



La hipersexualización de la mujer en los videojuegos de lucha: el caso de Chun Li en *Street Fighter* (1991-2021)

The hypersexualisation of women in fighting video games: the case of Chun Li in *Street Fighter* (1991-2021)

Julinda Molares-Cardoso

Doctora en Comunicación. Profesora Ayudante-Doctor de la Facultad de Ciencias de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la Universidad de Vigo

<https://orcid.org/0000-0002-6956-6999>

jmolares@uvigo.es

Vicente Badenes Plá

Doctor en Comunicación. Profesor Ayudante-Doctor de la Facultad de Ciencias de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la Universidad de Vigo

<https://orcid.org/0000-0002-1523-7567>

vbadenes@uvigo.es

Beatriz Legerén Lago

Doctora en Comunicación Audiovisual. Profesora Contratada-Doctor de la Facultad de Ciencias de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la Universidad de Vigo

<https://orcid.org/0000-0001-6169-0875>

blegeren@uvigo.es

Molares-Cardoso, J., Badenes Plá, V. y Legerén Lago, B. (2022).

La hipersexualización de la mujer en los videojuegos de lucha: El caso de Chun Li en *Street Fighter*.

aDResearch ESIC International Journal of Communication Research. 28, e232.

<https://doi.org/10.7263/adresic-28-232>

RESUMEN

Palabras clave:

videojuegos; mujeres;
hipersexualización;
estereotipos de género;
imagen corporal.

Códigos JEL:

M31; M37

Objetivo: El propósito de esta investigación es analizar la evolución visual a nivel físico de Chun Li durante sus más de 30 años de existencia. Fue la primera mujer en aparecer en un juego de combate de uno contra uno y se presentó en el videojuego de lucha *Street Fighter*.

Diseño/metodología/enfoque: Se establece una metodología de carácter cuantitativa y descriptiva basada en el análisis de contenido. Se elabora una ficha de investigación con 32 parámetros en los que se estudia la evolución de la imagen del personaje desde su primera aparición en el año 1991 hasta su última aparición en el año 2021. Se han extraído 703 datos relacionados con las dimensiones morfológicas de Chun Li durante el periodo estudiado.

Resultados: Chun Li mantiene un alto componente sexual y erótico que se potencia con los años y que no se corresponde con una figura femenina realista. Los creadores del personaje no han sabido adaptarse a los cambios que demanda el mercado respecto a la hipersexualización de la imagen de la mujer en los videojuegos. Se presentó como una luchadora que se alejaba del rol pasivo de la mujer en el sector, pero sigue manteniendo un físico artificial que no concuerda con el canon morfológico en ninguno de sus parámetros.

Originalidad/Contribución: El trabajo presenta originalidad en la investigación de la evolución gráfica de los personajes de videojuegos, al plantear una metodología propia con la creación de una ficha de análisis replicable en otros personajes.

ABSTRACT

Keywords:

video games; women;
hypersexualisation;
gender stereotypes;
body image.

Codes JEL:

M31; M37

Objective: The purpose of this research is to analyse the visual evolution on a physical level of Chun Li during her more than 30 years of existence. She was the first woman to appear in a one-on-one fighting game and was featured in the fighting video game *Street Fighter*.

Design/methodology/approach: A quantitative and descriptive methodology based on content analysis is established. A research file is prepared with 32 parameters in which the evolution of the character's image is studied from her first appearance in 1991 to her last appearance in 2021. A total of 703 data relating to Chun Li's morphological dimensions were extracted during the period studied.

Results: Chun Li maintains a high sexual and erotic component that is enhanced over the years and does not correspond to a realistic female figure. The creators of the character have not been able to adapt to the changes demanded by the market regarding the hypersexualisation of the image of women in video games. She was presented as a female fighter who moved away from the passive role of women in the sector, but she still maintains an artificial physique that does not match the morphological canon in any of its parameters.

Originality/Contribution: The work presents originality in the investigation of the graphical evolution of video game characters, by proposing its own methodology with the creation of an analysis sheet that can be replicated in other characters.

1. Los videojuegos de lucha: más de 30 años de *Street Fighter*

Los datos de la industria de los videojuegos muestran un crecimiento continuo desde hace tiempo convirtiéndose en el sector que mayores beneficios genera de la industria del ocio. En el año 2019 el mercado internacional del videojuego creció un 9,6% respecto al año anterior alcanzando una facturación de 152.100 millones de dólares, cifra que rozó los 160.000 millones de dólares en el 2020 con un incremento interanual del 9,3%. Respecto al número de jugadores se alcanzó la cifra de 2,7 mil millones a finales del 2020, de los cuales 135 millones son jugadores nuevos. Se espera que en el 2023 los jugadores a nivel mundial sean más de 3 mil millones (Newzoo, 2020; AEVI, 2020).

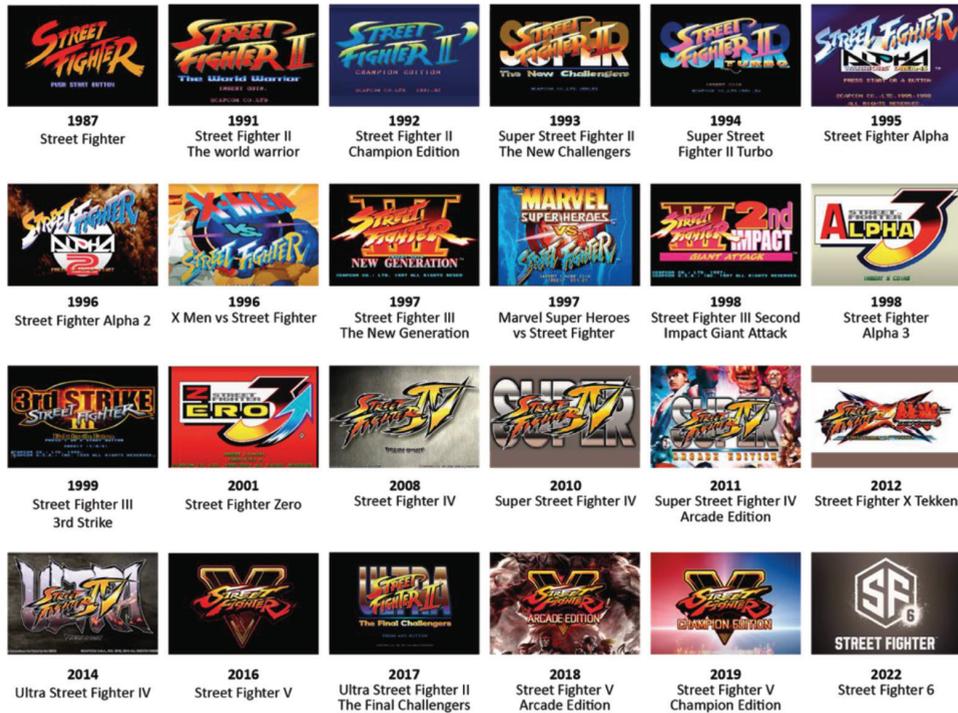
Con estos datos de consumo, la facilidad de acceso, la interactividad y el poder de atracción que generan, es importante tener en cuenta el impacto que esta industria tiene sobre la sociedad y la responsabilidad social que esto conlleva por parte de las empresas que los desarrollan a la hora de trasladar situaciones reales a entornos virtuales (Arredondo y Vázquez, 2017; Venegas y Moreno, 2021). Los videojuegos repercuten sobre los usuarios que los consumen y poseen una gran influencia a nivel psicológico, social, tecnológico y pedagógico, por ello sus desarrolladores deben tener una visión comprometida de la sociedad con conciencia crítica (Molina, 2020; Flores y Velasco 2020). Son agentes socializadores que poseen gran peso en aspectos como el aprendizaje, los valores adquiridos y, un alto grado de identificación con la definición de los estereotipos de género (Núñez-Barriopedro *et al.*, 2020; Marín Díaz y García Fernández, 2005; Paredes-Otero, 2022). Los juegos online se han convertido en un factor clave para la descripción de la cultura actual y la evolución tecnológica

(Barinaga, 2006). Sáenz (2015) afirma que el videojuego influye de manera determinante en el desarrollo del sujeto ya que al jugar experimenta los mismos sentimientos y emociones que en la vida real. Además, el autor señala el hecho de que los videojuegos conforman también una demostración cultural, una forma de expresión estética y musical. Acevedo (2013) incorpora otra vía de reflexión y afirma que este tipo de productos generan, además de interacción social, oportunidades de expresión y experiencias estéticas. La capacidad de influencia de un videojuego debe observarse como herramienta de formación educativa basada en la tecnología y como pieza artística capaz de potenciar ciertos estereotipos.

