

Trabajo de Final de Grado Humanidades y Estudios Interculturales



**UNIVERSITAT
JAUME • I**

**LA TRANSMISIÓN DE ROLES DE GÉNERO Y
ESTEREOTIPOS DE LA MUJER A TRAVÉS DE LOS
VIDEOJUEGOS.**

ENTRE LA IGUALDAD Y LA DIFERENCIA.

Autora: M^{ca}CARMEN MICÓ LUENGO.

Directora: IRENE COMINS MINGOL.

Castellón de la Plana, Octubre del 2017

RESUMEN.

En el presente trabajo, se tratará de observar si existe una discriminación de género en los videojuegos. En la actualidad, los videojuegos constituyen una parte importante en nuestra sociedad, pero muchos juegos contienen rasgos negativos para la educación de los y las más jóvenes, mostrando violencia, muertes, agresiones a mujeres, palabras malsonantes, discriminaciones. Pero no sólo eso, sino que además marcan y transmiten unos roles y estereotipos de la mujer dentro de los juegos que confunden a las personas jóvenes. Para poder comprobar si existe esa discriminación, se ha realizado un estudio explorativo, en el que he hecho uso de libros, revistas y artículos científicos, así como de mi propia experiencia como mujer y jugadora de videojuegos. Siendo una mujer *gamer*, he tenido que sufrir muchas veces insultos, desaprobaciones e incluso dar explicaciones de porqué juego a esos videojuegos. No me parece justo que, por ser de un género u otro, no podamos disfrutar de las mismas cosas y del mismo entretenimiento, y eso me ha motivado a la hora de elegir este tema para mi TFG.

PALABRAS CLAVE.

Videojuegos, discriminación, género, educación, violencia, sociedad.

RESUM.

En el present treball, s'intentarà veure si hi ha discriminació en els videojocs. Avui en dia, els videojocs són un part important de la nostra societat, però molts jocs contenen trets negatius per a l'educació de les i els més joves, mostrant violència, morts, atacs a les dones, paraules inapropiades i discriminacions. Però no només això, sinó també marquen i transmeten uns rols i estereotips de les dones dins dels jocs que confonen a la gent jove. Per tal de veure si hi ha aquesta discriminació, s'ha realitzat un estudi exploratori de llibres, revistes i articles científics, així com de la meua pròpia experiència com a dona i jugadora de videojocs. Com a dona jugadora, he hagut de patir moltes vegades injúries, rebuigs i fins i tot explicar per què jugue a aquells videojocs. No em sembla just que, per ser d'un gènere o altre, no puguem gaudir de les mateixes coses, fet que m'ha motivat alhora de triar un tema per al meu TFG.

Paraules clau.

Videojocs, discriminació, gènere, educació, violència, societat.

Brief Introduction in English.

In the present work, it will be tried to observe if there is a gender discrimination in videogames. Today, videogames are more important in our society, but many games contain negative traits for the education of the youngest, showing violence, deaths, attacks on women, bad words, discriminations. But not only that, but also mark and transmit roles and stereotypes of women within games that confuses the young. When I ask my friends what type of games I prefer, I tell them that I play Call of Duty, Diablo III, Starcraft II, Metal Gear Solid V, Tekken, among others (games classified as violent, sexist and strategic), many they are surprised and even do not believe me and others instead say that "that game is very violent and it is not for ladies".

I think it is an issue that is present in today's society, but it is not treated in detail; and looking at the articles I have found for this investigation, a critical perspective is needed with the transmission of gender stereotypes in video games, as it may offend many gamers and impair the way they understand and view women from the perspective of young people.

The objective is to sensitize, make visible and even shed light on people and players, that in most games there is a stereotype of women which often are very sexualized and exaggerated. That gets to affect the education of young people, and make them believe that more than half of the world's population should not be treated in the same way, nor should they have the same rights as the male gender.

TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS.....	8
INTRODUCCIÓN.....	10
CAPÍTULO I: LOS VIDEOJUEGOS: ¿EDUCAN?.....	14
1.1 Introducción del Capítulo.....	14
1.2 ¿Qué es un videojuego?	14
1.3 Clasificación de los Videojuegos.....	15
1.4 Ventajas e inconvenientes del uso de los Videojuegos en la Educación.....	19
1.5 Recapitulación.....	22
CAPÍTULO II: JUEGOS MIXTOS O JUEGOS SEGREGADOS EN EL GÉNERO DE LOS VIDEOJUEGOS.....	24
2.1 Introducción del Capítulo.....	24
2.2 Concepto de Igualdad.....	24
2.3 Concepto de Desigualdad.....	25
2.4 Concepto de Género.....	26
2.5 Análisis de las categorías de Videojuegos.....	27
2.6 Recapitulación.....	31
CAPÍTULO III: LA MUJER DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS.....	34
3.1 Introducción del Capítulo.....	34
3.2 Roles y Estereotipos.....	34
3.3 ¿Hay videojuegos en los que la figura de la mujer no esté estereotipada?.....	36
3.4 ¿Pueden provocar estas figuras consecuencias en la sociedad?	37
3.5 ¿Por qué no aparecen más personajes femeninos como principales?.....	39
3.6 Recapitulación.....	40
CAPÍTULO IV: LAS MUJERES GAMERS, ¿INFRARREPRESENTACIÓN O INVISIBILIZACIÓN DE TODO UN COLECTIVO?	42
4.1 Introducción del Capítulo.....	42
4.2 Concepto de Gamers.....	42
4.3 Críticas de las gamers hacia los Videojuegos.....	43
4.4 Poder de la sociedad.....	44
4.5 Recapitulación.....	46
CONCLUSIONES.....	48
BIBLIOGRAFÍA.....	52
ANEXO DE IMÁGENES.....	56

Tabla de Ilustraciones.

Ilustración 1 LA VIOLENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS	18
Ilustración 2 PEGI: INFORMACIÓN DEL CONTENIDO	20
Ilustración 3 LOS SIMS	56
Ilustración 4 SARAH KERRIGAN: STARCRAFT 2	56
Ilustración 5 FAITH CONNORS: MIRROR'S EDGE	56
Ilustración 6 GRAND THEFT AUTO V	57
Ilustración 7 BULLY	57
Ilustración 8 EVOLUCIÓN DE LARA CROFT, TOMB RAIDER	57
Ilustración 9 DIABLO III: TODAS LAS CLASES	58
Ilustración 10 NINA WILLIAMS, TEKKEN	58
Ilustración 11 LING XIAOYU TEKKEN	59
Ilustración 12 Saga de Call of Duty	59
Ilustración 13 Assassin's Creed Unity	60
Ilustración 14 CHICA GAMER JUGANDO AL STARCRAFT 2	60
Ilustración 15 GRUPO DE CHICAS GAMERS GANAN EN UN EVENTO	61
Ilustración 16 ELLIE: PERSONAJE DE BORDERLANDS 2	61
Ilustración 17 LOS JUEGOS DE RESCATAR A LA PRINCESA SE VUELVEN ABURRIDOS	62
Ilustración 18 Mass Effect Andrómeda	62
Ilustración 19 Hermanos Frye, Assassin's Creed Syndicate	63
Ilustración 20 EVENTO DE GAMING LADIES	63
Ilustración 21 SE CANCELA EL EVENTO DE GAMING LADIES	64
Ilustración 22 Participantes del Gaming Ladies	64
Ilustración 23 ¿CUALQUIER JUEGO A CUALQUIER EDAD?	65
Ilustración 24 QUIET, METAL GEAR SOLID V	65
Ilustración 25 Figura de Quiet, Metal Gear Solid V	66

AGRADECIMIENTOS.

En primer lugar /me gustaría agradecer a mi tutora Irene Comins todo el apoyo que me ha ofrecido, así como la fuerza y energía que me transmitía a lo largo de la carrera.

En segundo lugar, y no por ello menos importantes, a mis padres por estar siempre ahí apoyándome y nunca dejando que me rinda, enseñándome que la vida es difícil y que si quiero puedo hacer cualquier cosa; y a mi pareja por ayudarme en estos últimos años, en los buenos y malos momentos, dándome otra perspectiva de las cosas y siempre buscando el lado positivo de ellas.

Y, por último, quiero agradecer a la Universitat Jaume I, todo lo que ha hecho por mí, ha hecho que pueda crecer como persona, que sirvo para estudiar, y por ello, también tengo que dar las gracias a todos los profesores y profesoras.

INTRODUCCIÓN.

Este trabajo trata sobre los videojuegos y como se representa en ellos a la mujer, así como el estereotipo y los roles de género que en ellos se transmiten.

He decidido realizar este trabajo por iniciativa propia, ya que soy una *gamer*¹. Cuando me suelen preguntar qué tipo de juegos prefiero, yo les contesto que juego al *Call of Duty*, *Diablo III*, *Starcraft II*, *Metal Gear Solid V*, *Tekken*, entre otros (son juegos clasificados como violentos, machistas y estratégicos), muchos de ellos se sorprenden e incluso no me creen y otros en cambio dicen que “ese juego es muy violento y que no es para chicas, que juguemos a otros juegos como los Sims”²(Ver Ilustración 3).

Hará cosa de medio año, un grupo de amigos estuvimos jugando a juegos de estrategia y violentos como el *Tekken* y el *Call of Duty*, ambos con evidentes estereotipos y prejuicios en cuanto a las mujeres, en mayor medida el *Tekken*. Y esta reunión dio lugar a un debate que finalizó con unas conclusiones muy interesantes. El tema me encantó, hicimos todos un debate muy largo y serio que finalizó con unas conclusiones muy divergentes, pero al mismo tiempo había dividido involuntariamente el grupo de debate en dos, por un lado, los hombres y por otro, las mujeres. Los resultados fueron por parte de los hombres, que las mujeres no eran buenas en los juegos de estrategia/violentos y que cuando jugábamos con ellos en modo cooperativo multijugador, perdían por nuestra culpa; y por parte de las mujeres, que el perfil de la mujer en los videojuegos actuales es exagerado, degradante, hipersexualizados, con indumentaria que no tiene que ver con la historia del juego y que daba igual si sabíamos jugar o no, nos hacían responsables de su derrota.

Creo que es un tema que está presente en la sociedad actual, pero no es tratado con detalle; y observando los artículos que he encontrado para el trabajo, hace falta una perspectiva crítica con la transmisión de estereotipos de género en los videojuegos, ya que puede ofender a muchas *gamers* y perjudicar la forma de comprender y ver a las mujeres desde la perspectiva de los y las jóvenes.

El objetivo del trabajo es sensibilizar, visibilizar a las personas y a los jugadores,

¹ Concepto utilizado para la persona que juega a videojuegos a menudo

² Los Sims, son videojuegos de simulación social.

de que en muchos juegos se impone un estereotipo de mujer, muy sexualizado y exagerado, que puede repercutir en la educación de los y las jóvenes, y hacerles creer que más de la mitad de la población mundial no debe ser tratada de igual manera, ni debe tener los mismos derechos que el género masculino, que puede ser un objeto de uso y abuso para seguir perpetrando un sistema injusto. Se debería denunciar la representación de la mujer estereotipada como un objeto de consumo y objeto sexual, para atraer a un público mayormente masculino.

Existen videojuegos en los que la figura de la mujer está muy marcada por la sociedad, pero también hay algunos juegos, pero en un porcentaje menor, en el que la figura de la mujer está representada como una mujer fuerte, con carácter, luchadora, fiel... y este tipo de mujer lo encontramos por ejemplo en el videojuego del *Starcraft II* con el personaje de Kerrigan ³ (Ver Ilustración 4) o del *Mirror's Edge* con Faith (Ver Ilustración 5).

