibrados resultan más humanos y cercanos. Por último, los NPCs, aunque secundarios, son esenciales para dar vida al entorno, como apuntan Rönkkö, A. (2021), al hacer que el mundo del juego se sienta más real y creíble.

El impacto del anime en la industria del gaming y el diseño de personajes ha superado las expectativas iniciales. Según Isbister, K. (2022), este impacto ha sido masivo, estableciendo un nuevo estándar para los consumidores habituales. Este fenómeno también incluye una apropiación cultural de elementos japoneses, que, como señalan Kolosnichenko et al. (2022), ha sido absorbida por la industria. A su vez, esta influencia ha dado lugar a la creación de diseños y videojuegos impresionantes que capturan la atención de los jugadores. Un concepto fundamental en este contexto es la inmersión. Augusto, C. D. R. (2025) explica que las decisiones del jugador pueden modificar el destino de un personaje, generando historias únicas que fortalecen la conexión con el juego. Por su parte, Isbister (2022) destaca que un diseño excepcional puede transformar a un personaje en un ícono cultural, como ocurrió con

Kratos de God of War o Master Chief de Halo. Sin embargo, para que un personaje sea efectivo dentro de un videojuego, su diseño debe ser coherente. Palomino, P. S. (2024) subraya que una estética uniforme es esencial para construir un mundo inmersivo que acompañe al jugador en su experiencia. Además, Rosyid, D. F., & Maulina, R. (2022) agrega que el diseño de personajes debe equilibrarse con la jugabilidad, ya que un personaje mal concebido puede perjudicar toda la experiencia del juego.

No todo es perfecto en el mundo del diseño de personajes. Uno de los principales retos actuales es la creciente comercialización del arte en los videojuegos. En la industria, muchas veces la creatividad se ve limitada por tendencias de mercado que buscan generar ventas rápidas en lugar de crear personajes con profundidad y significado. Este fenómeno, descrito por Cao, X., Watanabe, M., & Ono, K. (2021), ha llevado a la creación de personajes genéricos y vacíos, diseñados más para atraer audiencias masivas que para enriquecer la narrativa y la experiencia del jugador. Esto ha generado debates sobre si el arte en los videojuegos se está volviendo una simple herramienta de consumo en lugar de un medio de expresión auténtico, capaz de ofrecer al jugador una experiencia única y memorable.

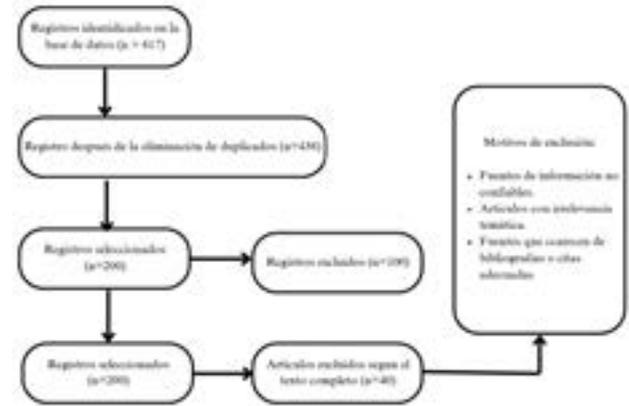
Este artículo tiene como objetivo analizar la influencia del diseño de personajes en la inmersión de los videojuegos. Para ello, se realizó una búsqueda bibliográfica que recopila diversas investigaciones sobre la relación entre la experiencia del jugador y los elementos visuales y narrativos de los personajes.

Metodología

Para analizar la relación entre el diseño de personajes y la inmersión en los videojuegos, se adoptó el método PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses; Page et al., 2021). Este enfoque permite una revisión sistemática y rigurosa de la literatura, garantizando la exhaustividad en la selección de estudios relevantes y minimizando sesgos en el análisis. La elección de PRISMA se fundamenta en su capacidad para estructurar

procesos de búsqueda, filtrado y síntesis de información, lo que resulta esencial para investigaciones que requieren transparencia y replicabilidad, como la presente (ver figura 1).

Figura 1
 Desglose de método prisma



Nota: Autoría propia

La recopilación de datos se realizó en bases de datos académicas (Google Scholar, Scopus, IEEE Xplore) y plataformas especializadas en videojuegos (Gamasutra, GDC Vault). Para optimizar los resultados, se emplearon términos clave como:

“Diseño de personajes en videojuegos”,

“Inmersión en videojuegos”,

“Psicología del jugador y narrativa visual”.

