Resumen del trabajo

Este trabajo tiene como hipótesis si la imagen de los personajes femeninos que se nos transmite a través de las portadas de los videojuegos, está sexualizada y estereotipada.

Los videojuegos empezaron a emerger en los años 40 del siglo pasado, tras la finalización de la Segunda Guerra Mundial, pero no fue hasta los 60 cuando se crearon los videojuegos modernos. Durante las décadas de los 60 y los 70, todos los personajes que aparecían eran del género masculino, ya que no fue hasta el año 1981 cuando apareció el primer personaje femenino en un videojuego. Este primer personaje femenino apareció en el videojuego "*Donkey Kong"* (1981), y lo hizo bajo el nombre de Pauline. En este juego, Pauline es la pareja de Jumpman (el que más tarde sería Mario) pero Donkey Kong la secuestra, por lo que Jumpman tiene que llegar a la cima del edificio para rescatarla.

Este argumento de "la mujer indefensa" y "la mujer trofeo" no es exclusivo de este videojuego. Este guión nos puede recordar a otros como "*Dragon's Lair*" (1983) o a videojuegos tan actuales y aparentemente "inofensivos" como por ejemplo la saga "*Super Mario Bros."*. Pero además de esta representación de las mujeres como seres indefensos u objetos, nos encontramos personajes extremadamente sexualizados y estereotipados, como puede ser el caso de Quiet, del videojuego *"Metal Gear Solid V: The Phantom Pain"* (2015).

Numerosas son las investigaciones que se han realizado anteriormente sobre este tema. *"Arcade video games: Proxenic, cognitive and content analyses"* (1989) es uno de los primeros estudios al respecto, percatandose así, de la gran cantidad de personajes masculinos respecto a los personajes femeninos.

Varias años más tarde llegó la crítica de *"Feminist Frequency",* una página web donde se hacen críticas de videojuegos desde una perspectiva de género. Este análisis fue especialmente relevante dentro de la industria debido a la repercusión mediática que obtuvo y por lo tanto, llegó a ser conocedor de la misma Shigeru Miyamoto, el productor de *"Nintendo".* Miyamoto llegó a declarar que durante esos años, no había reflexionado mucho sobre la representación femenina en las creaciones de su compañía.

Es por todo esto, por lo que el objetivo principal del trabajo que presento es actualizar todos estos estudios, centrándo el análisis principalmente en las portadas de los videojuegos más vendidos en España y en Japón durante enero del 2017, fecha de inicio de este trabajo.

De Ms. Pac-Man a Aloy:
La imagen de las mujeres en los videojuegos

ÍNDICE

1. Introducción……Página 2
1.1. Estado de la cuestión……Página 2
1.2. Objetivos e hipótesis……Página 4
1.3. Metodología……Página 5
2. Nociones básicas sobre feminismo……Página 6
2.1. Feminismos en el arte……Página 8
3. Los videojuegos de antes contra los videojuegos de ahora. ¿Vamos hacia atrás?……Página 12
3.1. Anita Sarkeesian nos abrió los ojos……Página 17
4. El fenómeno Lara Croft: las mujeres también podemos ser protagonistas de un videojuego……Página 21
5. El sexismo y los roles de género en los videojuegos para niños y niñas……Página 26
6. Análisis de las portadas de los videojuegos más vendidos en enero del 2017……Página 31
7. La alternativa a los videojuegos comerciales: *los videojuegos indie*……Página 53
8. Conclusiones……Página 61
Bibliografía……Página 64
Bibliografía de imágenes……Página 71

1. Introducción

Mi investigación llamada *"De Ms. Pac-Man a Aloy: La imagen de las mujeres en los videojuegos",* nace de una necesidad de hacer visible el problema del sexismo existente en el ámbito de los videojuegos.

En mi casa siempre ha habido consolas, ya que tanto mi padre como yo, somos unos grandes aficionados de los videojuegos y por lo tanto, yo empecé a jugar con su vieja consola *NES*[1]. Desde pequeña no entendía el porqué de al seleccionar un personaje con el que jugar, no podía seleccionar un personaje femenino, ya que en la mayoría de los juegos no existía esa opción.

Imagen 1 *Nintendo Entertainment System,* 1983

Más tarde, cuando empecé a jugar videojuegos para adultos, me di cuenta de que muchos de los juegos son muy denigrantes y vejatorios especialmente hacia las mujeres, pero también hacia personas de otras razas y/o miembros del colectivo LGTBI[2]. A raíz de aquí me empecé a dar cuenta de ciertos machismos y racismos que "no están tan a la vista", como por ejemplo la mujer indefensa, la mujer florero o la mujer dependiente del hombre, entre otros.

Todo esto hizo que me acercara al mundo del feminismo y teniendo en cuenta que el MoMA en el año 2012 consideró que los videojuegos son arte, me parece correcto hablar de ello ya que este problema no es exclusivo de los videojuegos. El machismo es algo que también afecta al arte más tradicional, tal como explicó Linda Nochlin en *"¿Por qué no han existido grandes mujeres artistas?".*

1.1. Estado de la cuestión

Vivimos en una sociedad heteropatriarcal[3], y por lo tanto, el machismo se hace presente en muchísimos aspectos de nuestra sociedad y en nuestro día a día. El cine, la televisión, la música… todo es machista, pero en lo que yo me voy a centrar son los videojuegos. En los videojuegos que se desarrollan para los más pequeños, el sexismo y los estereotipos

[1] Videoconsola llamada *"Nintendo Entertainment System"*. Fue fabricada por "*Nintendo"* y se comercializó en Norteamérica, Europa y Australia entre 1985 y 1987, aunque en Japón se empezó a vender en el año 1983.

[2] Siglas que hacen referencia a lesbianas, gays, personas transgénero, bisexuales e intersexuales.

[3] El heteropatriarcado es el sistema político y social en el que el género masculino y la heterosexualidad tienen una superioridad respecto a al género femenino y a otras orientaciones sexuales.

de género se hacen especialmente presentes. Como veremos, esto es algo muy preocupante, ya que tal como se explica en *"Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos"* (Díez, 2009):

> "Nos estamos socializando en unos valores que impregnan de manera subliminal el inconsciente colectivo de nuestra sociedad. En este sentido, los videojuegos se han convertido en una poderosa herramienta de socialización. «El factor más importante por medio del cual los videojuegos son vehículos de socialización, es el de los valores». Los valores los vamos aprendiendo en interacción con la realidad y las personas que nos rodean."

La utilización de imágenes sexistas y estereotipadas en los videojuegos favorece a que aparezca en los niños y niñas, un machismo y una diferenciación de roles de género y por lo tanto, habría otra generación más de machismo en la sociedad.

Uno de los primeros estudios que trató este tema fue la investigación titulada *"Arcade video games: Proxenic, cognitive and content analyses"*[4] (1989) en la cual, Claude Braun y Josete Giroux, se percataron de la gran cantidad de personajes masculinos en los videojuegos respecto a los personajes femeninos.

Más tarde, en el año 1991, Eugene Provenzo realizó la investigación que se tituló *"Video Kids: Making Sense of Nintendo*". En esta investigación, Provenzo analizó 47 portadas de videojuegos de *Nintendo*, y llegó a la conclusión de que los personajes femeninos eran considerablemente menos que los masculinos y que la actitud de los personajes femeninos era de sumisión, frente a la actitud dominante de los personajes masculinos.

En el año 1993, Christine Ward Gailey analizó varios videojuegos y concluyó que la mayoría de los personajes femeninos aparecían con una actitud sumisa o aparecían como una damisela en apuros, cosa que más tarde también analizaría Anita Sarkeesian.

Dos años después de la investigación de Gailey, Juan Alberto Estalló (1995) investigó sobre la imagen femenina en las portadas de los videojuegos más vendidos en España durante junio de 1993 y concluyó en que poco a poco se iban eliminando las connotaciones sexistas.

En el año 1998 se realizaron dos investigaciones más sobre este tema, la primera realizada por Tracey Dietz: *"An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behaviour",* y por otro

[4] En la investigación llamada *"Arcade video games: Proxenic, cognitive and content analyses"* se observaron a cincuenta y cinco niños y cuatrocientos cuarenta y tres niñas en dieciocho salones recreativos diferentes, para analizar así los veintiún juegos más populares entre estos niños y niñas. La mayoría de estos videojuegos presentaban estereotipos masculinos y la cantidad de personajes femeninos sobrepasó en cantidad el de los femeninos.

lado, el libro titulado *"From Barbie to Mortal Kombat",* escrito por Justine Cassell y por Henry Jenkins. Ambos escritos llegaron a la misma conclusión, es decir, que en casi la mitad de los videojuegos no había personajes femeninos y que cuando los había, se mostraban como objetos sexuales o como un premio para el personaje masculino. Además, en la investigación realizada por Cassell y Jenkins, se menciona el aumento de videojuegos enfocados para las niñas en los últimos años, lo que más tarde se denominarían *"videojuegos rosas".*

Años más tarde, en *"El rol de la figura femenina en los videojuegos"* (Urbina, 2002) se discrepa lo que Estalló investigó años antes, debido a que estos investigadores afirmaron que en las portadas de los videojuegos no hay tanta diferencia de la figura femenina respecto a lo que publicó Provenzo (1991). En cambio, lo que sí mencionaron estos investigadores es que la cantidad de personajes femeninos en las portadas de los videojuegos se había doblado, por lo que la cantidad de portadas en las que había sexismo había disminuido por pura estadística.

Estos estudios no eran demasiado abundantes hasta hace algunos años. Además, cabe destacar que la mayoría de estos estudios no estaban realizados por mujeres, cosa que cambió cuando en el año 2009, la canadiense Anita Sarkeesian creó *"Feminist Frequency"*. *"Feminist Frequency"* es una página web donde se hacen críticas de videojuegos desde una perspectiva de género.

Después de estos, han surgido muchos movimientos feministas respecto a los videojuegos, como por ejemplo, *"Bukku qui",* que escriben artículos, reflexionan en redes sociales y suben videos sobre estos temas a *Youtube* o el grupo *"Todas Gamers",* las cuales escriben artículos sobre la imagen de las mujeres en los videojuegos.

Lo que ha quedado claro a lo largo de estas investigaciones ya realizadas, es que la mayoría de los videojuegos comerciales muestran unos estereotipos sexuales contrarios a los principios básicos que tenemos en esta sociedad. (Díez, 2004)

1.2. Objetivos e hipótesis

Todas las investigaciones que he citado anteriormente, son estudios que están tratados desde la sociología o la antropología. Creo que este trabajo se puede distinguir de los anteriores porque yo me quiero centrar sobre todo en la imagen, es decir, en el aspecto físico de los personajes. La razón de esto es porque creo que la imagen en nuestro contexto tiene una gran importancia.

La hipótesis de la que parto para realizar este trabajo es **si la imagen de los personajes femeninos que se nos transmite a través de las portadas de los videojuegos está sexualizada y estereotipada.** Además, respondiendo a esta cuestión sabremos si la situación ha cambiado desde las últimas investigaciones realizadas.

Al mismo tiempo, el objetivo de la investigación, además de tratar este tema centrándome especialmente en la imagen, pretende ser una actualización de todas estas investigaciones, centrándome en los videojuegos más vendidos en España y en Japón durante enero del 2017 (fecha de inicio de este trabajo). Me quiero centrar en los videojuegos más vendidos en España porque es la sociedad en la que nosotros estamos inmersos. A pesar de ello, también he considerado importante incluir los videojuegos más vendidos en Japón, ya que el estilo de juegos pueden variar mucho entre países orientales y occidentales.

Por otro lado, pretende ser una reflexión crítica sobre ciertos aspectos de la industria tanto de los videojuegos como del arte en general. Aunque pueda parecer que el sistema del arte tradicional no es tan machista como el de los videojuegos, cabe destacar que a finales del año 2016, el Museo del Prado de Madrid poseía 7941 pinturas totales en su colección, de las cuales, sólo 57 son pertenecientes a artistas mujeres. (Jiménez, 2016)

1.3. Metodología

La metodología de trabajo que voy a seguir para realizar el análisis es jugar a los videojuegos en los cuales voy a centrarme, es decir, *"FIFA 17", "Grand Theft Auto V", "Battlefield 1", "Just Dance 2017", "Resident Evil 7: Biohazard", "Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue", "Danganronpa V3: Killing Harmony", "Pokémon Sol", "Pokémon Luna"* y *"Super Mario Maker."*. Una vez hecho, analizaré las portadas desde una perspectiva de género, teniendo en cuenta que va a estar realizada desde mi punto de vista, es decir, mujer de 24 años, jugadora de videojuegos, feminista e interesada en el mundo del arte. Cabe destacar, que al igual que la gran mayoría de personas, he sido criada y vivo en un entorno heteropatriarcal y por lo tanto, puede haber cosas que sean machistas y no llegue a identificarlo por la educación que he recibido.

2. Nociones básicas sobre feminismo

El feminismo se podría catalogar como una filosofía política y un movimiento social que se basa en la justicia. Este movimiento nace después de que las mujeres fueran conscientes de las discriminaciones que sufren en su día a día por el simple hecho de ser mujeres e intenta cambiar la sociedad heteropatriarcal. Cabe destacar que el feminismo no es algo heterogéneo, por lo que dentro del movimiento hay distintas corrientes de pensamiento.

Tal como explica Victoria Sau[5], el feminismo supone una concienciación de las mujeres como un grupo de personas oprimido, dominado y explotado por parte del patriarcado[6], y por lo tanto, esto hace que las mujeres se lancen a la acción para la liberación de su colectivo transformando la sociedad.

En general, se podría decir que todos los feminismos se basan en que las mujeres son actoras de su propia vida y que el hombre ni es el modelo al que compararse ni es el neutro, por lo que entre otras cosas, no se puede utilizar la palabra hombre como sinónimo de persona.

La primera vez que se puede decir que hubo un movimiento feminista fue en el siglo XVIII, cuando en la Ilustración francesa[7] se empezaron a amparar las ideas de "igualdad, libertad y fraternidad". Se empezaron a preguntar el porqué de las ventajas heredadas y se empezó a defender el principio de igualdad. A pesar de defender la igualdad, en aquella época sólo se defendía por los derechos de los hombres, por lo que muchas de las mujeres que también querían para ellas esta igualdad, fueron asesinadas.

A lo largo de todos estos años, se pueden separar tres grandes olas del feminismo, y cada una de las olas tenían sus reivindicaciones acordes a la época en la que vivían, aunque como ya he explicado dentro de cada ola había (y sigue habiendo) diversos pensamientos, debido a que el feminismo no es un movimiento jerarquizado. (Varela, 2013)

En resumen se podría decir que el feminismo busca convertir el mundo actual en uno más justo y que los seres humanos puedan ser lo que ellos quieran, libres y sin tener una dirección que tienen seguir por haber nacido con un sexo específico.

En resumen, tal como se explica en "*El cielo de los leones*" (Mastretta, 2003):

---

[5] Victoria Sau fue una activista política feminista, y fue uno de los mayores exponentes del feminismo de España.

[6] El patriarcado es el predominio o mayor autoridad del varón en una sociedad o grupo social.

[7] La Ilustración fue un movimiento cultural e intelectual que estuvo presente en la Europa de mediados del siglo XVIII y en algunos casos, llegó hasta los primeros años del siglo XIX, como por ejemplo en Francia, en Inglaterra y en Alemania.

> "Educar seres humanos valientes, dueños de su destino, tendría que ser la búsqueda y el propósito primero de nuestra sociedad. Pero no siempre lo es. Empeñarse en la formación de mujeres cuyo privilegio, al parejo del de los hombres, sea no temerle a la vida y por lo mismo, estar siempre dispuestas a comprenderla y aceptarla con entereza es un anhelo esencial. Creo que este anhelo estuvo y sigue estando en el corazón del feminismo. No sólo como una teoría que busca mujeres audaces, sino como una práctica que pretende de los hombres el fundamental acto de valor que hay en aceptar a las mujeres como seres humanos libres, dueñas de su destino, aptas para ganarse la vida y gozarla sin que su condición sexual se lo impida."

Hoy en día, en lo que se ha venido a denominar como la tercera ola[8], tal como explica Varela en su libro, se han empezado a desgranar los temas de la sexualidad femenina, el aborto y los derechos reproductivos, la salud femenina, el control de natalidad, la nutrición, los deportes, la investigación científica y farmacéutica, el embarazo, el parto y la maternidad. Además, durante estos años últimos años nos hemos ido concienciando de la utilización de la violencia como un método de control de las mujeres. A pesar de que en los años sesenta ya se trató este tema, se han tardado bastantes años en concienciar a la sociedad sobre ello.

Además, el feminismo de la tercera ola también se centra en otros temas muy diversos, tal como se explica en el libro *"Feminismo para principiantes"* de Nuria Varela:

> "Se desenmascararon las trampas del lenguaje, la sesgada visión sexista de los medios de comunicación, la ultrajante representación de las mujeres en la publicidad, las diferencias de salario, los déficits en los servicios sociales, las exclusiones de la historia, las mentiras de las ciencias sociales, las carencias de las ciencias experimentales... En definitiva, se dijo con rotundidad que ya no es posible, con rigor académico, considerar como universal y neutral un punto de vista unilateral, el masculino. Llegadas al siglo XXI, «lo que nos une» y queda pendiente para todas las mujeres, de todos los rincones del mundo, es hacer realidad que los derechos de las mujeres son derechos humanos."

En definitiva, a pesar de que el movimiento feminista lleva existiendo desde hace dos siglos, hay todavía mucho trabajo por hacer, ya que seguimos viviendo en una sociedad patriarcal que menosprecia a las mujeres.

[8] La tercera ola del feminismo se inició en los años sesenta del siglo pasado.

2.1. Feminismos en el arte

El arte feminista empezó a surgir en los años sesenta, pero no fue hasta la década de los setenta cuando tomó más importancia. En el año 1971, Linda Nochlin[9] escribió *"¿Por qué no han existido grandes mujeres artistas?"*, un ensayo donde la autora reflexiona acerca del sistema del arte y el porqué del desconocimiento general de grandes mujeres artistas. En el texto no hay unas conclusiones cerradas, pero se puede deducir que el gran culpable de esto es el propio sistema del arte.

Este texto de Linda Nochlin está escrito a principios de la década de los setenta, es decir, cuando estaba surgiendo la segunda ola del feminismo, el también denominado feminismo radical. En esta etapa del feminismo, las artistas reclamaron la igualdad de derechos en museos y academias, realizaron sus propias exposiciones, empezaron a multiplicarse los proyectos artísticos dirigidos por ellas mismas, denunciando así, la condición de género universal masculino atribuido al arte y al artista. (Las Penelopes, 2004)

Durante la década de los setenta, fue especialmente relevante la obra de Judy Chicago[10]. A pesar de que Judy Chicago llevaba más de diez años trabajando en su práctica artística, cuando empezó a emerger el feminismo de la segunda ola, es decir, en la década de los setenta, Chicago fue considerada como una de las pioneras del arte feminista y la educación artística.

Una de las obras más conocidas de la artista es la llamada *"The Dinner Party"* (1974 - 1979). Esta instalación, que fue llevada a cabo gracias a la participación de más de cuatrocientos voluntarios, trata de manera simbólica la historia de las mujeres en los países occidentales. (Gràffica, 2015)

Imagen 2 *The Dinner Party,* 1974 - 1979

[9] Linda Nochlin es una historiadora del arte nacida en Estados Unidos. Nochlin dedica gran parte de su obra a analizar la presencia de la mujer en el arte.

[10] Judy Chicago es una artista multidisciplinar. Su trabajo es el modelo para una definición más amplia del arte, una mayor representación del artista y la defensa de los derechos de libertad de expresión para las mujeres.

En los años ochenta, aparecieron las *Guerrilla Girls,* uno de los grupos de artistas con más importancia en lo que al feminismo se refiere. Las *Guerrilla Girls* son un grupo de artistas activistas feministas anónimas, ya que siempre llevan el rostro tapado por unas máscaras de gorila y tal como ellas mismas escriben en su página web:

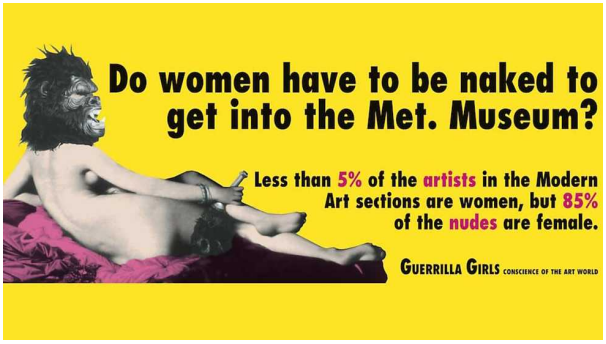


Imagen 3 *Do women have to be naked to get into the Met. Museum?* , 1989

> "(...) Usamos hechos, humor y visiones escandalosas para exponer prejuicios étnicos y de género, así como la corrupción en la política, el arte, el cine y la cultura pop.
>
> Creemos en un feminismo interseccional[11] que lucha contra la discriminación y apoya los derechos humanos para todas las personas y todos los géneros."

Tal como hemos podido ver, una gran cantidad de las propuestas artísticas han cambiado, debido a la aparición de internet y con él, los ciberfeminismos. (Las Penelopes, 2004)

Imagen 4 *Revolution60,* 2014

Ha sido gracias a estas nuevas tecnologías, cuando se han empezado a utilizar los videojuegos como una crítica del machismo y una visibilización del feminismo, en gran parte, debido a la aparición de los *videojuegos indies.* Dentro de los videojuegos que han tratado el tema del feminismo, está "*Revolution60"*, creado y desarrollado por Brianna Wu[12]. Este juego es uno de los que más repercusión mediática ha tenido. Tiene como protagonistas a cuatro mujeres que trabajan en una unidad de fuerzas

[11] "La experiencia interseccional es más grande que la suma del racismo y el sexismo, así que cualquier análisis que no tome en cuenta la interseccionalidad no aborda de manera particular la forma en que las mujeres negras están siendo subordinadas". "En resumen la interseccionalidad es un marco que debe ser aplicado a todo trabajo de justicia social, un marco que reconozca los múltiples aspectos de identidad que enriquecen nuestras vidas y experiencias, y que componen y complican las opresiones y marginaciones". Escrito en *Everyday Feminism* y traducido por Guadalupe Torres.