Respecto a la clasificación de los videojuegos existen diferentes tipos con base en la temática, en el contenido, en habilidades cognitivas o motrices, en los personajes, en los aspectos gráficos, etc (ESRB, 2017; Estallo, 1995; Lacasa, 2011; Barinaga, 2011). Pero la continua mejora del software y la propia evolución intrínseca de los videojuegos facilitan la creación de nuevos géneros y contenidos, lo que dificulta que las clasificaciones tengan vigencia en el tiempo. El caso que ocupa esta investigación, la saga *Street Fighter*, no ofrece mucha duda en cuanto a su clasificación. Independientemente de las posibles acepciones que los autores determinen (combate, acción o simulación) se puede englobar dentro de los juegos de lucha y más concretamente juegos de lucha uno contra uno.

Las veintitrés ediciones desarrolladas por la compañía Capcom (pendiente este año 2022 del lanzamiento de *Street Fighter 6*) mantienen una estética a nivel gráfico con una gama cromática y una elección tipográfica definida (figura 1). Cronológicamente se distribuyen de la siguiente manera (Ingenito, 2014; Relano, 2017; Arroyo Vega, 2021):

Figura 1. Cronología Street Fighter



Fuente: elaboración propia.

Los aspectos más destacables y avances más significativos de la saga serían:

- Nace en 1987 y sobresale por ser el único juego con un planteamiento de lucha diferente, pues ofrecía un sistema de seis botones (tres puños y tres patadas). Lo normal hasta ese momento era un *stick* y hasta tres botones. El combate era uno contra uno y se podía escoger entre dos personajes (Ryu o Ken) para competir con diferentes oponentes de todo el mundo.
- *Street Fighter II The World Warrior* (1991). Introduce 8 jugadores con sus respectivos escenarios, historias y finales específicos

para cada uno. Por primera vez hay tiempo para ejecutar las técnicas y desarrollar las estrategias. Aparece la primera mujer en un videojuego de lucha, Chun Li.

- *Street Fighter II* (1992): *Champion Edition*. Se incorporan nuevos colores a los uniformes de los luchadores y diferentes posibilidades de juego.
- *Street Fighter II* (1993): *The New Challengers*. Aparecen nuevos golpes y nuevos personajes.
- *Street Fighter II Turbo* (1994). Incorpora un modo turbo que aceleraba el ritmo de los combates.

- Saga *Street Fighter Alpha* (1995), *Alpha 2* (1996) y *Alpha 3* (1998). Caracterizado por una estética anime japonesa que narra acontecimientos previos al *Street Fighter II*, por ello los personajes lucen un aspecto más joven.
- *Street Fighter III: The New Generation*. La saga III desarrollada entre 1997 y 1999 continua la historia a partir de *Street Fighter II*. Incorpora nuevos luchadores y se presenta con una estética remodelada, más realista y con animaciones más fluidas.
- Hasta el año 2008 no se desarrolla *Street Fighter IV* que amplía el número de luchadores y las posibilidades del juego. En esta versión ya se emplea la tecnología 3D y se rediseñan todos los escenarios.
- En el año 2016 se lanza el *Street Fighter V* con diferentes versiones hasta 2019. Gráficamente es muy superior y los personajes poseen unos rasgos más suavizados.
- En el año 2022 se espera el lanzamiento de *Street Fighter 6*.

2. Los personajes femeninos en los videojuegos: Chun Li

Los videojuegos son productos multimedia de comunicación audiovisual que desarrollan una labor educativa y contribuyen a difundir la cultura visual. Se convierten en una herramienta didáctica donde el usuario aprende a identificar imágenes que poco a poco y de forma silenciosa se van convirtiendo en pautas gráficas y estéticas que instauran, fortalecen y difunden determinados estereotipos poco realistas, sobre todo en el ámbito femenino (Conde, 2018; Martínez-Oña y Muñoz-Muñoz, 2019). Las diferentes investigaciones consultadas sobre la percepción visual de la mujer en los videojuegos se relacionan con perfiles sexistas que ofrecen consecuencias negativas

para toda la sociedad (Torné y Gil-Juárez, 2009; Díez, 2007; Fernández Vara, 2014; Martínez-Oña y Muñoz-Muñoz, 2019).

Los videojuegos están hechos fundamentalmente por hombres y para los hombres, reforzando el comportamiento y el papel masculino. La representación femenina en los videojuegos es mucho menor (17% frente a 64%), generalmente minusvalorada, y habitualmente en actitudes dominadas y pasivas. Sus modelos corporales tienden a la exageración (90%) con idealizaciones de personajes sacados del cómic o hasta del cine erótico. Incluso su vestimenta no responde, en muchas ocasiones, a las necesidades del momento, de la historia, del trabajo o de la acción que se realiza en el videojuego, sino a mostrarse «insinuantes» o «seductoras» ante la mirada masculina (73%). En definitiva, parecen estar pensados para un imaginario masculino, y responden a lo que desde la representación social serían los deseos, las afinidades y las aficiones de los varones. (Díez, 2007, p.129-130).

Las consecuencias de este tratamiento de las figuras femeninas que reproducen estereotipos de género y que refuerzan la discriminación por razón de sexo, afectan negativamente principalmente a niñas y adolescentes que asumen ese rol de personaje estético de apoyo como el rol habitual de la mujer (Paredes-Otero, 2018; Díez, 2004). Rodríguez manifiesta como “las mujeres suelen encarnar personajes pasivos o simplemente decorativos e hipersexualizados; mientras que los personajes masculinos se caracterizan por su fuerza, su papel protagonista y dominante, su capacidad resolutoria” (2016, p. 201). A lo largo de los años el papel de la mujer en las narrativas en los videojuegos ha sido en la mayoría de los casos, el de dama en apuros que necesita ser rescatada, el de la figura femenina como premio o tesoro o el de personaje de apoyo del héroe. Encontramos diferentes ejemplos en juegos como la princesa Peach en Mario Bros, Pauline

