

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

Máster universitario en Comunicación y Educación en la Red:

Subprograma de Comunicación Digital en Educación

TRABAJO FIN DE MÁSTER

SEXISMO EN LOS VIDEOJUEGOS.

Reproducción de un modelo de Desigualdad Social a través del Entretenimiento.

DIANA MOISÉS TORO

Septiembre 2017



Título original:

“Sexismo en los Videojuegos: Reproducción de un modelo de Desigualdad Social a través de Entretenimiento”.

Autora:

Diana Moisés Toro






Director:

Roberto Aparici

Trabajo final de Máster: Comunicación y Educación en la Red: de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento. Subprograma de Investigación en Comunicación Digital en Educación. UNED

Esta obra se distribuye bajo una licencia Creative Commons.

Se permite la copia, distribución, uso y comunicación públicos de esta obra bajo las siguientes condiciones:

-  Se debe acreditar y reconocer explícitamente la autoría de la obra.
-  No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.
-  No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Este es un resumen fácilmente legible y jurídicamente válido del Texto Legal completo:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>

Montaje de las cubiertas:

Erick García Hernández

AGRADECIMIENTOS

Comencé este Máster con una idea muy clara en mi cabeza; hacer este trabajo de investigación. El Máster era un medio para un fin, el puente que unía dos orillas. Sin embargo, este puente me ha ofrecido mucho más que una vía. He leído, he debatido, he conocido gente estupenda con la que compartir conocimiento; pero sobre todo, me ha hecho reflexionar. Por ello, muchísimas gracias a mis profesores y profesoras y a mis compañeros y compañeras, por compartir su saber y sus ideas. Gracias especialmente a Roberto y David, por acompañarme, guiarme y apoyarme también en el reto que ha sido realizar este trabajo. El camino sigue y espero encontraros en él.

Quiero agradecer también su participación a los expertos y expertas que han confiado en mí y han accedido a participar en las entrevistas. Vuestro conocimiento, experiencia y visión han sido muy importantes para mí de cara al análisis de este trabajo. Espero que os guste, ya que también es vuestro.

Gracias a mi madre, Julia; uno de los pilares de mi vida, y al resto de mi familia, que siempre están ahí para ofrecerme su amor y apoyo incondicional. A Erick, mi “support” tanto en la vida analógica como en la digital, gracias por estar ahí ante cualquier idea o locura que se me ocurra realizar. Y a María, que ya esté cerca o lejos, siempre está a mi lado.

Y por último, gracias a los videojuegos que tantas horas de entretenimiento y tantas emociones me han ofrecido en el pasado y seguro, me seguirán ofreciendo en el futuro. Y a todas las mujeres del mundo gamer que luchan porque los videojuegos se conviertan en un entorno innovador, más diverso, más igualitario, solidario y justo. En el que todas las personas tengan cabida.

Mientras rebuscaba en el mundo de la fantasía algún cliché más del que reírme, encontré uno tan arraigado que casi no te das cuenta que existe. Me golpeó tan fuerte que empecé a tomármelo en serio.

Me refiero a la clarísima división entre la magia hecha por hombres y la hecha por mujeres.

Hablemos de magos y brujas. Hay una tendencia a mencionarlos en el mismo golpe de aliento, como si fueran etiquetas generizadas para el mismo trabajo. Y no es así. En el mundo de fantasía no existen los brujos (...). De hecho no existe el equivalente femenino a "mago".

¿Hechiceras? Una clase superior de bruja. ¿Encantadoras? Una bruja con piernas bonitas. El mundo de la fantasía se merece una visita por parte de la gente de la paridad, porque en el mundo de la fantasía la magia hecha por mujeres suele ser de mala calidad, de tercera clase, negativa, mientras que los magos suelen ser cerebrales, listos, poderosos y sabios. Curiosamente ocurre lo mismo en este mundo. No necesitas creer en la magia para darte cuenta.