Para conseguir ese objetivo, he organizado la investigación de este trabajo de la siguiente manera para así poder entender primero se entiende por videojuego, y posteriormente cómo eso afecta a nuestra sociedad y al grupo de las mujeres. Por lo que la investigación comienza con el Capítulo I titulado “Los Videojuegos: ¿Educan?”, en este apartado se muestra el contenido de qué son los videojuegos, la educación que imparten a los y las jóvenes, y sus ventajas e inconvenientes. Posteriormente en el Capítulo II titulado “Juegos mixtos o juegos segregados en el género en los videojuegos”, se dilucidan los conceptos de género, igualdad y desigualdad, en su relación con los videojuegos. Se incluye también en este capítulo, una categorización de los videojuegos existentes desde una perspectiva de género. A continuación, el Capítulo III titulado “La visión de la mujer dentro de los videojuegos” presenta el tema de los roles y estereotipos que hay sobre las mujeres en los videojuegos. Se analiza brevemente la aparición incipiente de videojuegos en los que no hay estereotipación, y su recepción en la sociedad, así como la cuestión de por qué no hay más figuras femeninas como personaje principal. El Capítulo IV titulado “Las mujeres *gamers*, ¿Infrarrepresentación o invisibilización de todo un colectivo?” aborda el concepto de *Gamers*, el poder que tiene nuestra sociedad sobre ese colectivo y cómo son vistas las mujeres *gamers*. Y para cerrar el trabajo y en

³*Starcraft*: es un videojuego de estrategia en tiempo real de ciencia ficción militar desarrollado por Blizzard Entertainment.

último lugar las conclusiones que he obtenido de la presente investigación.

Las fuentes utilizadas para este trabajo, son mayormente libros, artículos de revistas y páginas web. Algunas de las obras más importantes pertenecen a *Conferencias Internacionales de Género y Comunicación* que se realizaron en Sevilla en los años 2012 y 2014, *I Congreso Internacional de Comunicación y Género*, *II Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis*; también páginas Web sobre casos de violencia en los que se haya culpado a los videojuegos, artículos sobre experimentos e investigaciones sobre los videojuegos y la violencia que transmiten del profesor Brad Bushman; Revistas como por ejemplo *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, la *Revista de Feminismo/s* o la *Revista Jurídica de Igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres*; así como imágenes de varios videojuegos, vídeos ... y seminarios sobre este tema.

El autor que más ha investigado este asunto de los videojuegos y la mujer, es Enrique Javier Díez Gutiérrez, Profesor de la Universidad de León y Doctor en Ciencias de la Educación, está Licenciado en Filosofía y también está Diplomado en Trabajo Social y Educación Social; y de Brad Bushman que es Profesor de Comunicación y Psicología de la Universidad de la Ohio State University, en Estados Unidos.

Durante la carrera de Humanidades, he tenido dos asignaturas que me han inspirado mucho para realizar este Trabajo de Final de Grado. La asignatura de Sonia Paris, Filosofía de la Pau i de la Cooperació Intercultural y la asignatura de Sonia Reverter Filosofies del Gènere.

CAPÍTULO I: LOS VIDEOJUEGOS: ¿EDUCAN?

1.1 Introducción del Capítulo

Se han realizado muchas investigaciones a lo largo de los años sobre el impacto de los videojuegos en el ámbito de la violencia y como estos influyen en el desarrollo psicológico de las personas. Hay una pregunta inevitable que subyace en la mayoría de estas investigaciones: ¿los videojuegos educan a las generaciones jóvenes? Si es así, ¿en qué valores están educando?, ¿qué tipo de conductas están fomentando? ¿Pueden estar transmitiendo de forma inconsciente o consciente una visión estereotipada de las mujeres que genere violencia y desigualdad de género?

El caso es que un videojuego es para divertirse y compartir lo que has aprendido, pero muchos juegos de hoy no educan, y si lo hacen, no con los valores correctos para una educación que sea igualitaria y libre.

1.2 ¿Qué es un videojuego?

Hay muchas definiciones de lo que es un videojuego, de forma simple es la unión entre vídeo y juego. El Diccionario de la RAE define Vídeo como del ingl. *video*, y este del lat. *video* 'yo veo'.

1. m. Sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética u otros medios electrónicos.
2. m. Grabación hecha en video.
3. m. Aparato que graba y reproduce mediante cintas magnéticas u otros medios electrónicos imágenes y sonidos procedentes de la televisión o de otro aparato de video.

Y Juego como, del lat. *iocus*.

1. m. Acción y efecto de jugar por entretenimiento.
2. m. Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.
3. m. Práctica del juego de azar.
4. m. Actividad intrascendente o que no ofrece ninguna dificultad.
5. m. Cada una de las divisiones de la partida de ciertos juegos.
6. m. Conjunto de elementos necesarios para practicar un juego.
7. m. Programa informático que sirve para jugar en un dispositivo electrónico adecuado.

Un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento del público en general y basado en la interacción entre una o varias personas, mediante un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego, que puede ser un móvil, un ordenador, tablet, etc. (NintendoWiki, 2017).

El primer videojuego fue “OXO”, creado por Alexander Shafte Douglas, en el año 1952. Shafte era un profesor de informática en la Universidad de Cambridge. Cuando estaba haciendo su doctorado sobre la interacción entre los humanos y las máquinas, pasó a la historia al crear el primer videojuego: conocido como el tres en raya al que bautizó como OXO. Antiguamente los videojuegos se situaban en lugares específicos como los recreativos, pero con la evolución de la tecnología y los ordenadores, esos lugares de reunión, diversión y sociabilidad, han desaparecido dando lugar a los juegos de partidas online (Belli y López Raventós, 2008: 159-179).

Por lo tanto, los videojuegos de hoy en día, son la evolución de los juegos de mesa tradicionales. Actualmente, la educación de los videojuegos es un tema que está tomando mucha importancia como objeto de estudio por parte de los educadores/as, sociólogos/as, psicólogos/as, profesores/as... (Etxeberría, 1998). En el tema de la educación se tiene que distinguir los diferentes efectos que estos videojuegos tienen sobre los *gamers* (Díez Gutiérrez, 2007). Hay rasgos de los videojuegos que pueden tener un carácter negativo y otros un rasgo positivo o beneficioso. Los rasgos negativos de los videojuegos trascienden la violencia y la agresividad del momento de juego, llegando a quedarse grabados en la Psique y luego resulta difícil cambiarlo (Belli y López Raventós, 2008: 159-179).

1.3 Clasificación de los Videojuegos.

Fue en 1995, durante un trabajo sobre las actividades lúdicas para jóvenes, cuando se clasificaron los videojuegos en 7 categorías según su género (Rodríguez, 1995: 14):

- a. Arcade. Son los juegos de ordenador más tradicionales. En ellos el jugador a través de un personaje debe superar una serie de obstáculos de creciente dificultad, matar a los enemigos que le atacarán y coger una serie de objetos que le serán útiles en el transcurso del juego. Dentro de esta categoría, los autores citan otras variantes que no cuentan con un componente violento tan manifiesto. Es el caso de los simuladores deportivos y, los juegos de lucha.

- b. Aventura. Parten de la idea de conseguir un objetivo determinado en un ambiente de aventura y peligro en el que el jugador deberá superar dificultades, resolver problemas o enigmas, o derrotar a sus enemigos.
- c. Estrategia. En este tipo de videojuegos se suele reproducir una situación compleja en la que el jugador debe controlar una serie de variables para lograr una meta concreta.
- d. Juegos de rol. Son una simulación de los juegos de mesa que llevan el mismo nombre, donde el ordenador juega el papel de director del juego y contiene las reglas del mismo.
- e. Simuladores. Reproducciones muy sofisticadas de aparatos o actividades complejas como, por ejemplo, los simuladores de vuelo, de conducción de vehículos o de realización de deportes concretos.
- f. Educativos. Juegos en los que prima una finalidad más educativa que de puro entretenimiento.
- g. Juegos de mesa. Reproducciones de gran parte de los juegos de mesa tradicionales.

Aún con esta clasificación específica de los videojuegos, los temas violentos, han estado y continúan estando muy presentes en los videojuegos, ya sea en forma de monstruos fantásticos, extraterrestres, animales, humanos, basados en guerras, peleas callejeras y combates. El tema de la violencia en los videojuegos, es uno de los principales temas de estudio y en concreto, sobre cómo puede afectar a la conducta infantil. Los primeros videojuegos se publicaron en los años 70, y desde entonces, la preocupación de los padres y las madres, y profesionales de la educación se centra en cómo esos juegos pueden modificar y provocar alteraciones de la conducta en la infancia de esos niños y niñas, sobre todo si ese cambio de la conducta es negativa.

El APA (*American Psychological Association*) dio la voz de alarma cuando tras varias investigaciones, demostraron que existía una correlación positiva entre la práctica de los juegos violentos y la posterior conducta agresiva que provocan. Esto está contrastado con el informe sobre un estudio que realizó B. Cesarone en 1994, en el que afirmaba que más del 70% de los juegos estaban clasificados en unas categorías muy altas en cuanto al índice de violencia (Reflexiones Comunicar 10, 1998: 174).

Brad Bushman, Profesor de Comunicación y Psicología de la Universidad de la Ohio State University, desarrolló un experimento social en el que dividieron a 154 jóvenes de entre 15 y 20 años, todos ellos italianos, tanto chicos como chicas, de forma aleatoria en tres grupos.

Queríamos saber si jugar a un videojuego en el que las mujeres son presentadas así, como un objeto sexual, influenciaba la forma en que los jugadores piensan sobre las mujeres en general y, en concreto, sobre aquellas que son víctimas de violencia de género. Y hemos visto que sí. (Sáez, 2016).

En el experimento, los y las jóvenes del primer grupo jugaron a juegos violentos y sexistas, en este caso el GTA. El segundo grupo lo hizo a juegos violentos, pero no sexistas, como, por ejemplo, algunos calificados como *Shooters*⁴ o de simuladores de carreras. Y por finalmente, el último grupo usó títulos de videojuegos ni violentos ni sexistas, como los Sims. Cuando finalizó la sesión de juego, se les enseñó una imagen de una chica joven que había sufrido violencia de género (con signos evidentes de haber sufrido violencia física, siendo agarrada por el cuello, etc.) con el objetivo de que los voluntarios del estudio valoraran como se sentían respecto a la chica. El resultado fue que “aquellos voluntarios que habían jugado a videojuegos violentos y agresivos, y se habían identificado con el personaje principal, mostraban menos empatía con la víctima que el resto de jugadores”, comentaba Bushman, quien añadió que “además, estos chicos se identificaban con creencias como que la masculinidad era ser agresivo” (Sáez, 2016, La Vanguardia). Las respuestas que los voluntarios dieron tras jugar a este tipo de videojuegos violentos y que insensibilizan, pueden dejar a algunos bastante conmocionados y hacerles pensar que la violencia es un tema inherente a los videojuegos. Tras estas respuestas y el estudio que se realizó, Brad Bushman, comentó en una entrevista:

[...] Players of violent video games are more likely to identify with a violent character. If the game is a first-person shooter, players have the same visual perspective as the killer. If the game is third person, the player controls the actions of the violent character from a more distant visual perspective. In a violent TV program, viewers might or might not identify with a violent character. People are more likely to behave aggressively themselves when they identify with a violent character. [...] Violent games directly reward violent behavior, such as by awarding points or by allowing players to advance to the next game level. In some games, players are rewarded through verbal praise,

⁴ Género de acción donde el principal objetivo es disparar y matar enemigos, generalmente con armas de fuego.

such as hearing the words "Nice shot!" after killing an enemy. It is well known that rewarding behavior increases its frequency. (Would you go to work tomorrow if your boss said you would no longer be paid?) In TV programs, reward is not directly tied to the viewer's behavior (Bushman, 2013).