[12] Brianna Wu es una desarrolladora y programadora de videojuegos nacida en Estados Unidos. Es cofundadora junto con Amanda Warner de *"Giant Spacekat",* una desarrolladora de videojuegos independientes.

especiales y tratan de liberar una estación espacial. "*Revolution60*" está catalogado como de aventuras y tiene como característico que todos los personajes son del género femenino.

Imagen 5 *Undertale,* 2015

Dentro de los *videojuegos indies* se han desarrollado una gran cantidad de videojuegos que visibilizan tanto el machismo como los problemas que otros colectivos oprimidos, como por ejemplo el colectivo LGTBI, pueden tener en su día a día. Uno de los videojuegos que más éxito han tenido y promueven la idea de la igualdad es el videojuego *"Undertale".*

Respecto a las críticas feministas que se han generado respecto a los videojuegos, la que probablemente más ha visibilizado y trascendido dentro de la industria es la de *"Feminist Frequency"* y Anita Sarkeesian. De todas maneras, tal como explica la cita de Rosi Braidotti[13] en el libro *"Netianas: n(h)acer mujer en internet"* de Remedios Zafra:

> "El presunto triunfo de la alta tecnología no se ve correspondido con un salto de la imaginación humana encaminado a crear nuevas imágenes y representaciones. Más bien al contrario, lo que veo es la repetición de temas y clichés muy antiguos, disfrazados de nuevos avances tecnológicos. Esto demuestra que hace falta algo más que una máquina para alterar verdaderamente los modelos de pensamiento y hábitos mentales."

Dicho en otras palabras, la imagen de las mujeres que se nos presenta tanto en medios de comunicación, en la publicidad, en el cine, en el arte tradicional o en los videojuegos, no es más que un reflejo del pensamiento colectivo que hay en nuestra sociedad.

A pesar de que tal como explica Rosi Braidotti, el machismo que hay en los mundos digitales no es más que un fiel reflejo de nuestra sociedad, estos mismos medios (especialmente Internet), es uno de los mayores aliados del feminismo contemporáneo.

Proyectos como "*Mujeres en Red*"[14] de Montserrat Boix[15] o el ciberactivismo llevado a cabo en redes sociales como *Twitter* o *Youtube*, dan una mayor visibilización a los movimientos feministas. Internet y las redes sociales son un medio de comunicación alternativo, es decir, se crean informaciones propias y se pueden compartir de forma

[13] Rosi Braidotti es una filósofa y teórica feminista. Es autora de libros como *"Cyberfeminism with a difference", "The Posthuman"* o "*Nomadic subjects".*

[14] Mujeres en Red es un proyecto que impulsa la presencia de las mujeres en internet.

[15] Montserrat Boix es una periodista, pionera del ciberactivismo feminista. Es la creadora de proyectos como *"Mujeres en Red"* o *"WikiProject Women in Red".*

masiva e inmediata, se discuten distintos planteamientos, enlaza el movimiento a nivel mundial y se pueden acceder a distinta información sobre el feminismo que no están en los círculos comerciales. El feminismo está bastante invisibilizado por parte de los medios de comunicación más tradicionales, por lo que Internet es una gran herramienta para el movimiento feminista. (Varela, 2008)

Imagen 6 *All New Gen,* 1993

El término "ciberfeminismo" fue utilizado por primera vez por el grupo de artistas VNS Matrix[16] en el año 1991. Este grupo de artistas presentaron en el año 1993 el anti-videojuego llamado "*All New Gen"*, en la Galería Fundación de Arte Experimental en Adelaida (Australia). En este videojuego, se hacía la pregunta "¿Cuál es tu género?" y se tenía que elegir una respuesta entre "hombre", "mujer" o "ninguno". La respuesta "correcta" es "ninguno", ya que si respondías cualquiera de las otras dos opciones, comenzaba un bucle en el que acaba echando a los jugadores del juego.

En contraposición a los ciberfeminismos y a pesar de que hayan aparecido nuevas prácticas artísticas debido a internet y las nuevas tecnologías, muchos artistas siguen utilizando los medios tradicionales para visibilizar el feminismo y los colectivos oprimidos. Una de estas artistas es Jenny Saville[17], artista que trata el cuerpo de la mujer y la identidad de las mismas, a través de sus pinturas.

Imagen 7 *Plan*, 1993

[16] *"VNS Matrix"* fue un colectivo feminista de artistas y activistas fundado por Josephine Starrs, Julianne Pierce, Francesca da Rimini y Virginia Barratt.

[17] Jenny Saville es una artista pictórica perteneciente al colectivo *"Young British Artists".*

3. Los videojuegos de antes contra los videojuegos de ahora. ¿Vamos hacia atrás?

Los videojuegos empezaron a emerger en los años 40 del siglo pasado, tras la finalización de la Segunda Guerra Mundial, pero no fue hasta los 60 cuando se crearon los videojuegos modernos.

Durante las décadas de los 60 y los 70, todos los personajes que aparecían eran del género masculino, ya que no fue hasta el año 1981 cuando apareció el primer personaje femenino en un videojuego. (Amores, 2015)

Imagen 8 *Donkey Kong*, 1981

Este primer personaje femenino apareció en el videojuego "*Donkey Kong"* (1981), y lo hizo bajo el nombre de Pauline. En este juego, Pauline es la pareja de Jumpman (el que más tarde sería Mario) pero Donkey Kong la secuestra, por lo que Jumpman tiene que llegar a la cima del edificio para rescatarla, pero cuando llega allí, Donkey Kong vuelve a llevarse a Pauline y no es hasta cuatro niveles después cuando Pauline es salvada por Jumpman.

Este argumento de "la mujer indefensa" y "la mujer trofeo" no es exclusivo de este videojuego. Este guión nos puede recordar a otros como "*Dragon's Lair*" (1983) o a videojuegos tan actuales y aparentemente "inofensivos" como por ejemplo la saga "*Super Mario Bros.".* En los tres casos, la historia es muy similar y a pesar de que estos videojuegos tienen un gran éxito, son una serie de videojuegos que siguen impulsando la idea de que las mujeres necesitan un hombre para que puedan ser salvadas. ¿Pero de dónde viene esta idea tan machista? Tal como se explica en el artículo llamado *"El machismo en los videojuegos"* (2009) publicado en *"Ecetia"*:

Imagen 9 *Dragon's Lair*, 1983

> "La historia era una mera adaptación de los clásicos cuentos infantiles donde el apuesto varón (o no tan apuesto en el caso de Mario) salvaba a una princesa generalmente obediente y sin iniciativa de las garras de un malvado. Luchaban por el amor de una mujer, y eso tiene su componente, en mayor o menor grado, de rebajar a la mujer al papel de mero objeto, moneda de cambio para el más fuerte."

Carmen Fought y Karen Eisenhauer, dos investigadoras relacionadas al ámbito de la lingüística, dirigieron una investigación llamada *"A quantitative analysis of gendered compliments in Disney Princess films"*[18] (2015). En este estudio se analizaron la cantidad de frases que manifiestan los personajes femeninos y los personajes masculinos en las películas *"Disney"* y la cantidad de cumplidos que estos recibían tanto por sus acciones como por su físico. En las películas más antiguas de *"Disney"* (como por ejemplo *"La Cenicienta"*, *"La Bella Durmiente"* o *"Blancanieves"*) los resultados fueron muy malos, ya que sólo el 11% de los halagos que las princesas reciben son en relación a un acto bien hecho, por lo que el resto, son cumplidos en relación a su físico. A pesar de que en este estudio acaban concluyendo que las películas más actuales de la factoría *"Disney"* (como por ejemplo *"Frozen"* o *"Brave"*) son mucho más favorables para la lucha de la igualdad de la mujer, el estudio afirma que: "La conclusión que extraigo de todo esto es que nos han enseñado a pensar que *lo normal* es lo masculino".

Todo esto comentado en este estudio de las películas *"Disney",* es extrapolable a los videojuegos, ya que ambos pertenecen a la industria del entretenimiento[19], industria a la que no le importan otros valores que no sean los suyos propios (W. Lutzer, 2013). Estos valores se repiten en ambos casos, siendo el personaje de la princesa el trofeo del protagonista tanto en muchas películas de animación como en los videojuegos. Rebeca Cordero, directora académica de Educación y profesora de Sociología explicaba que:

> "Los niños aprenden por imitación. Puedes educar en los valores de la igualdad en el colegio o en casa, pero la visualización de este tipo de productos hará que los más pequeños tiendan a pensar que esos estereotipos y comportamientos son normales. Las niñas creerán que tienen que estar siempre guapas, los niños asumirán que deben proteger a la mujer".

Lo que Cordero explica está estrictamente relacionado con lo que se explica en *"Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos".* En esta investigación se nos explica que los videojuegos son un instrumento de socialización con mucho poder

[18] *"A quantitative analysis of gendered compliments in Disney Princess films"* es una investigación sobre cómo las películas de animación influyen en la construcción de las identidades de género de los niños y niñas. En este estudio, se investiga sobre la proporción de elogios tanto por su físico como por sus actos, dependiendo del género de los personajes.

[19] La industria del entretenimiento la componen los medios de la televisión, la radio, los diarios y revistas, el cine, los videojuegos, las editoriales, el teatro, la danza y la música.

y nos transmiten unos ideales que no están en relación con el inconsciente colectivo de nuestra sociedad.

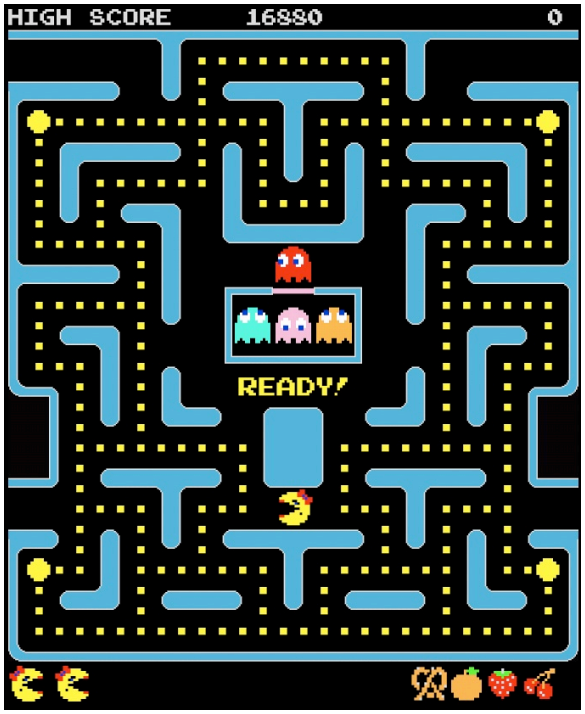


Imagen 10 *Ms. Pac-Man,* 1981

Como bien sabemos, la estereotipación de la mujer en los videojuegos no se hace sólo mediante las actitudes, sino que también se hace mediante el físico, tal como explicaba Rebeca Cordero. En el mismo año que se lanzó el videojuego *"Donkey Kong"*, es decir, en el año 1981, un personaje femenino protagonizaba un videojuego, el *"Ms. Pac–Man"*. En el juego, el personaje era igual que el *"Pac–Man"* masculino, pero el personaje femenino tenía un lazo de color rojo y los labios pintados del mismo color. Esta representación del personaje, obviamente estaba estereotipada y además, era algo innecesario ya que el personaje original del videojuego *"Pac – Man"* tenía una imagen de carácter neutro, sin ningún tipo de detalle. Como veremos, a día de hoy los videojuegos de carácter neutro tienen un gran éxito entre el público y este personaje no es una excepción, ya que el videojuego *"Pac – Man"* tenía un notable éxito entre el género femenino, por lo que se puede decir que esta "feminización videolúdica" fue completamente forzada. (Pelegrina y Tejeiro, 2003)

A pesar de que la estética del personaje *"Pac–Man"* tuviera una estética bastante neutra, cabe destacar la palabra *"man"*. El nombre original del videojuego es *"Paku–Paku"*, onomatopeya japonesa que se produce al comer, pero la gente lo acabó llamando "*Puck–Man"*. Cuando el videojuego llegó al mercado estadounidense, *"Midway"*[20] lo modificó a *"Pac–Man"* debido a la similitud que había entre *"Puck"* y "Fuck". (Pixfans, 2007)

[20] *"Midway"* es una empresa que desarrolla videojuegos. Esta desarrolladora es la más antigua de Estados Unidos y entre sus videojuegos más conocidos están *"Pac – Man"*, *"Cruis'n USA"* y *"Mortal Kombat"* entre otros.

Por su parte, *"Ms. Pac-Man"* es la esposa de *"Pac-Man"* (EcuRed), es decir, este videojuego no es la versión femenina del personaje original. Esto hace, al igual que en el caso de la princesa, que el personaje femenino "sea la mujer del personaje principal". Además, cabe destacar que en *"Ms. Pac-Man"*, tanto la portada como las imágenes promocionales del videojuego están sexualizadas y totalmente estereotipadas, cosa que se utiliza sobre todo como objeto de marketing, como reclamo para el público masculino. (García, 2009)

Imagen 11 *Ms. Pac-Man,* 1981

Imagen 12 *Ms. Pac-Man,* 1981

La sexualización de los personajes femeninos es utilizada de manera frecuente para llamar la atención del público masculino pero en el caso de *"Ms. Pac – Man"* fue al contrario. El diseñador del videojuego, Toru Iwatani declaró que tenía en mente la audiencia femenina cuando diseñó el videojuego. En palabras de Iwatani: "Utilicé cuatro colores diferentes, principalmente para que les gustase a las mujeres jugadoras. Pensé que les gustarían los colores bonitos" (Pelegrina y Tejeiro, 2003)

A pesar de que según las declaraciones del diseñador del videojuego, su intención era que las mujeres jugadoras nos sintiéramos representadas, la estereotipación de la imagen física de la mujer es algo que ocurre demasiado frecuentemente y que en parte, ya estaba demasiado normalizado por la sociedad por otros medios como el cine, la publicidad o el arte tradicional.

Son muchos videojuegos que podría nombrar que sexualizan al personaje femenino, pero nombraré a Quiet , francotiradora del juego *"Metal Gear Solid V: The Phantom Pain"*[21].

Imagen 13 *Quiet,* 2015

Quiet es un personaje que ha sido muy polémico, ya que para justificar una extremada sexualización del personaje, se crea la historia de que utiliza poca ropa porque respira a través de la piel debido a un tratamiento que se le realizó para eliminar unas heridas de guerra. Esta historia no tiene una mayor relevancia en la historia del juego y simplemente se convierte en un intento de justificación por la sexualización del personaje. Además, si cumplimos una serie de requisitos en el videojuego, se puede desbloquear una secuencia oculta donde podemos ver al personaje dándose una ducha.

Debido a toda esta estereotipación y sexualización en los videojuegos y que siempre se nos ha mostrado "lo masculino" como "lo neutro", surgieron las críticas feministas en los videojuegos, especialmente la de *"Feminist Frequency"* y Anita Sarkeesian.

[21] Juego perteneciente a la saga *"Metal Gear". "Metal Gear Solid V: The Phantom Pain",* es un videojuego de acción - aventura, estrenado el 1 de septiembre del 2015.

3.1. Anita Sarkeesian nos abrió los ojos

Anita Sarkeesian es una comunicadora, crítica y bloguera feminista que en el año 2009 creó *"Feminist Frequency",* una página web donde se hacen críticas a videojuegos desde una perspectiva de género.

En un principio, la página web no tuvo una gran repercusión mediática pero esto cambió cuando el 7 de marzo del 2013 Anita empezó a subir la serie titulada *"Tropes vs. Women in Video Games"* a *Youtube,* con la cual tuvo un gran éxito y *"Feminist Frequency"* empezó a ser muy conocida. En esta serie de videos, Anita analiza diversos videojuegos desde una perspectiva de género, comentando en su primer video el tropo de la "damisela en apuros", analizando entre varios videojuegos, la saga "*Super Mario Bros.".*

Imagen 14 *Tropes vs. Women,* 2013

Imagen 15 *Super Mario Bros.,* 1985

Sarkeesian comenta que los personajes femeninos se muestran en una actitud pasiva, esperando a que el hombre las rescate, pero cuando la situación es la contraria, es decir, cuando el hombre es el capturado, es él mismo mediante su inteligencia y habilidad, el que consigue salir de esa situación, sin ayuda de nadie externo.

Además Sarkeesian también explica que se trata a la mujer como un objeto que era propiedad del protagonista y que se le robó, por lo tanto, la mujer es "el trofeo" del hombre:

> "Un modo de pensar acerca de los personajes tipo Damisela es a través de la dicotomía Sujeto-Objeto. En términos mundanos, los Sujetos actúan mientras que los Objetos piensan en ellos. El Sujeto es el protagonista en el cual se centra la historia y el que hace la mayoría de las hazañas. En los videojuegos, casi siempre éste es el personaje principal y por el cual vemos la historia a través de su perspectiva. Así que el tropo de la Damisela hace típicamente a los hombres el sujeto de las narrativas mientras que se relega a la mujer al rol de objeto. Esto es una forma de deshumanización porque, como objetos, se actúa sobre las mujeres damiselizadas a menudo convirtiéndose o reduciendolas a premios a ser ganados, tesoros a ser encontrados o a un fin a ser alcanzado."

> "Podemos pensar en la franquicia Super Mario como un gran partido siendo jugado entre Mario y Bowser; y el rey de la princesa Peach es en esencia aquel de una pelota. Los dos hombres se pasan la pelota de uno a otro en el transcurso de la serie, cada uno tratando de tomar y quedarse en posesión de la Pelota-Damisela".

Sarkeesian también comenta que *"Super Mario Bros."* no fue el primer videojuego en el que aparecía el estereotipo de la mujer en apuros pero sí fue de alguna manera el que lo instauró dentro de esta industria. (Feminist Frequency, 2013)

Como era de esperar, este análisis formó un gran revuelo entre la comunidad y surgió un grupo de personas que se escudan bajo el nombre de *"GamerGate"* y que se dedican a criticar duramente los movimientos feministas en los videojuegos. *"GamerGate"* puso a Sarkeesian en su blanco pero también a Brianna Wu, desarrolladora del videojuego feminista *"Revolution60"* o a Zoë Quinn[22], creadora del videojuego "*Depression Quest"*[23].

Cabe destacar que *"Feminist Frequency"* no han sido los primeros en hablar sobre igualdad de género en los videojuegos, pero quizá sí han sido los más importantes por la repercusión mediática que han tenido. *"Feminist Frequency"* han conseguido llegar a mucha más gente que los anteriormente nombrados, llegando incluso a Shigeru Miyamoto, el productor de *"Nintendo".* Miyamoto llegó a declarar que durante esos años, no había reflexionado mucho sobre este tema. (Parera, 2016)

Finalmente, cabe destacar que obtuvieron un gran reconocimiento por parte de cierto sector de la industria de los videojuegos y que la empresa *"Intel"*[24] contactó con ellas en el año 2015 para ayudarles a mejorar sus políticas internas de igualdad de género (Milo, 2015).

Muchas personas han tachado la crítica de *"Feminist Frequency"* de exagerada pero tal como tal como explica Dora Barrancos[25], para evitar los asesinatos de mujeres por parte de la violencia machista, hay que empezar con la prevención y por la eliminación de este tipo de historias machistas que menosprecian y cosifican a las mujeres. Además, Barrancos insiste todos estos juegos muestran y fomentan la estructura de la jerarquía de sexos. (Parera, 2016)

A día de hoy muchos son los que critican a Sarkeesian sobre todo debido a la recaudación de dinero que hizo para *"Feminist Frequency"*, pero estés o no de acuerdo con sus métodos, lo que está claro es que ha marcado un antes y un después dentro de

---

[22] Zoë Quinn es una desarrolladora de videojuegos, programadora, escritora y artista de origen americano. Es la creadora del videojuego *"Depression Quest",* el cual fue lanzado a través de la plataforma *"Steam".*

[23] "*Depression Quest"* es un videojuego de ficción que trata el tema de la depresión. El juego cuenta la historia de una persona que sufre esta enfermedad y de sus intentos para hacerle frente. El videojuego fue creado para fomentar la concienciación acerca de la depresión.

[24] "*Intel"* es el principal fabricante de procesadores del mundo.

[25] Dora Barrancos es una socióloga e historiadora feminista de origen argentino.

los videojuegos en lo que a igualdad de género se refiere.

Durante los últimos años ha habido claros indicios de que la industria está dando pequeños pasos hacia adelante en la igualdad entre hombres y mujeres, tal como podemos ver en personajes como Aloy[26], del juego *"Horizon Zero Dawn"*[27].

Imagen 16 *Aloy,* 2017

Aloy es un personaje que no está sexualizado, es fuerte, independiente y no encaja con el canon de belleza de nuestra sociedad, y como podíamos esperar, esto ha tenido consecuencias entre un sector de los jugadores, generando muchas críticas negativas. Estos comentarios sobre Aloy sucedieron sobre todo en redes sociales como en *Twitter,* y el 27 de febrero del 2017, *"Meristation"*[28] hizo pública la siguiente viñeta.

Imagen 17 *Viñeta publicada en "Meristation",* 2017

[26] Aloy es una guerrera de la tribu de los Nora, del videojuego *"Horizon Zero Dawn".*

[27] *"Horizon Zero Dawn"* es un videojuego de acción - aventura de mundo abierto, lanzado el 28 de febrero del 2017.