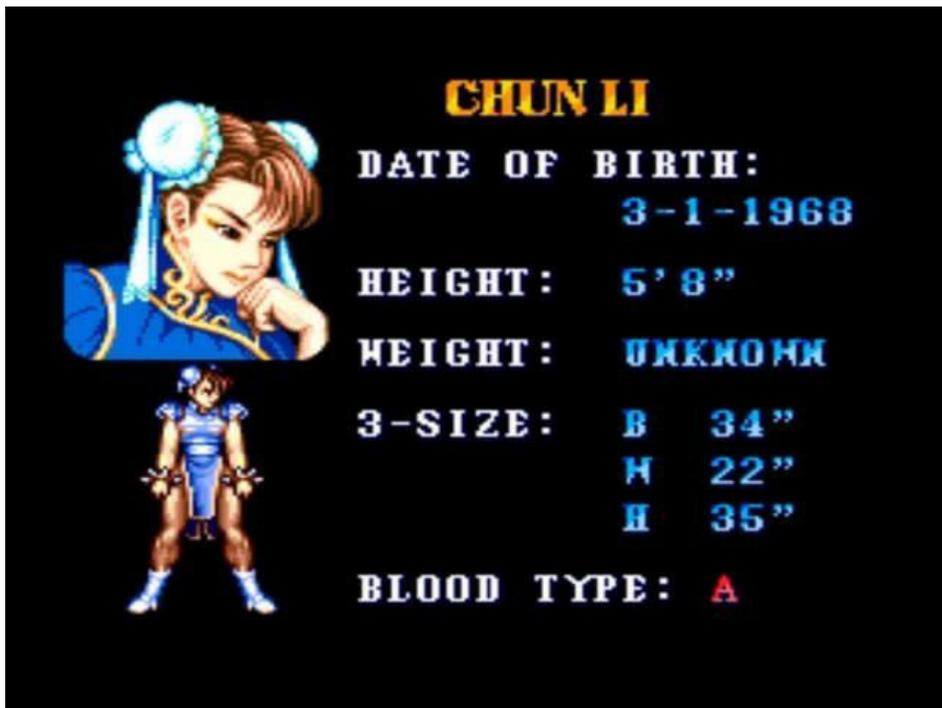
en Donkey Kong, Erika en Prince of Persia o Zelda en The Legend of Zelda. Además, cuando poco a poco comienzan a aparecer algunos personajes caracterizados como heroínas femeninas, se presentan y convierten en objetos sexuales por y para el público masculino, como en el caso de Tom Raider, Bayonetta o Remember Me.

Por ello, la aparición del personaje de Chun Li en *Street Fighter* (figura 2) supuso un paso más allá en la narrativa de los videojuegos ya que es la primera mujer en aparecer en un juego de lucha de uno contra uno y se aleja del rol de mujer en apuros que necesita ser rescatada, aunque no del componente sexual.

Según las fuentes consultadas (Chung-Li, 2022a.; Ficha Chun-Li Street Fighter, 2015; y Chung-Li, 2022b) Chun Li aparece por primera vez en el año 1991 en *Street Fighter II The World Warrior*. Es uno de los personajes más jóvenes y, aunque no es de los más poderosos sí lo definen como el más rápido. De origen chino se presenta como experta en artes marciales y su movimiento más icónico es la patada relámpago (*Hyakuretsukyaku*).

Respecto a su personalidad existe una dualidad bastante sesgada por género. Por un lado, se nos presenta como una luchadora estricta, dedicada, disciplinada, valiente y con un fuerte sentido de

Figura 2. Información de Chun Li



Fuente: <https://www.fightersgeneration.com/characters/chunli.html>

la justicia que trabaja para la Interpol y que entre otros objetivos busca justicia por la muerte de su padre. Y por otro, como una joven alegre con comportamientos y gestos aniñados que parece subordinada a la hegemonía de Ryu, su personaje de referencia al que ve como un héroe y adora.

Vestida con un traje tradicional chino (*qipao*) adaptado a sus necesidades de movimiento, y unas botas blancas de combate de diferente extensión según las versiones. Además, lleva unos brazaletes con grandes púas en ambas muñecas. En las ediciones Alpha cambia el traje tradicional por un chaleco bordado con motivos chinos, unas mallas deportivas y zapatillas. Respecto al peinado emplea siempre dos moños, peinado tradicional chino, que adorna con brocados blancos o diversas cintas dependiendo de la edición del videojuego.

Además, es pertinente completar esta descripción con la clasificación establecida para describir a los personajes de un videojuego de Arroyo Vega (2021), Juul (2005), Capcom y Udon (2020) y Schell (2008) donde desde un punto de vista más específico se analizan aspectos como:

- El *gameplay*: el tipo o modo de juego que emplea el personaje.
- La estética: la apariencia que tiene el personaje.
- El color: las gamas cromáticas dominantes en el uso de sus atuendos.
- La nacionalidad: categorización de los personajes en función de su origen.

En el caso de Chun Li sería:

Gameplay: *Glass Cannon*. Suelen ser los personajes más rápidos con gran movilidad. Sus debilidades son las malas opciones defensivas. Su manejo es sencillo, combinando movimientos de giro y enlazando combos de muchos golpes.

Por estética: Belleza asiática. Representan conceptos desiguales que van desde la tradición de

su vestimenta hasta un peculiar exotismo que se acerca al canon de belleza caucásico. Además suelen mostrar una fuerte carga erótica dejando entrever sus atributos, caracterizados por grandes senos, cintura estrecha y cuerpos tonificados.

Por color: Azul, amarillo y blanco.

Por nacionalidad: China.

Chun Li se ha convertido en uno de personajes más emblemáticos de la saga *Street Fighter*, y el público en su mayoría no la recuerda por sus destrezas a la hora de luchar, sino por su sexualización (en concreto senos, cintura, cadera y piernas) como gancho para un determinado sector de los jugadores. Aunque se presenta como una luchadora experta su imagen visual conserva unas connotaciones sexuales evidentes.

3. Objetivo y metodología

El objetivo de esta investigación es el análisis de la evolución visual de la imagen de Chun Li para averiguar si sus creadores han sabido adaptarse a los cambios que demanda el mercado respecto a la hipersexualización de la imagen de la mujer en el sector de los videojuegos o mantienen elementos de carácter sexista.

Las hipótesis a las que se pretende dar respuesta son:

H1: ¿Cumple la imagen de Chun Li con las proporciones del canon morfológico del cuerpo humano?

H2: ¿Se modifica el tamaño de algunas partes de su cuerpo con la consiguiente hipersexualización?

Para ello, se selecciona una metodología cuantitativa basada en el análisis de contenido de carácter descriptivo como “técnica para estudiar cualquier tipo de comunicación de manera «objetiva» y sistemática, que cuantifica los mensajes o contenidos en categorías y subcategorías, y los somete a análisis estadístico” (Hernández-Sampieri *et al.*, 2010, p. 260). Se ha construido una

ficha de investigación con 32 parámetros en los que se analiza la evolución del personaje desde su primera aparición en el año 1991, hasta su última aparición en el año 2021 como una de las opciones de personaje en el videojuego Fortnite. Siguiendo las directrices de Feldon (2002), Olivé y Guals (2007), Gordon *et al.* (2009), González (2012), Burgué (1995), Dávila (2004), Perseo (2002), Milutinovic *et al.* (2014) y Molaes-Cardoso (2020), los parámetros analizados se dividen en dos grandes bloques: morfología, que estudia el cuerpo, y visagismo, donde se analiza el rostro. El apartado del cuerpo se subdivide en 22 ítems y el del rostro en diez, que se detallan a continuación:

Morfología:

¿Qué tipo de cuerpo tiene?
¿La altura del cuerpo son 8 cabezas?
¿La distancia entre hombros son 2 cabezas y media?
¿Tamaño cintura?
¿El torso se corresponde con 2 cabezas ancho y 2 alto?
¿La pelvis se corresponde con 2 cabezas?
¿El brazo mide 2/3 del ancho de la cabeza?
¿El antebrazo mide 1/2 del ancho de la cabeza?
¿Medida ancho del brazo?
¿Medida largo de brazo?
¿La pierna alta mide 1 cabeza ancho y 2 cabezas alto?
¿La pierna baja mide 2/3 del ancho de la cabeza?
¿La distancia entre cabeza y cadera es igual a cadera pies?
¿La medida de la mano es igual a la de la cara?
¿La medida del pie es igual a la del antebrazo?