Se priorizaron estudios publicados entre 2020 y 2025, asegurando así la actualidad de los hallazgos. La estrategia de búsqueda se complementó con un protocolo de filtrado basado en criterios predefinidos (detallados a continuación) además de una matriz de intereses de investigación, lo que permitió eliminar fuentes redundantes o irrelevantes.

Criterios de inclusión y exclusión

Inclusión:

Investigaciones que examinen explícitamente la relación entre diseño de personajes e inmersión.

Estudios con evidencia empírica (experimentos, encuestas o análisis de casos).

Trabajos que aborden narrativa, psicología del jugador o diseño visual.

Tesis sin revisión de pares.

Exclusión:

Publicaciones sin revisión por partes

Artículos anteriores a 2020 o sin relevancia para la industria actual.

Investigaciones con enfoques teóricos sin aplicación práctica al tema central.

El proceso de selección siguió las etapas establecidas por el método PRISMA, tal como se detalla a continuación:

Identificación inicial: Se obtuvieron 617 registros de las bases de datos consultadas.

Eliminación de duplicados: Tras eliminar los registros repetidos, se redujo el número a 436.

Evaluación preliminar: Se excluyeron 200 registros por no cumplir con los criterios de inclusión. Las razones de exclusión incluyeron falta de alineación con los objetivos de la investigación, hallazgos demasiado teóricos o sin aplicación práctica, contexto económico o social desactualizado, y períodos de estudio fuera del rango temporal analizado.

Evaluación de texto completo: De los 60 artículos seleccionados para revisión detallada, se excluyeron 40 por no cumplir con los estándares de calidad o pertinencia establecidos.

La presente investigación se considera una investigación descriptiva que busca describir el comportamiento de los jugadores frente a personajes con alto diseño de personaje en entornos inmersivos, dada la naturaleza de la investigación no se usaron personal humano, ni se utilizaron datos sensibles para su realización.

Resultados

En este ensayo tuvimos un total de 617 artículos obtenidos por la búsqueda de artículos de Google scholar y Web of science, Se aplicaron filtros relacionados con el impacto temático, eliminación de duplicados y pertinencia de contenido sobre los temas necesarios, para reducir la muestra, tras la aplicación de diversos filtros obtuvimos 50 artículos seleccionados, 20 para la introducción, y 30 fueron utilizados en los resultados y graficación.

La hipótesis realizada sobre el impacto del diseño de personaje en la inmersión de los videojuegos. Utilizando la metodología PRISMA para analizar el comportamiento y la psicología de los jugadores durante el juego, se identificaron tendencias a partir de estudios previos y artículos académicos.

Para una comprensión mejor concluimos en dividir los ejes del desarrollo de nuestros resultados teóricos,

Inmersión en los Videojuegos: así entender el impacto de los videojuegos en general hacia la psique humana,

Animación: pues es un tema central en los videojuegos y ayuda a dar vida a los humanos.

Diseño de Personajes uno de nuestros ejes centrales pues es en lo que se plantea nuestro tema.

Psicología del usuario: Para entender la reacción psicológica del usuario en entornos inmersivos en los videojuegos.

Estos ejes temáticos nos ayudarán a separar y entender de mejor manera los resultados teóricos, en base a la investigación y resolución de los artículos mencionados anteriormente. A continuación, la tabla para presentar los 4 ejes temáticos y su porcentaje de tema central del artículo.

Tabla 1
Porcentaje de Temas Centrales en los Artículos Analizados

Ejes	Porcentaje
Inmersión en los Videojuegos	34%
Animación	12%
Diseño de personajes	41%
Psicología del usuario	13%

Nota: Autoría propia

Se puede observar claramente que el impacto del diseño de personaje es mayor en temas encontrados podemos concluir de las bases que el mayor factor común en los estudios de inmersión es el diseño de los personajes envolventes y vivos, ya que en la ausencia de estos se pierde gran parte de la experiencia, la psicología consta de los dos más bajo ya que trata de una disciplina que se aplica a los estudios además de la influencia de ciertos atributos en los personajes junto con la inmersión, por último se encuentra la animación, que a pesar de ser una disciplina necesaria, no siempre es del todo requerida, dada los artículos investigados.