[28] *"Meristation"* es una revista online especializada en videojuegos.

La revista y el dibujante, alegando que era humor hicieron una viñeta donde se ve a Aloy pegando a Mario y a Yoshi (ambos de la saga *"Super Mario Bros."*) haciendo un comentario desafortunado. Al cabo de unas horas la imagen fue eliminada de la página web y tanto la revista como el dibujante tuvieron que pedir disculpas, pero a pesar de ello y de que la mayoría de comentarios en redes sociales eran de rechazo hacia esta viñeta, hubo un gran sector de jugadores que apoyaban lo que en la viñeta se muestra.

Esta es sólo uno de las muchas expresiones de carácter machista que ocurren dentro de este ámbito por parte de los jugadores, por lo que creo que la industria de los videojuegos está intentando incorporar personajes femeninos no estereotipados en sus creaciones, pero hay una gran parte del sector que todavía rechaza que las mujeres tengan una mayor presencia como protagonistas independientes y no estereotipadas.

4. El fenómeno Lara Croft: las mujeres también podemos ser protagonistas de un videojuego

Lara Croft es la protagonista de la serie *"Tomb Raider"*, y a pesar de que no ha sido la primera mujer en protagonizar un videojuego[29], sí es la mujer protagonista que más importancia y éxito ha tenido a lo largo de la historia de los videojuegos.

Imagen 18 *Lara Croft,* 1996

"Tomb Raider" nació en el año 1996 como un videojuego en el que Lara Croft tiene la misión de encontrar un fragmento de el "Scion", una reliquia de los dioses Atlantes. La saga *"Tomb Raider"* es un claro ejemplo de evolución de la imagen de Lara, y también es uno de los personajes femeninos más importantes en cuanto a lo que la representación femenina se refiere, ya que no sólo fue un éxito en los videojuegos, sino que también se acabó convirtiendo en todo un ícono, convirtiéndose en protagonista de cómics[30], de películas[31] y muchísimo merchandising. El primer videojuego de *"Tomb Raider"* (1996), es uno de los primeros videojuegos realizados en 3D, estando realizado con 250 formas poligonales. (Redacción BBC Mundo, 2016) En otros videojuegos de ese mismo año, como por ejemplo Mario de *"Super Mario 64"*[32] estaba formado por unos 700 polígonos y Crash del videojuego *"Crash Bandicoot"*[33] contaba con 512 polígonos. (Rubio, 2014)

A pesar de que por la calidad de los gráficos de finales de los noventa, no se podía sexualizar demasiado la imagen de las figuras femeninas, aquí hay una clara intención de hipersexualizar el cuerpo de Lara. Uno de los ejemplos más claro de esta sexualización es el tamaño de sus pechos, que fue debido a que Toby Gard (diseñador del videojuego), lo aumentó de manera no intencionada a un 150% de lo que se había acordado en un principio. (Mclaughlin, 2008).

---

[29] La primera mujer en protagonizar un videojuego fue Samus Aran del videojuego *"Metroid"*, del 1986.

[30] Los cómics de *"Tomb Raider"* que tenían como protagonista a Lara Croft, estuvieron en venta entre los años 1999 y 2005.

[31] La primera película se tituló *"Lara Croft: Tomb Raider",* fue protagonizada por Angelina Jolie y se estrenó en el año 2001. La segunda película se tituló *"Lara Croft Tomb Raider: La cuna de la vida",* y se estrenó en el año 2003, siendo Angelina Jolie la actriz que dio vida a Lara.

[32] *"Super Mario 64"* es un videojuego de plataformas para la consola *"Nintendo 64"* desarrollado por *"Nintendo Entertainment Analysis and Development"*. Salió a la venta en el año 1996 en Japón y en Norteamérica, y en 1997 en Europa.

[33] *"Crash Bandicoot"* es el primer videojuego de la saga *"Crash Bandicoot",* lanzado a la venta en 1996. Es una serie de videojuegos de plataformas, originalmente exclusiva de PlayStation, publicada por *"Sony Computer Entertainment"* y creada por la compañía de videojuegos *"Naughty Dog".*

Imágenes 19 y 20 *Primeros diseños de Lara Croft,* 1996

En un principio Lara Croft no iba a ser como la conocemos hoy en día. Tal como se explica en *"Tomb Raider: El mito de Lara Croft"*, el personaje iba a ser un hombre, pero para evitar problemas de derechos de autor con Indiana Jones[34], se decidió cambiar de sexo al personaje. Además también cabe destacar que el personaje iba a tener un cuerpo mucho más robusto y musculoso del que conocemos, por lo que podemos decir que el personaje estaba mucho más "masculinizado" del que más tarde se nos ha presentado. A pesar de ello, tanto el primer diseño de personaje de Lara como el que fue el diseño final, tiene una vestimenta que no es lo más adecuada para estar en el tipo de situaciones que se nos presentan en el juego. Tal como se explica en el artículo de "*Ecetia"*, "a Indiana Jones nadie le vio un pelo en las piernas, y en cambio Lara Croft luce un pantaloncito muy corto, y una camiseta ajustada.

Imagen 21 *Portada del número 2 de la revista Eros Comix,* 2001

Este personaje se realizó pensando en, por y para el público masculino, ya que es innegable que gran parte del éxito de Lara Croft radica en su sexualización. El personaje se acabó convirtiendo en un icono sexual, llegando incluso a ser ilustrada en la portada de una revista erótica. (Menéndez, 2015) Cabe destacar que la portada de esta revista salió en el año 2001, mismo año en el que se estrenó la primera película de *"Tomb Raider"*, protagonizada por Angelina Jolie, otro gran mito erótico de la industria del cine.

Tal como explica Pablo Tobías en el artículo llamado *"De Tomb Raider a Lara Croft: El icono que pasó de objeto a mujer",* de Lara Croft se hizo un personaje que supuestamente era un icono de fuerza e independencia femenina, pero en realidad era lo contrario. Lara era un personaje completamente sexualizado para mayormente, el público masculino.

[34] Indiana Jones es una franquicia de diferentes medios que es principalmente conocida por sus películas. El personaje es Henry Walton Jones Jr., un arqueólogo y profesor que realiza viajes para buscar objetos de mucho valor histórico para la humanidad.

Esta sexualización de Lara Croft fue todo un éxito, e incluso a lo largo de los años "pudimos ver como aumentaba la talla de sujetador en cada juego". (Ecetia, 2009) Tal como explica Laura Gómez en *"Veinte años de un icono llamado Lara Croft",* Lara representa a la perfección la objetificación sexual, la mujer escaparate, hipersexualizada con su cintura de avispa, sus pechos ridículamente grandes y labios carnosos.

A medida que iban pasando los años, esta hipersexualización de Lara se fue eliminando poco a poco. Pasó de llevar unos pantalones demasiado cortos y unos escotes muy pronunciados a llevar una ropa más acorde con las historias que en el juego se presentaban. De esta manera, se pasó de unos pantalones cortos a unos largos y a unas camisetas mucho menos apretadas, además de que el tamaño de sus senos se ha reducido considerablemente.

Imagen 22 *Evolución de Lara Croft,* 1996 - 2013

Imagen 23 *Lara Croft,* 2013

Esta hipersexualización ha estado presente hasta el año 2013, cuando en *"Tomb Raider"* se presentó a una Lara joven. Tal como explica Meagan Marie, la gerente de comunicaciones y comunidad de *"Crystal Dynamics"*[35], "está definitivamente representada con un carácter más imperfecto y es mucho más humana. Expresa sus miedos y tiene que sobrepasarlos para ser valiente y salvar a sus amigos." (Redacción BBC Mundo, 2016) Todo esto hizo que Lara no fuera lo que habíamos visto anteriormente en los otros videojuegos de la saga, es decir, tal como se explica en *"Tomb Raider: El mito de Lara Croft"*, no era una damisela en apuros que esperaba que un hombre la salvara, es más, es todo lo contrario. Esto hizo que muchas jugadoras como por ejemplo la ya mencionada Meagan Marie, dijera que lo que más le atrajo del juego fue el sentirse

[35] *"Crystal Dynamics"* es una empresa desarrolladora de videojuegos. Desde el año 2003 desarrollan los videojuegos de la saga *"Tomb Raider"*.

representada y que era genial ver a una mujer bella con tanto poder y control. A su vez, Nikki Douglas[36] en el año 1999 también que se sentía representada con la imagen de Lara Croft: (Gómez, 2016)

> "Había algo refrescante en mirar a la pantalla y verme a mí misma como una mujer. Incluso si estaba realizando misiones poco realistas, seguía sintiendo que era una representación mía. En un juego. ¿Cuánto hemos esperado para ver esto?"

A pesar de esto, Germaine Greer[37] decía en su libro *"The Whole Woman"* (1999) que Lara Croft no es más que un sargento mayor con globos hinchados en su camiseta y que no es una mujer de verdad. Por otro lado, Anita Sarkeesian mantiene que Lara es una de las representaciones más icónicas de los videojuegos pero que eso no significa que sea bueno ya que "es un personaje hipersexualizado que promueve una profunda cosificación de la mujer". Además, el hecho de que se viera su cuerpo mientras Lara corría en pantalones cortos, animaba a los jugadores para que la vieran como un objeto sexual. (Schmidt, 2016)

En definitiva, la saga *"Tomb Raider"* ha tenido todo tipo de críticas respecto al personaje de Lara Croft, pero es indudable que ha marcado un antes y un después respecto a lo que personajes femeninos en los videojuegos se refiere. En general, Lara ha ido evolucionando a lo largo de los años y a día de hoy está considerada como un icono feminista dentro de los videojuegos. En palabras de Meagan Marie, la gerente de comunicaciones y comunidad de *"Crystal Dynamics"* (la desarrolladora del videojuego desde el año 2003), "Lara Croft fue un icono sexual y feminista y no veo ningún problema con que represente ambos aspectos al mismo tiempo". (Schmidt, 2016)

Lo que está claro es que el debate sobre la imagen de Lara Croft no está cerrado, ya que es un personaje que desde que se presentó en el año 1996 genera todo tipo de opiniones.

En octubre del año 2018 se estrenará la nueva película de la saga *"Tomb Raider"* interpretada por primera vez por Alicia Vikander[38] en vez de por Angelina Jolie. Por un lado, esto podría suponer un cambio respecto a la relación de iconos sexuales entre Jolie y Lara Croft, pero por otro lado este cambio podría suponer la idea machista de que cuando las actrices llegan a cierta edad son destituidas por otras más jóvenes. Tal como explica la actriz Kim Cattrall[39], "las mujeres desaparecemos y dejamos de ser vistas ya que ya no somos jóvenes, bellas y sexualmente apetecibles." (Ramírez, 2014) En el caso de la película de *"Tomb Raider",* se sustituye a Angelina Jolie por Alicia Vikander, catorce años menor. Tal como explica la cantante Cher[40], este tipo de reemplazos vienen dados porque cuando se trata de envejecer, las mujeres tienen unos estándares diferentes a

---

[36] Nikki Douglas es la creadora de los webzines *"RiotGrrl", "For Gen-X women"* y *"GrrlGamer"*. Este último es el primer sitio dedicado a la experiencia de juego femenino.

[37] Germaine Greer es una locutora y escritora de origen australiano. Es además, una de las representantes más importantes del feminismo del siglo XX.

[38] Alicia Vikander es una actriz ganadora del Óscar como mejor actriz de reparto por su papel en la película *"La chica danesa"*, del año 2015.

[39] Kim Cattrall es una actriz británica.

[40] Cher es una cantante, actriz y compositora estadounidense.

los de los hombres. (Ramírez, 2014)

Debido a que la película aún no se ha estrenado, no podemos saber si la elección de Alicia Vikander como la nueva Lara Croft es para dar una nueva imagen al personaje o en cambio, para seguir nutriendo la idea de Lara como una mujer joven y con un cuerpo perfecto.

5. El sexismo y los roles de género en los videojuegos para niños y niñas

Hoy en día, el sexo con el cual una persona nace le condiciona en casi todos los aspectos del resto de su vida, a pesar de que el feminismo intenta que esto vaya cambiando poco a poco. Cuando un bebé nace, si es niña, se le hacen los agujeros de los pendientes pero en cambio, a los niños no. Esto no es más que seguramente, el primer rol de género que nos afecta directamente (además del color de la ropa o el carricoche que nuestros padres eligen, en muchas ocasiones, antes de que hayamos incluso nacido).

Siendo un poco más mayores, se nos transmiten roles de género mediante películas pero también mediante la publicidad, los juguetes y los videojuegos, entre otros. Tal como se explica en *"Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos"*, los videojuegos son una poderosa herramienta de socialización, y su factor más importante es el de transmisión de valores.

Estos roles de género son una imposición social de lo que la sociedad piensa que una mujer "debería" ser y lo que un hombre "debería" ser. De esta manera, además de etiquetar a los bebés con los colores característicos de cada género (azul o rosa), ya estamos haciéndonos una idea de lo que ese bebé será en un futuro, tanto en aspecto físico como futuras profesiones. Un rol de género bastante común es tener catalogadas como "profesiones para mujeres" empleos como peluquera, cajera de supermercado o enfermera y "profesiones para hombres" como fontanero, mecánico o conductor.

Gran parte de la culpa de esta diferenciación tan clara de roles según el género, lo tienen los juguetes, los videojuegos y las actitudes de la mayoría de los padres y las madres muestran hacia este tipo de diferenciaciones, ya que refuerzan tales estereotipos y roles de género. (Cassell y Jenkins, 1998)

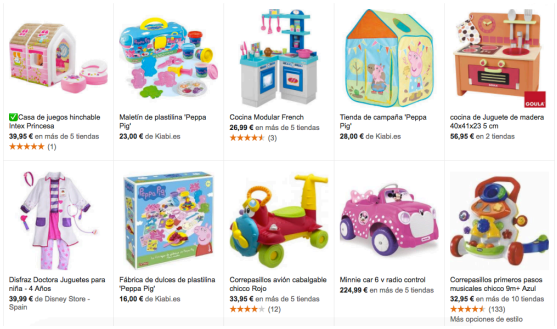


Imagen 24 *Captura de pantalla de la búsqueda "Jueguetes niña" en Google Shooping,* Agosto 2017

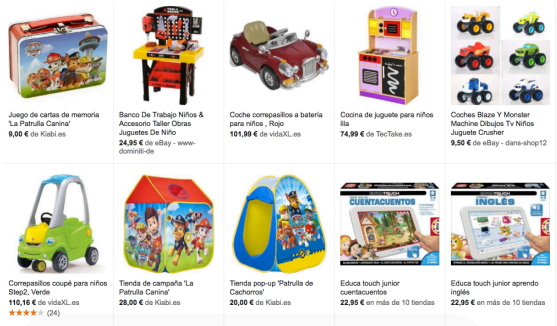


Imagen 25 *Captura de pantalla de la búsqueda "Jueguetes niño" en Google Shooping,* Agosto 2017

Como bien es sabido, a las niñas se les identifica con el color rosa y a los niños con el color azul, por lo tanto en los juguetes se utilizan estas tonalidades para identificar lo que está diseñado para cada género. Si hacemos una búsqueda en Google en la que pongamos "Juguetes niñas", en el apartado de *"Google Shooping"* nos aparecerán cocinitas de juguete y en el apartado *"Google Imágenes"* nos aparecen peluches, casas de muñecas y Barbies, todo de color rosa. En cambio, si cambiamos una letra y ponemos "niños" en vez de "niñas", nos aparecerán maquetas de todoterrenos, rompecabezas y bancos de trabajo con todo tipo de herramientas de construcción de juguete (martillos, sierras, alicates y tornillos, entre otros).

Todo esto, junto con las películas y series infantiles, no hacen otra cosa que enviar a los niños y niñas mensajes subliminales que poco a poco hacen que vayan entendiendo que una niña no puede ser fontanera y que un niño no puede ser peluquero.

Imagen 26 *Pink and blue project,* 2007

Respecto a este tema, la artista coreana Jeongmee Yoon[41] realizó una serie fotográfica en el año 2007 llamada *"Pink and blue project"*, en la cual fotografió a diferentes niños y niñas de edades y lugares de procedencia diversos. La artista explicaba que: (Can-Men, 2009)

> "Cuando mi hija tenía cinco años, adoraba el color rosa tanto que sólo quería llevar ropa de color rosa y jugar con juguetes color rosa. Descubrí que era

[41] Jeongmee Yoon es una artista nacida en Corea del Sur en el año 1969. Su medio principal es el fotográfico.

bastante común entre las niñas de esa edad tanto en Estados Unidos como en el Sur de Corea. Es un fenómeno que ocurre en diferentes países, independientemente de los grupos étnicos o el nivel social de las familias"

Por su parte, lo que ocurre en los videojuegos no está tan alejado de lo que sucede en los juguetes tradicionales. Al principio los videojuegos tenían un carácter neutro, en parte porque la definición de la imagen que había en aquellos años no permitía hacer mucho más. Pero a lo largo de los años, los videojuegos se han ido catalogando como un producto para el género masculino, hasta que la industria se ha dado cuenta de que las mujeres (en este caso niñas), son un público a "explotar" y se han desarrollado de una manera masiva los denominados *videojuegos rosas*.

Imagen 27 *Combat of Giants: Dragons,* 2009

Los *videojuegos rosas* y los *videojuegos azules* nacieron en los años noventa y son una catalogación dentro del sector para diferenciar los videojuegos orientados hacia el género masculino y los orientados para el género femenino. Como es de imaginar, los *videojuegos azules* son los orientados hacia el género masculino y en ellos se encuentran juegos de combate y de deportes, entre otros. En cambio, los *videojuegos rosas* son los orientados hacia el género femenino y son los que tratan temas como la moda, la belleza o la cosmética. (V. Márquez, 2014)

De esta manera, al igual que sucede con los juguetes tradicionales, se realiza una diferenciación muy clara de los roles de género. Entre los *videojuegos rosas* más conocidos están juegos como por ejemplo *"Disney Princess: Viaje Encantado"*[42], *"Princess on Ice"*[43], los juegos de grandes compañías como *"Bratz"* o *"Barbie"* (*"Barbie Fashion Designer"*[44]) o juegos que se centran en hacer tareas del hogar o cuidar de niños como *"Cooking Mama"*[45], *"Gardening Mama"*[46] o *"Babysitting Mama"*[47].

Imagen 28 *Cooking Mama,* 2006

[42] Videojuego de acción - aventura desarrollado por *"Papaya Studio"* y distribuido por *"Disney Interactive Studios"* y *"Electronic Arts"* en el año 2007.

[43] Videojuego desarrollado y distribuido por *"Arc System Works"* en el año 2008. El juego fue desarrollado para la consola *"Nintendo DS".*

[44] Videojuego que se basa en seleccionar la ropa más adecuada para *"Barbie".* El videojuego fue distribuido por *"Mattel Media"* en el año 1996.

[45] Pertenece a una serie de videojuegos titulada *"Mama series". "Cooking Mama"* es un videojuego de cocina desarrollado por *"Cooking Mama Limited"* en el año 2006.

[46] Pertenece a una serie de videojuegos titulada *"Mama series". "Gardering Mama"* es un videojuego de jardinería desarrollado por *"Cooking Mama Limited"* en el año 2009.

Imagen 29 *Imagina ser mamá,* 2007

La empresa de videojuegos *"Ubisoft"*[48], lanzó toda una línea de videojuegos orientados hacia el público femenino titulado *"Imagina ser..."* donde se juega a que el personaje femenino es madre, diseñadora, veterinaria, cocinera o artista, entre otros. Es decir, al igual que ocurría en las historias de los videojuegos donde aparecían las damiselas en apuros no eran más que una adaptación de las películas de animación tradicionales, estos videojuegos no son más que una adaptación electrónica de los juguetes que diferencian los roles de género.

Después de haber analizado los *videojuegos rosas,* se llegó a la conclusión de que los juegos de la línea de "*Barbie"*, ofrecen diversos estímulos relacionados con el arte pero que su interactividad es muy limitada ya que se pueden crear vestimentas como faldas o vestidos de novia, pero no se puede imaginar y crear otro tipo de prendas como ropa de mecánica o de policía. (Cassell y Jenkins, 1998) Además, en otro estudio se concluyó que los videojuegos rosas fomentan los estereotipos de género, el esencialismo y que exageran las diferencias. (Jansz, Avis y Vosmeer, 2010)

Este tipo de videojuegos, es decir, los *videojuegos rosas*, además de seguir el canon tradicional del género femenino, hacen que no se pueda desarrollar el pensamiento abstracto, la creatividad ni las habilidades visoespaciales ni sensomotoras, cosa que la mayoría de los videojuegos enfocados para el género masculino sí lo hacen. Cabe destacar que estos videojuegos fueron un fracaso de ventas, menos el juego *"Barbie Fashion Designer"* que tuvo bastante éxito. (V. Márquez, 2014)

Al mismo tiempo, a pesar de que estos videojuegos están orientados hacia los niños y niñas, (Bonder, 2002) cabe destacar que quién va a comprar el producto son los padres y por lo tanto, estos videojuegos tienen que satisfacer y transmitir unas ideas que los padres quieren para sus hijos e hijas (S.T.A.R., 2010).

Un ejemplo de esto es que los diseñadores del videojuego *"KidCom",* un videojuego desarrollado específicamente para niñas de entre 7 y 12 años, vieron que a la mayoría de las niñas no les gustaba el color rosa, pero decidieron utilizar ese color debido a que les gustaba a los padres. (Sorensen, 2011)

---

47 Pertenece a una serie de videojuegos titulada *"Mama series". "Babysitting Mama"* es un videojuego en el que se simula ser madre de un bebé. El videojuego fue desarrollado por *"Cooking Mama Limited"* en el año 2010.