Terry Pratchett

¿POR QUÉ UN TRABAJO SOBRE SEXISMO Y VIDEOJUEGOS?

He jugado a videojuegos desde que era muy pequeña. Recuerdo las peleas con mi primo por jugar a Súper Mario Bros, o para compartir la GameBoy; recuerdo los “piques” con mi madre a ver quién conseguía la mayor puntuación en Tetris; recuerdo las partidas en mi primer PC a juegos de aventuras, carreras de coches, arcades y plataformas; y recuerdo con especial cariño, las tardes y tardes que he pasado jugando al Tekken 3 con mis amigos, cuando era adolescente; aprendiendo combos con Nina, Lei y Hwoarang (mis personajes favoritos), y compitiendo con mis amigos. Siempre he sido la única chica del grupo que jugaba a videojuegos; y puede que sea la única chica que ha ganado y también perdido, jugando con ellos.

Hay gente que se sorprende cuando se enteran de que juego a videojuegos. La primera vez que hablé del tema con mis alumnos me miraron sorprendidos y me preguntaron “pero profe, ¿a ti te gustan los videojuegos?”, mi respuesta afirmativa derivó en un montón de preguntas a modo de prueba, para comprobar si era verdad. Lo mismo, cuando he hablado de ello con gente de mi edad, siempre han buscado la referencia de mi modo de jugar con algún amigo que haya compartido partida conmigo. La primera reacción suele ser sorpresa o escepticismo. Curioso, ¿verdad?

Cuando hablo con chicas, algunas comentan que “juegan a juegos de chicos”; aunque lo más frecuente es que la mayoría se rían y me llamen “friki”. Aunque cuando les pregunto si ellas juegan a juegos en su teléfono, la que más y la que menos juega a Candy Crush, Pokémon, o Los Sims. ¿Por qué ellas no se consideran gamers?

Existe la idea generalizada de que las personas a la que le gustan los videojuegos son hombres con exceso de peso y gafas, con dificultades para relacionarse con las personas en el “mundo real”, y que son capaces de pasarse horas y horas, jugando, sin comer, ni beber, más que comida basura y refrescos o bebidas energéticas. Nada más lejos de la realidad.

Lo cierto es que cada vez somos más las personas de todas las edades que jugamos a videojuegos; ya sea en el PC, la videoconsola, la tablet o el smartphone. Hay para todos los gustos y en todos los formatos, y eso ha generado que las mujeres cada día se interesen más por los videojuegos, tanto las “pequeñas”, como las “mayores”.

Sin embargo, la industria del videojuego, sigue despreciando a la mujer en todas sus versiones: como personaje, como jugadora, y como desarrolladora. En primer lugar, los personajes femeninos en los videojuegos suelen ser muñecas estereotipadas y/o hipersexualizadas con roles menores en el juego, y en situaciones de debilidad. Estando siempre en inferioridad respecto al número total de personajes en el juego. En cuanto a la jugadora, ésta no termina de encontrar su espacio en la comunidad, donde frecuentemente se ve minusvalorada y acosada por el resto de jugadores, que no toman en serio a una chica a la que le guste jugar. Además, no sólo la comunidad las rechaza, sino también la industria, a la que le cuesta avanzar hacia la igualdad de género en sus historias y desarrollo de personajes. Y si la industria maltrata a sus personajes, y a casi la mitad de su público, no iba a ser distinto con sus posibles empleadas. Las mujeres siguen siendo una minoría dentro de la industria en la que sólo representa un 20% de los puestos de trabajo, perteneciendo en la mayoría de los casos a departamentos de marketing y comunicación.