Dentro de la investigación notamos la importancia e impacto de diversas culturas dentro del diseño de personajes inmersivos, así como su mercado que cada día se encuentra más en crecimiento hemos recopilado algunas de las mayores contribuciones en la tabla 2.

Tabla 2
 Contribuciones de diversas regiones

Región	Impacto cultural en animación / diseño inmersivo
Europa	Integración de VR/AR en museos y turismo cultural, con personajes basados en símbolos históricos y regionales, reforzando identidades locales. Estudio técnico sobre integración de personajes caricaturescos en entornos culturales, señalando diversidad de estilos europeizados en animación inmersiva.
Norteamérica	Estética "anime-influenciada" en animación occidental, con inversión en VFX/CGI para generar personajes multiculturales en experiencias inmersivas. Tendencias del mercado de animación y efectos visuales VR/AR, impulsadas por grandes estudios y consorcios tecnológicos.
Asia-Pacífico	Inspiración en vestimenta y folclore (Kimono, Wayang, kimchi) para diseño de personajes en VR, destacando trabajo de Hsin-Chien Huang. Análisis académico de la obra "Bodyless" de Hsin-Chien Huang, fusionando mitología taiwanesa y tradición espiritual con arte digital inmersivo.
Latinoamérica	Uso de personajes icónicos mexicanos, como Cantinflas, en experiencias VR para fortalecer identidad cultural en animación. Estudios académicos sobre animación iberoamericana muestran tendencia a integrar símbolos nacionales y populares en narrativas inmersivas.
África	Digitalización de folclore yoruba en animaciones 3D inmersivas, con altos estándares en imagen, sincronización y trama culturalmente auténtica.
Oriente Medio	Proyectos AR/VR usados para narrar la historia de la Ruta de la Seda con animaciones inmersivas que revitalizan el patrimonio cultural e impulsan el turismo histórico.
Pueblos indígenas	Movimiento "Indigenous Futurisms": uso de VR inmersiva por comunidades indígenas para representar cosmovisiones y narrativas culturales propias.

La identificación de las bases y porcentaje de estas, nos permite pasar a la siguiente fase y poder hacer un análisis más detallado de los ejes temáticos adyacentes y más especializados junto con los autores correspondientes de dichos ejes, para ello identificamos diversos temas, Animación de personajes, Inmersión en entorno, Entornos Vivos, Diseño de Personajes, Diseño de ropa, Psicología del jugador, Impacto del ambiente en la inmersión.

Tabla 2
Temas Adyacentes, Aportes y Autores Relevantes

Principio	Aporte	Autor
Animación de personajes	Artículos que analizan el diseño y nivel de detalle en los personajes animados, así como la relevancia de estos elementos en el proceso de animación y inmersión.	(Sancán Lapo, M (2023); Wronowski, M., Urick, A., Wilson, A. S. P., Thompson, W., Thomas, D., Wilson, S., Elizondo, F. J., & Ralston, R. (2020); Arenas, D., Atuesta, G., & Chanchi, G. E. (2020); Núñez-Pacheco, R., López-Pérez, B.-E., & Aguaded, I. (2022);
Inmersión de entorno	Artículos que abordan la composición del entorno visual y su influencia en la forma en que el ojo percibe y construye la imagen.	(Teng, Y. Y., Chou, W. C., & Cheng, M. T. (2024); Infante Pineda, S., García Vega, A., Martínez Borda, R., & Barrajón Lara, I. (2025); Cain, N., & Gradisar, M. (2021);
Entornos vivos	Artículos sobre entornos compuestos evitando así el vacío de espacios.	(Lapo, M. E. S. (2020); Cornella, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020); López-Belmonte, J., Segura-Robles, A., Moreno-Guerrero, A. J., & Parra-González, M. E.;
Diseño de personajes	Artículos que analizan el diseño detallado y la conceptualización de personajes, integrando diversas ramas del diseño para su construcción integral.	(Narváez Miranda, C. A. (2025); Serrano Gómez, R. (2020); Álvarez Castro, D.; Moral Pérez, M. E. del, Bellver-Moreno, M. del C., Guzman-Duque, A., & López-Bouzas, N. (2021); Przybylski, A. K., Weinstein, N., & Murayama, K. (2020); Martín-Suelves, D., Esnaola-Horacek, G., & Donato, D. (2021);
Diseño de ropa	Autores que analizan el impacto del vestuario y su papel en la construcción del lenguaje no verbal del personaje.	(Sánchez, M. R. J., Moreno, J. M. V., & Caro, K. (2022); Moral Pérez, M. E. del, & Rodríguez González, C. (2021); Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M.-A. (2022);
Psicología del jugador	Artículos que exploran la psicología de la inmersión y los factores que la provocan en la experiencia del espectador.	(Griffiths, M. D.; Bowman, N. D., Rieger, D., & Lin, J. T. (2020); Chang, C. S., Chung, C. H., & Chang, J. A. (2020); Hummel, H. G., Nadolski, R. J., Esthuis, J., Slootmaker, A., & Storm, J. (2021);
Impacto del ambiente en la inmersión	Autores que consideran el ambiente, el entorno y la iluminación como elementos clave para generar inmersión en el espectador.	(García-Miranda, I., & Durán-Heras, A. D. (2020); Tsai, M. H., Chang, Y. L., Shiao, J. S., & Wang, S. M. (2021); Barrientos-Báez, A., Caldevilla-Domínguez, D., & Martínez-Sala, A.-M. (2025); R. M. Rahimabadi and M. H. Rezvani; Zubeck, R. (2020);