¿La medida entre hombros y la medida entre caderas es igual?

¿Tamaño cadera?

¿Tamaño muslo frente?

¿Tamaño muslo perfil?

¿Tamaño rodilla?

¿Tamaño frente pecho?

¿Tamaño perfil pecho?

Visagismo:

¿Qué tipo de cara tiene?

¿Se divide el rostro en 3 horizontalmente?

¿Se divide el rostro en 5 verticalmente?

¿La distancia entre la línea boca y debajo nariz es 1/3 de la distancia del final del mentón a la línea situada debajo de la nariz?

¿Distancia línea boca - mentón son 2/3 de la distancia del final del mentón a la línea situada debajo de la nariz?

¿Tamaño ojo?

¿Tamaño ancho nariz es igual al ojo?

¿Tamaño boca?

¿Tamaño oreja?

¿Las líneas verticales del final del ojo se corresponden con el ancho del cuello?

En este estudio sobre la evolución de la imagen del personaje se han seleccionado fotografías de los combates de cada una de las ediciones para poder medir de forma cuantitativa cómo ha evolucionado. Se ha realizado una búsqueda de vídeos en YouTube de todas las

ediciones y a través de un visionado exhaustivo se han extraído fotogramas en la misma postura de Chun Li para poder analizar y medir la evolución de su físico. Las capturas se realizan desde tres puntos de vista:

- Rostro (figura 3):
- Cuerpo de frente (figura 4):
- Cuerpo de perfil (figura 5):

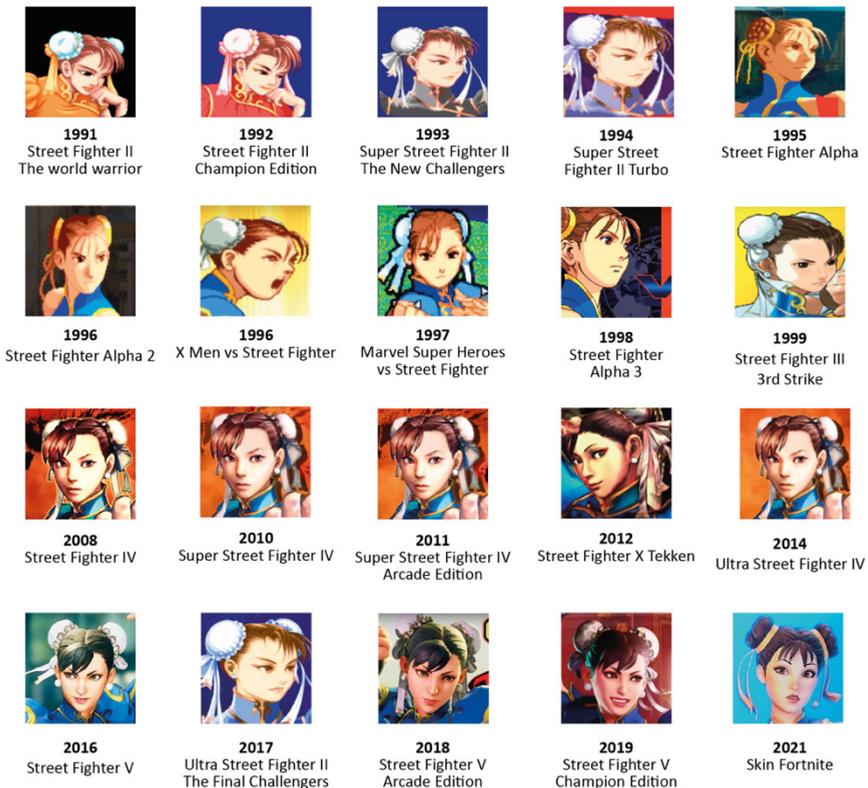
Sobre cada una de esas sesenta imágenes se aplica la ficha de análisis y se recogen todas y cada una de las medidas (figura 6). Se han extraído 703 datos relacionados con las dimensiones

morfológicas de Chun Li durante el periodo estudiado y se han comparado con 399 dimensiones correspondientes al canon morfológico.

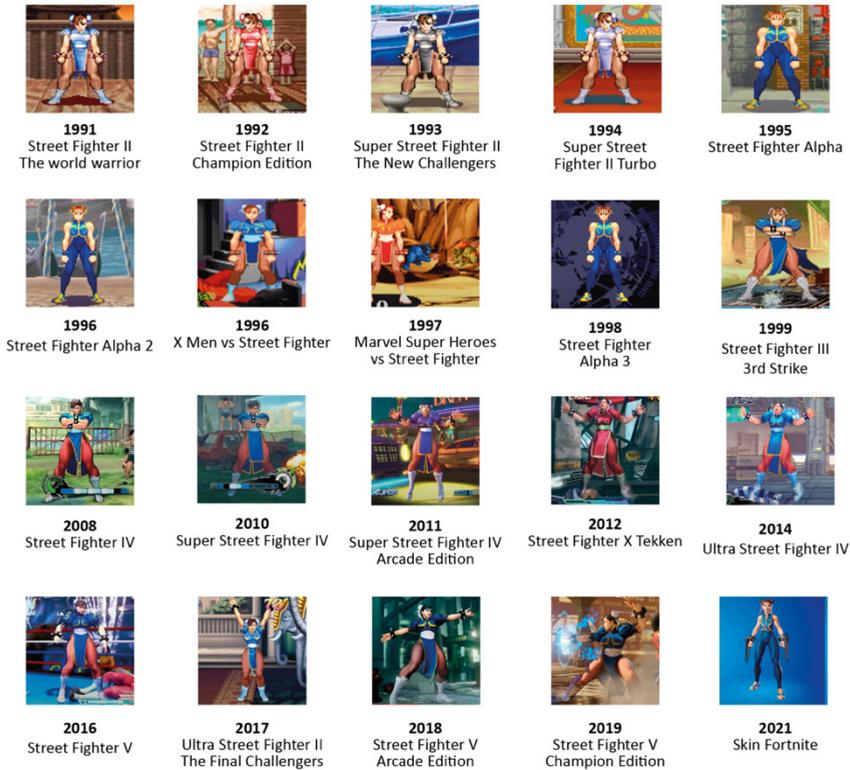
4. Resultados

Se ha analizado la evolución de las veinte representaciones visuales de Chun Li desde un punto de vista cuantitativo. Los datos se han dividido entre las variables relacionadas con el cuerpo y con la cara anteriormente citadas. Los resultados presentados en las tablas, a los que se les otorga una tolerancia de $\pm 5\%$ (debido a que las

Figura 3. Evolución rostro Chun Li



Fuente: elaboración propia.

Figura 4. Evolución cuerpo Chun Li de frente.

Fuente: elaboración propia.

imágenes son fotogramas de vídeos), responden a dos tipos de variables:

- Si la medida analizada se corresponde o no con el canon morfológico.
- ¿Qué porcentaje de incremento o decremento tiene la medida analizada respecto al canon morfológico?

4.1. Medidas respecto al canon: cumplimiento o incumplimiento

Si tomamos como referencia los seis tipos de cuerpo en los que se puede clasificar la morfología femenina (reloj de arena, triángulo, triángulo

invertido, rectángulo, óvalo y guitarra), se observa como la figura de Chun Li oscila entre un triángulo invertido (hombros más grandes que caderas) en un 47% de sus apariciones y un reloj de arena (hombros y caderas similares) en un 48%, aunque en sus últimas apariciones tiende a un triángulo (5%), figura que se caracteriza por el volumen excesivo en la zona de las nalgas. Especialmente significativa es su última aparición en la edición del 2021.