Estos hechos no sólo muestran la desigualdad que existe en la industria y la comunidad gamer, sino también la escasa motivación hacia el cambio. Algo muy grave viniendo de un sector que recauda al año más que Hollywood y cuyo público, se sabe que en gran parte es menor de edad. Y es que aunque el videojuego se venda como un simple medio de entretenimiento, lo cierto es que es un poderoso mecanismo de educación informal; precisamente por el simple hecho de que no sólo vemos la historia, participamos en ella, de una manera más o menos inmersiva dependiendo del modo de juego. ¿Quién no se ha enfadado hasta el nivel de gritarle al protagonista?, ¿quién no ha sentido afecto hacia algún personaje? ¿quién no ha sentido vacío alguna vez tras acabar un videojuego que le ha gustado mucho?

Los videojuegos son algo incluso más potente que el cine, simplemente por el hecho de que la vivencia es más personal, y por tanto, su poder de influencia es mayor. Nos muestra un mundo de posibilidades; pero también moldea nuestras mentes, según los ideales y creencias que el videojuego quiera transmitir que, por lo general, es la de la supremacía del hombre del “primer mundo”, blanco y heterosexual. Y como apunta Laura Fjäder, “la socialización en un sistema patriarcal implica la asimilación y normalización de sus pautas de comportamiento y sistemas de categorías. Sin el

contrapeso de una educación que privilegie el pensamiento crítico desde un enfoque feminista, se perpetúa la violencia simbólica y estructural de dicho sistema y sus directrices”.

Lo que se pretende con este trabajo es aportar una pincelada de ese pensamiento crítico. Una crítica a la industria y a la comunidad gamer, no desde el odio, sino desde el agotamiento y el deseo de cambio. Os invito a leerlo. Espero que facilite la reflexión, el debate y la discusión.

BE CRITICAL OF THE MEDIA YOU LOVE

Feminist Frequency



ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	10
ANTECEDENTES	10
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	11
OBJETIVOS	12
INTERÉS Y RELEVANCIA DE LA INVESTIGACIÓN	12
DESCRIPCIÓN METODOLÓGICA.	13
MARCO TEÓRICO	15
VIDEOJUEGOS: EVOLUCIÓN Y GÉNEROS	15
SEXISMO EN LOS VIDEOJUEGOS	20
REPRESENTACIÓN DE LOS SEXOS	22
RELACIONES ENTRE PERSONAJES	33
JUEGOS PARA CHICOS Y JUEGOS PARA CHICAS	36
EL PAPEL DE LA MUJER EN LOS VIDEOJUEGOS	38
LA MUJER JUGADORA	41
LA MUJER DESARROLLADORA	44
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS DATOS	48
ANÁLISIS DOCUMENTAL	50
ENTREVISTAS	73
CONCLUSIONES	86
FUENTES	92
BIBLIOGRAFÍA	92
WEBGRAFÍA	94
VIDEOGRAFÍA	98
ANEXOS	100
ANEXO 1: MODELO FICHA DE ANÁLISIS DOCUMENTA	101
ANEXO 2: FICHAS DE ANÁLISIS DOCUMENTA	103
ANEXO 3: TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS A INFORMANTES CLAVE	127
ANEXO 4: ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	211

INTRODUCCIÓN

ANTECEDENTES

Según los primeros datos registrados por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) acerca del sector de los videojuegos durante el 2016 en España los videojuegos son la primera opción de ocio audiovisual, facturando 1.163 millones de euros (un 7.4% más que en 2015).

En España, alrededor del 40% de la población juega a videojuegos, de los que un 56% son hombres y un 44% mujeres que dedicarían una media de 6'2 horas semanales a jugar (AEVI. 2016).

Este hecho nos puede hacer pensar que la Industria desarrolla videojuegos pensados “para hombres” porque son su público objetivo mayoritario. No obstante, la cuestión no se encontraría en que los videojuegos se dirijan mayoritariamente al público masculino; sino en la visión que se ofrece en ellos de los hombres y las mujeres y del criterio que muestran a la hora de desarrollar productos para un sexo o para otro.