Nota: Autoría propia

Los resultados obtenidos, basados en las aportaciones de los autores identificados y estructurados mediante el método PRISMA, han sido fundamentales para el análisis y la organización de este artículo. Estos resultados destacan la importancia del diseño de personajes como un elemento central en la creación de una experiencia inmersiva en la animación. Los autores coinciden en que el diseño no solo debe ser visualmente atractivo, sino también coherente con la personalidad y el contexto del personaje, lo que facilita la conexión emocional del espectador. Además, se resalta cómo el ambiente, el entorno y la iluminación son factores esenciales que contribuyen a este proceso, ya que, al interactuar con los personajes, estos elementos refuerzan el tono narrativo y aumentan la sensación de inmersión. De este modo, la integración adecuada de todos estos aspectos permite una experiencia más rica y profunda para el espectador, fortaleciendo la narrativa y la interacción con el mundo animado.

Discusión

Los hallazgos indican que un diseño de personajes coherente y cuidadosamente elaborado fortalece la conexión emocional entre el jugador y los protagonistas del videojuego. Los jugadores tienden a reconocer con mayor facilidad aquellos personajes que presentan siluetas distintivas, rasgos expresivos y una coherencia visual con el entorno del juego. Este tipo de diseño no solo mejora la identificación, sino que también contribuye significativamente a la experiencia inmersiva.

Como señalan Thompson, Liu y Stasko (2021), además de los elementos visuales, la expresividad del personaje influye directamente en la percepción de realismo y vitalidad. La manera en que un personaje transmite emociones mediante gestos, posturas y movimientos puede modificar profundamente la relación que el jugador establece con él. A esto se suma la importancia del entorno: la iluminación, el diseño de escenarios y la ambientación general contribuyen a enriquecer la narrativa visual y a dotar de sentido a cada escena, según el contexto en que se desarrolla la acción.

Otro aspecto clave es la calidad de la animación. Esta permite que el personaje adquiera fluidez y naturalidad, lo que, junto con su diseño, completa el proceso de inmersión. La unión entre forma, movimiento y contexto resulta indispensable para que el jugador perciba a los personajes como entidades vivas dentro de un universo creíble.

Estos resultados evidencian la necesidad de abordar el diseño de personajes desde una perspectiva multidisciplinaria que contemple elementos estéticos, psicológicos, técnicos y narrativos. Esta visión integral permite comprender mejor cómo los distintos componentes del diseño interactúan para generar una experiencia significativa.

Durante la revisión también se identificaron ciertas limitaciones en los estudios analizados, como la escasez de investigaciones empíricas específicas y la falta de análisis basados en experiencias directas de usuarios. Asimismo, algunos trabajos carecen de profundidad metodológica o no abordan el fenómeno de manera aplicada.