De los cinco modelos de cara existentes (ovalada, cuadrada, rectangular, redonda y triangular) ha tenido un 48% de los casos la cara cuadrada,

Figura 5. Evolución cuerpo Chun Li de perfil



1991
Street Fighter II
The world warrior



1992
Street Fighter II
Champion Edition



1993
Super Street Fighter II
The New Challengers



1994
Super Street
Fighter II Turbo



1995
Street Fighter Alpha



1996
Street Fighter Alpha 2



1996
X Men vs Street Fighter



1997
Marvel Super Heroes
vs Street Fighter



1998
Street Fighter
Alpha 3



1999
Street Fighter III
3rd Strike



2008
Street Fighter IV



2010
Super Street Fighter IV



2011
Super Street Fighter IV
Arcade Edition



2012
Street Fighter X Tekken



2014
Ultra Street Fighter IV



2016
Street Fighter V



2017
Ultra Street Fighter II
The Final Challengers



2018
Street Fighter V
Arcade Edition



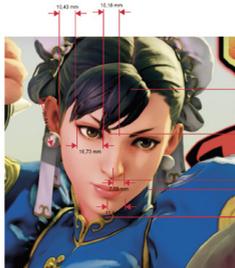
2019
Street Fighter V
Champion Edition



2021
Skin Fortnite

Fuente: elaboración propia.

Figura 6. Ejemplo de datos recogidos de medidas de Chun Li



Fuente: elaboración propia.

un 5% rectangular y un 47% ovalada. La cara ovalada es teóricamente la más armónica y se asocia con un mayor grado de belleza, este tipo de rostro tiene presencia desde el año 2008 hasta la actualidad, donde cada vez tiene rasgos más añiados y más occidentales.

Respecto a si la altura del personaje se corresponde con la medida de ocho cabezas, en un 84% de las veces no se corresponde y el promedio de los resultados muestra cómo es un 16,89% más baja del canon. Si intentamos aplicar la medida de dos cabezas y media para la distancia entre hombros, en el 100% de los casos no cumple el canon siendo la medida de sus hombros un 22,57% de promedio menor de lo que debería. La medida de la pelvis no se corresponde a la medida del canon clásico (dos cabezas) en un 79% de los casos, únicamente en cuatro ocasiones sí coincide.

Su torso tampoco se corresponde con las medidas de dos cabezas de ancho y dos de alto, el 95% de las medidas obtenidas en ambos casos no se relacionan con el canon clásico. En su última representación gráfica el torso de Chun Li llega a estar un 45,88% por debajo del canon respecto al ancho y un 20,57% respecto al alto. Los brazos no cumplen con el canon morfológico, en el 95% de los casos no se corresponde su medida con $\frac{2}{3}$ de la cabeza ancho y, en el 74% de las imágenes el antebrazo no se corresponde con $\frac{1}{2}$ cabeza ancho. Se observa como a lo largo de los años el tamaño del brazo se va reduciendo y estrechando llegando a alcanzar en el año 2021 un 41,03% por debajo del ancho del canon.

Las piernas no cumplen con el canon, aunque en este caso los valores van por encima de la media. La parte superior de la pierna de Chun Li no se corresponde con el alto de dos cabezas en un 89% de los casos, llegando a su pico máximo con un 82,82% por encima de la medida del canon. En un 68% de las veces la

parte baja de la pierna tampoco se corresponde, alcanzando desviaciones de más del 100% por encima. Por ello no es extraño que la distancia entre la cabeza y la cadera y la cadera y los pies tampoco se corresponda el 100% de los casos, el promedio de todos los valores es del 39% (para el tren superior) - 61% (tren inferior). Aunque se trata de un personaje donde las piernas siempre han tenido un gran protagonismo, tienen unas dimensiones completamente inalcanzables e irreales si lo comparamos con un cuerpo real. En lo que respecta a la medida de la mano y el puño no se corresponde en un 87% de los casos con la medida de la cara y está de media un 22,90% por debajo. Sin embargo, si analizamos la medida del pie (debe ser igual a la del antebrazo) en el 95% de los casos tampoco se corresponde, situándose un 35,47% por encima.

La cara de Chun Li tampoco se acerca al canon clásico. En el 100% de los casos su cara no se divide en tres partes iguales horizontalmente, siendo el patrón que más se repite el que le da mayor protagonismo a la zona de la frente y a la zona de ojos y nariz para reducir por debajo de la media la zona de boca y mentón. Respecto a su división vertical en cinco partes en el 95% de los casos tampoco se cumple, siendo la proporción que otorga protagonismo a los ojos y la distancia entre ellos la que mayor presencia tiene. En un análisis más detallado del tercio de la cara que se corresponde a la distancia entre la línea de debajo de la nariz y el final del mentón, se pueden definir dos medidas. La distancia entre la línea de debajo de la nariz y la línea de la boca debe ser un tercio de esta parte de la cara, en un 89% de los casos no se cumple, está por debajo en un 17,39%. Respecto a si la distancia entre la línea de la boca y el final del mentón se corresponde con $\frac{2}{3}$ de esta parte del rostro en un 74% de los casos no se cumple estando un 12,02% por encima. El tamaño

de la nariz tampoco se ajusta con el ancho de un ojo en un 95% de los casos llegando a estar un 11,65% por debajo del tamaño que le correspondería en su última imagen (año 2021). Por último, respecto a si el ancho del cuello se corresponde con el ancho de los ojos de extremo a extremo, no se corresponde en el 47% de los casos, aunque con el paso de los años esta medida se va igualando.

Por lo cual nos encontramos con un llamativo incumplimiento entre las medidas de Chun Li y las medidas del canon morfológico de un cuerpo humano. Se presenta como una luchadora más entre sus compañeros masculinos, pero encerrada en un cuerpo irreal y artificial con claras connotaciones sexuales caracterizado por su torso pequeño, grandes senos, largas piernas y prominentes nalgas.

4.2. ¿Qué porcentaje de incremento o decremento tiene la medida analizada respecto al canon morfológico?

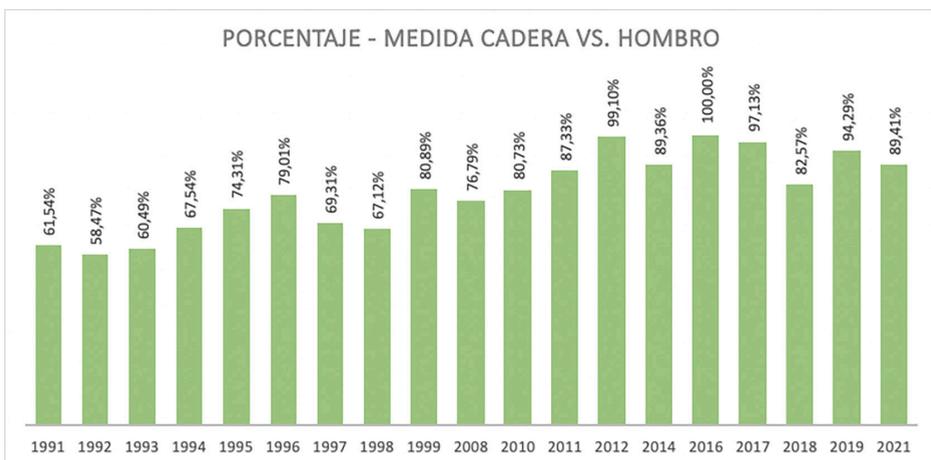
En esta parte del estudio se establece que el 100% se corresponde con la existencia de

proporcionalidad entre las medidas que se analizan, presentando a continuación las desviaciones que muestra la imagen de Chun Li.