48 *"Ubisoft"* es una desarrolladora y distribuidora de videojuegos fundada en 1986.

Imagen 30 *GameBoy Color Rosa,* 1998

Cabe destacar, que además de la diferenciación respecto a la temática de los videojuegos, también se empezaron a vender videoconsolas de color rosa, aunque esto no determinaba qué videojuegos eran compatibles con esa consola, es decir, el catálogo de videojuegos era el mismo en todas las consolas independientemente del color de la misma. La realización de estas consolas de color rosa o los videojuegos con "temáticas para niñas", tienen como marca "lo femenino" y esto, por asociación, tiende a ser también una marca de frivolidad. (Tannen, 1995)

Como contraposición a *los videojuegos rosas* y *los videojuegos azules*, se encuentran juegos que se empezaron a desarrollar durante los años 90 y principios de los 2000 como *"Pokémon"*[49] o como *"Los Sims"*[50]. Estos videojuegos son videojuegos de género neutro, es decir, no transmiten roles de género y además fueron un gran éxito de ventas.

Imagen 31 *Los Sims,* 2000

Imagen 32 *SingStar,* 2004

Durante los últimos años la cantidad de *videojuegos rosas* se han ido reduciendo y los videojuegos de género neutro como los ya nombrados *"Pokémon"*, *"Los Sims"* o las sagas *"Just Dance"*[51] o *"SingStar"*[52], están teniendo un gran éxito entre el público. A día de hoy, la empresa que más impulsa este tipo de videojuegos es *"Nintendo"*, que desde hace ya unos años se ha ido especializando en los videojuegos que tienen un carácter neutro y más familiar.

Cabe destacar, que a día de hoy un 47% de los usuarios de videojuegos son mujeres (Europa Press, 2013), pero por otro lado, sólo el 22% de las personas que se dedican profesionalmente a ellos, lo son. (Arista, 2016)

[49] Los videojuegos de Pokémon son una saga que se basan en el mundo ficticio de la serie de animación "Pokémon". El primer videojuego de la saga salió a la venta en 1996 en Japón y en el año 1999 en España.

[50] Los Sims es un videojuego de simulación social y estrategia, publicado por Electronic Arts en el año 2000. El primer videojuego de la saga, es el videojuego más vendido para PC de la historia, habiendo vendiendo más de 100 millones de copias.

[51] Just Dance es una saga de videojuegos de baile.

[52] SingStar es una saga de videojuegos de cantar.

6. Análisis de las portadas de los videojuegos más vendidos en enero del 2017

Tal como ya hemos visto, a lo largo de la historia de los videojuegos, ya ha habido investigadores que se han centrado en analizar las portadas de ciertos videojuegos, siendo los más importantes los estudios de Eugene Provenzo en el año 1991, Juan Alberto Estalló en el 1995 y la dirigida por Santos Urbina en el 2002. Por mi parte, me voy a centrar en los videojuegos comerciales contemporáneos, concretamente en los videojuegos más vendidos durante enero del 2017 en España y en Japón.

La razón por la que analizaré las portadas es porque tienen una gran importancia. En muchas ocasiones entramos en una librería, una tienda de películas o en una tienda de videojuegos sin tener mucha idea de lo que llevarnos a nuestra casa, y ahí es donde entra en juego la portada. La portada es la carta de presentación del resto de contenido y esto hace que los diseñadores y los creadores, cuiden al milímetro la portada e intentan transmitir lo máximo posible mediante este medio. (Arim, 2012) Según una encuesta realizada por *"Random House/Zogby"* en el año 2008, el 52% de los lectores juzga los libros por la cubierta y según Barry Eisler, novelista americano, la portada tiene que llamar la atención del lector, conseguir que lo coja, lograr que lo compre, hacer que el lector lea el libro y más tarde, lograr que el lector hable sobre el libro (y que la otra persona escuche lo que se dice sobre éste), y volver al paso uno con este nuevo lector. (Gil, 2013) El sistema de los libros es completamente extrapolable a los videojuegos, porque a pesar de que tanto en los videojuegos como en los libros, la venta digital está teniendo cada vez más importancia, en este nuevo medio de venta, también se le da mucha importancia a la portada.

Respecto a mi investigación y a las portadas de los videojuegos que voy a analizar, voy a hacer una distinción entre los que tienen y los que no tienen personajes femeninos en la portada, la cantidad de personajes femeninos respecto a los masculinos y el grado de estereotipación y sexualización de los personajes.

El videojuego *"Grand Theft Auto V"* (llamado comúnmente como *GTA V*)[53] es uno de los juegos donde sí aparecen personajes femeninos en la portada. Este juego ha sido blanco de numerosas críticas debido a su gran violencia, su machismo o su racismo, entre otros.

Imagen 33 *Grand Theft Auto V,* 2013

Como podemos observar, en la portada sólo aparece un personaje femenino, en contrapunto con los otros cinco personajes masculinos que aparecen. La mujer que aparece en la portada, se puede ver que además de estar semidesnuda, está muy estereotipada y el grado de sexualización es muy grande respecto al grado de sexualización de los personajes masculinos que aparecen en la portada.

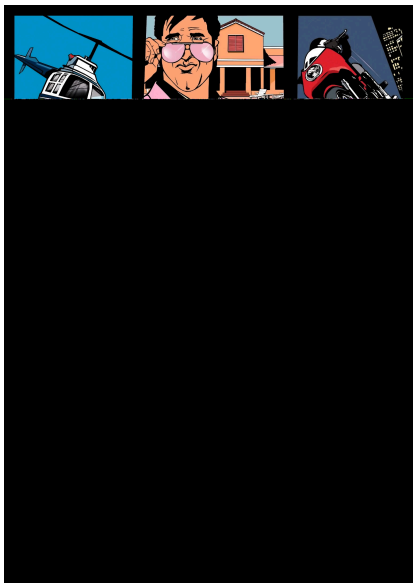
Un dato bastante revelador de la portada, es que el personaje femenino (además de ser el único que va semidesnudo) es el único que mira directamente al espectador, lo cual nos hace pensar que mediante esa mirada que nos evoca una interpelación directa y un encuentro íntimo con el personaje (Matamoros, 2010), nos está señalando como futuros compradores. Además, al mismo tiempo, debido a la hipersexualización del personaje que nos mira, se está claramente llamando la atención del *target*[54] que este videojuego tiene, es decir, el género masculino.

Imagen 34 *Grand Theft Auto V,* 2013

[53] *"Grand Theft Auto V"* es un juego perteneciente a la saga *"Grand Theft Auto"*, desarrollado y distribuido por *"Rockstar"*. Es un videojuego de acción - aventura de mundo abierto que salió a la venta en septiembre del 2013. El juego sucede en la ciudad de *"Los Santos"* y la historia del juego se basa en tres personajes principales: Michael De Santa (ex-ladrón de bancos), Trevor Philips (ex-piloto militar que ayudaba a Michael De Santa a robar bancos) y Franklin Clinton (estafador).

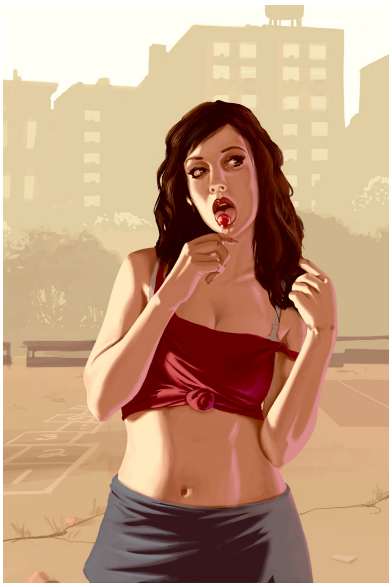
[54] *Target* es un anglicismo utilizado en el mundo de la publicidad, que hace referencia al destinatario ideal de una campaña, producto o servicio.

Imágenes 35 y 36 *Grand Theft Auto III* y *Misty,* 2001



Imágenes 37 y 38 *Grand Theft Auto Vice City y La Gemela,* 2002

Esta relación en cuanto a la cantidad de personajes femeninos respecto a los masculinos y la estereotipación y sexualización de las mujeres, es algo que a lo largo de la saga *"Grand Theft Auto"* siempre ha ocurrido, tanto en el propio juego como en las portadas de los mismos. De hecho, estos personajes que aparecen en las portadas de los videojuegos de esta saga, suelen aparecer en el juego como personajes. De esta manera, tal como se explica en el artículo *"¿Cómo se llaman las chicas de las portadas del GTA?"* publicado en *"Taringa!"*, la chica de la portada del *"Grand Theft Auto III"* es Misty (prostituta), la chica del *"Grand Theft Auto Vice City"* es una de Las Gemelas (strippers) y la chica del *"Grand Theft Auto IV"* es Lola Del Río (prostituta). Si bien es cierto que no hay una historia oficial para la mujer que aparece tanto en la portada como en el CD del *"Grand Theft Auto V"*, si se sabe que este personaje está basado en Shelby Welinder, modelo y periodista americana. (Gracia, 2012)



Imágenes 39 y 40 *Grand Theft Auto IV y Lola del Río*, 2008

Imagen 41 *Shelby Welinder*, 2013

Otro aspecto que llama la atención de la portada del *"Grand Theft Auto V"*, es que el personaje femenino encaja perfectamente con el canon de belleza actual de nuestra sociedad. En el caso de los personajes masculinos, a pesar de estar también estereotipados, se abarcan distintos tipos de estéticas y (metiéndonos un poco en la historia del juego) personalidades. Esto no ocurre con los personajes femeninos, ya que en las ocasiones que aparece una mujer con un tipo distinto de cuerpo del que se nos muestra en la portada, es motivo de burla por parte de los personajes principales.

En términos generales, los personajes femeninos que salen en los *"Grand Theft Auto"* son personajes planos sin una personalidad definida y que ocupan profesiones como prostitutas, strippers o simplemente se limitan a ser un familiar o una pareja de uno de los personajes principales. Todo esto se muestra en la portada de una manera subliminal, ya que la mujer que aparece en la portada se podría catalogar perfectamente como una "mujer objeto", que simplemente está ahí para llamar la atención del público

masculino.

Además otro detalle a destacar es que los personajes masculinos aparecen con algún arma en sus manos o tienen una actitud desafiante y en cambio, el personaje femenino aparece con su móvil, dando a entender una actitud de sumisión hacia el hombre.

Esta forma de estereotipación e hipersexualización de los países occidentales, asombra bastante cuando lo comparamos con la manera que tienen los países orientales de sexualizar y estereotipar ciertos personajes. Un videojuego que se puede comprar con el *"Grand Theft Auto V"* es el *"Danganronpa V3: Killing Harmony"*[55].

Imagen 42 *Danganronpa V3: Killing Harmony,* 2017

En la portada de este videojuego, al igual que en el *"Grand Theft Auto V"*, aparecen personajes femeninos, pero en este caso, la cantidad de personajes femeninos y personajes masculinos es la misma, ocho por cada género. Respecto al grado de

55 *"Danganronpa V3: Killing Harmony" es un videojuego japonés de novela visual*. Es el tercer videojuego perteneciente a la serie *"Danganropa"*. Fue lanzado en enero del 2017 y llegará a Europa y Estados Unidos en septiembre del 2017.

estereotipación, tanto los personajes masculinos como los personajes femeninos están muy estereotipados, pero al igual que ocurre en el anterior videojuego comentado, el grado de sexualización no tiene nada que ver, ya que en este juego las mujeres también están muchísimo más sexualizadas que los hombres.

Al comparar este videojuego japonés con un videojuego occidental, podemos ver que a pesar de que la sexualización de los personajes femeninos es muy grande en ambos casos, la manera de hacerlo es muy distinta.

En todas las portadas de esta saga, las mujeres que aparecen son colegialas, niñas en la mayoría de los casos. La imagen de la colegiala hipersexualizada en comics, en animes y en videojuegos es algo muy recurrente, ya que en Japón la colegiala es una imagen que es muy frecuente sobre todo dentro del ámbito sexual. Desde una mirada occidental esto nos puede parecer muy extraño, pero hay que entender que son dos culturas completamente diferentes y debido a la ley japonesa *"Bokashi"*, que tuvo origen en el año 1907 y que prohíbe mostrar genitales en su totalidad, ver un cuerpo semidesnudo en una portada de un videojuego, sería muy extraño para ellos. (TNV, 2015)

Imagen 43 *Nekopara Vol. 0,* 2015

Como ya he especificado, la imagen de la colegiala no es algo exclusivo de este videojuego, ya que este personaje aparece como protagonista de muchos videojuegos, como por ejemplo en *"Nekopara"*[56], un videojuego donde las colegialas tienen una estética *kawaii*[57] y que las facciones de las colegialas son muy aniñadas, cosa que ocurre en la mayoría de publicaciones japonesas donde aparecen personajes femeninos.

Para entender esto, primero hay que explicar que Japón es la única nación dentro de la *"Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico"*[58] que no ha prohibido la posesión de porno preadolescente, convirtiéndose según *"The Canadian Centre for Child Protection"*[59] en el cuarto puesto de países que más páginas web sobre pornografía infantil hay en el 2009. (Clements, 2012)

---

[56] *"Nekopara"* es un videojuego donde el protagonista, Kashou abre un negocio de pastelería y allí trabajan dos chicas. El juego se basa en las dificultades que las chicas tienen en su día a día.

[57] "Kawaii" es un adjetivo japonés que hace referencia a algo lindo o tierno. Este término es muy utilizado sobre todo en la cultura popular japonesa, en el entretenimiento, en la moda, en la comida, juguetes, apariencia, conducta y hábitos personales.

[58] La *"Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico"* (OCDE) es un organismo de cooperación internacional, compuesto por 35 estados, cuyo objetivo es coordinar sus políticas económicas y sociales.

[59] "*The Canadian Centre for Child Protection"* es una organización caritativa dedicada a la seguridad personal de todos los niños.

Todo esto hace que en Japón hayan muchísimos mangas, animes y videojuegos que hipersexualizan a las niñas, ya que tal como explica Shihoko Fujiwara de *"Polaris Project Japan"*[60]*:*

> "Es una industria gigantesca. Las principales editoriales japonesas se forran publicando manga y muchísima gente depende de esta industria para alimentar a su familia, así que, por supuesto, se sienten amenazados cuando los movimientos políticos quieren erradicar este tipo de manga. Es arriesgado salir ahí y decir algo malo sobre estos productos. Y lo es más decir que el manga violento está influenciando a la gente para que viole a niños."

Aunque la última frase pueda parecer exagerada, el videojuego *Replay* del año 2006, fue un juego donde se podía violar a una madre y a su hija en el tren. Este videojuego, al llegar a occidente supuso un gran revuelo y finalmente, las editoras de juegos eróticos optaron por suprimir este tipo de contenidos de sus productos. (San Simón, 2009)

Volviendo a los juegos donde se utiliza la imagen de las colegialas, en muchas ocasiones estos videojuegos son extremadamente violentos. Un ejemplo de ello puede ser *"Yandere Simulator"*[61], donde la protagonista tiene un toque sexual, ya que cada vez que la protagonista va andando, se le sube la falda y se le ve la ropa interior, y a la vez, es culpable de una serie de asesinatos en su instituto. Además, Yandere-chan, la protagonista del videojuego, tiene una estética *kawaii,* lo cual crea un contraste que es muy recurrente en los videojuegos japoneses.

Imagen 44 *Yandere Simulator,* 2014

En el videojuego *"Bullet Girls"*[62] se mezclan las características más significativas de la imagen de las colegialas en Japón, ya que además de que las protagonistas tienen esta estética adorable, el juego es un *shooter*[63] muy parecido a "*Yandere Simulator",* pero en este caso las chicas disparadas no mueren, sino que se les quita la ropa y podemos tocar a la colegiala como si estuviéramos teniendo relaciones sexuales con ella.

---

60 *"Polaris Project Japan"* es una organización benéfica que lucha especialmente contra la trata de seres humanos.

61 *"Yandere Simulator"* es un videojuego el cual está siendo desarrollado por *YandereDev*. El juego tiene como protagonista a Yandere-chan, una chica que está enamorada de un compañero de instituto, Senpai. El juego se basa en que tenemos que enamorar a Senpai y aniquilar a todas las chicas que tengan contacto con nuestro amado.

62 *"Bullet Girls"* es un videojuego de disparos lanzado a la venta en el año 2014 en Japón.

63 Género de videojuegos en el que se le da predominancia a los disparos.

Imagen 45 *Bullet Girls*, 2014

Han sido muchos los intentos que ha habido de intentar cambiar este sector de las industrias en Japón, pero el problema principal es que ya está aceptado socialmente y no se ve como una cuestión moral. Jon Brown explica en la *"National Society for the Prevention of Cruelty to Children"*[64]: (Clements, 2012)

> "Si una sociedad o una comunidad dice implícitamente que ver imágenes sexuales de niños (o incluso peor, ver abusos sexuales a niños) está, de alguna forma, bien, entonces eso se convierte en un mensaje realmente poderoso. Para algunas personas, eso será lo que los anime a continuar abusando físicamente de los niños.
>
> Lo más alarmante de eso es, obviamente, que de alguna forma, la representación de los niños como objeto sexual es algo aceptado en Japón. Y mientras el abuso sexual mediante la animación sigue creciendo y siendo habitual, la idea de que los niños reales puedan ser objetos sexuales ha llegado a formar parte de la sociedad japonesa. Niños modelo en bikini (lo que se llama Junior Idol, como la de la imagen que se ve a continuación y que es la más moderada que he podido encontrar) pueden tener unos 8 años de edad y ya aparecer en DVDs y libros de fotografías. A menudo son chicas vestidas con lencería o trajes de baño"

Esta utilización de la imagen de las colegialas no es algo exclusivo del ocio japonés, ya que marcas como por ejemplo *"Shiseidô"*[65] utilizan este tipo de personajes en sus anuncios publicitarios japoneses. (Nora, 2015) Es precisamente por este tipo de utilización de la imagen de la colegiala fuera de los contextos del ocio, por lo que este tipo de representación ya se ha convertido en parte de su cultura popular y es parte de lo que Japón refleja al mundo.

[64] *"National Society for the Prevention of Cruelty to Children"* (NSPCC) es una organización benéfica que trabaja en la protección de los niños en el Reino Unido.

[65] *"Shiseidô"* es una marca de cosméticos japonesa.

Al mismo tiempo, en la cultura japonesa del anime, los comics y los videojuegos, no sólo se estereotipa y se sexualiza a la mujer, sino también al hombre. A lo largo de la historia de Japón, el ideal de la masculinidad ha ido cambiando, es decir, en el periodo Edo[66] (1602-1868) el ideal de belleza masculino era el samurái, donde se presentaba una masculinidad fundamentada en el honor, el valor, el deber, la lealtad, la fuerza física y mental, pero al mismo tiempo, en la confraternidad y en las relaciones sexuales entre hombres. (Dasgupta, 2010)

Imagen 46 *Samurái*

Debido a la apertura de Japón en el siglo XIX, durante el periodo Meiji[67](1868-1912) sufrió fuertes modificaciones mediante la occidentalización a la que se vio sometido, y por lo tanto, la idea de "hombre" también cambió, surgiendo aquí el personaje de *sarariiman*, una imagen de hombre que es marido/padre y productor/proveedor (Dasgupta, 2003)

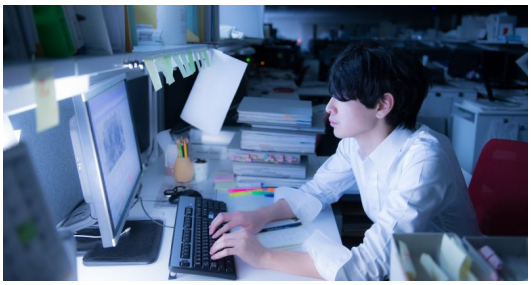


Imagen 47 *Sarariiman*

La estética del *sarariiman* es justamente lo contrario a lo que podemos ver en la portada del videojuego *"Danganronpa V3: Killing Harmony",* a pesar de que algunos de los personajes sí parecen tener una estética un poco más "masculina".

Según Darling-Wolf[68], la aparición de estas "masculinidades alternativas", puede demostrar que los jóvenes japoneses disputan los roles de género tradicionales (Darling-Wolf, 2003) y por lo tanto, se busca un nuevo ideal de masculinidad (Iida, 2005).

En la portada de este videojuego, podemos ver unos personajes con unos rasgos bastante andróginos, algo muy común en muchos videojuegos japoneses. En Japón, esta masculinidad "suave" o femenina que se representa mediante estos personajes semi-andróginos, no es algo chocante y no altera el concepto de "masculinidad", es más, en palabras de Darling-Wolf (2003): "Un hombre no es "menos hombre" por tener una

[66] El periodo Edo o periodo Tokugawa, es una división de la historia de Japón que va desde el 24 de marzo de 1603 hasta el 3 de mayo de 1868. El periodo Edo es el perteneciente al gobierno de Shogunato Tokugawa y finalizó en el año 1868 con la restauración del gobierno imperial por parte del último *Shōgun*, Tokugawa Yoshinobu.

[67] El periodo Meiji es la época que va desde el 23 de octubre del 1868 al 30 de julio de 1912 y hace referencia al reinado del emperador Meiji. Durante este reinado, el país empezó a modernizarse debido a la occidentalización y se instauró como potencia mundial.

[68] Fabienne Darling-Wolf es una profesora e investigadora que se centra sobre todo en los procesos de globalización y en sus conexiones con las comunidades locales y con los individuos. Tiene un particular interés en cómo se entrecruzan estos procesos con diferentes temas como la identidad, el género, la raza, la clase, la etnia y la orientación sexual.

apariencia andrógina, porque de hecho, es un componente esencial de la masculinidad tradicional japonesa". (Tomás, 2016)

Tal como se explica en *"Mercantilización del cuerpo masculino, homoerotismo y androginia"* de Laura Tomás, estos personajes andróginos podrían demostrar que la sociedad japonesa no quiere reconocer la imagen heteronormativa del hombre "masculino" y "patriarcal" (Nagaike, 2012) y quieren recuperar ciertos marcadores censurados y reprimidos de su masculinidad.