Se puede decir por tanto que existe una relación entre los niños/as que juegan a videojuegos con el tema principal la violencia y sus posteriores conductas agresivas y perjudiciales, que luego utilizan en su vida cotidiana. Los videojuegos y los programas de televisión, son las dos fuentes principales de entretenimiento de los más jóvenes y que provocan comportamientos violentos; sin embargo, en el aspecto de la televisión, sí que se encuentran horarios y programas que son censurados para los más jóvenes y como bien afirma Bushman, los comportamientos violentos de las personas que ven los programas de televisión, no son recompensados, como sí ocurre en el caso de los videojuegos violentos al recibir más puntos, armas o recompensas por matar a un rival de un tiro en la cabeza, hecho conocido como *headshot* en el lenguaje *gamer*, a modo de ejemplo.

Ante estos problemas algunas compañías de juegos electrónicos, como *Electronics Arts*, *Nintendo*, *Rockstar Games*, *Ubisoft*, etc., se han visto obligadas a incluir en los juegos unas advertencias sobre los peligros que pueden aportar y concienciar a los jugadores y jugadoras que todo es ficticio y nada dentro del juego es real. Pero, aun así, los videojuegos que están clasificados como violentos o peligrosos para la conducta no han desaparecido, sino que ahora tienen más impulso que antes, llegando casi a abarcar el mercado de los videojuegos (Ver Ilustración 1).



ILUSTRACIÓN 1 LA VIOLENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS

1.4 Ventajas e inconvenientes del uso de los Videojuegos en la Educación.

En cuanto a si los videojuegos educan y en qué valores, es un tema que ha suscitado mucha controversia, ya que hay diferentes puntos de vista, y muy pocas veces se reconocen unos a otros. Esto a la larga crea un conflicto ético-moral que hasta ahora había permanecido pasivo. Las empresas que desarrollan los videojuegos, sostienen que no es malo jugar con ellos, sino todo lo contrario, que entretienen y educan. (Sauquillo Mateo, Piedad y Otros, 2008: 130-149)

Los medios de comunicación, por otra parte, ven agresión, violencia, perversión en algunos juegos como por ejemplo el GTA (*Grand Theft Auto*). Los padres y madres ven, en los videojuegos un hobby que quita tiempo de estudio a sus hijos y dinero de sus bolsillos. Y los que disfrutamos de dichos juegos, los vemos como una forma de entretenimiento y descarga emocional (Del Moral Pérez, 2010). Gran parte de las investigaciones que se han podido estudiar y analizar, han realizado un balance positivo para el uso de los videojuegos, aplicándolos a diversas terapias (Ameneiros y Ricoy, 2015). Los diferentes puntos de vista, deberían tener en cuenta su responsabilidad con estos videojuegos, y realizar de forma conjunta una comunicación de sus objetivos que se encuentran en conflicto y cooperar para evitar futuros problemas en la conducta de las personas jóvenes. Debería haber un diálogo entre las partes que busque el bienestar de los afectados por los posibles efectos negativos de los videojuegos ya que éstos repercuten en la conducta de las personas más jóvenes y en su desarrollo social (Díez Gutiérrez, 2009b).

Existen hoy en día personas (adultas y jóvenes) que no saben diferenciar la realidad de la ficción de un juego, llegando incluso a considerar el homicidio y la agresión violenta, como algo normal. Son personas que han llegado a aficionarse tanto al juego que se obsesionan con él y la violencia que acarrea, llegando a confundir la realidad con la ficción. (Sánchez i Peris, 2008: 4-10)

Algunos ejemplos de estos homicidios inspirados en videojuegos son: el caso de José Rabadán, “el asesino de la katana”, que realizó un triple asesinato con una katana matando a sus progenitores y a su hermana pequeña, inspirándose en el videojuego de *Final Fantasy VIII*; Devin Moore fue detenido por el asesinato de 3 agentes de policía tras el robo de un coche, tras ser detenido dijo “la vida es un videojuego. Todo el mundo tiene que morir en algún momento”, estas acciones vendrían condicionadas por jugar a

Grand Theft Auto: Vice City; o por ejemplo “El asesino de Múnich mató como en un videojuego” (López Barbero, ElMundo, 2016).

Existen muchos videojuegos cuyo vocabulario no es el más adecuado, y los niños y las niñas pueden aprender ciertas palabras que son malsonantes y comportamientos del juego que son inadecuados para su edad, que luego aplican inconscientemente a la vida cotidiana. Pueden creer que las mujeres son iguales que las de un videojuego y pensar que deben de ser tratadas de la misma forma. En gran parte de los videojuegos de temática violenta, las mujeres están vestidas con ropa poco cotidiana o muy sexualizada; en algunos casos se ven prostitutas en el que después del acto sexual, se las puede asesinar tras una paliza, o marcan un estereotipo psicológico del cuerpo femenino ideal. Este caso ocurre en toda la saga de los videojuegos del *GTA* (Ver Ilustración 6) y así como en *Bully* (Ver Ilustración 7), un juego donde los objetivos principales son: molestar a los “frikis”, hacer y vender drogas, pegar a los profesores, o acosar a tus compañeras.

PEGI (*Pan European Game Information*), es un sistema europeo de clasificación del contenido que se encuentra en los juegos y es utilizado, para que las personas jóvenes sean precavidas con videojuegos violentos y/o con palabras malsonantes; y de esa manera, evitar que sean maleducados o influenciados por ellos. Pese a la existencia de este sistema de clasificación, muchos jóvenes hoy en día disfrutan de juegos que no van acorde con su edad, por lo que los padres y madres deberían ser más atentos con estos iconos.

Si se observa la Ilustración 2, en la parte de arriba comenzando por la izquierda el primer símbolo es un puño cerrado y viene a significar que el videojuego contiene violencia explícita. De izquierda a derecha, en orden ascendente, va seguido de unos símbolos que indican: vocabulario soez, terror, escenas sexuales, drogas, discriminación, juegos que enseñan o educan y juego multijugador. La parte de abajo, representa el grupo de edades mínimas permitidas para los videojuegos.



ILUSTRACIÓN 2 PEGI: INFORMACIÓN DEL CONTENIDO

Aunque un juego sea entretenido, si contiene representaciones que normalizan la violencia y la discriminación de cualquier tipo ¿se debe permitir a los más jóvenes disfrutar de él sin tener un control sobre el juego?, la pregunta correcta sería, ¿es el videojuego el que maleduca o somos los adultos quienes maleducamos a los y las jóvenes al permitir que jueguen a un videojuego con iconos de violencia, sexo, discriminación y drogas, que es considerado para mayores de 18 años? ¿Es culpa de las empresas que diseñan ese tipo de juego o es nuestra por comprarlo/permitir que las personas jóvenes lo compren? ¿Se deberían realizar jornadas de información para padres y madres?, ¿es eficaz prohibir la venta de juegos violentos? o, por el contrario, ¿se debería educar a las generaciones, desde las más jóvenes a las más adultas sobre cómo afectan esos videojuegos a la construcción de una sociedad más igualitaria?

1.5 Recapitulación.

Los problemas de los videojuegos anteriormente citados, sin duda suscitan una serie de preguntas que se hacen inevitables. Una de las más importantes, aparte de si educan y en qué valores, es ¿hasta qué momento, la violencia que contienen los videojuegos queda restringida al marco puramente figurativo-virtual, lugar al que pertenece, o si, por el contrario, puede llegar a influir y alcanzar al jugador, identificándose con el protagonista que realiza las acciones violentas en el videojuego?

La respuesta es que esa violencia en los videojuegos, no queda solo reflejado en lo virtual, sino que llega a la mente de los y las jóvenes, marcando los estereotipos y roles de género de acuerdo a la sociedad patriarcal. Este tipo de entretenimiento violento, es el que aporta más discriminación y desigualdad de género en la actualidad. El entretenimiento de ese tipo de juegos, las acciones verbales que realiza el avatar del juego hacia la mujer (en el que un amplio porcentaje de veces es una figura masculina la que realiza los actos violentos) son fáciles de identificar, debatir y criticar. Ese tipo de actos hacia la mujer y de la propia mujer dentro del videojuego, la vestimenta, y el aspecto físico, queda reflejado y deja huella en las personas jóvenes. Sin embargo, muchas veces, pese a las quejas de colectivos feministas y jugadoras de videojuegos, estos elementos no se eliminan del juego, sino que se siguen manteniendo, al tiempo que los videojuegos se hacen más realistas gráficamente.

Los videojuegos son objetos de nuestra cultura muy integrados en la sociedad actual, ya que desde edades cada vez más tempranas los jóvenes están en contacto con ellos y se encuentran observando productos con estereotipos, que pueden arraigarse de forma negativa en las personas jóvenes que son jugadores. Se debería proponer que en las clases (sobre todo de los más pequeños) se dieran actividades sobre los videojuegos que ellos ya jueguen y realizar un juicio de valores sobre la identidad de género, los estereotipos femeninos presentes, si existen modelos masculinos/femeninos positivos en el juego o no, buscar juegos divertidos donde no exista los estereotipos de género ni roles (Marcano Lárez, 2014). Por lo tanto, se podría considerar para el futuro, usar los videojuegos para aclarar el término y uso del género, mientras al mismo tiempo se educa. (Rubio Méndez, 2013) Este aspecto es muy importante ya que el género comprende aquellas actitudes construidas socialmente y éstas también se construyen a través de los videojuegos, por

tanto, se debería considerar a los videojuegos como un factor importante para la construcción de una sociedad igualitaria.

Algunos juegos tienen aportaciones positivas para la educación, que se pueden agrupar en siete “inteligencias” (Del Moral Pérez, 2010, 13) ya sean Inteligencia Lingüística, Inteligencia lógico matemática, Inteligencia corporal-kinética, Inteligencia espacial, Inteligencia musical, Inteligencia interpersonal, Inteligencia Intrapersonal, por lo que muchos juegos, se podrían usar a favor de una buena educación.

Lo más preocupante de los videojuegos, es el tiempo que los menores emplean frente al ordenador, ya que eso lo que hace es disminuir las interacciones sociales y con personas reales y de forma directa (cara a cara). Por eso, tanto el profesorado, como los padres y las madres, deben de ser conscientes de aquello a lo que juegan los y las jóvenes, de si esos juegos son educativos o que valores morales promueven. ¿Promueven la igualdad? ¿La desigualdad? ¿La competitividad? ¿La violencia? ¿Racismo?

CAPÍTULO II: JUEGOS MIXTOS O JUEGOS SEGREGADOS EN EL GÉNERO DE LOS VIDEOJUEGOS.

2.1 Introducción del Capítulo.

En este capítulo, se tratarán los temas de igualdad y desigualdad de género transmitidos en los videojuegos. La segregación de género en los videojuegos está muy presente, ya que existen juegos dedicados exclusivamente para chicas y juegos sólo para chicos, pues hoy en día existen los juegos *Pink* (juegos rosas, dedicados sólo para las chicas). Sin embargo, sí que existen juegos mixtos, donde no se distingue a qué público va dirigido el juego o si el jugador es chico/chica solo por el nombre que éste decide ponerse. Los videojuegos a los que los y las jóvenes juegan, tienden a transmitir los estereotipos sexuales contrarios a unos valores educativos y que respeten la igualdad de género. Si los juegos ya van destinados a un sector u otro de la población, ¿dónde está la igualdad entre los jugadores si ya los van limitando?

2.2 Concepto de Igualdad.

El concepto de la Igualdad está en boga en nuestra sociedad, entendida como igualdad de género, igualdad de oportunidades, etc. La palabra igualdad tiene muchas definiciones, y una de esas definiciones nos la dan Araceli Sebastián, Beatriz Málik y María Fe Sánchez:

[...] una relación recíproca que los individuos se conceden mutuamente. Por otra parte, la igualdad así entendida deja espacio a la individualidad, pues el espacio de los iguales es el espacio de las diferencias de los individuos: tú eres tú, y yo soy yo porque somos iguales, y porque somos iguales somos diferentes, es decir, cada cual acota su terreno. La igualdad, pues, establece una relación recíproca de equivalencia entre individuos que son diferentes (Castañón Blanco, 2009: 18).