No obstante, los resultados ofrecen una base sólida para seguir explorando el impacto del diseño de personajes en la inmersión de los videojuegos. Se sugiere que futuras investigaciones incorporen métodos cuantitativos y enfoques comparativos que permitan analizar cómo inciden tecnologías emergentes, como la inteligencia artificial y la realidad virtual, en la evolución del diseño de personajes y su efecto sobre la experiencia del usuario.

Conclusión

El análisis de los resultados permite afirmar que el diseño de personajes y la inmersión en los videojuegos representan los pilares fundamentales para construir experiencias interactivas significativas. El primero de estos elementos concentra el 41 % de los temas abordados en los estudios revisados, mientras que la inmersión representa el 34 %. En contraste, la psicología del usuario y la animación, aunque

relevantes, se posicionan con un impacto más moderado, con 13 % y 12 % respectivamente.

Estos datos sugieren que un diseño de personajes coherente, expresivo y alineado con la narrativa del juego es esencial para sostener el efecto inmersivo. Incluso cuando los entornos visuales y las animaciones alcanzan altos niveles técnicos, la falta de personajes bien construidos puede limitar seriamente la conexión emocional con el jugador.

Desde esta perspectiva, resulta pertinente reconsiderar cómo se distribuyen los esfuerzos en el desarrollo de videojuegos. En lugar de concentrarse exclusivamente en aspectos gráficos o técnicos, es recomendable otorgar mayor atención a la creación de personajes con profundidad, identidad propia y capacidad para generar empatía. Esta estrategia favorece experiencias más auténticas y memorables, en las que el vínculo entre el jugador y el mundo virtual se refuerza con cada interacción.

En última instancia, reconocer al personaje como punto de conexión entre la narrativa y el usuario no solo mejora la calidad del juego, sino que también amplía su impacto emocional y cultural dentro del universo de los videojuegos.

Referencias bibliográficas

- Augusto, C. D. R. (2025, 1 enero). *Diseño y desarrollo de un videojuego en realidad virtual: rigging y animación de personajes y objetos*. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/29776>
- Castro Cisternas, N. (2024). *El arte de dar vida : el diseño de personajes como núcleo en la animación*. URI: <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/202883>
- Antonio, C. S. J., & Manuel, C. M. J. (2024). *Arquetipos y estereotipos: análisis del diseño de personajes vinculados a los roles dentro de los videojuegos*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/dctes?codigo=347832>
- González López, L. (2022). *Haze. Diseño de personajes y props para un*

- videojuego. *Universitat Politècnica de València*. <https://riunet.upv.es/handle/10251/184544>
- Terol Martínez, E. (2022) *Diseño de personajes para videojuegos*. <https://hdl.handle.net/11000/28073>
- Barrero, L. I. (2024). *Didáctica del color en escenarios del videojuego. Influencias de la neuroarquitectura y el cine*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9916780>
- Mercado, N. B. (2021). *Ilustración: entre el arte y el diseño*. *Papeles de Cultura Contemporánea Hum736*, (24), 09-34. <https://doi.org/10.30827/pcc.vi24.25378>
- Chhatre, K., Athanasiou, N., Becherini, G., Peters, C., Black, M. J., & Bolkart, T. (2024). *Emotional speech-driven 3d body animation via disentangled latent diffusion*. In *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition* (pp. 1942-1953). https://openaccess.thecvf.com/content/CVPR2024/html/Chhatre_Emotional_Speech-driven_3D_Body_Animation_via_Disentangled_Latent_Diffusion_CVPR_2024_paper.html
- Oltra, A. G. (2020). *La revolución de los píxeles: arte y videojuegos en un mundo digital*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7491223>
- Teng, C. I., Huang, T. L., Huang, G. L., Wu, C. N., Cheng, T. C. E., & Liao, G. Y. (2024). *Creatability, achievability, and immersibility: New game design elements that increase online game usage*. *International Journal of Information Management*, 75, 102732. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0268401223001135>
- Kolosnichenko, M., Kolisnyk, O., Gula, Y., Dubrivna, A., & Nikolayeva, T. (2022). *Graphic design as an indicator of social transformations*. *Revista de la Universidad del Zulia*, 13(38), 893-915. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8810181>
- González de Ávila, M. (2022). *Cognición y semiosis. El sujeto que piensa es el mismo que significa*. *Tropelias: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, 38(38), 25-43. <https://gredos.usal.es/handle/10366/156431>
- Rönkkö, A. (2021). *Psychology at play: Empathy and Character Relatability*. <https://www.theseus.fi/handle/10024/498019>
- Yusof, N. A., Mastor, K. A., Haron, H., Keng, L. K., Alias, J., Mamat, M., & Salleh, A. R. (2022). *The Influence of Anime on The Moral Value among Arts and Design Students: A Pilot Study in Uitm Shah Alam*. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, https://hrmars.com/papers_submitted/14748/the-influence-of-anime-on-the-moral-value-among-arts-and-design-students-a-pilot-study-in-uitm-shah-alam.pdf
- Cao, X., Watanabe, M., & Ono, K. (2021). *How Character-Centric Game Icon Design Affects the Perception of Gameplay*. *Applied Sciences*, 11(21), 9911. <https://doi.org/10.3390/app11219911>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). *The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews*. *Systematic Reviews*, 10(1), 89. <https://doi.org/10.1016/j.recesp.2021.06.016>
- Thompson, J. R., Liu, Z., & Stasko, J. (2021, May). *Data animator: Authoring expressive animated data graphics*. In *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-18). <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3411764.3445747>
- Isbister, K. (2022). *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach* (1st ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9780367807641>
- Palomino, P. S. (2024). *La construcción del personaje dramático y su influencia en*