Imagen 48 *Hombre con estética "masculina suave"*

En relación a este tipo de representación de los personajes, podemos nombrar el videojuego japonés *"Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue"*[69].

Imagen 49 *Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue,* 2017

[69] El videojuego *"Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue"* forma parte de la saga *"Kingdom Hearts"*, desarrollado y publicado por Square Enix para la consola PlayStation 4. La saga *"Kingdom Hearts"* es un crossover de varios juegos de Disney que se basan en un universo que ha sido creado específicamente para esta serie de videojuegos. La serie tiene como personaje principal a Sora y distintos personajes Disney.

En la portada de este juego podemos ver a una serie de personajes Disney, concretamente a Mickey, a Goofy y al Pato Donald, junto con personajes con una estética que tiene bastante relación con el manga japonés. Estos personajes se caracterizan, como en el *"Danganronpa V3: Killing Harmony"*, por ser bastante andróginos. Realmente sólo se puede distinguir con claridad el género de tres personajes, que está bastante claro que uno de ellos es de género femenino y los otros dos, son de género masculino. Los demás personajes no se llegan a distinguir con claridad a qué género pertenecen.

La estereotipación de los personajes masculinos es bastante alto, sobre todo debido sus físicos musculados y a las actitudes chulescas. En la portada de este videojuego se puede ver como los personajes masculinos que se encuentran en la parte inferior, están en una actitud desafiante y mirando al frente. En cambio, el personaje femenino de la esquina superior izquierda, también está muy estereotipado por su físico, pero su actitud es muy diferente a la de sus compañeros.

Al igual que sucede en la portada del videojuego *"Grand Theft Auto V"*, la actitud de la mujer es de sumisión, en este caso reflejándose mediante su posición corporal, dando la espalda al espectador. Además, tanto la mujer como Mickey no miran al espectador, sino que miran hacia un lado. Al mismo tiempo, el grado de sexualización del personaje femenino es muy bajo, siendo la sexualización de los personajes masculinos mayor que la del femenino.

En relación a esta estética japonesa que se relaciona con la androginia, podríamos mencionar los videojuegos *"Pokémon Sol"* y *"Pokémon Luna"*[70].

Imagen 50 *Pokémon Sol y Pokémon Luna,* 2016

Estos dos videojuegos, también son japoneses y al igual que ocurre con la saga *"Kingdom Hearts"*, estos tienen un gran éxito en todo el mundo y por lo tanto, una visión a la hora de realizarlos, más occidentalizada. En las portadas de ambos videojuegos, se nos presenta un *"Pokémon"*[71], Solgaleo[72] en *"Pokémon Sol"* y Lunala[73] en *"Pokémon Luna"*.

[70] *"Pokémon Sol"* y *"Pokémon Luna"* son dos videojuegos pertenecientes a la saga Pokémon. El argumento del videojuego es prácticamente el mismo que los anteriores videojuegos de la saga, es decir, somos un *"entrenador Pokémon"* dispuestos a convertirnos en el mejor de la ciudad. Estos dos videojuegos fueron lanzados el 18 de noviembre de 2016 en Japón y Estados Unidos y llegaron a Europa el 23 de noviembre del 2016.

[71] Un *"Pokémon"* es una criatura ficticia. *"Pokémon"* es una palabra mixta que surge de la unión de las palabras japonesas *"Poketto"* y *"Monsuta"*, cuya traducción es "Monstruo de Bolsillo".

[72] Solgaleo es un *"Pokémon"* legendario de tipo psíquico/acero introducido en la séptima generación.

[73] Lunala es un *"Pokémon"* legendario de tipo psíquico/fantasma introducido en la séptima generación.

diseños para la portada. Por un lado, nos encontramos una portada donde los personajes apenas tienen importancia, ya que en este caso lo más importante es el fondo y los títulos de las canciones que el juego incluye, pero aun así, aparecen tres personajes, dos mujeres y un hombre.

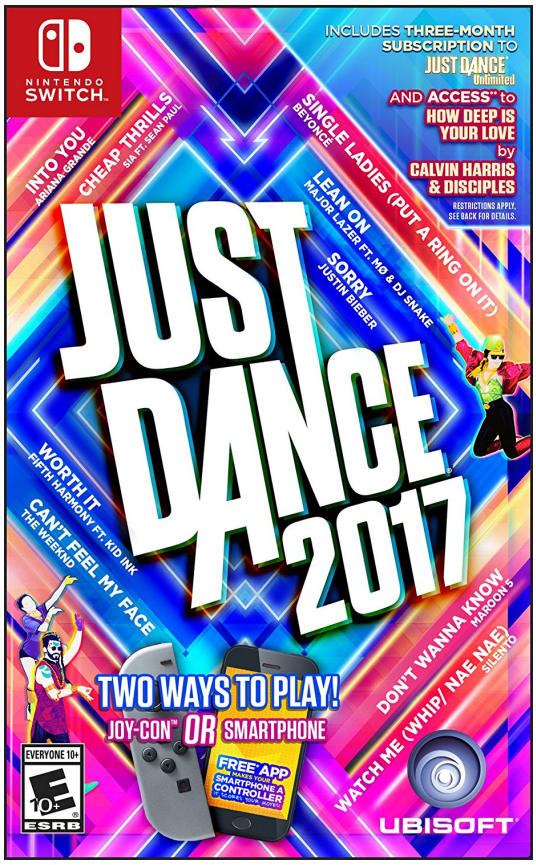


Imagen 52 *Just Dance 2017,* 2016

Por otro lado, en la otra portada que se nos presenta, lo más importante son los personajes que aparecen, dos hombres y una mujer. La estereotipación de los personajes de ambas portadas es bastante alto debido a sus cuerpos y su vestimenta, pero si miramos el grado de sexualización, es prácticamente inexistente tanto el los personajes masculinos como en los personajes femeninos.

Imagen 53 *Just Dance 2017,* 2016

En la portada ya se nos da a entender que *"Just Dance"* es una saga de videojuegos orientada hacia todos los públicos, al igual que puede serlo la saga *"SingStar"*[83], que está muy en relación respecto a temática con los *"Just Dance"*.

A lo largo de las portadas de la saga *"Just Dance"*, podemos ver que siempre ha habido estas dos opciones de portada, por un lado una donde los personajes tienen más importancia, y por el otro lado, una portada donde el fondo es el mayor protagonista. En todos los casos, los personajes son de ambos géneros sin estar sexualizados, mostrándonos así que es un videojuego neutro y además, al haber más de un personaje, también nos muestra que es un videojuego para jugar en grupo.

Otro videojuego que también se lanza al mercado con varias portadas, es el *"FIFA 17"*, un videojuego de fútbol creado por la empresa *"EA"*[84] en el año 1993 y que desde entonces, han ido lanzando al mercado año tras año videojuegos de esta saga.

Los videojuegos de esta saga son casi iguales entre ellos, se basan en un partido de fútbol en el que el usuario/la usuaria de la consola, controla a sus ídolos futbolísticos. La única diferencia real entre un juego y otro son la jugabilidad y los gráficos, que han ido mejorando a lo largo de los años.

En el videojuego *"FIFA 17",* no se puede hacer un único análisis de la portada, ya que tal como ocurre con el juego *"Just Dance",* hay más de un diseño de la portada. En los videojuegos deportivos es muy común que se saque el mismo juego con diversas portadas debido a las rivalidades entre equipos, a pesar de que siempre hay una portada oficial.

En el *"FIFA 16"*[85], es decir, en el videojuego del año anterior al *"FIFA 17"*, fue el primer juego de la saga que incorporaba equipos femeninos, y aunque la portada oficial del videojuego estaba protagonizada por Lionel Messi[86], también salieron a la venta otras portadas alternativas donde aparecían jugadoras femeninas junto a él.

Imagen 54 *FIFA 16,* 2015

83 *"SingStar"* es una saga de videojuegos de cantar, estilo karaoke. El primer videojuego de la saga fue lanzado a la venta en el año 2004.

84 Abreviación de *"Electronic Arts".* Es una empresa de Estados Unidos que desarrolla y distribuye videojuegos.

85 Juego de la saga *"FIFA"* lanzado al mercado en septiembre del año 2015.

86 Lionel Messi es un futbolista argentino que actualmente es delantero en el equipo *"F.C. Barcelona"* y en la selección argentina. Ha sido considerado en diversas ocasiones como el mejor jugador del mundo.

En Canadá se podía ver en la portada a Christine Sinclair[87] junto a Messi y en el caso de Estados Unidos, Alex Morgan[88] era la coprotagonista de la portada.

Imagen 55 *Portadas alternativas de FIFA 16 con Christine Sinclair y Alex Morgan,* 2015

En cambio, en el *"FIFA 17"* la portada oficial del juego la protagoniza Marco Reus[89], pero en este caso, en las portadas alternativas, no hay mujeres. Esto es especialmente llamativo debido a que en este videojuego la cantidad de equipos femeninos con los que podemos jugar han aumentado, pero por otro lado, se les ha excluido de las portadas.

Imagen 56 *FIFA 17,* 2016

Los jugadores que aparecen en las portadas, no están ni estereotipados ni sexualizados debido a que esta saga de videojuegos se basa en realizar los avatares lo más parecido posible a la realidad y respecto a la jugabilidad de las selecciones femeninas es la misma que la jugabilidad de los chicos y sus actitudes no están sexualizadas.

Hasta el videojuego del año 2014 no se podía jugar con equipos femeninos en los *"FIFA"*, pero esto cambió cuando en el videojuego *"FIFA 16"* (año 2015) se incorporó la posibilidad de poder jugar con algunas selecciones nacionales femeninas.

[87] Christine Sinclair es una futbolista canadiense que actualmente juega como delantera en el equipo femenino estadounidense "Portland Thorns".

[88] Alex Morgan es una futbolista estadounidense que juega como delantera en el equipo "Olympique de Lyon" y en el equipo de fútbol femenino de Estados Unidos.

[89] Marco Reus es un futbolista alemán que juega como extremo izquierdo en el equipo "Borussia Dortmund" de la liga alemana. Además, es también jugador en la selección alemana.

Estas selecciones que podíamos seleccionar en este juego eran doce femeninas[90], mientras que las selecciones masculinas eran cuarenta y ocho.

En cambio, en el juego *"FIFA 17"* (lanzado en septiembre del año 2016), las selecciones nacionales masculinas suman cuarenta y siete, mientras que las femeninas suman catorce[91]. Esto significa que las selecciones nacionales masculinas se han visto ligeramente reducidas y las femeninas, se han ampliado sutilmente.

Esta inclusión de las mujeres en los videojuegos *"FIFA"* comenzó cuando Fernanda Schabarum, una ciudadana de Florida, hizo una petición en el año 2013 mediante la página web *change.org* para la incorporación de ligas femeninas en el videojuego *"FIFA 14"*. En esta petición se explicaba que el 47% del total de jugadores de videojuegos son mujeres y que en Estados Unidos el 40% de los jugadores de fútbol, también lo son.

Esta petición, que firmaron casi 13000 personas, llegó a Sebastián Enrique, el productor de *"EA"*. La respuesta por parte del productor fue la siguiente: (Candil, 2013)

> "Es algo sobre lo que hemos hablado pero no tenemos planes para abordarlo por el momento. Deberíamos cambiar muchas cosas… las físicas serían diferente, cómo afectan las colisiones… muchas cosas se verían envueltas en un cambio así. Nuevos modelos y estilos de pelo…"

A pesar de esta petición y finalmente de la inclusión de la mujer en el juego, en la pantalla de inicio tenemos que seleccionar específicamente que queremos jugar la liga internacional femenina, ya que es la única forma que tenemos de poder jugar con las jugadoras. Además cabe destacar que sólo podemos jugar entre mujeres, ya que de momento no se ha incluido la opción de jugar selecciones masculinas contra selecciones femeninas.

A pesar de que esta pequeña inclusión de la figura de la mujer no es suficiente, el videojuego *"FIFA 17"* ha sido el pionero en incorporar a las mujeres en los juegos futbolísticos. Tal como comenta Haenni Tatjana, la directora de competiciones femeninas de la *"Fédération Internationale de Football Association"*[92] (FIFA): (Meresman, 2016)

> "Las mujeres son parte de la sociedad y las mujeres juegan al fútbol. No se puede excluir al 50 por ciento de la población del fútbol. Estoy segura de que esto va a cambiar, va a mejorar"

Estas declaraciones parecen estar en sincronía con lo que Manolo Lama[93] y Paco

---

[90] Las selecciones femeninas pertenecientes al juego "FIFA 16" son las siguientes: Australia, China, Canadá, Estados Unidos, México, Brasil, Alemania, España, Francia, Inglaterra, Italia y Suecia.

[91] Las selecciones femeninas que aparecen en el juego "FIFA 17" son las siguientes: Australia, China, Canadá, Estados Unidos, México, Brasil, Alemania, España, Francia, Inglaterra, Italia, Noruega, Países Bajos y Suecia.

[92] La *"Fédération Internationale de Football Association"* (FIFA) es la institución que gobierna las federaciones de fútbol en todo el planeta.

[93] Locutor deportivo español que trabaja en la COPE.

González[94] comentan cuando jugamos con las selecciones femeninas en el videojuego, esto es, "sería genial que poco a poco fueran ganando terreno".

Otro lugar en el que las mujeres deberían tener más protagonismo son en los videojuegos de guerra, como en el juego *"Battlefield 1"*[95].

Imagen 57 *Battlefield 1*, 2016

En la portada de este videojuego, podemos ver que no hay personajes femeninos, ya que sólo aparece un personaje en la portada y es del género masculino. Este personaje está estereotipado tanto físicamente como en su actitud, ya que está en una situación de dominación, aunque el personaje no está demasiado sexualizado.

Este videojuego basado en la Primera Guerra Mundial, cuenta con una mujer soldado en la campaña[96] del videojuego y no cuenta con personajes femeninos en el modo multijugador[97].

La poca representación femenina en este videojuego llama especialmente la atención debido a que según declaraciones de Amandine Coget[98] en Twitter, *"Battlefield 1"* buscaba que el videojuego fuera realista y añadía que los personajes femeninos

[94] Periodista deportivo español exdirector del programa "Carrusel Deportivo" de la cadena SER.

[95] El videojuego *"Battlefield 1"* es un juego lanzado en el año 2016, perteneciente a la saga *"Battlefield"*. La saga son una serie de *shooters* de acción bélica en primera persona, que enfatiza el trabajo en equipo. El juego *"Battlefield 1"* se ambienta en la Primera Guerra Mundial y está inspirado en eventos históricos.

[96] Una campaña es una cadena de misiones a realizar dentro de un videojuego de rol o videojuegos de guerra.

[97] La modalidad multijugador es la que permite la interacción de más de un jugador al mismo tiempo.

[98] Amandine Coget es una desarrolladora que trabajaba en *"EA Digital Illusions Creative Entertainment"*, una filial sueca de *"Electronic Arts"*. Esta empresa es desarrolladora de los videojuegos de *"Battlefield"*.

importaban pero que "no es el videojuego que estamos haciendo". Lo que Coget dio a entender es que el hecho de no poner a mujeres fue una decisión tomada por parte de cargos directivos. (Escandell, 2016)

La importancia de las mujeres en la Primera Guerra Mundial fue muy importante. Muchas de ellas se dedicaban al trabajo en las fábricas de municiones, siendo enfermeras de la "*Queen Alexandra's Imperial Military Nursing Service"*[99] o en la "*First Aid Nursing Yeomanry"*[100], pero otras muchas se dedicaron a ser soldados y batallar en el conflicto. (García, 2016)

Es especialmente relevante que el Imperio Otomano[101] contara con mujeres en sus escuadrones y que Rusia tuviera batallones femeninos, como por ejemplo, el *Batallón de la Muerte de Mujeres*[102], liderado por Maria Bochkavera[103]. Además, cabe destacar la labor de algunas mujeres como Dorothy Lawrence[104] o Flora Sandes[105], que se hicieron pasar por hombres para poder luchar. (Escandell, 2016)

A pesar de toda esta importancia de las mujeres en la Primera Guerra Mundial, y de que en un principio el videojuego *"Battlefield 1"* quería ser lo más fiel posible a la realidad, Amandine Coget comentaba que los jefes de desarrollo pensaron que si el público masculino viera a mujeres combatiendo, no lo verían creíble. (García, 2016)

En marzo del 2017, se lanzó el primer DLC[106] del "*Battlefield 1"* en el que seguían sin involucrar a las mujeres, pero en el próximo DLC llamado *"In The Name of the Tsar"*, que saldrá en septiembre del 2017, Dan Mitre (*Community Manager* de "*EA"*) ha anunciado que por primera vez en la historia de la saga *"Battlefield"* habrá un batallón de mujeres soldado, concretamente el "*Batallón de la Muerte de Mujeres".* (López, 2017)

Esta inclusión de las mujeres en el videojuego llega muy tarde si tenemos en cuenta que su mayor competencia, el videojuego "*Call of Duty: Infinite Warfare"*[107] ya involucraba a

---

[99] La *"Queen Alexandra's Imperial Military Nursing Service"* es la rama de enfermería del ejército británico y parte de los servicios médicos del ejército.

[100] La *"First Aid Nursing Yeomanry"* es un equipo de enfermeras solidarias que fue formada en el 1907 y que trabajaron durante las guerras mundiales.

[101] El Imperio Otomano fue un estado multiétnico y multiconfesional gobernado por la dinastía osmanlí. Era conocido como el Imperio turco o Turquía.

[102] El *"Batallón de la Muerte de Mujeres"* fueron una serie de unidades militares compuestas exclusivamente por mujeres que se crearon por orden del *"Gobierno Provisional Ruso"* tras la Revolución de Febrero de 1917.

[103] Maria Bochkareva fue una mujer rusa que luchó en la Primera Guerra Mundial y formó el batallón de la muerte de la mujer. Fue la primera mujer rusa al mando de una unidad militar.

[104] Dorothy Lawrence fue un periodista inglesa que se hizo pasar por un hombre para convertirse en soldado durante la Primera Guerra Mundial.

[105] Flora Sandes fue una mujer británica que sirvió como oficial del ejército en el *"Royal Serbian Army"* durante la Primera Guerra Mundial. Oficialmente, fue la única mujer británica que sirvió como soldado en la Primera Guerra Mundial y fue ascendida al rango de sargento mayor.

[106] Un contenido de descarga o DLC es un archivo de datos liberado en forma digital creado para un videojuego y distribuido de a través de Internet. Los DLC son material nuevo, exclusivo o adicional que se publica por separado.

[107] El *"Call of Duty: Infinite Warfare"* es un shooter en primera persona desarrollado por *"Infinity Ward"* y distribuido por *"Activision"*. Salió a la venta en noviembre del 2016, convirtiéndose en el videojuego

las mujeres como combatientes en la fecha de salida de su videojuego, es decir, en el año 2016.

Imagen 58 *Call of Duty: Infinite Warfare,* 2016

Finalmente, el videojuego más reciente del que voy a hablar es *"Resident Evil 7: Biohazard"*[108], lanzado a la venta el 24 de enero del 2017.

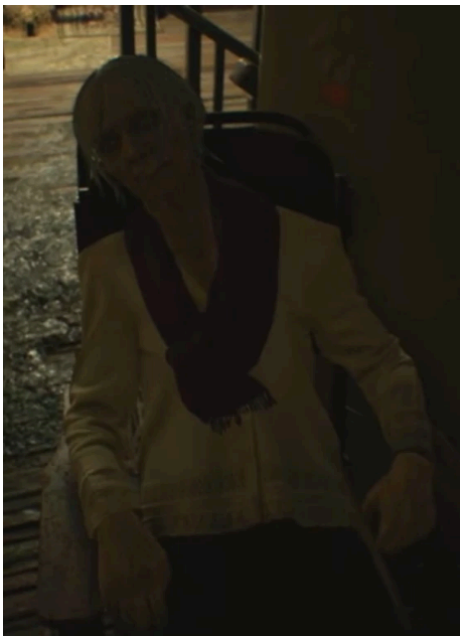
En la portada de este videojuego podemos ver un personaje de espaldas, una niña. Como el videojuego es de terror, la estética que la portada tiene, la poca luminosidad y que la niña salga de espaldas, hace que no podamos decir si está estereotipada y/o si está sexualizada.

Imagen 59 *Resident Evil 7,* 2017

número trece de la saga *"Call of Duty"*. La historia tiene como protagonista a Nick Reyes, un soldado que es enviado para luchar contra el *"Settlement defense Front",* que quiere colonizar el sistema solar.

[108] El videojuego *"Resident Evil 7: Biohazard"* es un videojuego perteneciente a la saga *"Resident Evil"*, saga que está catalogada como survival horror. Este juego, a diferencia de los otros diez juegos de la saga, es en primera persona.

Adentrándonos más en la historia del videojuego, descubrimos que la niña de la portada es Eveline, la antagonista del videojuego. Eveline es un *"B.O.W."*[109] que tiene la capacidad de infectar y manipular mentalmente a las personas. Este personaje tiene la singularidad de que cambia su apariencia, ya que en algunos momentos aparece como una niña de 10 años y en otros momentos como una anciana de 90 años. (Resident Evil Wiki) En ambos casos, la imagen física del personaje está estereotipado, pero no sexualizado, debido a que este protagonista tiene como misión dar miedo al jugador.



Imágenes 60 y 61 *Eveline joven y anciana,* 2017

La imagen de las ancianas o las niñas como antagonistas en videojuegos o películas de miedo es muy recurrente, siendo así, protagonistas de una gran cantidad de videojuegos y películas. La estética que tiene la niña de la portada del videojuego *"Resident Evil 7: Biohazard"* es muy parecida a la estética que tiene una de las niñas más conocidas del cine de terror, Samara Morgan, es decir, la niña de las películas de la saga *"The Ring"*[110].