Según Celia Amorós, “la igualdad de género es el concepto normativo regulador de un proyecto feminista de transformación social” (Mujeres en la Red, 2007).

Y según el Diccionario de la RAE (Real Academia Española), la igualdad es: del lat. *aequalitas*, *-ātis*.

1. f. Conformidad de algo con otra cosa en naturaleza, forma, calidad o cantidad.

2. f. Correspondencia y proporción que resulta de muchas partes que uniformemente componen un todo.

3. f. Principio que reconoce la equiparación de todos los ciudadanos en derechos y obligaciones.

4. f. Mat. Equivalencia de dos cantidades o expresiones.

Como se puede observar, algunas de las definiciones tienen añadido género e igualdad. En la Constitución Española de 1978, el Principio de Igualdad ayuda a que se cumpla la igualdad para todos:

Los españoles son iguales ante la ley, sin que pueda prevalecer discriminación alguna por razón de nacimiento, raza, sexo, religión, opinión o cualquier otra condición o circunstancia personal o social (Art. 14 La Constitución española de 1978).

Si existe una Coeducación, entendida como un procedimiento de participación educativa que enseñará desde la igualdad de los valores de las personas, ¿por qué no puede haber algo parecido para los videojuegos?, es decir, una igualdad en los videojuegos, que los puedan usar tanto chicos como chicas, sin que los prejuicios estén presentes.

2.3 Concepto de Desigualdad.

Pero este concepto tiene su antagonista, la desigualdad. La desigualdad se entiende según la RAE, como:

1. f. Cualidad de desigual.

2. f. Prominencia o depresión de un terreno o de la superficie de un cuerpo.

3. f. Mat. Relación de falta de igualdad entre dos cantidades o expresiones.

La desigualdad conlleva a la discriminación de sexo, las Naciones Unidas durante la Convención de 1979 definió este concepto entendido como:

Toda distinción, exclusión o restricción basada en el sexo que tenga por objeto o por resultado menoscabar o anular el reconocimiento, goce o ejercicio por las mujeres, con independencia de su estado civil, sobre la base de la igualdad del hombre y de la mujer, de los derechos humanos y las libertades fundamentales en las esferas políticas, económicas, sociales, cultural y civil o en cualquier otra esfera (art.1 Declaración sobre la eliminación de la discriminación contra la mujer).

Si entendemos correctamente esta cita, sí que existe una desigualdad en los videojuegos, pues se hacen distinciones, e incluso se excluyen a las chicas de jugar a ciertos juegos o por estar jugándolos como si estuvieran es diseñados para ellas, lo mismo pasa con los chicos que juegan a ciertos juegos, pero en menor medida. En la página web de forocohes.com, se hizo un debate donde se explicaba que la industria de los videojuegos ningunea a la mujer, una de las respuestas dadas fue:

Pero si las mujeres mismas se demigran constantemente. Imagínate con la de prostitutas que hay que los tíos vamos a acabar viendo a la mujer como coños con patas, como para que luego vengan mujeres defendiendo su imagen (forococho1992).

La responsabilidad de denigrar a las mujeres recae en los desarrolladores de videojuegos, que en su mayoría son hombres, si las mujeres también participaran en este sector de la industria, habría menos sexismo.

2.4 Concepto de Género.

Al hablar de género, se refiere a un conjunto de comportamientos aprendidos culturalmente, como sujeto masculino y femenino. El género es una construcción social y en esa construcción social también participan los videojuegos. La definición que nos da Inés Alberdi de la concepción de género, remarca ese punto: “no niega las diferencias biológicas entre el hombre y la mujer, sino que pretende superar ese nivel biológico “natural” para entrar en el terreno de las relaciones culturales y las diferencias construidas socialmente” [...] (Castañón Blanco, 2009: 36).

A través de las definiciones de género, uno puede ser capaz de distinguir las diferencias naturales de los 2 sexos y de distinguir las diferencias que no son naturales, sino que son diferencias aprendidas por la costumbre y la tradición. También alude a los roles, funciones y las valoraciones que se imponen en la división de cada sexo por la misma sociedad a la que pertenecen, mantenidas por las ideas y las sociedades sobre todo patriarcales.

Más del 70% de los videojuegos tienen como tema la violencia, inclusive la de género. En el GTA (*Grand Theft Auto*), se ve bien que, durante el juego, el protagonista es un hombre pueda pegar a las mujeres que pasean, toman el sol, ... se les puede disparar, atropellar, pegar una paliza y eso es lo normal en el videojuego. Muy pocos países hoy

en día prohíben este tipo de juegos violentos y discriminatorios, un país que sí que lo prohibió durante un tiempo y fue Australia, pero tuvo al final que modificar su decisión y readmitir el videojuego. Tuvo que volverlo a admitir, ya que los jugadores encontraban otras maneras y medios para conseguirlo y así poder jugar, lo que demostró que la estrategia de la prohibición no fue suficiente.

Al comprobar la lista de los tipos de videojuegos que existen, se observa claramente que el machismo está omnipresente. Son juegos mayormente para hombres en los que las mujeres quedan relegadas a un segundo plano o están invisibilizadas. Pero no solo está la violencia de género que hay en ellos, sino la propia diferencia de género en el uso de los videojuegos, es decir, a parte las categorías de los videojuegos como violentos y con violencia de género en ellos, también eso influye en que las mujeres no jueguen a esos videojuegos dado que son títulos creados por hombres y para los hombres. Hay una carencia de perspectiva de género en la creación de videojuegos, así como una invisibilización consciente de las mujeres que juegan a ellos.

2.5 Análisis de las categorías de Videojuegos.

Muchos videojuegos están por categorías clasificados según su función como se ha mostrado en el apartado 1.3, en este apartado se intentará explicar para qué están las categorías de los juegos, pero no hay que confundirlo con el 1.3.

Dentro de esa clasificación muy específica, encontramos juegos que son de tipo: Acción; Aventura: Aventura cinematográfica/Videoaventura, Espionaje táctico, infiltración; Cartas; Conducción: Fórmula 1, Karts, Motociclismo, Carreras; Construcción; Cooperación; Deportivos; Disparo: *Shooter*, Disparo 1ª persona; Educativos; Estrategia; Lucha: Uno Contra Uno, Lucha Libre (Wrestling), Boxeo, Combate, En grupo; Pinball; Plataformas; *RPG*⁵: RPG de Acción, RPG de Estrategia, *MMORPG*⁶; Simuladores: Citas (Dating Simulator), *God simulator*, Mascotas virtuales, Vehículos, Survival Horror.

Existen muy pocos juegos donde no exista la desigualdad, ya que abundan los juegos que están clasificados para chicos o chicas, y esta clasificación puede ser de forma

⁵ *Role Playing Game*

⁶ *Massively multiplayer online role-playing game*

indirecta, aunque algunos son muy directos. Ya que o son juegos para chicas por su contenido en temas que se suponen “femeninos” (“imagina ser mamá”, “Studio de maquillaje”) o para chicos por su violencia (“*The Warriors*”, “*God of War*”); además de que está mal visto que una chica juegue a videojuegos con temática de violencia, guerra, al igual que un niño quiera jugar a juegos de cocina o de moda. Si se observa el párrafo anterior, se observa que existen muchos tipos de videojuegos, pero casi todos están destinados a los varones, existen muy pocos para un público mixto, los juegos de Simuladores pueden abarcar este grupo mixto, pero cuando el simulador ya especifica su temática (citas o vehículos, supervivencia de terror) ya se separa a niños o niñas.

Un estudio sobre los jugadores de videojuegos en Europa en el año 2010, fue elaborado por ISFE (*Interactive Software Federation of Europe*) mostró por los hábitos de juego y de compra, que son los jugadores varones quienes pasan más tiempo que las mujeres jugando a los videojuegos e incluso que compran muchos más juegos que ellas (Bueno Moral, 2012, 1493). Esto se contrarrestó con otro Informe redactado y publicado por la Fundación Educativa de la Asociación Norteamericana de Mujeres Universitarias o AAUW (*Association of University Women Educational Foundation*), en el que explicaba por qué las chicas se mantenían apartadas de la tecnología a una edad joven, y era por el resultado del contacto con juegos violentos, principalmente dirigidos para chicos. Los juegos para las chicas suelen tener una inclinación hacia los simuladores, y aquellos juegos cuyo tema es específico para las chicas, un ejemplo pueden ser los juegos de maquillaje o de vestir a la moda (Bueno Moral, 2012, 1494).

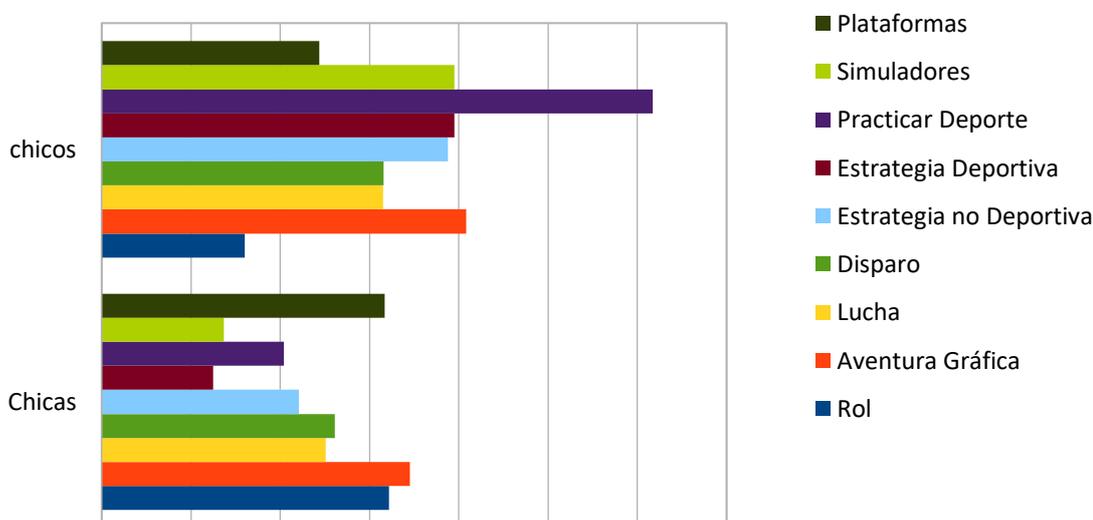
Por lo tanto, los videojuegos crean una barrera que separa desde muy jóvenes y marca unos estereotipos que la sociedad ve como normales. Pero esa barrera entre los 3 y los 10 años es flexible; mientras que en los adultos esa barrera, es un muro infranqueable y resulta más complicado concienciar sobre los roles de género que se transmiten en los videojuegos (Sauquillo Mateo, Piedad y Otros, 2008: 137). Pero hay algunos juegos que rompen esa barrera o al menos la flanquean, como es el caso de los Sims, ya que según su creador Wright, W, los Sims son “un videojuego sobre las personas y la interacción social, sin disparos, carreras o cualquier cosa que se entienda como acción”, el público que utiliza este juego es fundamentalmente femenino, con un 60% (García Guardia, 2004: 4).

Los Sims, no son el típico juego de vestir a los avatares, sino también es de construcción, es de llevar la vida de esas personas ficticias en la escuela, en casa, en el trabajo y hacerlas llegar a la cima, de superarse a uno mismo. Las posibilidades que ofrece el juego son muy extensas y existe una libertad plena para decidir el avatar, su identidad de género, su orientación sexual, sus gustos, preferencias, aspecto físico, incluso su carácter.