Un cuerpo femenino proporcionado es aquel en el que hombros y caderas tienen un ancho similar. En el caso de Chun Li esta proporción nunca se ha dado, podemos ver la evolución a lo largo de los años (gráfico 1), siendo la media del tamaño de la cadera respecto a los hombros en los años noventa de un 68,74% y va creciendo a partir del 2008 con una media de 89,67%. Con el paso de los años cada vez tiene las caderas y las nalgas más grandes reduciendo significativamente la medida de su cintura.

Respecto a los brazos, el largo se va reduciendo respecto a la altura total del personaje. En la década de los noventa la longitud se correspondía de media con un 30,40% del total del cuerpo mientras que desde el 2008 hasta el 2021 el promedio es de 27,87%. El ancho del brazo (2/3 respecto al ancho de la cabeza) también va decreciendo, siendo muy significativa la última

Gráfico 1. Porcentaje de medida cadera respecto a hombros



Fuente: elaboración propia.

aparición en la cual el ancho del brazo representa el 39,30% del ancho de la cara (gráfico 2).

Chun Li se ha caracterizado de forma constante por sus piernas musculadas (gráfico 3) con una longitud inverosímil, teniendo en cuenta que el ancho del muslo debe ser similar al ancho de la cabeza, se observa cómo ha ido aumentando con los años siendo de media un 102,06% por encima. Respecto a la medida del muslo de perfil, siempre tuvo valores elevados, siendo la media en los años noventa de un 104,82% y a partir del 2008 hasta la actualidad de un 135,52%.

El tamaño de los pechos de Chun Li siempre ha sido llamativo. Se puede advertir como tanto de frente (gráfico 4) como de perfil (gráfico 5) su volumen respecto al canon clásico está desproporcionado. Los datos reflejan el porcentaje entre el tamaño del pecho respecto a la medida de la cabeza, siendo el 100% un mismo tamaño de cabeza y pecho. Existen años donde el porcentaje entre el tamaño del pecho y la cabeza es de más del 90%. En su última aparición se observa una

pequeña reducción respecto a ediciones anteriores aunque como dinámica general sigue sin estar proporcionado.

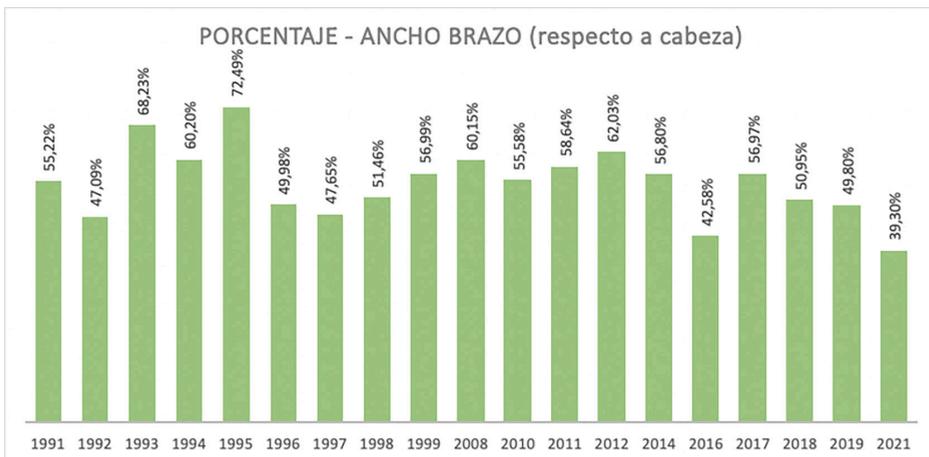
Respecto al tamaño de los ojos (corresponde a un 20% del ancho de la cara) aunque se mantiene bastante estable a lo largo de los años (gráfico 6) es un poco más grande de lo que debería ser, pero no en exceso.

La boca respecto al tamaño de la cara va creciendo con el tiempo, en la década de los noventa el porcentaje medio del tamaño de la boca es de 22,71% mientras que a partir del 2008 hasta el 2021 el porcentaje medio es de un 29%. El tamaño de la oreja respecto al ancho de la cara siempre ha sido grande, aunque en su última aparición el tamaño se redujo casi un 10% respecto a ediciones anteriores.

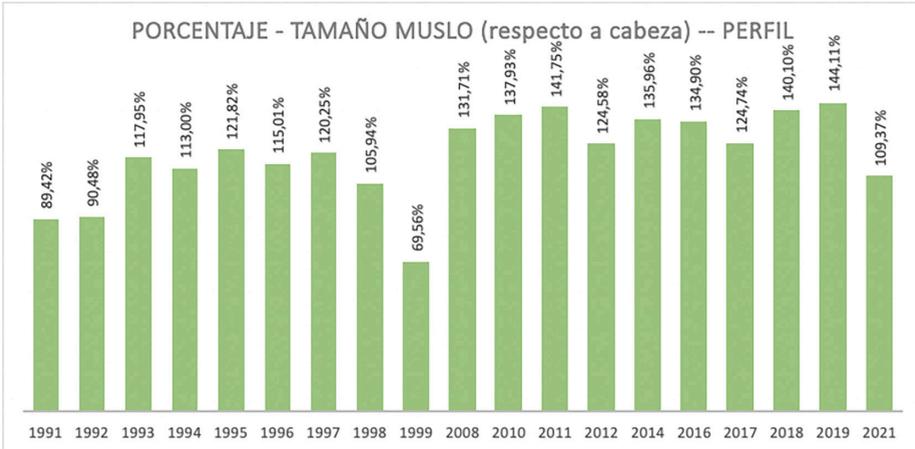
5. Conclusiones

Los resultados obtenidos señalan que los creadores del personaje de Chun Li no han tenido en cuenta las demandas de los consumidores sobre la

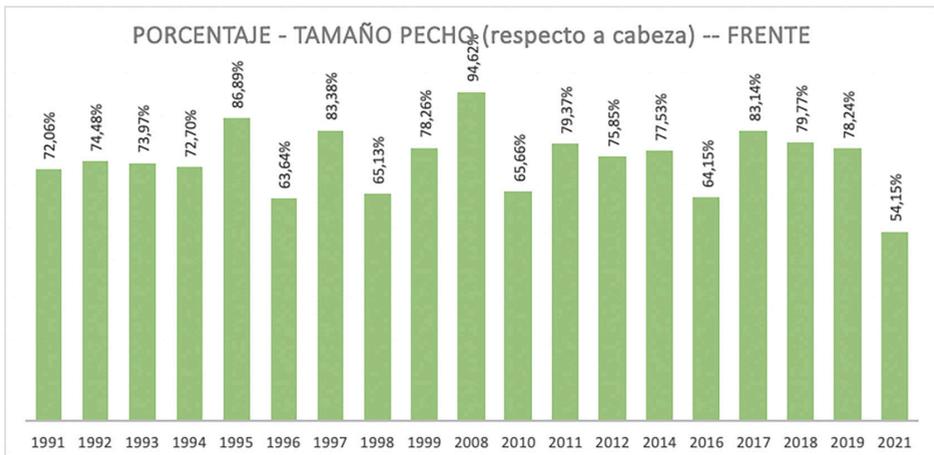
Gráfico 2. Porcentaje de medida ancho de brazos



Fuente: elaboración propia.