- la formación social. *Revista Educación*, 22(24), 63-72. <https://doi.org/10.51440/unsch.revistaeducacion.2024.24.497>
- Rosyid, D. F., & Maulina, R. (2022). *Character design of Eren Yeager in animated attack on Titan series from season 1-4. In Proceeding of International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities* (Vol. 5, pp. 482-489). https://www.researchgate.net/profile/Dzulfiqar-Rosyid/publication/368881865_Character_Design_of_Eren_Yeager_In_Animated_Attack_on_Titan_Series_from_Season_1-4/links/63ff3b230cf1030a5660c29d/Character-Design-of-Eren-Yeager-In-Animated-Attack-on-Titan-Series-from-Season-1-4.pdf
- Sancán Lapo, M. (2023). *Narrativa, Mecánicas de Videojuegos y Animación como Fortalezas Interactivas para Videojuegos en Móviles*. *Revista Politécnica* http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1390-01292023000100007
- Griffiths, M. D. (2020). *Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. Psicología Conductual* https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf
- Bowman, N. D., Rieger, D., & Lin, J. T. (2022). *Social video gaming and well-being. Current Opinion in Psychology*, 45, 101316
- Chang, C. S., Chung, C. H., & Chang, J. A. (2020). *Influence of problem-based learning games on effective computer programming learning in higher education. Educational Technology Research and Development*, <https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-020-09784-3>
- García-Miranda, I., & Durán-Heras, A. D. (2020). *Uso de videojuegos de simulación empresarial como complemento de aprendizaje en el área de Ingeniería de Organización*. <https://www.revistadyo.es/DyO/index.php/dyo/article/view/566>
- Hummel, H. G., Nadolski, R. J., Eshuis, J., Slootmaker, A., & Storm, J. (2021). *Serious game in introductory psychology for professional awareness: Optimal learner control and authenticity. British Journal of Educational Technology*, <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/bjet.12960>
- Teng, Y. Y., Chou, W. C., & Cheng, M. T. (2021). *Learning immunology in a game: Learning outcomes, the use of player characters, immersion experiences and visual attention distributions*.
- Tsai, M. H., Chang, Y. L., Shiau, J. S., & Wang, S. M. (2021). *Exploring the effects of a serious game-based learning package for disaster prevention education: The case of Battle of Flooding Protection. International Journal of Disaster Risk Reduction*
- Wronowski, M., Urick, A., Wilson, A. S. P., Thompson, W., Thomas, D., Wilson, S., Elizondo, F. J., & Ralston, R. (2020). *Effect of a Serious Educational Game on Academic and Affective Outcomes for Statistics Instruction. Journal of Educational Computing Research*, 57(8), 2053-2084. <https://doi.org/10.1177/0735633118824693>
- Lapo, M. E. S. (2020). *Análisis del equilibrio gráfico-narrativo presente en la experiencia interactiva de los videojuegos. Con A de animación*, (10), 94-111. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7310650>
- Ore, L. U. R., Matos, J. L. M., & Tramontana, M. A. C. (2024). *La influencia del diseño gráfico en la creación de personajes animados publicitarios*. <https://revistasucal.com/index.php/rca/article/view/106>
- Narváez Miranda, C. A. (2025). *Diseño y desarrollo de un videojuego de realidad virtual: modelado y texturizado de escenarios y personajes* (Bachelor's thesis).
- Serrano Gómez, R. (2020). *Diseño y desarrollo de personajes con presencia social en videojuegos de realidad virtual*.