¿Existen juegos mixtos? o, por el contrario, ¿se potencian los juegos segregados? La respuesta a esto, la encontramos en las tiendas de videojuegos, donde existen “juegos para niñas”. A principios de los años XX, se empezaron a promocionar los “juegos para niñas” que transmiten esas desigualdades de género que existen en la sociedad, muchos de estos juegos son de la Nintendo Ds, como, por ejemplo, “Imagina ser Mamá”, “Imagina ser Profesora”, “Imagina ser Modista” ... ¿por qué se catalogan estos juegos para chicas solo? ¿Qué no existen los padres, los profesores o los diseñadores de moda? Estos tipos de juegos están marcando las futuras profesiones de las niñas, encaminándolas a profesiones más acorde con el cuidado de la vida familiar, un aspecto que debería ser compartido por hombres y mujeres y no quedar exclusivamente relegado al género femenino. Por tanto, sería positivo que los videojuegos incluyeran una visión en la que se transmita que los cuidados en el ámbito familiar sean responsabilidades compartidas. A las chicas se les enseñan videojuegos completamente estereotipados que marcan las cosas que debe hacer una chica y las mujeres (educar a los niños, cocinar).

TABLA 1: DATOS OBTENIDOS DE JÓVENES Y VIDEOJUEGOS: ESPACIO, SIGNIFICACIÓN Y CONFLICTOS

Uso de los tipos de videojuegos con bastante o mucha frecuencia (según género)



Como se puede observar en la tabla anterior, los datos pertenecen al año 1995, y ya se observaba una clara segmentación del tipo de videojuegos que juegan los más jóvenes y adultos, separados por el género al que pertenecen. Las chicas destacan por jugar con más frecuencia a los juegos de tipo aventura gráfica (34,5%) y rol (32,2%), en los que juegan con menos frecuencia son los juegos de estrategia deportiva (12,5%) y simuladores (13,7%). Mientras, los chicos destacan duplicando a las chicas en juegos de Practicar Deporte (61,7%) y Aventura Gráfica (40,8%), en los juegos de tipo Rol (16%) y Plataformas (24,4%) los chicos no destacan por jugar con frecuencia.

2.6 Recapitulación.

Por lo tanto, los estereotipos y los roles dentro de los videojuegos que se encuentran en la sociedad, son divulgados, mantenidos y desarrollados a través de ellos, en unas narraciones que tienen como destinatario a un público joven masculino.

¿Puede el patriarcado ser el responsable de marcar esos estereotipos? El Patriarcado, es entendido literalmente como “el control del padre”, derivado del concepto del *Pater Familias*, término que proviene del latín, donde el padre tenía el control de todo lo que sucedía dentro de la casa familiar. Desde la teoría feminista, se define al Patriarcado como un sistema o una organización social de la dominación masculina sobre las mujeres, algunos distinguen entre el patriarcado de coerción, que es aquel que mantiene unas normas muy estrictas en lo referente a los papeles de mujeres y hombres, y el patriarcado de consentimiento, es el que responde a la forma que el patriarcado adquiere en sociedades desarrolladas. Estos tipos de videojuegos donde la figura de la mujer está “sexotipada” puede suponer una perpetuación del sistema patriarcal basado en la discriminación de género.

Se deberían tener en cuenta este tipo de títulos en las carátulas de los videojuegos: los juegos sin personajes femeninos principales y/o con roles y estereotipos muy marcados, fomentan la desigualdad y perpetúan los roles pasivos de las mujeres, ya que muchas veces contienen temas como las dietas, la moda, el ser mamá, pensando que atraerán más al público, cuando lo que hacen es segmentarlo. Lo que realmente debería preocuparnos es, ¿que no hay hombres y niños que hagan dieta o a los que les interese la moda, o que quieran por encima de todo ser padres o cocineros?, ¿Ellos no pueden disfrutar de esos mismos juegos sin que se realicen ideas preconcebidas o críticas establecidas por la sociedad?

Pero no solo los videojuegos marcan unos estereotipos y desigualdades: a veces se encuentran incluso el nombre que usan las mismas consolas, como, por ejemplo, la *Gameboy*, ¿por qué *Gameboy* y no *Gamekids* o *Gamechild*? Si lo que realmente se quiere es vender, lo cual preocupa mucho más a las empresas de este sector del ocio que la educación o transmitir valores apropiados, se podría nombrar a unas consolas *Gameboy* y a otras *Gamegirl*, al menos habría una igualdad dentro de esa discriminación y aumentarían las ventas. Sin embargo, introducir ese *Gamegirl* puede que hiciese un flaco favor a la igualdad de género, dado que se asume que hay unos “juegos para chicas” y “juegos para

chicos”, por tanto, la utilización de términos más inclusivos como *Gamekids* o *Gamechild* eliminaría esa diferencia que segrega ya desde muy jóvenes a las niñas y niños.

La empresa se propone otros objetivos, más allá de la búsqueda del beneficio, más allá de la cuenta de resultados, como crear clientes, satisfacer sus necesidades, o garantizar la creatividad económica. Se intenta así encontrar un principio de moralidad que se base en las características de la organización moderna: hacer productivo el esfuerzo humano por medio de la organización, de tal manera que el esfuerzo personal organizado produzca beneficios sociales (Conill, 2006: 20)

Pero esto nunca se realizará por una razón muy simple, todo el sector de los videojuegos y las consolas, está destinado a un público masculino, ya sean adultos o jóvenes.

CAPÍTULO III: LA MUJER DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS.

3.1 Introducción del Capítulo.

La gran mayoría de los videojuegos que existen hoy en día, están formados por y para un público masculino, ya que disponen en el juego de un exagerado repertorio de personajes femeninos muy estereotipados y sexualizados, mientras que los personajes masculinos son ordinarios, simples y tradicionales. En este tipo de juegos, la violencia y el sexismo van unidos para llamar la atención del público.

3.2 Roles y Estereotipos

Las mujeres pueden acceder de la misma manera que el hombre a este tipo de entretenimiento virtual, pero los personajes están intensamente aferrados a los estereotipos clásicos culturales, económicos y políticos. Diversos movimientos feministas de la actualidad, han considerado que la mujer está representada dentro de las nuevas tecnologías desde una perspectiva sexista-discriminatoria, y los estereotipos marcan esa perspectiva.

Pero, ¿qué es un estereotipo? Se entiende como estereotipo a la opinión que se fundamenta en unas ideas preconcebidas, y suele estar fijado en la moralidad y en la percepción, fundamentado en la conducta que se transmite a través de las generaciones (Castañón Blanco, 2009: 38).

El Diccionario de la RAE, define un estereotipo como una palabra que proviene del gr. στερεός *stereós* 'sólido' y τύπος *týpos* 'molde'.

1. m. Imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable.
2. m. Impr. Plancha utilizada en estereotipia.

Hay una evidente tendencia a la estereotipación de figuras masculinas y aún más de figuras femeninas, hecho que perjudica a las mujeres, ya que aparecen muchas menos mujeres con un rol de protagonista en algunos videojuegos y cuando lo hacen, tienden a ser con actitudes pasivas, dominadas por el hombre o con un papel secundario casi inexistente, mientras que los hombres casi siempre son dominantes, con una actitud más activa

y con un rol principal. Y para poder corroborar esto, se ha realizado una tabla con diferentes videojuegos (algunos modernos y otros más antiguos en los que se observa la representación de la mujer en la historia de los videojuegos).

Nombre	Protagonistas	Relación hombre / mujer	Figura mujer	Valores / desvalores socioculturales
Diablo III	Personaje masculino y femenino a elegir.	Héroe	Sexi/ luchadora	Bélico/sangriento
Mortal Kom- bat IV (1997)	Masculinos, mujeres masculinizadas	Dominación	Sexi/Erótica/ Agresiva-luchadora	Bélico/sádico
Tomb Raider (2006)	Femenino (con tendencia masculina)	Dominación	Sexi/Agresiva	Bélicos
Super Mario Bros	7 personajes masculinos, y 2 femeninos.	Héroe / Dominación	Pasiva, efecto Barbie	Bélicos
GTA V (Grand Theft Auto 5) 2013	Personajes masculinos y femenino secundario	Dominación	Pasiva/ Objeto sexual (prostitutas)	Bélicos
Assassins Creed Syndi- cate (2015)	Permite elegir personaje, pero se comienza con uno masculino.	Héroe.	Agresiva	Bélico
Metal Gear Solid V (2015)	Personaje masculino, femenino papel secundario	Dominación	Agresiva/sexy/ Erótica	Bélico.

Como se puede observar en la tabla, la mayoría de los juegos son actuales, aunque hay algunos antiguos. Los juegos más modernos, cuentan con varias versiones que han ido evolucionando con los años, como es el caso del *Tekken*, *Tomb Raider*, *Super Mario Bros* y otros. Pero en la mayoría de todos esos juegos, la figura de la mujer está dominada por el hombre, tienen que ser agresivas con tendencias masculinas para poder situarlas en el contexto del videojuego o que sean útiles.

3.3 ¿Hay videojuegos en los que la figura de la mujer no esté estereotipada?

Pues sí, la más famosa es el videojuego de *Mirror's Edge*. En el que la protagonista llamada Faith, realiza *Parkour*⁷ por la ciudad realizando acrobacias y saltos, que son realizados por profesionales en la vida real. La protagonista debe realizar misiones para completar el nivel, no siempre usando la violencia. Nos podríamos encontrar ante el primer juego, en el que el personaje femenino tiene un carácter y físico que corresponde con el contexto/narrativa del propio juego. Es una mujer joven, con un físico normal, atlético, ya que realiza el *Parkour* que es un deporte, no tiene un pecho exuberante, ni una cintura de *Barbie*. Es por tanto, un personaje que transmite realismo físico.

Si comparamos este personaje con el famoso personaje de Lara Croft (Ver Ilustración 8), de la saga de *Tomb Raider*, la principal imagen del mundo de los videojuegos, se puede observar las diferencias en los estereotipos. Lara Croft, es una joven aristócrata cuya misión es buscar artefactos y reliquias antiguas por todo el mundo. Su ropa hasta el momento ha sido provocativa, y de poca utilidad en su oficio, si fuera puesta en el mundo real. El actual videojuego de *Tomb Raider (2013)*, ha rediseñado a la protagonista sin atributos exagerados, con una personalidad que corresponde con la edad y situación más cercana a una mujer real.

Rhianna Pratchett, es una mujer periodista y que trabaja como guionista de videojuegos, que han dado vida a sagas muy conocidas como por ejemplo *Mirror's Edge (2008)* o la nueva serie de *Tomb Raider (2013)*. Rhianna comentó que:

⁷ Actividad física centrada en la capacidad motriz del individuo. Trata de convertir al que lo practica en una persona fuerte y útil desarrollando su capacidad de trasladarse con la sola ayuda de su cuerpo en el medio o terreno en el que se encuentre adaptándose a las exigencias del mismo.

Lara no estaba, de ningún modo, hipersexualizada, ni en el juego ni en la campaña de publicidad. Siempre habrá audiencia para los personajes femeninos hipersexualizados, pero yo creo que también hay un público para los personajes bien definidos y contruados. El público ahora es más amplio y diverso de lo que nunca lo había sido [...]. Ella es menos “cartoon” en su estructura física (aunque esto ya estaba decidido antes de que me uniera al proyecto.) Ella también hace muestras de una amplia gama de emociones humanas – miedo, inseguridad, amor, empatía, valentía, inventiva... También la rodeamos de amigos y colegas que la ayudaron a ser más humana. (‘Keis’ Pérez, 2016)

Es decir, nos muestran un personaje femenino más real de acuerdo al siglo XXI, que sufre, sangra, llora, muestra sus sentimientos y se encuentra sin ningún marcador estereotipado.

Poco a poco, otros juegos incorporan a personajes femeninos más realistas gráficamente. El Diablo III (Ver Ilustración 9), ha incluido los dos géneros y además con diferentes clases repartidas de forma igualitaria: Santero/a, Nigromante, Arcanista, Monje/a, Cazador/a de Demonios, Bárbaro/a y Guerrero/a Divino/a. En este juego, el jugador se pone cualquier nombre y a veces ese nombre del personaje no especifica si el que juega es un chico o una chica usando un personaje acorde con su género o más bien todo lo contrario. El personaje femenino, al comenzar el juego, posee poca armadura, pero conforme el jugador avanza en la historia y consigue más niveles, el avatar irá consiguiendo la imagen que le corresponde. Los personajes en general llevan la indumentaria adecuada a su profesión.