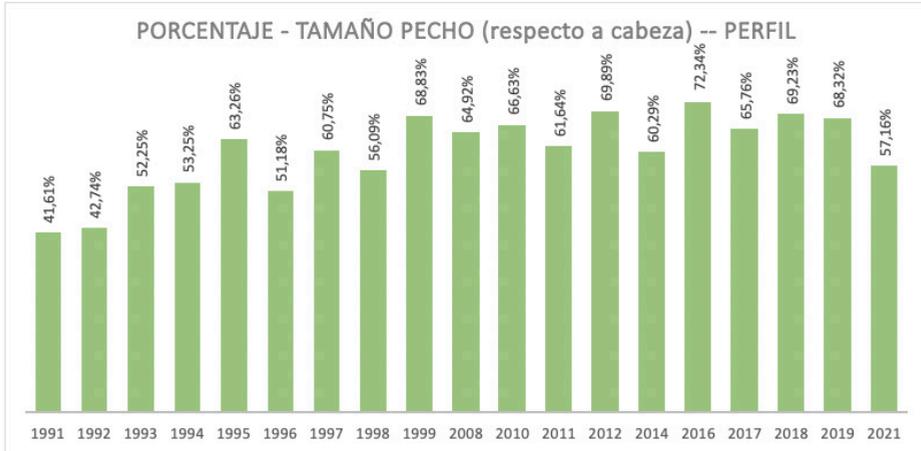
Gráfico 3. Porcentaje de medida del perfil del muslo

Fuente: elaboración propia.

Gráfico 4. Porcentaje de medida frente pecho

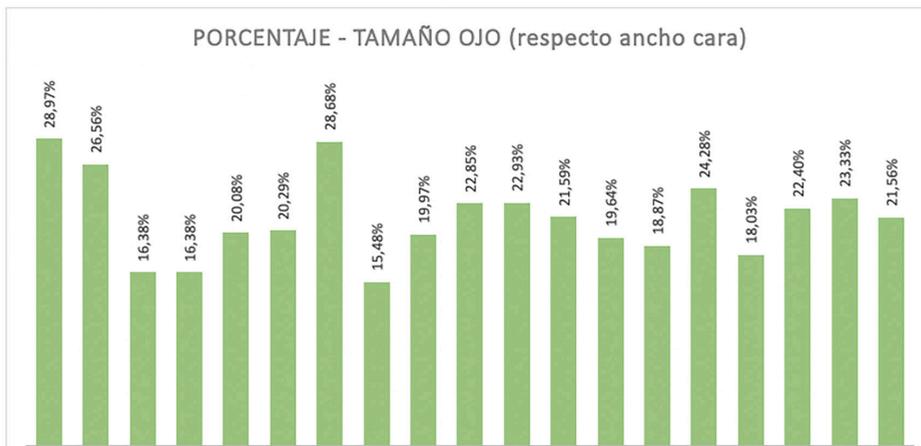
Fuente: elaboración propia.

Gráfico 5. Porcentaje de medida perfil pecho



Fuente: elaboración propia.

Gráfico 6. Porcentaje tamaño del ojo



Fuente: elaboración propia.

hipersexualización de los personajes femeninos en el sector de los videojuegos. Presentan edición tras edición la imagen de una luchadora donde se observan altos niveles de sexualización materializados en dimensiones imposibles muy alejadas de un modelo corporal en armonía con el canon morfológico.

Respecto a las hipótesis a las que se pretendía dar respuesta:

H1: ¿Cumple la imagen de Chun Li con las proporciones del canon morfológico del cuerpo humano?. En ninguno de los más de treinta parámetros analizados la figura de Chun Li, en sus tres décadas de historia, se corresponde con el canon morfológico. Las características más reseñables son:

Es una mujer baja, la altura está por debajo del canon en un 3,23% de media. La distancia entre hombros es más pequeña de lo que debería respecto a su cabeza. Lo que indica que tiene un torso desproporcionado y pequeño. Está por debajo del canon morfológico un 26,23% respecto al ancho y un 27,26% respecto al alto. Respecto a los brazos están por debajo del canon un 18,88% de media respecto al ancho del brazo y un 27,35% respecto a la medida del antebrazo.

La relación que existe entre el tren superior y el tren inferior del cuerpo de Chun Li está desproporcionado. En la década de los noventa la media entre ambas partes era 39% - 61% y desde el 2008 hasta la actualidad es de 37% - 63%. Es decir, cada vez sus piernas son más largas y su tronco más pequeño. Sus extremidades están por encima de la media en todas sus apariciones, de hecho, el promedio de la parte alta de la pierna está por encima del canon en más de un 30%. El ancho de sus muslos ha aumentado a lo largo de los años, pero se observa como en su última aparición en el año 2021 la desproporción es menor, sus piernas son musculadas pero algo menos. El ancho de su rodilla que siempre ha estado por encima de la medida del canon en su última aparición también ha disminuido.

Aunque pueda parecer lo contrario tiene manos pequeñas y pies grandes respecto al resto de su cuerpo. Con el paso de los años la mano se va acercando más al canon, mostrando una desviación negativa del 12,85% en el 2021 y, el tamaño del pie se va reduciendo pasando de una media de 35,47% por encima a 28,49% en el 2021.

El rostro no cumple las proporciones clásicas de división horizontal y vertical, edición tras edición siguen destacando los ojos por encima de la media y aunque continúa teniendo boca pequeña sus labios cada vez son más carnosos. El tamaño de la nariz también está por debajo del canon clásico, tiene una nariz pequeña.

Respecto a la H2: ¿Se modifica el tamaño de algunas partes de su cuerpo con la consiguiente hipersexualización? La respuesta es sí.

A lo largo de su evolución la figura de Chun Li ha incrementado el tamaño de su cadera para igualarlo al de los hombros. En su última aparición, en el año 2021, sus prominentes nalgas llaman especialmente la atención. Las piernas cada vez son más largas y aunque sus muslos han reducido su volumen siguen siendo imponentes.

El pecho de Chun Li tanto de frente como de perfil siempre ha sido desproporcionado y ha ido aumentando como dinámica general. Y aunque en la última aparición ha reducido un poco su tamaño, sigue siendo grande. Los brazos cada vez son más estrechos y cortos. Se observa que la medida del ancho del brazo va disminuyendo (con respecto al ancho de la cabeza). Dato que se refleja en los últimos cuatro años del estudio con un 49,26% menos del tamaño que deberían tener.

Respecto a la cara se mantiene el rostro ovalado de los últimos años y se potencian los rasgos más aniñados y dulcificados. Los ojos continúan grandes, la boca crece sobre todo en el grosor de los labios y las orejas disminuyen. Su cara cada vez es más occidental abandonando sus rasgos orientales.

Chun Li se presentó como una luchadora experta en artes marciales que se alejaba del rol pasivo de la mujer en los videojuegos, que pretendía dar visibilidad al género femenino donde antes no lo había, pero con un alto componente sexual y erótico que se ha mantenido y potenciado a lo largo de los años. Es una mujer idealizada creada por hombres y para hombres que no se corresponde con una mujer real.

Si bien es cierto que algunos personajes han ido evolucionando y se presentan como mujeres más creíbles y menos sexualizadas como Lara Croft (*Tomb Raider*), Ellie (*The Last of Us*), Jodie (*Beyond: Two Souls*), Madison (*Heavy Rain*), Kara (*Detroit: Becomer Human*), Aloy (*Horizon Zero Dawn*) o Kassandra (*Assassin's Creed Odyssey*), todavía queda mucho por hacer. No podemos olvidar que las imágenes de los videojuegos operan como elemento formador de la identidad de los individuos, ya que es un método de aprendizaje que transmite valores y estereotipos de género con los que los jugadores y jugadoras se reconocen.

Chun Li representa unas capacidades de lucha y constancia en un cuerpo altamente sexualizado e irreal (figura 7) que no se corresponde con una figura femenina realista, empoderada y representativa.

A continuación se muestra un resumen de las desviaciones negativas y positivas de la imagen del personaje respecto al canon morfológico.