Imagen 62 *Samara Morgan,* 2002

Como ya hemos visto anteriormente, los videojuegos se basan una vez más, en el cine y éste a su vez, se basa en la literatura.

[109] Un *"B.O.W."* es un organismo que fue creado o modificado con la finalidad de ser usado como un arma.

[110] *"The Ring"* es una película de terror psicológico, estrenada en el año 2002 y dirigida por Gore Verbinski. Es un remake occidentalizado de la película de terror japonesa *"Ringu"* del año 1998.

Esta estética de niña con pelo largo, con un atuendo largo y con una imagen tan monstruosa, se ha repetido en muchísimas ocasiones a lo largo del cine y de los videojuegos, como por ejemplo en el videojuego *"Silent Hills"*[111], donde aparece una niña con esta estética, en este caso, llamada Lisa.

Imagen 63 *Lisa,* 2016

Otros casos parecidos podrían ser Alma Wade, del videojuego *"F.E.A.R"*[112] o Shibito de la saga *"Forbidden Siren"*[113]. (Alonso, 2016)

Imagen 64 *Shibito,* 2013

111 *"Silent Hills"* es un videojuego que fue cancelado perteneciente a la saga *"Silent Hill"*, desarrollado por *"Konami"* y estaba programado que fuera lanzado a la venta en el año 2016. *"Silent Hills"* estaba dirigido por Hideo Kojima con la colaboración de Guillermo del Toro.

112 *"F.E.A.R."* es un *shooter* en primera persona y un videojuego de supervivencia, publicado en octubre del año 2005. La atmósfera del videojuego es muy parecido a la que se puede ver en las películas de terror asiáticas.

113 *"Forbidden Siren"* es un videojuego de terror en el que tenemos que sobrevivir. La historia del juego es la de unos personajes atrapados durante tres días en un pueblo japonés. Es el primer videojuego de la saga *"Forbidden Siren"*, desarrollado por *Sony Computer Entertainment* en el año 2003.

7. La alternativa a los videojuegos comerciales: *los videojuegos indie*

Todos los videojuegos que he comentado hasta ahora son comerciales, pero ¿ocurre lo mismo en los *videojuegos indie*[114]? ¿Las historias y/o la imagen de los personajes cambian?

Responder a esta pregunta es muy complicado, ya que al igual que ocurre en otros ámbitos como el feminismo, no se puede hablar de los videojuegos independientes como "un todo", es decir, para ver cuál es la situación en los *videojuegos indie* habría que analizar juego por juego el estado del mismo. Además, esta rama de los videojuegos al no estar dentro de los circuitos normativos de la industria (Sentamans y Martínez, 2016) permite que cualquiera pueda realizar un videojuego, hace que aparezcan videojuegos completamente diferentes en aspectos como pueden ser la imagen o la ideología.

La historia de los *videojuegos indie* comenzó cuando a principios de la década de los 2000 aparecieron páginas web que fomentaban el desarrollo de juegos con código abierto[115], como por ejemplo, la página *"Ludum Dare"*. A raíz de aquí, en el año 2003 *"VALVE"*[116] lanzó la plataforma *"Steam"*[117], para facilitar el parcheado[118] de juegos online y en al año 2005, esta plataforma aceptaría juegos de desarrolladores independientes.

Los *videojuegos indie* en consolas tardaron más que en PC, ya que no fue hasta los años 2006-2007 cuando empezaron a aparecer algunos videojuegos independientes en los *stores*[119] de las consolas. En el año 2008, Microsoft lanzó *"Xbox Live Community Games"*[120] (lo que más tarde sería *"Xbox Live Indie Games"*), plataforma donde se podían difundir videojuegos desarrollados con *"XNA"*[121]. A partir de aquí, el desarrollo de videojuegos independientes ha ido in crescendo hasta convertirse en uno de los ámbitos más importantes de la industria de los videojuegos (San Simón, 2013), aunque también hay que tener en cuenta que el alcance de los *videojuegos indies* es mucho menor que el de los videojuegos comerciales debido a que se distribuyen mediante medios digitales y no tienen las mismas campañas de publicidad que los videojuegos realizados por grandes empresas. (Sentamans y Martínez, 2016)

---

114 Los *"videojuegos indie"* o *"videojuegos independientes"* son los juegos creados por particulares o pequeños grupos de personas sin apoyo financiero de distribuidores.

115 El código abierto es el software desarrollado y distribuido libremente.

116 *"VALVE Corporation"* es una desarrolladora de videojuegos estadounidense.

117 *"Steam"* es una plataforma de distribución digital desarrollada por *"VALVE Corporation"*. Esta plataforma se utiliza tanto por pequeños desarrolladores como por grandes empresas, para la distribución de videojuegos y diverso material multimedia.

118 Un *"parche"* contiene una serie de cambios que se le administran a un programa para corregir errores, agregarle otras funcionalidades, etc.

119 Una *store* es una plataforma online donde poder comprar videojuegos.

120 *"Xbox Live Community Games"* era una plataforma de desarrollo de juegos indie tanto para Xbox 360 como para PC.

121 *"Microsoft XNA"* es un conjunto de herramientas ejecutado por *Microsoft* que facilita el desarrollo y gestión de juegos de ordenador.

Por otra parte, esto no significa que algunos videojuegos de desarrollo *indie* no se hayan convertido en un auténtico éxito, como por ejemplo el videojuego *"Minecraft"*[122] que fue comprado por la empresa Microsoft después de haber pagado 2500 millones de dólares. (Sánchez, 2014)

Imagen 65 *Minecraft,* 2009

Uno de los videojuegos independientes que más elogios ha recibido tanto por temáticas de género como por la inclusión del colectivo LGTBI, es el videojuego *"Undertale"*[123]. En este videojuego no se puede seleccionar el género del personaje principal debido a que el género del mismo viene indeterminado y el resto de los personajes utilizan el pronombre inglés *them* para referirse a nosotros. Lo que esto provoca no es que el personaje no tenga género, sino que el jugador se identifique como un avatar de sí mismo: (León, 2016)

Imagen 66 *Undertale,* 2015

> "Ese personaje somos nosotros, es un chico si somos un chico, es una chica si somos una chica, y es cualquier otra cosa si somos cualquier otra cosa. No nos obliga a quedarnos dentro de lo tradicional y lo binario, sino que se deja a total elección de quien lo juega, y esta es una elección que no se traduce en un menú de opciones, sino en lo implicados que estamos con el propio título".

"Undertale" es un estilo de videojuego que no se había visto hasta entonces, deconstruyendo y dándole otro sentido al género. Este videojuego estudia la función y la psicología del jugador. (Sol Blade Games, 2015)

Antes de este videojuego ya había otros *videojuegos indies* que planteaban debates respecto al género, como por ejemplo el ya comentado *Revolution60* creado en el año

---

122 *"Minecraft"* es un videojuego de construcción de tipo *mundo abierto* creado originalmente por Markus "Notch" Persson y posteriormente desarrollado por su empresa *"Mojang AB."*. Fue distribuido en el año 2009 pero su versión completa salió en el año 2011.

123 *"Undertale"* es un videojuego de rol desarrollado casi exclusivamente por Toby Fox . El jugador adopta el control del joven humano protagonista que ha caído en un mundo subterráneo, una región enorme aislada debajo de la superficie de la tierra, separada por una barrera mágica. El videojuego fue lanzado en el año 2015 para las plataformas *Windows* y *OS X*.

2014. o el videojuego *"Mainichi"*[124] creado por Mattie Brice[125] en el año 2012.

Imagen 67 *Mainichi,* 2006

"Mainichi" es una expresión japonesa que significa "todos los días" por lo que la historia del videojuego sucede de esa manera, de una forma cíclica y reiterada. El personaje del videojuego es "Brice", una mujer transgénero que tiene que enfrentarse a los comentarios y a las constantes interrupciones de diversos personajes del videojuego mientras camina por la calle. Ante esta situación se nos presentan dos opciones, por un lado, hacer frente a los comentarios y contestarles, o por lo contrario, tomar un camino alternativo para llegar a la cafetería, que es nuestro destino. Una vez en la cafetería, también se nos presentan dos opciones, pagar la consumición con metálico o pagarlo con tarjeta de crédito, arriesgándonos así a la confusión del camarero al ver la documentación con un nombre masculino.

Al igual que Anita Sarkeesian, Zöe Quinn o Brianna Wu, Mattie Brice, es decir, la autora del videojuego, también recibió diversas críticas por parte de un sector de los jugadores ya que estos consideraban que era una "desarrolladora radical" y "una profeta de un movimiento sin fundamento para el espacio del juego". (Sentamans y Martínez, 2016)

Este tipo de micromachismo es algo que aparece en prácticamente todos los sectores, pero especialmente en los videojuegos, ya que tal como se explica en *"Queer Game Scene: fracturas en el mainstream e incursiones en la escena independiente"* mediante las citas de Anna Anthropy[126] y Adrienne Shaw[127]:

---

[124] "*Mainichi"* es un *"videojuego indie"* en el que se nos presenta a una mujer transgénero que está enfrentada a la constante ignorancia, crítica y social por su condición. Es un videojuego creado por Mattie Brice en el año 2012.

[125] Mattie es una diseñadora de videojuegos independientes.

[126] Anna Anthropy es una diseñadora de videojuegos estadounidense entre cuyos trabajos se encuentran "*Mighty Jill Off* " (2008), *"Calamity Annie"* (2009) o *"Lesbian Spider Queens of Mars"* (2011). Es además autora del libro *"Rise of the Videogame Zinesters How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Talking Back an Art Form".*

[127] Adrienne Shaw es una profesora en la Universidad de Temple (Pensilvania) y autora del libro *"Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture".*

> "Volvemos a subrayar que el espacio de juego se originó entre los integrantes de una pequeña comunidad de hombres, "que ha crecido posteriormente bajo el dominio de otros hombres que, a su vez, han producido otras comunidades pequeñas, dominada por hombres diseñadores de juegos. (Anthropy, 2012)"
>
> La principal preocupación de quienes producen videojuegos se ha fundado en este sentido, en el abastecimiento de representaciones para un mercado masculino dominante, dejando a un lado por lo tanto, a las audiencias marginales o "controvertidas", menos "productivas" económicamente: la diversidad en los juegos, aunque facilita la integración de usuarios, no ayuda a vender más unidades. (Shaw, 2014)

Esta idea de que el mundo de los videojuegos está controlada principalmente por hombres, se nota especialmente cuando aparece un videojuego de carácter feminista y se le cambia totalmente el sentido o se le critica hasta que el proyecto no pueda seguir adelante, como en el caso de la charla *"Gaming Ladies",* charla que trataba el tema de las mujeres en los videojuegos y que fue suspendida por las quejas y las amenazas propiciadas por un sector de los jugadores.

En el año 2009, un pequeño equipo danés creó un minijuego online llamado *"Hitthebitch"*, juego que en un origen se creó para visibilizar la violencia machista y llamar la atención de la gente. En este minijuego se incita al usuario a agredir a una adolescente hasta tirarla al suelo y cuando esto sucede, aparece el mensaje "100% machote, 100% idiota" y se le insiste al jugador en que pida ayuda psicológica.

Imagen 68 *Hitthebitch,* 2009

Este videojuego fue distribuido a través de internet, colgándose en la página web de *"Born og Unge I Voldsramte familier"*, una organización que lucha por la defensa de los derechos de los menores que sufren malos tratos en sus familias. (RTVE, 2009)

A pesar de que la intencionalidad de este videojuego era que el jugador se sintiera mal al terminar la partida, el mensaje del videojuego se perdió totalmente ya que el videojuego acabó en manos de hombres que se reían del mensaje y simplemente jugaban a golpear a la chica sin pensar en el mensaje final.

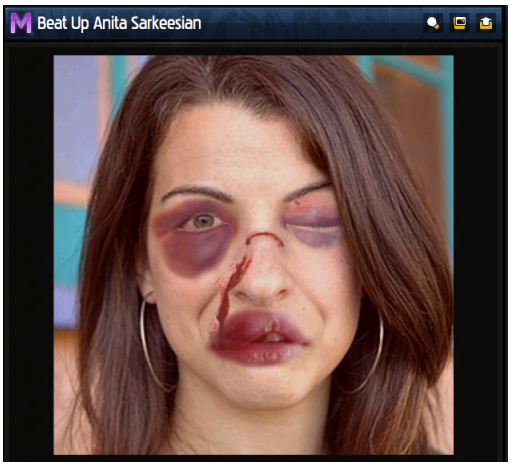


Imagen 69 *Minijuego Anita Sarkeesian,* 2013

Este estilo de minijuego ha derivado en otros muchos, pero es especialmente relevante en este contexto, el minijuego que los detractores de Sarkeesian realizaron, donde se podía golpear a la creadora de *"Feminist Frequency"*. A pesar de que este juego es relativamente difícil de localizar, todavía se puede encontrar en lugares como *"4chan"*[128], siendo motivo de agresión y de burla hacia Sarkeesian, "*Feminist Frequency"* y el movimiento feminista dentro de los videojuegos.

Dentro de los *videojuegos indies* que tienen como temática el machismo y la violencia de género, es especialmente destacable el videojuego *"Liad@s",* un videojuego desarrollado para móviles realizado por la Universidad de Valencia durante los años 2016 y 2017. Este videojuego tiene como cometido la transmisión de contenidos educativos sobre las relaciones amorosas, promoviendo las relaciones de pareja saludables, igualitarias y respetuosas entre adolescentes, desmontando el mito del amor romántico y ayudando a localizar comportamientos machistas y violentos. (Sphericalpixel, 2017)

Imagen 70 *Liad@s,* 2017

En resumen, hay muchos tipos de *videojuegos indies*, pasando por videojuegos extremadamente machistas como *"Huniecam Studio"*[129], por otro lado nos podemos encontrar videojuegos como *"Undertale"* que hacen una muy buena representación del género o videojuegos como *"Creatures Such As We"*[130] que al comenzar el juego nos

[128] *"4chan"* es un foro creado en el año 2003 donde generalmente se publica contenido de forma anónima.

[129] *"Huniecam Studio"* es un *"videojuego indie"* que se basa en el control de diversas webcams donde chicas se desnudan.

[130] *"Creatures Such As We"* es un videojuego de texto de ciencia ficción escrito por Lynnea glasser y publicado por *"Choise of Games LLC".*

preguntan si somos hombre cisgénero[131], mujer cisgénero, hombre transgénero, mujer transgénero, persona u otro género. Además, también nos podemos encontrar con aplicaciones móvil como *"Liad@s"* que tienen una función más didáctica.

Imagen 71 *Huniecam Studio,* 2016

Es por todo esto por lo que podemos sacar la conclusión de que en los videojuegos independientes no hay una línea tan marcada como en los videojuegos comerciales, ya que cualquiera con unos conocimientos mínimos puede crear un videojuego con la temática que cada uno considere.

Es por todo esto por lo que podemos decir que las historias y la imagen de los videojuegos independientes no son muy diferentes a los videojuegos comerciales, pero sí es cierto que hay más variedad respecto a las historias, al estilo de personajes y al estilo de juego en general.

Imagen 72 *Frisk,* 2015

Ciertos personajes de los videojuegos independientes, como por ejemplo el personaje principal del videojuego *"Undertale"* se puede relacionar con los personajes andróginos que ya habíamos visto en el caso del videojuego japonés "*Danganronpa V3: Killing Harmony"*. La gran diferencia entre estos dos tipos de personajes es que en el caso del videojuego japonés, a pesar de su aspecto andrógino, se especifica que esos personajes son del género masculino y en *"Undertale"* no se especifica el género del personaje, utilizando el pronombre *them,* es decir, un pronombre que no especifica el género, para hablar de nosotros.

[131] Las personas cisgénero son las personas que su identidad de género y su género biológico es el mismo. Es decir, las personas que no son transgénero, son cisgénero.

Imagen 73 *Personajes Danganronpa V3: Killing Harmony,* 2017

Al mismo tiempo, personajes como los que aparecen en el videojuego *"Huniecam Studio",* es decir, personajes de género femenino muy sexualizados, se podrían relacionar con otros personajes como pueden ser los que aparecen en los videojuegos de la saga *"Grand Theft Auto"* o los que aparecen en el mismo videojuego mencionado en el caso anterior, en el "*Danganronpa V3: Killing Harmony"*.

Imagen 74 *Personajes Huniecam Studio,* 2016

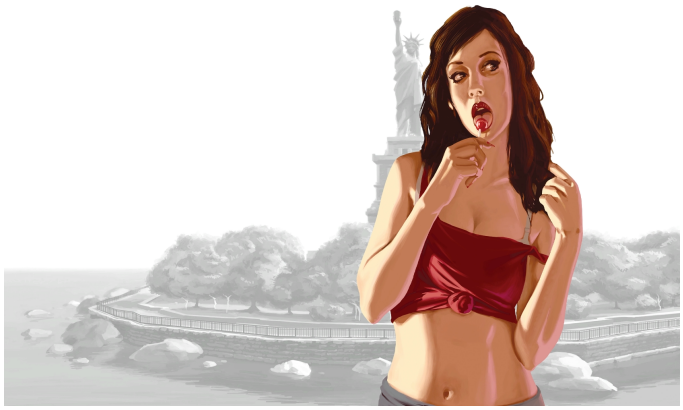


Imagen 75 *Lola del Río,* 2008

Por otro lado, en relación a las historias de los videojuegos, podemos ver como en el videojuego independiente *"Mainichi"* se nos presenta una historia en la que tenemos una misión principal, en este caso, tomarnos un café y evitar llamar la atención de la gente. A pesar de que este videojuego tiene un carácter inclusivo a lo que el colectivo LGTBI se refiere, al fin y al cabo la historia se basa en conseguir un objetivo evitando o haciendo frente a los obstáculos que nos aparecen a lo largo de la historia, tal

como sucede en videojuegos como *"Super Mario Bros."*, en los *"Tomb Raider"* o en *"The Legend of Zelda"*[132], entre otros.

Imagen 76 *Mainichi,* 2006

Imagen 77 *The Legend of Zelda: Twilight Princess,* 2006

Esta relación entre los personajes y las historias de unos y otros videojuegos, nos hace pensar que a pesar de la libertad que dan los videojuegos independientes respecto a la creación de personajes e historias que no se habían visto antes, la gran mayoría se basan en los videojuegos comerciales en mayor o en menor medida, tanto en la creación de los personajes como en las historias que se nos presentan.

132 *"The Legend of Zelda"* es una saga de videojuegos cuyo primer videojuego salió a la venta en el año 1986, recibiendo una gran cantidad de halagos por parte de la crítica. El personaje principal es Link, un joven guerrero y que tiene que ayudar a la Princesa Zelda a salvar el reino de Hyrule.

8. Conclusiones

Como hemos podido ver, la imagen de los personajes femeninos en los videojuegos siempre ha estado en un segundo plano respecto a la de los personajes masculinos.

Imagen 78 *Custer's Revenge*, 1982

Esta cuestión lo hemos podido observar tanto en juegos como *"Donkey Kong"* (1981) y *"Ms. Pac-Man"* (1981) como en juegos más explícitos como *"Custer's Revenge"*[133] (1982) o *"Beat 'Em & Eat 'Em"*[134] (1982). Tal como explica Iain Simons, director de la Fundación Nacional de Videojuegos de Reino Unido y el Festival GameCity: (Redacción BBC Mundo, 2016)

> "El sexo se ha utilizado para vender cosas en todo el mundo desde que el marketing comenzó. No es exclusivo de la industria de los videojuegos."

Imagen 79 *Beat 'Em & Eat 'Em*, 1982

[133] *"Custer's Revenge"* es un videojuego pornográfico realizado para la consola *"Atari 2600"* en el año 1982. El personaje principal se basa en George Armstrong Custer, un oficial de caballería del Ejército de los Estados Unidos que participó en la Guerra de Secesión y en las Guerras Indias. En el videojuego se le representa como un hombre que va sólo con un sombrero vaquero, un pañuelo y unas botas, y que tiene una erección. El personaje tiene que vencer a varios obstáculos para conseguir llegar a una mujer india que está desnuda, tiene unos grandes pechos y está atada a un cactus.

[134] *"Beat 'Em & Eat 'Em"* es un videojuego pornográfico realizado para la consola *"Atari 2600"* en el año 1982. En el videojuego se controlan a dos mujeres desnudas que se desplazan de manera lateral debajo de un edificio. Encima del edificio se nos presenta un hombre que se está masturbando y el jugador tiene que controlar a las dos mujeres para que consuman el máximo de semen posible. Si las mujeres atrapan todo el semen, las mujeres miran hacia delante y lamen sus labios.

Lejos de desaparecer, este tipo de videojuegos donde la mujer se representa como mero objeto sexual se siguen creando. Podemos mencionar videojuegos comerciales como *"Bullet Girls".* Incluso en el circuito de los *videojuegos indies* donde podemos encontrar proyectos como *"Huniecam Studio".*

Imagen 80 *Bullet Girls,* 2014

A pesar de hoy en día sigan existiendo videojuegos con contenidos más explícitos, la idea de que el personaje femenino continúa siendo poco más que un objeto, viene dada porque la presencia de la mujer sigue relegada al papel de princesas y mujeres indefensas. Sin embargo, aunque esto puede considerarse un tipo de agresión sexista, el *Código PEGI*[135] no advierte de ello, ya que esta clasificación no tiene en cuenta la discriminación de género en su valoración. (Telemadrid, 2017)

Imagen 81 *Jodie Holmes,* 2013

Al mismo tiempo, han aparecido algunos personajes femeninos menos estereotipados como la ya mencionada Aloy del videojuego "*Horizon Zero Dawn"* o Jodie Holmes[136], la protagonista principal del videojuego "*Beyond Two Souls"*[137]. Además también es destacable la inclusión de mujeres en videojuegos como *FIFA* o la creación de videojuegos donde se conciencia sobre las problemáticas de las mujeres transgénero, como por ejemplo en *"Mainichi"*.