3.4 ¿Pueden provocar estas figuras consecuencias en la sociedad?

Sí, de hecho, es una polémica, ya que muchas mujeres no juegan a este tipo de videojuegos con un gran índice de figuras femeninas hipersexualizadas o con papeles secundarios o nulos, porque no se sienten identificadas con ellas. Algunas se sienten ofendidas e insultadas con esos estereotipos, ya que es el prototipo de mujer “ideal” lo que los videojuegos muestran, es decir, existen dos prototipos, por un lado, la “Femme Fatal”, con un cuerpo delgado, actitudes sexualizadas, con un gran pecho etc., que se encuentra por ejemplo en el personaje de Nina Williams del Tekken (Ver Ilustración 10); y por otra parte la figura de la inocencia e infantil de la mujer, con el personaje de Ling Xiaoyu (Ver Ilustración 11).

No existe sólo el estereotipo físico que fomentan los videojuegos, sino también el que impide a una mujer joven poder jugar libremente a juegos violentos y de estrategia, por el simple hecho de ser mujer, es decir, el estereotipo social-cultural, que se transmite de forma indirecta. Este estereotipo, es el que se da en la sociedad y que está inculcado en la cultura, muchas veces transmitido en frases que oímos las mujeres como: “ese juego no es para chicas”, “eres una mujer juega a las cocinitas, a las barbies o a la moda” y “los juegos violentos son para chicos, etc...”. Estos hechos tienen como consecuencia la perpetuación de la desigualdad de género. Las mujeres deben de ser libres, iguales e independientes ante los ojos de la sociedad (Nussbaum, 2007: 44), no agruparlas en un sector por el simple hecho de ser mujeres.

En muchas ocasiones, en la mayoría de los videojuegos tienden a mostrar, una visión unificada de las mujeres, a pesar de que es cierto que muchos videojuegos dan a elegir entre tipos distintos de mujeres; con características distintas. Esta visión unitaria es la de que pese a tener representación en todos estos videojuegos, la mujer nunca estará en las mismas condiciones que su homólogo masculino.

¿Quién decide a qué juego debe jugar una mujer?, ¿Por qué una mujer no puede ser buena jugadora en cualquier juego del *Call of Duty* (Ver Ilustración 12) o en juegos de *Shooter* y por ello se le debe discriminar? ¿Las mujeres debemos estar relegadas a juegos sólo de chicas, cocinitas, cuentos, princesas? Nos encontramos en una industria donde el sexismo está muy presente, donde los diferentes agentes sociales implicados en el proceso, mencionados en el apartado 1.4, no se comunican para intentar lograr un producto con fines realistas (Díez Gutiérrez, 2009a).

También encontramos el problema de la influencia psicológica. Este tipo de videojuegos, son peligrosos para la psicología humana. Los y las jóvenes *gamers*, pueden confundir los conceptos, se podría debatir si este tipo de juegos contienen un mensaje subliminal escondido para volver a cómo eran las cosas hace varios años, antes de los movimientos feministas, donde las mujeres se quedaban en casa, cuidando a sus hijos, las niñas jugaban a las cocinitas, con sus muñecas y ayudaban a la madre.

3.5 ¿Por qué no aparecen más personajes femeninos como principales?

La respuesta la encontramos en el videojuego de *Assassins Creed: Unity* (Ver Ilustración 13), el director técnico de *Ubisoft*, con James Therien, que vertía estas declaraciones al medio digital Videogamer.com:

It was on our feature list until not too long ago, but it's a question of focus and production,"[...] "So we wanted to make sure we had the best experience for the character. A female character means that you have to redo a lot of animation, a lot of costumes [inaudible]. It would have doubled the work on those things. And I mean it's something the team really wanted, but we had to make a decision... It's unfortunate, but it's a reality of game development. (Burns, 2014)

Cuando salió el anuncio del Videojuego de la saga de *Assassin's Creed: Unity*, éste demostró que los jugadores pueden elegir entre cuatro personajes distintos, pero ninguno de ellos era una mujer; los creadores del juego declararon que incluir la figura de una mujer como personaje, hubiera supuesto para los artistas trabajar el doble. El argumento que dieron los creadores del juego, fue refutado por uno de los antiguos directores artísticos de la serie, que decía que incluir a una protagonista femenina sólo consistiría en trabajar un par de días más, en lo que se refiere a trabaja en términos de animación (Fernández Vara, 2014: 94).

¿Por qué las representaciones de mujeres en los videojuegos tienen que estar sexualizadas o ser eróticas para ser interesantes o llamativos? La respuesta es porque es lo que más vende, los videojuegos se encuentran en un mercado mayormente masculino y las compañías ofrecen juegos a ese sector masculino.

Otro problema que se encuentra en la industria de los videojuegos, es que no aparecen muchas mujeres en las portadas de esos juegos, aun cuando sí que aparecen dentro de ellos como protagonistas, co-protagonistas, etc. ... son personajes que uno puede elegir, pero quedan invisibilizados a primera vista.

3.6 Recapitulación.

El tipo de videojuegos analizados en la tabla anterior, tienen visibles situaciones sexistas o discriminaciones hacia las mujeres, las cuales suelen ocupar un rol secundario, sin importancia y pasivo dentro del juego, mostrando un estereotipo tradicional de las mujeres que no concuerda con el actual papel que representan las mujeres en la sociedad.

Esta carencia de representación de las mujeres en el sector de la industria de los videojuegos, actualmente está siendo debatida y criticada. Pero no por la escasez de atractivo del contenido virtual del propio videojuego, sino por la ausencia total de beneficios que trae al mercado del videojuego el tener un personaje femenino en la portada de la caratula del juego o siendo la principal protagonista o única protagonista. Según los datos, no sale rentable económicamente ni por horas de trabajo, dedicarle mucho tiempo a realizar un personaje femenino que llame la atención por su realismo tanto gráfico como histórico (Bueno Doral, Tamara y Noelia García Castillo, 2012).

La pregunta que importa es, si los personajes femeninos no son importantes y, por lo tanto, no es necesario ni económico que haya protagonistas femeninas, ¿Por qué se les estereotipan tanto? ¿Son solo un producto u objeto para captar a los jugadores varones y conseguir más ventas?

Se podría cuestionar esta visión según la cual un personaje principal femenino no es rentable, puesto que el último juego de la saga de Uncharted que ha salido al mercado, “Uncharted: el legado perdido”, es el más vendido en la tienda de videojuegos *Game* en el mes de agosto (González, 2017). El juego de Uncharted, comenzó con el protagonista masculino Nathan Drake durante los 4 primeros juegos, y ahora al parecer, la saga evoluciona hasta tener un personaje femenino, con nuevas aventuras y retos.

CAPÍTULO IV: LAS MUJERES GAMERS, ¿INFRARREPRESENTACIÓN O INVISIBILIZACIÓN DE TODO UN COLECTIVO?

4.1 Introducción del Capítulo.

Con el paso de los años, han ido aumentando el número de jugadoras y consumidoras de los videojuegos. Y ante este aumento, las mujeres están menos invisibilizadas de las condiciones de desigualdades de ocio, ya que ahora se les empieza a considerar dentro de los perfiles de jugadores, se hacen protagonistas femeninos, etc. Pero sigue habiendo un pequeño porcentaje de discriminación de género en el sector de los Videojuegos, ya que solo el 11% son mujeres diseñadoras de juegos y de ese porcentaje, el 3% son programadoras. Sería necesario que, en el futuro, este porcentaje se equiparará (más productoras, programadoras, diseñadoras, etc.) para mostrar unas condiciones correctas de visibilizar a las mujeres sin estereotipos o roles. Sería interesante ver cómo puede cambiar un juego diseñado por hombres y diseñado por mujeres.

“La parte más visible del ciberfeminismo se ha centrado básicamente en explorar las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la comunicación y la información para la deconstrucción de los géneros” (Reverter, 2013: 455).

4.2 Concepto de Gamers.

Una persona *gamer* es definida como:

Aquella persona que le apasiona el mundo de los videojuegos. Un Gamer es una persona que toma los juegos de vídeo tan en serio que los toma más allá como una distracción, incluso pueden llegar a ser profesionales[...] Un Gamer es una persona con una cultura y una habilidad para jugar juegos de vídeo de manera sobresaliente, este tipo de personas también se destacan en conocimientos técnicos de computadoras y consolas de videojuegos (conceptodefinicion.de/gamer/, 2014).

Un y una *gamer*, debe de conocer los detalles del juego, los controles, los trucos, estudia a fondo el juego para poder obtener más conocimiento para juegos similares. Este tipo de personas, llegan a subsistir económicamente de los juegos gracias a sus habilidades, y a los campeonatos que se realizan por todo el mundo e incluso se ha creado un lenguaje propio de los *gamers*, como por ejemplo, “gg” es la abreviación de *Good*

Game o “Campear” que es hacer *Camping*, quedarse quieto aprovechando una situación geográfica y de poca visibilidad o acceso para conseguir la victoria, aunque la jerga más común es “LOL”, que es un acrónimo de la expresión inglesa *Laughing out Loud*, que significa reírse a carcajadas, morirse de risa ...

Para que a una mujer se le pueda considerar una *gamer*, según los cánones convencionales de la industria de los videojuegos, ésta debe jugar a los videojuegos que sean lo suficientemente elaborados, complejos, estratégicos, y jugar casualmente no cuenta, ya que significa que, al no dedicarle suficiente tiempo, no puede ser considerada una profesional o entendida del sector. (Ver Ilustración 14)

Donde más se aceptan a las *gamers* es en los Países Asiáticos, China y Japón, ya que es en ellos donde se diseñan los juegos, donde nace el *cosplay*, y el fanatismo por los videojuegos. La palabra *Cosplay* significa:

expresión costume play, que puede traducirse como “juego de disfraz”. Actualmente el *cosplay* puede considerarse como una subcultura: sus integrantes buscan representar una idea o encarnar a algún personaje a través de su vestimenta e incluso interpretando un rol. Por lo general el *cosplay* se basa en personajes de las historietas, el anime, el cine, los videojuegos o la literatura. Quien se disfraza y participa de este tipo de acciones recibe el nombre de *cosplayer*. (Pérez Porto, 2017).

Muchos de los concursos o campeonatos de juegos, ya sean on-line o no, suelen estar formado por varios grupos de jugadores y en algunos todo el grupo es de chicas, de diferentes etnias y edades (Ver Ilustración 15).

4.3 Críticas de las *gamers* hacia los Videojuegos.

Las críticas que muchas mujeres *gamers* hacen, sobre todo van dirigidas al personaje principal del juego. No hay muchos juegos donde el personaje protagonista sea una mujer sin estereotipos, es decir, que tenga una constitución normal acorde a su profesión o que haya más variedad de formas en la constitución de su físico, no solo la constitución delgada, sino que también haya figuras femeninas gordas o con curvas como ocurre con Ellie⁸ del videojuego *Borderlands 2* (Ver Ilustración 16), que rompe con todos los estereotipos de la figura de la mujer.

⁸Ellie, es un personaje femenino del Videojuego *Borderlands 2*

Pero aparte del físico, también critican que existe una falta de igualdad por parte de los programadores/as y diseñadores/as, en lo relativo a la importancia del personaje femenino. Actualmente se están sacando a la venta videojuegos en los cuales, la figura de la mujer está consiguiendo un papel más importante en la historia del juego, puede ser la protagonista, personaje con gran importancia en la historia, o una co-protagonista, personaje con el que se puede interactuar y dependiendo de la relación que lleves con este personaje y de tus actos como protagonista, la historia puede cambiar. El personaje de Peach⁹, ha llegado a resultar agotador y aburrido para algunas jugadoras, ya que es el mismo tópico que siempre, la princesa secuestrada por el malo (Browser) y el personaje principal masculino (Mario) tiene que rescatarla (Ver Ilustración 17).