Por debajo del canon:

Altura
Ancho torso
Alto torso
Ancho brazo
Medida antebrazo
Medida mano
Medida nariz

Figura 7. Imagen Chun Li año 2021



Fuente: <https://www.deviantart.com/sockpoppetdraws/art/FORTNITE-Chun-li-Track-Suit-THICC-mod-871144150>

Por encima del canon:

Largo pierna
Ancho pierna
Pie
Tamaño ojos
Nalgas
Pecho
Grosor boca

En más de tres décadas de existencia, su imagen sigue siendo la de un cuerpo curvilíneo con proporciones irreales, con senos y nalgas voluminosas que no representa el cuerpo femenino. Habrá que esperar a la presentación de su imagen en *Street Fighter 6* durante el año 2022 para saber si sus creadores han escuchado y recogido lo que el mercado está solicitando o entregan una imagen de Chun Li como hasta ahora, hipersexualizada. Asimismo, sería de interés la comprobación de estos mismos aspectos en la evolución visual de otros personajes femeninos de videojuegos, para poder determinar tendencias generales con un ámbito de estudio de mayor alcance.

6. Referencias bibliográficas

- Acevedo, M. I. T. (2013). La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 19(38), 29-46.
- Arredondo, F y Vázquez, J. (2017). La Responsabilidad Social de la Industria de los Videojuegos: Una Aproximación desde los Contenidos. *Ciencia y Sociedad*, (42), 31-39. <https://doi.org/10.22206/cys.2017.v42i4.pp31-39>
- Arroyo Vega, E. (2021). *Análisis del Diseño en los Personajes de Videojuegos de Lucha*. [Tesis de doctorado]. Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/69596/>
- Asociación Española de Videojuegos [AEVI] (2020). *El video juego en el mundo*. <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo/>
- Barinaga, B. L. (2006). Del juego antiguo al juego de computadora. Papel histórico del juego en el desarrollo de la tecnología digital. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i2.392>
- Barinaga, B. L. (2011). *Juego: Historia, Teoría y Práctica del diseño conceptual de videojuegos*. Alesia Games & Studies.
- Burgué, J. (1995). *La cara, sus proporciones estéticas*. Clínica Central Cira García.
- Capcom, Udon Entertainment (2020). *How to Make Capcom Characters. Street Fighter Character Design*. Udon Entertainment.
- Chun-Li (2022a). En *Street Fighter en Español Wiki*. Recuperado el 24 de enero de 2022 de <https://streetfighter.fandom.com/es/wiki/Chun-Li>
- Chun-Li. (2022b). En *The Fighters Generation*. Recuperado el 24 de enero de 2022 de <https://www.fightersgeneration.com/characters/chunli.html>
- Conde, M. (2018). Sexismo y videojuegos. *Ic. Contornos del NO-REVISTA DE INDUSTRIAS CULTURALES*, (2), 45-51. <https://publicaciones.unpaz.edu.ar/OJS/index.php/ic/article/view/78>
- Dávila, F. B. (2004). El arte en la medicina: Las proporciones divinas. *Ciencia Uanl*, 7(2), 150-156.
- Díez, E. J. (2007). El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela. *Revista de Educación*, (342), 127-146. <https://www.educacionyfp.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-educacion/numeros-antiguos/2007/re342/re342-07.html>
- Díez, E. J. (2004): *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Instituto de la Mujer y CIDE. <https://sede.educacion.gob.es/publivera/d/13091/19/0>
- Entertainment Software Rating Board [ESRB] (2017). *Guía de Clasificaciones*. ESRB. http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.aspx
- Estallo, J. (1995). *Los videojuegos. Juicios y Prejuicios*. Planeta.
- Feldon, L. (2002). *Secretos para parecer más esbelta eligiendo la ropa adecuada*. Oniro.
- Fernández Vara, C. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. *Revista de estudios de juventud*, (106), 93-108.

- Ficha Chun-Li Street Fighter (2015). En *Arcade Fighter*. <https://www.arcade-fighter.com/af/personajes/street-fighter-2/chun-li.php>
- Flores, A. y Velasco, P. (2020). *Ideological Games. Videojuegos e ideología*. Héroes de Papel.
- González, P. (2012). *Manual del estilista (2ª edición ed.)*. Almuzara.
- Gordon, B., García, M. y Olazábal, T. (2009). *Análisis del color. Curso de personal shopper*. Promociones y Ediciones S.A.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.
- Ingenito, V. (3 de junio de 2014). *Ultra Street Fighter IV Review. The Final Fight*. IGN. <https://www.ign.com/articles/2014/06/03/ultra-street-fighter-4-review>
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Editorial The MIT Press.
- Lacasa, P. (2011). *Los Videojuegos: Aprender en Mundos reales y Virtuales*. Ediciones Morata, S.L.
- Marín Díaz, V. y García, Fernández M. D. (2005). Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, 26, 113-119.
- Martínez-Oña, M. M. y Muñoz-Muñoz, A. M. (2019). Las mujeres en las iconografías femeninas de los videojuegos. En J. Muñoz Jiménez, S. Martínez Martínez y B. Peña Acuña (Coords.). *La realidad audiovisual como nuevo vehículo de comunicación*, (p. 255-269). Gedisa.
- Milutinovic, J., Zelic, K. y Nedeljkovic, N. (2014). Evaluation of facial beauty using anthropometric proportions. *The Scientific World Journal*, 2014, 428250. <https://www.hindawi.com/journals/tswj/2014/428250/>
- Molares-Cardoso, J. (2020). *El Branding Self-Checking®. El método para gestionar tu imagen dentro del personal*. Fragua.
- Molina, C. (2020). El videojuego como herramienta socializadora. En A. Flores y P. Velasco (Coords.). *Ideological Games. Videojuegos e ideología*, (pp. 211-239). Héroes de Papel.
- Newzoo (25 de junio de 2020). *Newzoo Global Games Market Report 2020*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/>
- Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y. y Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista electrónica EDUCARE*, 24(2), 240-257. <http://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Olivé, E. y Guals, M. (2007). *¿Qué me pongo? la solución definitiva para transformar y mejorar tu imagen*. Timun Mas.
- Paredes-Otero, G. (2018). Análisis de la imagen de la mujer transmitida en las actuales carátulas de videojuegos. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 40. <https://idus.us.es/handle/11441/71895>
- Paredes-Otero, G. (2022). Empoderamiento en la representación de los personajes femeninos de videojuegos: Sensibilización ante problemas sociales con The Last of Us Parte II. *Obra digital*, (22), 81-96. <https://doi.org/10.25029/od.2022.330.22>
- Perseo, G. (2002). The Beauty of homo sapiens: Standard canons, ethnical, geometrical and morphological facial biotypes. an explained collection of frontal north-europide contemporary beauty facial canons. *Virtual Journal of Orthodontics*, (30), 150-162.
- Relaño, J. (2017). *Final Round. El Legado de Street Fighter*. Héroes de Papel.
- Rodríguez, R. (Ed.). (2016). *Videojuegos: la explosión digital que está cambiando el mundo*. Heroes de Papel.
- Sáenz, R. (9 de marzo de 2015). *La Relevancia de los Videojuegos en el Mundo Actual*. Globant. <https://stayrelevant.globant.com/es/la-relevancia-de-los-videojuegos-en-el-mundo-actual/#:~:text=En%20el%20mundo%20de%20la,clientes%20y%20demostraci%C3%B3n%20de%20producto.>
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Elsevier. <https://www.sciencedirect.com/book/9780123694966/the-art-of-game-design>
- Torné, M. y Gil-Juárez, A. (2009). Los videojuegos como herramienta de socialización en el mundo de las tecnologías de la información y la comunicación. En A. Gil y M. Vall-llovera (Coords.). *Género, TIC y videojuegos*, (p. 31-45). UOC.
- Venegas, A. y Moreno, A. (2021). *Protestas interactivas: El videojuego como medio de reivindicación política y social*. Shangrila.