Todo esto, hace que pensemos que la inclusión de las mujeres en los videojuegos es cada día mayor, aunque no es suficiente. Ni la representación femenina como personajes de videojuegos, ni la cantidad de mujeres que se dedican profesionalmente a este ámbito, que es sólo del 22%.

Tal como explican las investigadoras Carmen Fought y Karen Eisenhauer en *"A quantitative analysis of gendered compliments in Disney Princess films"* (2015), nos han enseñado a pensar que *lo normal* es lo masculino. De tal manera que nosotras hemos

135 El "Código PEGI" es el reglamento que indica sobre la edad adecuada de consumo de los videojuegos.

136 Jodie Holmes es la protagonista del videojuego *"Beyond: Two Souls".*

137 *"Beyond: Two Souls"* es un videojuego de drama interactivo, desarrollado por *"Quantic Dream"* y distribuido por *"Sony Computer Entertainment"* en exclusiva para *"PlayStation"*. El videojuego fue lanzado en el 2013 y la historia del videojuego cuenta la vida de Jodie Holmes, la protagonista del videojuego.

acabado asumiendo el hecho de que no haya personajes femeninos en muchos de los videojuegos como algo normal. Cuando esto ocurre, nosotras tenemos que aceptar el rol de Mario en *"Super Mario Bros."* o el de Trevor en *"Grand Theft Auto".*

Pero tratando de responder directamente a la hipótesis planteada al inicio de este trabajo, podemos decir que la imagen de las mujeres que se nos transmite a través de los videojuegos sigue estando todavía hoy muy sexualizada y estereotipada. Por otra parte, es cierto que en los últimos años han aparecido una serie de personajes femeninos que no cumplen estas condiciones, de lo que deducimos que sí ha cambiado algo desde las últimas investigaciones realizadas. A día de hoy hay más representación femenina en los videojuegos y una concienciación social generalizada más amplia sobre el feminismo que hace algunos años. Esta concienciación ha hecho que cuando se lanza a la venta un videojuego con una temática o con ciertos personajes femeninos muy sexualizados, tenga lugar una respuesta más contundente que hace solo unos pocos años.

Vemos anuncios publicitarios de hace no demasiados años, muy machistas y sexistas. Anuncios que nos llaman la atención a día de hoy, pero que en su día no generaron demasiada polémica, lo que nos lleva a pensar que sí hay un avance social respecto a la representación femenina.

Imagen 82 *Publicidad PS Vita,* 2012. "Toca por ambos lados para mayor disfrute".

A pesar de esto, el heteropatriarcado y el sexismo siguen teniendo mucha fuerza en las industrias culturales. En el caso de los videojuegos, vemos que se sigue utilizando el personaje femenino como un anexo del personaje masculino, por lo que esto hace que estas ideas machistas sigan en nuestro subconsciente.
Personalmente pienso que la representación femenina en los videojuegos está cambiando pero deberán transcurrir muchos años y cambios sociales, para que se eliminen todos los machismos existentes de nuestra sociedad. Al mismo tiempo, creo que las diversas industrias tienen la responsabilidad de cambiar la representación de las mujeres, estando este cambio apoyado por la sociedad.

Bibliografía

ALONSO, Álvaro. *Los mejores personajes de juegos de terror y survival horror.* [reportaje en línea]. [ref. 4/08/2016]. Disponible en Internet: http://www.hobbyconsolas.com/reportajes/mejores-personajes-juegos-terror-survival-horror-62544 [Consulta el 17 de julio del 2017]

AMORES, Marina. *Mujeres+Videojuegos*. [documental en línea]. [ref. 17/07/2015]. Disponible en Internet: https://www.youtube.com/watch?v=bGOvepwEsEI [Consulta el 19 de abril del 2017]

ANTHROPY, Anna (2012), *Rise of the Videogame Zinesters How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form,* Nueva York, Seven Stories Press, 208 pp.
(Citado en (2015), "Queer Game Scene: fracturas en el mainstream e incursiones en la escena independiente", *Transnacionalidades Queer, estudios de comunicación digital, discursos visuales, esfera pública y sexualidades LGTBQI* (Murcia), 15, núm. 1, 19-38.

Usuario de La Isla Blog: "Arim". *La importancia de una portada.* [artículo en línea]. [ref. 12/12/2012]. Disponible en Internet: http://blog.laislalibros.com/2012/12/12/la-importancia-de-una-portada/ [Consulta el 10 de julio del 2017]

ARISTA, Alejandro. *ESA: Aún hay pocas mujeres desarrolladoras en la industria del gaming.* [artículo en línea]. [ref. 21/02/2016]. Disponible en Internet: http://www.levelup.com/noticias/360583/ESA-Aun-hay-pocas-mujeres-desarrolladoras-en-la-industria-del-gaming [Consultado el 10 de julio del 2017]

BONDER, Gloria (2002), *Las nuevas tecnologías de la información y las mujeres: reflexiones necesarias,* Chile, Naciones Unidas, 53pp.

Usuario de Youtube: "bukku qui". *Feminismo en los videojuegos* [en línea] [ref. 07/03/2015]. Disponible en Internet: https://www.youtube.com/watch?v=seveNx6xcvM&t [Consulta el 19 de abril del 2017]

BUENO, Tamara y, Noelia GARCÍA (2012), "Estereotipos de género y videojuegos: Análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas", *Universidad Complutense de Madrid* [(Madrid)], 1, núm. 1, 1-15.

CANDIL, Dani. *¿Para cuándo un "FIFA" con mujeres?.* [artículo en línea]. [ref. 27/04/2013]. Disponible en Internet: https://www.vidaextra.com/deportes/para-cuando-un-fifa-con-mujeres [Consulta el 10 de julio del 2017]
Usuario de El Blog Alternativo: "Can-Men". *LOS HIJOS DE LA AMBUNDANCIA: The pink and blue project de JeongMee Yoon.* [artículo en línea]. [ref. 24/04/2009]. Disponible en Internet: http://www.elblogalternativo.com/2009/04/24/los-hijos-de-la-abundancia-the-pink-and-blue-project-de-jeongmee-yoon/ [Consulta el 2 de agosto del 2017]

CASSELL, Justine y, Henry JENKINS (1998), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games,* Cambridge, Cambridge University Press, 382 pp.

CLEMENTS, Sam. *¿Será verdad que el manga ha legitimado la pedofilia en Japón?.* [artículo en línea]. [ref. 27/11/2012]. Disponible en Internet: https://www.vice.com/es/article/gq9a34/comic-con-manga-japon-pedofilia [Consulta el 10 de julio del 2017]

Usuario de Rankia: "Comstar". *Pensamiento crítico, feminismo y videojuegos (¿afectará a las ventas?)* [artículo en línea]. [ref. 15/06/2016]. Disponible en Internet: https://www.rankia.com/blog/comstar/3243279-pensamiento-critico-feminismo-videojuegos-afectara-ventas [Consulta el 24 de abril del 2017]

DARLING-WOLF, Fabienne (2003), "Male bonding and female pleasure: Refining masculinity in Japanese popular cultural texts", *Popular Communication* [(Hicksville)], 1, núm. 2, 73-88.

DASGUPTA, Romit (2010), "Globalization and the bodily performance of "cool" and "uncool" corporate masculinities in Japan" en *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific,* 1, núm. 23

- (2003) "Creating Corporate Warriors: The "Sarariiman" and Masculinity in Japan" en *Asian Masculinities: The Meaning and Practice of Manhood in China and Japan*, Oxfordshire, RoutledgeCurzon Publishers, 272 pp.

DÍEZ, Enrique (2009), "Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos", *Feminismo/s* [(Alicante)], 1, núm. 14, 35-52.

- (dir.) (2004), *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos,* Madrid, Centro de Investigación y Documentación Educativa, 468 pp.

ECURED. *Pac-Man* [artículo en línea]. S.data. Disponible en Internet: https://www.ecured.cu/Pac-Man [Consulta el 17 de julio del 2017]

ESCANDELL, Daniel. *Battlefield 1 no tiene mujeres porque los chicos "no lo encontrarían creíble".* [artículo en línea]. [ref. 13/06/2016]. Disponible en Internet: http://www.vandal.net/noticia/1350677920/battlefield-1-no-tiene-mujeres-porque-los-chicos-no-lo-encontrarian-creible/ [Consulta el 10 de julio del 2017]

ESTALLÓ, Juan Alberto (1995), *Los videojuegos: juegos y prejuicios,* Barcelona, Planeta, 211 pp.

EUROPA PRESS. *El 47% de los usuarios de videojuegos son mujeres.* [artículo en línea]. [ref. 4/03/2013]. Disponible en Internet: http://www.lavanguardia.com/tecnologia/20130304/54368970905/el-47-de-los-usuarios-de-videojuegos-son-mujeres.html [Consulta el 10 de julio del 2017]

Usuario de Youtube: "feministfrequency". *Tropes vs. women in video games* [en línea]. [ref. 07/03/2013]. Disponible en Internet: https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61 [Consulta el 28 de abril del 2017]

Usuario de TodasGamers: "freaktiful". *Hablando sobre Lara Croft* [artículo en línea]. [ref. 24/09/2016]. Disponible en Internet: https://todasgamers.com/2016/09/24/hablando-sobre-lara-croft/ [Consulta el 28 de abril del 2017]

GARCÍA, Paco. *Battlefield 1 no tendrá mujeres soldado.* [artículo en línea]. [ref. 14/06/2016]. Disponible en Internet: http://meristation.as.com/noticias/battlefield-1-no-tendra-mujeres-soldado/2131339 [Consultado el 10 de julio del 2017]

GIL, Ana Beatriz. *La importancia de una buena cubierta.* [artículo en línea]. [ref. 29/05/2013]. Disponible en Internet: http://www.lahuelladigital.com/la-importancia-de-una-buena-portada/ [Consulta el 10 de julio del 2017]

GÓMEZ DEL CASTILLO, María Teresa. *Los videojuegos: reflejo del mundo en el que vivimos.* [artículo en línea]. [ref. 12/03/2009]. Disponible en Internet: http://www.monografias.com/trabajos918/videojuegos-reflejo-mundo/videojuegos-reflejo-mundo2.shtml [Consulta el 23 de julio del 2017]

GONZÁLEZ, José Luis. *El FIFA 17 podría mejorar el fútbol femenino.* [artículo en línea]. [ref. 4/05/2016]. Disponible en Internet: http://www.futbolprimera.es/2016/05/04/fifa-17-podria-mejorar-futbol-femenino [Consulta el 24 de abril del 2017]

GRACIA, Sergio. *Shelby Welinder es la rubia de GTA 5.* [artículo en línea]. [ref. 24/11/2012]. Disponible en Internet: http://www.hobbyconsolas.com/noticias/shelby-welinder-es-rubia-gta-5-45755 [Consulta el 10 de julio del 2017]

GRÀFFICA. *Judy Chicago, pionera del arte feminista.* [artículo en línea]. [ref. 8/10/2015]. Disponible en Internet: http://graffica.info/judy-chicago-pionera-del-arte-feminista [Consulta el 4 de agosto del 2017]

IIDA, Yumiko (2005), "Beyond the "feminization of masculinity": transforming patriarchy with the "feminine" in contemporary Japenese youth culture" en *Inter-Asia Cultural Studies,* 6, núm. 1, pg. 56-74

JANSZ, Jeroen, AVIS, Corinne, y, Mirjam VOSMEER (2010), "Playing The Sims 2: An Exploration of Gender Differences in Players' Motivations and Patterns of Play", *New Media and Society* (Netherlands), 12, núm. 2, 235-251.

JANSZ, Jeroen, y, Raynel MARTIS (2007), "The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games", *SEX ROLES. A journal of Research* (New York City), 56, núm. 3, 141-148.

JIMÉNEZ, Pepo. *¿Cuántos cuadros pintados por mujeres hay en El Prado?.* [artículo en línea]. [ref. 19/12/2016]. Disponible en Internet: http://www.vozpopuli.com/memesis/cuadros-pintados-mujeres-Prado_0_982402784.html [Consulta el 9 de agosto del 2017]

Usuario de Pixfans: "Jimmy". *Pacman: historia y curiosidades* [artículo en línea]. [ref. 8/05/2007]. Disponible en Internet: http://www.pixfans.com/pacman-historia-y-curiosidades/ [Consulta el 17 de julio del 2017]

JONES, Steven (2003), *Cibersociedad 2.0,* [Barcelona], Unibersitat Operta de Catalunya, 250 pp.
(Ed. orig. (1998), *Cybersociety 2.0. Revisiting Computer - Mediated Comunication and Technology,* Thousand Oaks (California), Sage Publications Inc., 256 pp.

KROTOSKI, Aleks (2004), *Chicks and Joysticks: An Exploration of Women and Gaming,* [London], Entertainment and Leisure Software Publisher`s Association, 36 pp.

LAS PENELOPES. *Mujeres artistas: feminismos en el mundo del arte.* [artículo en línea]. [ref. 2/5/2004]. Disponible en Internet: https://www.rebelion.org/hemeroteca/mujer/040502penelopes.htm [Consulta el 4 de agosto del 2017]

LEÓN, Jonathan. *¿Eres un chico o una chica?: Una aproximación a la elección de género en los videojuegos.* [artículo en línea]. [ref. 24/06/2016]. Disponible en Internet: https://equilateral.es/2016/06/eres-un-chico-o-una-chica-una-aproximacion-a-la-eleccion-de-genero-en-los-videojuegos/ [Consulta el 19 de julio del 2017]

LÓPEZ, Elisabeth. *Battlefield 1 In The Name of the Tsar incluirá mujeres soldado.* [artículo en línea]. [ref. 25/05/2017]. Disponible en Internet: http://www.hobbyconsolas.com/noticias/battlefield-1-name-tsar-incluira-mujeres-soldado-100102 [Consulta el 10 de julio del 2017]

LUJÁN, María. *Heroínas siliconadas, prostitutas, barbies y mamás. La imagen femenina en los videojuegos.* [artículo en línea]. [ref. s.d.]. Disponible en Internet: http://www.elpsicoanalitico.com.ar/num6/subjetividad-bargas-imagen-femenina-videojuegos.php [Consulta el 27 de abril del 2017]

Marc Rollán ElFuns [ElFuns]. (2017, agosto 10). La publicidad de la industria del videojuego es en ocasiones muy sexista. En este hilo algunos de los ejemplos más atroces de la historia. Recuperado de: https://twitter.com/ElFuns/status/895708007165603840

MARÍN, Eduardo. *Japón no censurará los videojuegos para complacer a los feministas de la ONU.* [ref. 5/03/2016]. Disponible en Internet: http://varonesunidos.com/feministas/japon-no-censurara-los-

videojuegos-para-complacer-a-los-feministas-de-la-onu/ [Consulta el 24 de abril del 2017]

MASTRETTA, Ángeles (2003), *El cielo de los leones,* Barcelona, Seix Barral, 264 pp.

MATAMOROS, Carles. *La mirada a cámara: algo más que un motivo visual.* [artículo en línea]. [ref. 25/11/2010]. Disponible en Internet: http://cinentransit.com/la-mirada-a-camara-algo-mas-que-un-motivo-visual/ [Consulta el 10 de julio del 2017]

MCLAUGHLIN, Rus. *IGN Presents: The History of Tomb Raider.* [ref. 29/02/2008]. Disponible en Internet: http://www.ign.com/articles/2008/03/01/ign-presents-the-history-of-tomb-raider [Consulta el 4 de mayo del 2017]

MÉNDEZ, Lourdes (2007), *Antropología feminista,* Madrid, Síntesis, 254 pp.

MENÉNDEZ, Sara. *9 muestras irrefutables de que Lara Croft es un mito más allá de los videojuegos.* [reportaje en línea]. [ref. 14/11/2015]. Disponible en Internet: http://www.zonared.com/reportajes/lara-croft-muestras-mito-mas-alla-videojuegos/6/ [Consulta el 10 de julio del 2017]

MERESMAN, Sebastián. *"Movimiento" en la FIFA para potenciar el fútbol femenino.* [artículo en línea]. [ref. 06/11/2016]. Disponible en Internet: http://mujerydeporte.practicodeporte.com/movimiento-fifa-potenciar-futbol-femenino/ [Consulta el 10 de julio del 2017]

Usuario de Breitbart: "MILO". *Intel Cuts $300m In Spending Jobs, Research, Education And Talent… To Fund Fashionable Feminist Nonsense.* [ref. 10/09/2015]. Disponible en Internet: http://www.breitbart.com/big-government/2015/09/10/intel-cuts-300m-in-jobs-research-education-and-talent-to-fund-feminist-frequency/ [Consulta el 3 de mayo del 2017]

NAGAIKE, Kazumi (2012), "Johnny's Idols as Idols: Female Desires to Fantasize and Consume Male Idol Images" en *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*, Nueva York, Palgrave Macmillan, 112 pp.

Usuario de "Una japonesa en Japón": "Nora". *Colegialas japonesas, antes y después.* [artículo en línea]. [ref. 21/10/2015]. Disponible en Internet: http://unajaponesaenjapon.com/38222/colegialas-japonesas-antes-y-despues-nihon-no-jyoshi-kousei-before-after [Consulta el 10 de julio del 2017]

Usuario de "Todas Gamers": "Pavifather". *A los videojuegos no les pasa nada.* [artículo en línea]. [ref. 12/03/2017]. Disponible en Internet: https://todasgamers.com/2017/03/12/a-los-videojuegos-no-les-pasa-nada/ [Consulta el 5 de septiembre del 2017]

PARERA, Lucas. *Feministas contra los videojuegos: ¿Es Súper Mario machista?.* [ref. 01/01/2016]. Disponible en Internet: http://www.lanacion.com.ar/1856542-feministas-contra-los-videojuegos-es-super-mario-machista [Consulta el 3 de mayo del 2017]

PELEGRINA, Manuel, y, Ricardo TEJEIRO (2003), *Los videojuegos: Qué son y cómo nos afectan,* [Madrid], Ariel, 176 pp.

PROVENZO, Eugene Jr. (1991), *Video Kids: Making Sense of Nintendo,* Cambridge, Harvard University Press, 184 pp.

Usuario de Sol Blade Games: "Ramonium". *Análisis de Undertale - El poder de la determinación.* [artículo en línea]. [ref. 12/10/2015]. Disponible en Internet: http://solbladegames.blogspot.com.es/2015/10/analisis-de-undertale-indie.html [Consulta el 20 de julio del 2017]

RAMÍREZ, Noelia. *Esto es lo que piensan 21 actrices sobre envejecer.* [artículo en línea]. [ref. 23/10/2014].

Disponible en Internet: https://smoda.elpais.com/celebrities/esto-es-lo-que-piensan-20-actrices-sobre-envejecer/20002481/image/100074071 [Consulta el 1 de agosto del 2017]

RAMOS, Lucía. *Lara Croft, de bomba sexual a mujer real* [artículo en línea]. [ref. 21/07/2016]. Disponible en Internet: http://www.elespanol.com/ciencia/tecnologia/20160720/141486474_0.html [Consulta el 28 de abril del 2017]

REDACCIÓN BBC MUNDO. *4 factores que explican el sorprendente éxito de Lara Croft, la heroína del videojuego Tomb Raider* [artículo en línea]. [ref. 25/10/2016]. Disponible en Internet: http://www.bbc.com/mundo/noticias-37765222 [Consulta el 10 de julio del 2017]

REDACCIÓN MÓRBIDO. *Lara Croft ¿objeto sexual u oportunismo sexista?* [artículo en línea]. [ref. 21/03/2013]. Disponible en Internet: http://www.morbidofest.com/archivos/3606 [Consulta el 27 de abril del 2017]

RESIDENT EVIL Wiki. *Eveline.* [artículo en línea]. S.data. Disponible en Internet: http://es.residentevil.wikia.com/wiki/Eveline [Consulta el 10 de julio del 2017]

Usuario de Otakufreaks: "Roy". A*nálisis de la industria de los videojuegos: Japón.* [artículo en línea]. [ref. 19/03/2012]. Disponible en Internet: http://www.otakufreaks.com/analisis-de-la-industria-de-los-videojuegos-japon-iii/ [Consulta el 24 de abril del 2017]

RTVE. "*Pega a la zorra": un polémico juego danés contra la violencia machista.* [artículo en línea]. [ref. 20/11/2009]. Disponible en Internet: http://www.rtve.es/noticias/20091120/pega-zorra-polemico-juego-danes-contra-violencia-machista/301767.shtml [Consulta el 19 de julio del 2017]

RUBIO, Juan. *Entre polígonos: La evolución de los modelos poligonales.* [reportaje en línea]. [ref. 03/05/2014]. Disponible en Internet: http://www.vandal.net/reportaje/entre-poligonos-la-evolucion-de-los-modelos-poligonales/2 [Consulta el 17 de julio del 2017]

SÁNCHEZ, J.M. "*Minecraft": ¿el espaldarazo a los juegos indies?.* [artículo en línea]. [ref. 16/09/2014]. Disponible en Internet: http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20140916/abci-minecraft-juego-independiente-microsoft-201409160936.html [Consulta el 19 de julio del 2017]

SAN SIMÓN, Jaime. *La generación indie. El largo camino desde Braid.* [artículo en línea]. [ref. 01/12/2013]. Disponible en Internet: http://www.eurogamer.es/articles/la-generacion-indie [Consulta el 19 de julio del 2017]

- *Los juegos de violaciones, prohibidos en Japón.* [artículo en línea]. [ref. 02/06/2009]. Disponible en Internet: http://www.eurogamer.es/articles/los-juegos-de-violaciones-prohibidos-en-japon [Consulta el 10 de julio del 2017]

SCHMIDT, Gregory . *¿Feminista o "femme fatale"? El complicado legado de Lara Croft.* [artículo en línea]. [ref. 10/12/2016]. Disponible en Internet: https://www.nytimes.com/es/2016/12/10/feminista-o-femme-fatale-el-complicado-legado-de-lara-croft/ [Consulta el 10 de julio del 2016]

SCHOTT, Gareth, y, Kirsty HORRELL (2000), "Girl Gamers and Their Relationship with the Gaming Culture", *Convergence: The international Journal of Research into New Media Technologies* (Thousand Oaks, California), 6, núm. 4, 36-54.