- Sánchez, M. R. J., Moreno, J. M. V., & Caro, K. (2022). *Diseño de un videojuego para el aprendizaje de conceptos sobre el emprendimiento*. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 10(22), 31-48. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8652920>
- Arenas, D., Atuesta, G., & Chanchí, G. E. (2020). *Diseño e implementación de modelo de enseñanza de ingeniería de software con base en videojuegos educativo*. Repositorio Institucional UNAB
- Núñez-Pacheco, R., López-Pérez, B.-E., & Aguaded, I. (2022). *Diseño emocional e inmersión en videojuegos narrativos*. El caso de Detroit: Become Human. *Palabra Clave*, 25(4), e2543. <https://doi.org/10.5294/pacla.2022.25.4.3>
- Mercado, C. A. (2020). *Diseño de videojuegos, las narrativas y las habilidades: El impulso hacia la reflexión sobre violencia en jóvenes de contextos violentos en la ciudad de Cali*
- Infante Pineda, S., García Vega, A., Martínez Borda, R., & Barrajon Lara, I. (2025). *Medios digitales e inmersión narrativa. Representación de los personajes de ficción mediante perfiles en redes sociales*. *European Public & Social Innovation Review*
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos*. *Revista Espacios*
- Cain, N., & Gradisar, M. (2021). *Electronic media use and sleep in school-aged children and adolescents: A review*. *Sleep medicine*, 11(8), 735-742. *Electronic media use and sleep in school-aged children and adolescents: A review - ScienceDirect*
- Moral Pérez, M. E. del, & Rodríguez González, C. (2021). *Revisión sistemática de investigaciones sobre videojuegos bélicos (2010-2020)*. *Revista de Humanidades*,
- Martín-Rodríguez, I., Lomba Pérez, A., & Ramos Montesdeoca, M. (2024). *Identificación de perfiles de videojugadores para narrativas gamificadas: una revisión de alcance*. *Cuestiones Pedagógicas*
- Barrientos-Báez, A., Caldevilla-Domínguez, D., & Martínez-Sala, A.-M. (2025). *Neurocomunicación como clave explicativa del éxito en la industria de los videojuegos*. *Revista De Ciencias Sociales*,
- Mora-Cantallops, M., & Sicilia, M.-Á. (2022). *Motivations to read and learn in videogame Lore: The case of League of Legends*. *International Journal of Information Management*
- Abreu García, S., & Alvarez Castro, D. (2021). *Animaciones físicas mediante aprendizaje por refuerzo*. <https://docta.ucm.es/entities/publication/7700aed7-84c5-4873-8c3f-7b2e754c15d1>
- Moral Pérez, M. E. del, Bellver-Moreno, M. del C., Guzman-Duque, A., & López-Bouzas, N. (2022). *Concienciación juvenil frente al COVID-19 en España y Latinoamérica: análisis de spots en YouTube*. *Revista Latina de Comunicación Social*
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., & Murayama, K. (2020). *Internet gaming disorder: Investigating the clinical relevance of a new phenomenon*. *Psychological Science*
- Marín-Suelves, D., Esnaola-Horacek, G., & Donato, D. (2021). *Videojuegos y educación: análisis de tendencias en investigación*. *Revista Colombiana de Educación*
- R. M. Rahimabad and M. H. Rezvani. (2020) “Identifying Factors Affecting the Immersion and Concentration of Players in Serious Games,” 2020 International Serious Games Symposium (ISGS), Tehran, Iran, 2020, pp. 61-67, doi: 10.1109/ISGS51981.2020.9375239.
- Zubek, R. (2020). *Elements of game design*. MIT Press. https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=Lr_4DwAAQ-BAJ&oi=fnd&pg=PR13&dq=character+design+in+game&ots=9-