Lo típico que se escucha en la redes sociales y medios de comunicación, es el “quítate tú, que voy yo”, es decir, quitar un personaje masculino para poner uno femenino. Esto es un concepto que algunas *gamers* critican, no quieren quitar un personaje para poner otro, sino todo lo contrario, quieren que existan los dos géneros y que al jugador se le dé la oportunidad de elegir, como ocurre en juegos como *Mass Effect Andromeda* (Ver Ilustración 18) o con *Assassin´s Creed Syndicate* (Ver Ilustración 19).

4.4 Poder de la sociedad.

Desde que surgieron los videojuegos, la existencia de las mujeres *gamers*, ha ido aumentando poco a poco, pero siguen siendo invisibilizadas y se les anula como colectivo.

Las mujeres que juegan a videojuegos, sobre todo a aquellos que son On-line y en las partidas multijugador, en muchos casos tienen que silenciar sus micrófonos para no oír comentarios sexistas contra ellas.

Ellas han relatado experiencias horrosas acerca de juegos multijugador en línea donde los participantes se comunican mediante auriculares. Cuando la voz de una chica aparece, la reacción de los otros jugadores a menudo sigue cierto patrón.

“Les dicen que son prostitutas, gordas, feas o malas jugadoras”, comentó. Como resultado, las chicas a menudo ponen sus micrófonos en silencio cuando juegan. (McPhate, The New York Times, 2016)

⁹Personaje femenino de Super Mario Bros. Princesa que al comienzo de la Saga es secuestrada por Browser. Actualmente se ha ido modificando su personalidad.

Este tipo de comentarios groseros por el simple hecho de ser mujer, no solo provocan que las mujeres no usen, socialicen con otros jugadores, y lleguen a ser un colectivo invisible; sino que al final lo único que consiguen es que las mujeres creen instituciones, concursos, grupos, etc. sólo de mujeres, apartando a los hombres.

Esto está ocurriendo actualmente, por ejemplo, con el polémico “*Gaming Ladies*”. El *Gaming Ladies* (Ver Ilustración 20), es un evento de videojuegos creado sólo para las mujeres, en este evento se darán conferencias y una mesa de debate sobre el papel que tiene la mujer dentro del mundo *gamer*. Este evento trajo mucha polémica ya que a muchos hombres no les hace gracia que las mujeres creen eventos privados sólo para ellas y más si es sobre los videojuegos, por lo que, mediante boicots y amenazas, el evento tuvo que suspenderse ya que no podían asegurar que el evento fuera seguro para las participantes (Ver Ilustración 21). Finalmente se celebró, sólo que, en un recinto más pequeño, donde las mujeres que asistieron casi no cabían (Ver Ilustración 22). Lo único que consiguieron los hombres que boicotearon el primer evento, fue darle más fuerza e ímpetu a las asistentas y a las organizadoras, para organizar más eventos como este y con más fuerza.

4.5 Recapitulación.

Se debería de tener en cuenta en el sector de los videojuegos, el aumento de mujeres *gamers*. Y olvidarse de los tópicos que forman parte de la cultura. En el 2010 Dave Lee periodista en la BBC News describió la forma de ver a un personaje femenino en un juego:

When you think about women in video games, you would be forgiven for imagining the helpless girly-girl persona of Mario's beloved Princess Peach, or for getting distracted by the improbably- chested, often running Lara Croft. (II Congreso Internacional Comunicación 3.0, 2010: 4)

Existen muchos eventos, conciertos, talleres, etc. que solo son para hombres, o por lo menos solo acuden hombres, y nadie dice nada por ello, no se hacen motines para cancelarlo ni se realizan amenazas. Entonces, ¿por qué para un evento como *Gaming Ladies* sí?, ¿por ser un evento solo para mujeres se debe de boicotear y hacer amenazas contra los organizadores? O, por el contrario, ¿se debería dejar que organicen más eventos para que las chicas *gamers* disfruten y hablen sin miedo a que las infravaloren, pudiendo en un futuro hacer eventos para ambos sexos?

Cuando una mujer está jugando a un videojuego con otros jugadores que son la mayoría hombres, no puede dejar encendido su micrófono, para no oír las palabras malsonantes que se dicen en su contra. ¿Por qué una mujer no puede hablar y decir lo que piensa en un grupo de un videojuego?, ¿Que por qué sea mujer, es menos persona y peor jugadora?

CONCLUSIONES.

Durante el trabajo, se ha intentado ofrecer una visión acerca de los diferentes tipos de videojuegos que existen en el mercado y de su contenido gráfico desde una perspectiva de género. Se ha intentado concienciar a la gente en general, que, si no se modifican las estructuras de la cultura, el patriarcado, el machismo, la violencia de género y las desigualdades, desde la base, nunca jamás habrá igualdad entendida como tal.

El objetivo del trabajo, siendo que es un trabajo explorativo, ha sido el de sensibilizar a las personas, a las y los jugadores, del modo en que en muchos videojuegos se impone un estereotipo de mujer, muy sexualizado y exagerado, y que puede repercutir en la educación de los y las jóvenes. Nos parece importante visibilizar y arrojar luz sobre esta problemática poco explorada.

En cuanto a sí los educadores, padres y madres, deben prestar atención a que valores o desvalores se hayan en los videojuegos, la respuesta es sí, pues muchos de ellos, afectan a la educación de los y las jóvenes, y esos valores/desvalores son:

- El sexismo.
- Estereotipos físicos
- Fantasías eróticas de dominio/sumisión.
- Competitividad como forma frecuente de relación, por encima de la cooperación, colaboración, ayuda al otro, etc.
- El fin justifica los medios.
- Menosprecio a los débiles.
- La violencia y las agresiones son demasiado frecuentes.
- Racismo.

Los niños, deben de conocer sus limitaciones en los videojuegos, y sus profesores y padres, conocer el contenido de ese entretenimiento (Ver Ilustración 23).

Está muy arraigado la imagen de la mujer tranquila, que se queda en casa, la que cuida, limpia, cocina, y otros, si una mujer no realiza esto, estaría considerada como una rebelde, un marimacho, y no una dama. Esto es lo que ocurre con las chicas *gamers*, ya

que al no jugar a juegos catalogados como “juegos de chicas” y disfrutar de los juegos de violencia, diseñados principalmente para chicos, son consideradas una frikis y raras.

El hombre sigue siendo el protagonista más importante en los videojuegos, aunque ahora los personajes femeninos están comenzando a tomar fuerza y a buscar la igualdad de sus compañeros masculinos en complejidad de su línea argumentativa, como es el caso de Sarah Kerrigan o Lara Croft. Hay que romper con los estereotipos y los roles que se les dan a las mujeres, éstos son los que dividen a la sociedad, diferencias de sexo, de género, desigualdades, discriminaciones y violencias.

Como jugadora y mujer, espero que por parte de las empresas y de los diseñadores de los videojuegos, un tratamiento más normal de la figura de la mujer. El personaje de videojuego, Lara Croft del 2013 o del 2015, supone un ejemplo de cómo tendrían que construirse los personajes femeninos: como una chica inteligente, aventurera como el personaje de Nathan Drake¹⁰. Lara después de salir del agua se arregló el pelo y eso me pareció interesante y curioso, ya que es una manera perfecta para crear un personaje femenino respetando su propia condición de mujer, no se la ha hipersexualizado (eso era muy difícil, teniendo en cuenta que el personaje es un icono sexual dentro del mundo de los videojuegos). Es un personaje con una personalidad y características que ayudan a las *gamers* a sentirse identificadas.

Se han de cambiar la forma de retratar a los personajes femeninos en cuanto a su vestimenta, ya que si por ejemplo se jugara a un juego de lucha, los personajes masculinos, irían vestidos acorde con el momento, ropas para pelear, mientras que la vestimenta de las mujeres no va acorde con su actividad, ya que visten escasa ropas y menos armadura que sus compañeros masculinos, incluso ropas que a simple vista si una mujer en la vida real se las pusiera, resultaría incomodo, un claro ejemplo de esta indumentaria inadecuada es *Metal Gear Solid V*, con el personaje de Quiet (Ver Ilustración 24 y 25), que es una mujer francotiradora con un papel inexistente o secundario.

Muchas jugadoras o *gamers*, han realizado críticas a varios juegos e incluso empresas ya que no se sienten cómodas jugando a juegos donde los personajes femeninos no están en sintonía con los masculinos.

¹⁰de la saga *Uncharted*

¿Realmente sirve de algo prohibir estos juegos? Hay países como Australia que prohibieron el GTA, pero luego lo volvió a permitir; aunque lo prohibiesen muchos países, habría muchos otros que lo permitirían y que dejarían que un jugador lo comprase por Internet, siendo ese juego prohibido en su país. ¿Qué se debería de hacer entonces? Creo que se deberían hacer campañas para concienciar a los mayores (padres, profesores, etc.) de lo que realmente van a comprar y que no sean ingenuos pensando que ese juego es normal o típico. Al igual que un menor no va al cine solo a ver una película para mayores (terror o no), lo mismo debería de pasar con este tipo de videojuegos, donde la violencia y el sexismo estuvieran tan presente.

Creo por lo tanto que tanto, a las mujeres como a los hombres se les debería educar a que no está bien presentar a la mujer de esa forma en los videojuegos y que es un poco perverso pensar o que las empresas de videojuegos piensen que están atrayendo a un público masculino presentando juegos en los que se promueve, se apoya e incluso se legitima la violencia machista.

BIBLIOGRAFÍA.

- PÉREZ PORTO, JULIÁN (2017): «Definición de Cosplay». <https://definicion.de/cosplay/>
- AMENEIROS, AIDA Y MARÍA-CARMEN RICOY (2015): «Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas». *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, N.º. Extra 13, págs. 115-119
- BELLI, SIMONE Y CRISTIAN LÓPEZ RAVENTÓS (2008): *Breve Historia De Los Videojuegos. A Brief History Of Videogame*. Universitat Autònoma de Barcelona. Athenea Digital, núm. 14: 159-179
- BUSHMAN, BRAD (2013): «The effects of violent video games. Do they affect our behavior? », *ITHP*, <http://ithp.org/articles/violentvideogames.html>
- BUENO DORAL, TAMARA Y NOELIA GARCÍA CASTILLO (2012): «Estereotipos de género y videojuegos: análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas». *I Congreso Internacional de Comunicación y Género*. Editorial Mad, Sevilla.
- BURNS, STEVE (2014): «No female leads in Assassin's Creed Unity 'unfortunate but a reality of game development' – Ubi». <https://www.videogamer.com/news/no-female-leads-in-assassins-creed-unity-unfortunate-but-a-reality-of-game-development-ubi>
- CASTAÑÓN BLANCO, CARMEN (2009): *Aprendiendo la igualdad*. Cefoim, Madrid.
- CONCEPTO DE GAMER, (2014): «Definición de Gamer» <http://conceptodefinicion.de/gamer/>
- CONILL, JESÚS (2006): *Horizontes de economía ética*. Editorial tecnos, Madrid.
- 'KEIS' PÉREZ, CRISTINA (2016): « El público ahora es más amplio y diverso de lo que nunca lo había sido» <https://www.zonared.com/reportajes/entrevista-a-rhianna-pratchett/> Consultado el 12 de Abril de 2017.
- D' AURIA, MICHAELA: *¡Play Again! La Identidad Y La Virtualidad Del Género En El Lenguaje Interactivo De Los Videojuegos*. Instituto Universitario de Estudios de la Mujer. Universidad de Granada, Granada.
- DECLARACIÓN SOBRE LA ELIMINACIÓN DE LA DISCRIMINACIÓN CONTRA LA MUJER, art 1, 1979. <http://www.un.org/womenwatch/daw/cedaw/text/sconvention.htm>

DEFINICIÓN DE GAMER [EN LÍNEA] 2013: «GamerDic, Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer». Disponible en <http://www.gamerdic.es/termino/gamer> [fecha de consulta 22 de Agosto del 2017].