SENTAMANS, Tatiana, y Mario-Paul MARTÍNEZ (2015), "Queer Game Scene: fracturas en el mainstream e incursiones en la escena independiente", *Transnacionalidades Queer, estudios de comunicación digital, discursos visuales, esfera pública y sexualidades LGTBQI* (Murcia), 15, núm. 1, 19-38.

SHAW, Adrienne (2014), *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture,* Minessota, University of Minessota Press, 328 pp.
(Citado en (2015), "Queer Game Scene: fracturas en el mainstream e incursiones en la escena independiente", *Transnacionalidades Queer, estudios de comunicación digital, discursos visuales, esfera pública y sexualidades LGTBQI* (Murcia), 15, núm. 1, 19-38.
SORENSEN, Knut Holtan, FAULKNER, Wendy, y, Els ROMMES (2011), *Technologies of Inclusion: Gender in the Information Society,* Trondheim, Tapir Academic Press, 300 pp.

SPHERICALPIXEL. *Un videojuego contra la violencia de género.* [artículo en línea]. [ref. 13/03/2017]. Disponible en Internet: https://www.sphericalpixel.com/blog/videojuegos-educativos/juego-educativo-la-violencia-genero/ [Consultado el 21/07/2017]

S.T.A.R. (2010), "Los videojuegos para niños no los hacen niños", *Mondo Píxel* (Madrid), 3, núm. 1, 18-20.

TANNEN, Deborah (1995), "Las mujeres en el trabajo: el género marcado", *Revista de Occidente* [(Madrid)], 1, núm. 170-171, 137-161.

TEJADA, Laura. *Dios bendiga América: Grand Theft Auto V.* [artículo en línea]. [ref. 2/12/2016]. Disponible en Internet: https://todasgamers.com/2016/12/02/dios-bendiga-america-grand-theft-auto-v/ [Consulta el 24 de abril del 2017]

TELEMADRID. *La mujer en los videojuegos: Hipersexualizada y dependiente del hombre.* [noticia en línea]. [ref. 22/01/2017]. Disponible en Internet: http://www.telemadrid.es/noticias/sociedad/noticia/la-mujer-en-los-videojuegos-hipersexualizada-y-dependiente-del-hombre [Consulta el 22 de julio del 2017]

TNV. *La censura de la pornografía en Japón.* [artículo en línea]. [ref. 21/01/2015]. Disponible en Internet: http://www.tvn.cl/programas/laculturadelsexo/sabiasque/la-censura-de-la-pornografia-en-japon-1561579 [Consulta el 10 de julio del 2017]

TOMÁS, Laura. *Mercantilización del cuerpo masculino, homoerotismo y androginia.* [artículo en línea]. [ref. 8/03/2016]. Disponible en Internet: https://japonismo.com/blog/mercantilizacion-del-cuerpo-masculino-homoerotismo-androginia [Consultado el 10 de julio del 2017]

- *Del guerrero samurái al trajeado sararíiman.* [artículo en línea]. [ref. 12/10/2015]. Disponible en Internet: https://japonismo.com/blog/guerrero-samurai-sararíiman [Consulta el 10 de julio del 2017]

TUCHMAN, Gaye (1978), *Hearth & Home: Images of women in the mass media,* Oxford, Oxford University Press, 346 pp.

URBINA, Santos (2002), "El rol de la figura femenina en los videojuegos", *Edutec. Revista electrónica de tecnología educativa* (Palma de Mallorca), 1, núm. 15, 1-12.

Usuario de TodasGamers: "valkyriered". *¡Socorro! Me gusta un videojuego machista, ¿qué hago?* [artículo en línea]. [ref.17/02/2017]. Disponible en Internet: https://todasgamers.com/2017/02/17/socorro-me-gusta-un-videojuego-machista-que-hago/ [Consulta el 10 de julio del 2017]

VARELA, Nuria (2008), *Feminismo para principiantes,* Barcelona, Zeta Bolsillo, 383 pp.

V. MÁRQUEZ, Israel (2014), "Género y videojuegos. Roles, estereotipos y usos", *TELOS. Cuadernos de Comunicación e Innovación* [(Madrid)], 1, núm. 96, 107-115.

W. LUTZER, Erwin (2013), *¿Quién eres tú para juzgar?: Cómo distinguir entre verdades, medias verdades y*

mentiras, Barcelona, Editorial Portavoz, 256 pp.

WIKIDEX. *Género.* [artículo en línea]. S.data. Disponible en Internet: http://es.pokemon.wikia.com/wiki/G%C3%A9nero [Consulta el 10 de julio del 2017]

- *Lista de Pokémon con diferencias de género.* [artículo en línea]. S.data. Disponible en Internet: http://es.pokemon.wikia.com/wiki/Lista_de_Pok%C3%A9mon_con_diferencias_de_g%C3%A9nero [Consulta el 10 de julio del 2017]

- *Lista de Pokémon con género especial.* [artículo en línea]. S.data. Disponible en Internet: http://es.pokemon.wikia.com/wiki/Lista_de_Pok%C3%A9mon_con_g%C3%A9nero_especial [Consulta el 10 de julio del 2017]

ZAFRA, Remedios (2005), *Netianas: n(h)acer mujer en Internet,* Madrid, Lengua de trapo, (Desórdenes Biblioteca de Ensayo, 13), 190 pp.

S. autor. *¿Los videojuegos estimulan el sexismo? Científicos dicen que sí* [artículo en línea]. [ref. 19/03/2017]. Disponible en Internet: http://www.excelsior.com.mx/hacker/2017/03/19/1152907 [Consulta el 28 de abril del 2017]

S. autor. *El machismo en los videojuegos* [artículo en línea]. [ref. 08/03/2009]. Disponible en Internet: http://ecetia.com/2009/03/el-machismo-en-los-videojuegos [Consulta el 10 de julio del 2017]

S. autor. *¿Cómo se llaman las chicas de las portadas del GTA?* [artículo en línea]. S.data. Disponible en Internet: http://www.taringa.net/posts/info/19088484/Como-se-llaman-las-chicas-de-las-portadas-de-GTA.html [Consulta el 10 de julio del 2017]

S. autor. *Tomb Raider Saga - El mito Lara Croft* [artículo en línea]. S.data. Disponible en Internet: http://www.trsaga.com/trsg_mito_croft.htm [Consulta el 10 de julio del 2017]

Bibliografía de imágenes

Imagen 1: **EVAN-AMOS.** *Transparent versión of NES console.* [ref. 2/09/2010]. Disponible en Internet: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7a/Wikipedia_NES_PAL.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 2: **CHICAGO, Judy.** *The Dinner Party.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.judychicago.com/wp-content/uploads/2016/01/TDP_overview.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 3: **RTVE.** *Do women have to be naked to get into the Met. Museum?.* [22/03/2015]. Disponible en Internet: http://img.rtve.es/v/3057518/ [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 4: S. autor. *Revolution60.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://static1.squarespace.com/static/5500530be4b08a8509317ef3/t/55145507e4b00114465e1009/1427395851904/MISC_07.PNG [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 5: **LinkNiak.** *Undertale.* [ref. 2/04/2016]. Disponible en Internet: http://art.ngfiles.com/images/416000/416770_linkniak_undertale.png [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 6: **AUSTRALIAN CENTRE OF CONTEMPORARY ART.** *VNS Matrix: All New Gen.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://content.acca.melbourne/uploads/2013/12/800_1995_VNS-Matrix_New-Gen_Exhibition-Documentation_2.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 7: **BRIDGEMAN IMAGEN ARTWORK.** *Plan.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.sothebys.com/content/dam/stb/lots/L16/L16022/168L16022_936N7_comp.jpg.thumb.319.319.png [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 8: S. autor. *Donkey Kong (1981).* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.gamemuseum.es/wp-content/uploads/2013/08/20922_med.png.gif [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 9: S. autor. *Dragon`s Lair.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://static.tvtropes.org/pmwiki/pub/images/tumblr_inline_nxbbm5p0u81rqphkb_400.png [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 10: S. autor. *Ms. Pac – Man Game Board Gameplay.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://agrlv.com/wp-content/uploads/2013/08/ms-pacman-board-gameplay.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 11: **Hmmisee.** *High RES NTSC GEN Cover.* [ref. 17/11/2012]. Disponible en Internet: https://static.giantbomb.com/uploads/original/9/93770/2371237-genesis_mspacman.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 12: **STRIX.** *Ms. Pac – Man.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://images8.alphacoders.com/416/416809.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 13: S. autor. *Quiet.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://bitspers.com/wp-content/uploads/2015/09/Metal-Gear-Solid-V-Quiet.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 14: **FEMINIST FREQUENCY.** *Tropes vs. Women in video games.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://ksr-ugc.imgix.net/assets/011/345/409/3e1f6feb387d5927a5374fe7f0d3e99d_original.jpg?crop=faces&w=1552&h=873&fit=crop&v=1463681313&auto=format&q=92&s=a260ced6be0d403da8625952ed80a6b7 [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 15: **TRIPLE ZED.** *But Our Princess is in Another Castle!.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://i2.kym-cdn.com/photos/images/original/000/186/610/thankyou.png [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 16: S. autor. *Aloy.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/f1/f7/58/f1f758bafb19d913fb6ec22f10b8f975.jpg [Consultado el 6 de agosto del 2017]

Imagen 17: **MERISTATION.** *Viñeta Aloy.* [ref. 27/02/2017]. Disponible en Internet: http://meristation.as.com/files/imagenes/general/horizon_zero_dawn.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 18: S. autor. *Lara Croft.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://reliveandplay.com/wp-content/uploads/tomb-raider-destacada.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 19: S. autor. *Primeros diseños Lara Croft.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.trsaga.com/trsg_mito_croft.htm [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 20: S. autor. *Primeros diseños Lara Croft.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.trsaga.com/trsg_mito_croft.htm [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 21: S. autor. *Lara Croft Eros Comix.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.zonared.com/reportajes/lara-croft-muestras-mito-mas-alla-videojuegos/6/ [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 22: S. autor. *Lara Croft Evolution.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.gamesgrabr.com/blog/wp-content/uploads/2016/01/Evolution-of-Lara-Croft.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 23: S. autor. *Lara Croft.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.nixxes.com/nixxes/images/projects/wallpapers/tomb_raider_2013-wide.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 24: **FERNÁNDEZ, Verónica.** *Captura "Juguetes niña"* [ref. 30/07/2017]

Imagen 25: **FERNÁNDEZ, Verónica.** *Captura "Juguetes niño"* [ref. 30/07/2017]

Imagen 26: S. autor. *JeongMee Yoon Pink and blue Project.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.slate.com/content/dam/slate/blogs/behold/2013/04/09/7.jpg.CROP.article920-large.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 27: S. autor. *Combat of Gigants: Dragons.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://media.ign.com/games/image/object/143/14354751/Battle-of-Giants-Dragons_NDS_ESRB.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 28: **DATBOT.** *Cooking Mama.* [ref. 4/05/2017]. Disponible en Internet: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/87/Cooking_Mama.JPG [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 29: S. autor. *Imagina ser mamá.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/51o%2ByYlvv6L._SX385_.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 30: S. autor. *GameBoy Color Rosa.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.gameplaystores.es/409596-thickbox_default/game-boy-color-rosa-sin-caja-gb.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 31: S. autor. *Los Sims.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.hobbyconsolas.com/sites/hobbyconsolas.com/public/media/image/2016/02/564460-sims-16-anos-historias.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 32: **TNTNNBLTN.** *SingStar PS3.* [ref. 16/12/2007]. Disponible en Internet: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/e/e7/SingStar_PS3.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 33: S. autor. *Portada GTA V.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://media.vandal.net/m/15190/grand-theft-auto-v-201345103611_1.jpg [Consulta el 6 de agosto del 2017]

Imagen 34: **FERNÁNDEZ, Verónica.** *GTAV Disco* [ref. 5/04/2017]

Imagen 35: **CLAUDESPEED9425.** *Grand Theft Auto III.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://es.gta.wikia.com/wiki/100%25_de_Grand_Theft_Auto_III?file=Grand_Theft_Auto_III.JPG [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 36: **ARTWORK0.** *Misty-Artwork.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://vignette3.wikia.nocookie.net/gtawiki/images/f/f6/Misty-Artwork.jpg/revision/latest?cb=20080229081641 [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 37: **CALAMITY-ACE.** *Vice-city-cover.* [ref. 8/03/2009]. Disponible en Internet: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/c/ce/Vice-city-cover.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 38: S. autor. *La Gemela.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.taringa.net/posts/info/19088484/Como-se-llaman-las-chicas-de-las-portadas-de-GTA.html [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 39: S. autor. *Carátula de GTA 4.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.laps4.com/foro/imagehosting/thum_5474e9a2d45feb.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 40: **MONTANNA, Matias.** *Lola del Río.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://es.gta.wikia.com/wiki/Lola_del_Rio?file=Lola_del_R%C3%ADo.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 41: S. autor. *Shelby Welinder.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.hobbyconsolas.com/sites/hobbyconsolas.com/public/media/image/2012/11/197639-shelby-welinder-es-rubia-gta-5.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 42: S. autor. *Danganronpa V3: Killing Harmony.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://media.vandal.net/m/33488/danganronpa-v3-killing-harmony-20161261352_1.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 43: **SNIVINERIOR.** *Nekopara Cover.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.zonaleros.net/imagenes/6f1bada3c5324fee35b5f07873d71c33_thumb.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 44: S. autor. *Yandere Simulator.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.otakutale.com/wp-content/uploads/2015/05/Yandere-Simulator-Screenshot-20.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 45: S. autor. *Bullet Girls.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://image.noelshack.com/fichiers/2014/19/1399549411-bullet-girls.png [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 46: S. autor. *Samurái.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://ubistatic19-a.akamaihd.net/resource/es-ES/game/forhonor/fh-game/fh_game-info-orochi_ncsa.png [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 47: S. autor. *Sarariiman.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://japonismo.com/wp-content/uploads/2015/11/masculinidad-del-sarariiman-guerrero-corporativo-800x420.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 48: S. autor. *Hombre con estética "masculina suave".* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.eldragondehipatia.com/articulos/wp-content/uploads/2014/04/EEXiVgv-e1398446029304.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 49: S. autor. *Kingdom Hearts HD 2.8. Final Chapter Prologue.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://kh13.com/forum/uploads/gallery/album_1295/gallery_37033_1295_335885.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 50: **NINTENDO.** *Pokémon Sol y Luna.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://assets.pokemon.com/assets/cms2-es-es/img/video-games/video-games/pokemon_sun_moon/pokemon-sun-moon-169-es.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 51: **NINTENDO.** *Super Mario Maker.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://cdn02.nintendo-europe.com/media/images/05_packshots/games_13/wiiu_6/PS_WiiU_SuperMarioMaker_EAP.jpg [Consultado el 8 de agosto del 2017]

Imagen 52: S. autor. *Just Dance 2017.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.nintenderos.com/wp-content/uploads/2017/02/justdance2017-boxart.jpg [Consultado el 8 de agosto del 2017]

Imagen 53: S. autor. *Just Dance 2017.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://www.amazon.es/Ubisoft-Spain-Just-Dance-2017/dp/B01IVIBR3Q/ref=sr_1_2?ie=UTF8&qid=1500126938&sr=8-2&keywords=just+dance+2017 [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 54: S. autor. *FIFA16.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://im.ziffdavisinternational.com/ign_es/screenshot/default/2016_4qgx.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 55: S. autor. *FIFA 16 Mujeres.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://media.vandal.net/i/1200x630/30768/fifa-16-20157202046_1.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 56: S. autor. *FIFA 17.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://http2.mlstatic.com/fifa-17-codigo-digital-ps4-D_NQ_NP_842721-MEC20829862479_072016-F.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 57: S. autor. *Carátula de Battlefield 1 para PlayStation 4.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://media.vandal.net/m/38897/battlefield-1-20165623114_1.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]
Imagen 58: **ACTIVISION.** *Call of Duty: Infinite Warfare.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://cdn.revistagq.com/uploads/images/thumbs/es/gq/4/s/2016/45/call_of_duty_infinite_warfare_5805_1920x1080.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 59: S. autor. *Resident Evil 7.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://sm.ign.com/t/ign_es/release/r/resident-e/resident-evil-7-pc_7zj9.640.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 60: S. autor. *Eveline joven.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://es.residentevil.wikia.com/wiki/Eveline [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 61: S. autor. *Eveline anciana.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://es.residentevil.wikia.com/wiki/Eveline [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 62: S. autor. *Samara Morgan.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.teleamazonas.com/wp-content/uploads/2016/08/aro.jpg [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 63: S. autor. *Lisa.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.hobbyconsolas.com/reportajes/mejores-personajes-juegos-terror-survival-horror-62544 [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 64: S. autor. *Shibito.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.hobbyconsolas.com/reportajes/mejores-personajes-juegos-terror-survival-horror-62544 [Consulta el 8 de agosto del 2017]

Imagen 65: **MINECRAFT.** *Minecraft.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://minecraft.net/static/pages/img/index-hero-og.088fb7996b03.jpg [Consulta el 12 de agosto del 2017]

Imagen 66: S. autor. *Undertale.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://www.planetacamiseta.com/wp-content/uploads/2017/01/undertale.png [Consulta el 12 de agosto del 2017]

Imagen 67: S. autor. *Mainichi.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.gamesforchange.org/g4cwp/wp-content/uploads/2013/03/mainichi_1.jpg [Consulta el 12 de agosto del 2017]

Imagen 68: S. autor. *Hitthebitch.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://a405.idata.over-blog.com/0/51/46/84/pub/hit-the-bitch.gif [Consulta el 12 de agosto del 2017]

Imagen 69: S. autor. *Minijuego Anita Sarkeesian.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://www.gameranx.com/img/12-Jul/beat-up-anita-sarkeesian.png [Consulta el 12 de agosto del 2017]

Imagen 70: **GOOGLE PLAY.** *Liad@s.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://lh3.googleusercontent.com/81NhtgtGs42a9D6QEdcuEqJYBj3uwTx3RQFanM0DtiKftzS_4HZZUyU_D-tdJiZ2JQ=h900 [Consulta el 12 de agosto del 2017]

Imagen 71: S. autor. *Huniecam Studio.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://gamesnosh.com/wp-content/uploads/2015/08/HunieCam-Studio.jpg [Consulta el 12 de agosto del 2017]

Imagen 72: S. autor. *Frisk.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/56/72/a0/5672a0bb42b103438a7547b3ed815a80.jpg [Consulta el 20 de agosto del 2017]

Imagen 73: S. autor. *Personajes Danganronpa V3: Killing Harmony.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://www.gamereactor.es/media/46/newdanganronpav3_1874623.png [Consulta el 20 de agosto del 2017]

Imagen 74: **SOULKILLUR.** *HunieCam Studio.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://img01.deviantart.net/acd0/i/2016/115/4/3/candace__huniecam_studio_by_soulkillur-da07zgk.png [Consulta el 20 de agosto del 2017]

Imagen 75: **GTA-IVPLAYER.** *Lola del Río.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://orig09.deviantart.net/4c16/f/2012/015/9/e/lola_del_rio_by_gta_ivplayer-d4metgf.png [Consulta el 20 de agosto del 2017]

Imagen 76: S. autor. *Mainichi.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://indierpgs.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/12/Mainichi.png [Consulta el 20 de agosto del 2017]

Imagen 77: S. autor. *The Legend of Zelda: Twilight Princess.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://meristation.as.com/the-legend-of-zelda-twilight-princess/guia/1600892?p=2 [Consulta el 20 de agosto del 2017]

Imagen 78: **DAVETHEUSHER.** *The Game Replay: Custers revenge Part 1.* [ref. 29/07/2009]. Disponible en Internet: https://www.youtube.com/watch?v=v0RdU1A7jiQ [Consulta el 12 de agosto del 2017]

Imagen 79: **TIMEX CALCULATOR WATCH, I only did for the.** *Beat 'Em & Eat 'Em (Atari 2600).* [ref. 19/03/2013]. Disponible en Internet: https://www.youtube.com/watch?v=SMZrRiPFFME [Consulta el 12 de agosto del 2017]

Imagen 80: S. autor. *Bullet Girls.* [s.d.]. Disponible en Internet: http://cdn3.dualshockers.com/wp-content/uploads/2016/03/BulletGirls2-4.jpg [Consulta el 12 de agosto del 2017]

Imagen 81: **QUEENCHYSALIS900.** *Jodie Holmes.* [s.d.]. Disponible en Internet: https://vignette2.wikia.nocookie.net/beyond-two-

souls/images/a/a9/Jodie_holmes_by_queenchrysalis900-d6rdf4p.jpg/revision/latest?cb=20150224031446&path-prefix=es [Consulta el 12 de agosto del 2017]

Imagen 82: **ROLLÁN ELFUNS, Marc.** *La publicidad de la industria del videojuego es en ocasiones muy sexista. En este hilo algunos de los ejemplos más atroces de la historia.* [ref. 10/08/2017]. Disponible en Internet: https://twitter.com/ElFuns/status/895708007165603840 [Consultado el 12 de agosto del 2017]