DEL MORAL PÉREZ, M.^a ESTHER (2010): «Entretenimiento de los jóvenes en contextos virtuales. Aportaciones y riesgos de los videojuegos». *Revista Padres y Maestros*, nº331, pp 12-16.

DICCIONARIO DE LA RAE: «Definición de Juego». <http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>

DICCIONARIO DE LA RAE: «Definición de Video» <http://dle.rae.es/?id=bm7DOSs>

DICCIONARIO DE LA RAE: «Definición de Igualdad». <http://dle.rae.es/?id=Kwjexzi>

DICCIONARIO DE LA RAE: «Definición de Desigualdad». <http://dle.rae.es/?id=D5yhCb5>

DICCIONARIO DE LA RAE: «Definición de Estereotipo». <http://dle.rae.es/?id=GqSjqfE>

DÍEZ GUTIÉRREZ, ENRIQUE JAVIER (2007): «El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la Escuela». *Revista de Educación*, 342, pp 127-146.

DÍEZ GUTIÉRREZ, ENRIQUE JAVIER (2009a): «Sexismo y Violencia: la socialización a través de los videojuegos». *Revista Feminismo/s*, 14, 35-52.

DÍEZ GUTIÉRREZ, ENRIQUE JAVIER (2009b): «Videojuegos y Sexismos: innovación tecnológica y consolidación de un modelo social desigualitario». *Aequalitas: Revista Jurídica de Igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres*, Nº23, pp 56-68.

ETXEBERRÍA, FÉLIX (1998): «Videojuegos y educación». *Reflexiones, Comunicar* 10, pp 171-180.

FERNÁNDEZ VARA, CLARA (2014): «La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria». *Revista De Estudios De Juventud*, N.º 106, 93-108.

GARCÍA-GUARDIA, M. L. (2004): «Videojuegos de género, el papel de la mujer en las nuevas tecnologías: análisis de Sims 2». *Binaria*, 4.

GONZÁLEZ, ALBERTO (2017): «Uncharted: El legado perdido fue lo más vendido del mes de agosto en GAME». <http://www.vandal.net/noticia/1350696463/uncharted-el->

legado-perdido-fue-lo-mas-vendido-del-mes-de-agosto-en-game/

GUERRA ANTEQUERA, JORGE Y FRANCISCO IGNACIO REVUELTA DOMÍNGUEZ (2014): «Análisis de arquetipos masculinos en los Videojuegos. Enfoques para el tratamiento de la Igualdad». *II Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa*, Sevilla.

LÓPEZ BARBERO, PABLO (2016): «El asesino de Múnich mató como en un videojuego» *ElMundo*, Berlín, <http://www.elmundo.es/internacional/2016/07/25/57966e4fe2704edb398b4650.html>
Consultado el 1 de Julio de 2017.

LÓPEZ REDONDO, ISAAC Y MARÍA JOSÉ UFARTE RUIZ (2014): «La Imagen de la mujer en el videojuego». *II Internacional Conference Gender and Communication*. 1ª Edición, Ed. Dykinson.

MARCANO LÁREZ, BEATRIZ ELENA (2014): «Factores emocionales en el diseño y la ejecución de videojuegos y su valor formativo en la sociedad digital [recurs electrònic]: el caso de los videojuegos bélicos».

MARTÍNEZ VERDÚ, REMEDIOS: *Videojuegos, Cultura y Jóvenes*. Comunicación e Xuventude.

MCPHATE, MIKE (2016): «Las mujeres sí juegan, pero no quieren ser ‘gamers’». *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/es/2016/01/26/las-mujeres-que-juegan-videojuegos-evitan-el-termino-gamer/?mcubz=0>

MUJERES EN LA RED (2007): «Palabras y conceptos clave en el vocabulario de la igualdad», *Mujeresenred*, <http://www.mujeresenred.net/spip.php?article1301>

NINTENDO WIKI (2017): «¿Qué se entiende por Videojuego?», *NintendoWiki*, [http://es.nintendo.wikia.com/wiki/Videojuego_\(concepto\)](http://es.nintendo.wikia.com/wiki/Videojuego_(concepto)) Fecha de consulta: 20-02-2017

NUSSBAUM, MARTHA (2007): *Las Fronteras de la Justicia*, Paidós Ibérica, Barcelona.

RODRÍGUEZ, ELENA (1995): *Jóvenes y Videojuegos. Espacio, Significación y Conflictos*, Madrid, Fundación de Ayuda contra la Drogadicción.

RUBIO MÉNDEZ, MARÍA Y EURÍDICE CABAÑES MARTÍNEZ (2013): «Videojuegos y

Género en la práctica docente». *Actas del III Congreso Universitario Nacional Investigación y Género*. Universidad de Sevilla, pp 1785-1802

SÁEZ, CRISTINA (2016): «Los videojuegos sexistas favorecen actitudes tolerantes hacia la violencia de género». *La Vanguardia* <http://www.lavanguardia.com/ciencia/cuerpo-humano/20160413/401079957490/videojuegos-violentos-sexistas-menos-empatia-victimas-violencia-de-genero.html>

SÁNCHEZ I PERIS, FRANCESC JOSEP (2008): «Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del “homo digitalis”». *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en La Sociedad de la Información*, Vol. 9, Nº3, pp 4-10.

REVERTER BAÑÓN, SONIA (2013): «Ciberfeminismo: de virtual a político», *Teknokultura, Revista de cultura digital y Movimientos Sociales*. Vol. 10 Núm. 2: 451-461.

SAUQUILLO MATEO, PIEDAD Y OTROS (2008): «El Rol De Género En Los Videojuegos», *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 9, Nº3, pp 130-149.

ANEXO DE IMÁGENES.



ILUSTRACIÓN 3 LOS SIMS



ILUSTRACIÓN 4 SARAH KERRIGAN: STARCRAFT 2



ILUSTRACIÓN 5 FAITH CONNORS: MIRROR'S EDGE



ILUSTRACIÓN 6 GRAND THEFT AUTO V



ILUSTRACIÓN 7 BULLY

ILUSTRACIÓN 8 EVOLUCIÓN DE LARA CROFT, TOMB RAIDER



ILUSTRACIÓN 9 DIABLO III: TODAS LAS CLASES



ILUSTRACIÓN 10 NINA WILLIAMS, TEKKEN



ILUSTRACIÓN 11 LING XIAOYU TEKKEN



ILUSTRACIÓN 12 SAGA DE CALL OF DUTY



ILUSTRACIÓN 13 ASSASSIN'S CREED UNITY



ILUSTRACIÓN 14 CHICA GAMER JUGANDO AL STARCRAFT 2



ILUSTRACIÓN 15 GRUPO DE CHICAS GAMERS GANAN EN UN EVENTO



ILUSTRACIÓN 16 ELLIE: PERSONAJE DE BORDERLANDS 2



ILUSTRACIÓN 17 LOS JUEGOS DE RESCATAR A LA PRINCESA SE VUELVEN ABURRIDOS



ILUSTRACIÓN 18 MASS EFFECT ANDRÓMEDA



ILUSTRACIÓN 19 HERMANOS FRYE, ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

A promotional poster for the "Gaming Ladies" event. On the left is a cartoon illustration of a young woman with brown hair, wearing a blue button-down shirt over a yellow top, and holding a grey video game controller. The background is a gradient of yellow and orange. The text on the right reads: "Segunda edición", "Gaming Ladies", "Evento en Barcelona", "Jueves 27 julio 2017", "King Barcelona", "18.30 hrs", "Entrada gratuita*", and "Cuatro charlas de la mano de diferentes profesionales del ámbito de los videojuegos, debate y posterior networking". At the bottom left is the "King" logo, and at the bottom right is the text "*Evento exclusivo para mujeres".

ILUSTRACIÓN 20 EVENTO DE GAMING LADIES



Gaming Ladies

@Gaming_Ladies_

Seguir

Comunicado importante: se cancela el evento. Os avisaremos cuando tengamos nuevo espacio y nueva fecha.

Tengo una mala noticia y que por desgracia temía... Ante las presiones recibidas durante el día de hoy, King Barcelona me ha comunicado que se ven obligados a cancelar el evento. Ante todo, dar las gracias a King por confiar en mí y por darme la opción y el espacio para realizar el evento de Gaming Ladies. No es una cancelación para siempre. Ahora más que nunca sabemos que hay una demanda real de chicas que quieren espacios no mixtos y no vamos a rendirnos con este tema. Tras todo el acoso recibido se hace indiscutible que necesitamos eventos así. Se intentará volver a hacer de alguna manera, ya sea con el apoyo de King (que ya me han comunicado que lo intentarán), ya sea en otro espacio que se me ceda. Gracias por todo el apoyo. En cuanto haya novedades al respecto, las comunicaré tanto desde mi cuenta como a través de la de @Gaming_Ladies_

ILUSTRACIÓN 21 SE CANCELA EL EVENTO DE GAMING LADIES



Gaming Ladies

@Gaming_Ladies_

+ Seguir



Somos tantas que no cabemos en una foto.



ILUSTRACIÓN 22 PARTICIPANTES DEL GAMING LADIES

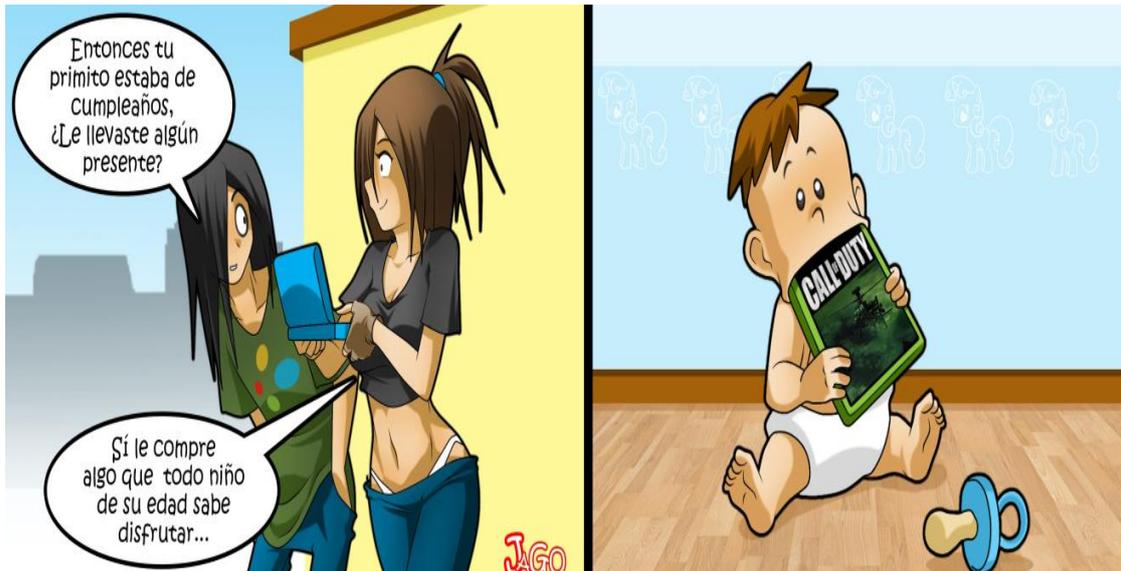


ILUSTRACIÓN 23 ¿CUALQUIER JUEGO A CUALQUIER EDAD?



ILUSTRACIÓN 24 QUIET, METAL GEAR SOLID V



ILUSTRACIÓN 25 FIGURA DE QUIET, METAL GEAR SOLID V