Remedios Zafra (2008) subraya lo siguiente:

Si bien todos los personajes suelen estar idealizados, esta idealización no opera de la misma manera para todos. Frente a la multitud y heterogeneidad en las formas de representar el género masculino, lo femenino viene dado habitualmente por unos pocos modelos que tienden a un reduccionismo según el cual lo femenino sigue siendo fruto de proyecciones masculinas, aquello eminentemente vulnerable, falto de valor o subordinado. En esa línea, encontramos: “femmes fatales” presentadas con atributos físicos hiperfeminizados, amplificadas e hipervisibilizadas pero con un arquetipo de conducta viril y, habitualmente, agresivo. Un modelo que diferiría de otro donde las mujeres responden a una imagen virginal, sumisa, víctima y sacrificada que requiere de algún protector que la salve; distinto también de la representación más contemporánea y potente comercialmente: mujeres frívolas presentadas como jóvenes de apariencia moderna y con todo tipo de

complementos tecnológicos, tendencias hiperconsumistas y amantes del amor y del rosa hasta lo patológico.

Norte América y Japón, son dos de las regiones que ubican a la mayoría de las principales compañías de videojuegos a nivel mundial, cabría pensar si éstas, a través de la cultura de la globalización, buscarían promover ciertos valores y creencias específicos, fomentando así una identificación cultural determinada. Construcciones sociales, ligadas a un modelo hegemónico antropocentrista, patriarcal y heterosexista. Como señalan Aparici y Barbas (2010), la dimensión ideológica y el poder simbólico de los medios ejercen prácticas de discriminación hacia las minorías donde los planteamientos del occidente blanco se imponen a otros planteamientos políticos, sociales, culturales, étnicos o de género.

El poder también se ejerce mediante la construcción de significado partido de los discursos, a través de los cuales, los actores sociales guían sus acciones (Castells, 2009). Por lo tanto, el discurso que se nos ofrece a través de los videojuegos afecta a nuestra construcción de significados; de lo que es ser hombre y ser mujer. Si además, extrapolamos esto a la infancia y la adolescencia, cuando esa construcción aún se encuentra en proceso, puede afectar a la concepción social que se cree del mundo.

Quiero decir con esto, que no podemos separar realidad de ficción, no podemos creer que lo que vemos y oímos, no dejará huella en nuestras mentes. Por ello, los mensajes que se reciben desde los distintos medios han de ser constructivos, evitando caer en concepciones simplistas del mundo, llenas de tópicos y estereotipos; ya que como remarca Donna Haraway (1984), las fronteras entre ciencia ficción y realidad social son una ilusión óptica.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Partiendo de este contexto, nos vienen a la cabeza varias preguntas que intentaremos contestar a lo largo de este trabajo: ¿De qué forma se representan a los hombres y las mujeres en los videojuegos actualmente?, ¿son los videojuegos un medio para mostrar y apoyar los valores de la cultura blanca, patriarcal y capitalista?

OBJETIVOS

El objetivo general de la investigación será analizar el grado de sexismo que contienen las narrativas de los videojuegos. Para ello trataremos de de-construir las historias presentes en ellos, procurando así aportar conocimiento científico acerca de los estereotipos de género representados a través de sus personajes, sus historias, sus motivaciones y las relaciones interpersonales que se desarrollen durante la historia.

Al fin y al cabo se trata de estudiar qué tipo de mensajes se emiten a través de estos medios que pese a ser categorizados como “de entretenimiento”, también juegan un papel en el desarrollo y la educación en valores.

Para conseguir nuestro objetivo general, nos valdremos de una serie de objetivos específicos:

- 🎮 Analizar los modelos de “ser” que están presentes en los videojuegos.
- 🎮 Analizar los vínculos y relaciones (de amistad, camaradería, amorosas...) entre personajes de los videojuegos.
- 🎮 Conocer el contexto en el que se desarrollan los videojuegos.
- 🎮 Estudiar la publicidad y los valores que transmiten los videojuegos.
- 🎮 Analizar la relación entre los contenidos de los videojuegos y los códigos PEGI.
- 🎮 Ofrecer alternativas mostrando videojuegos que manifiesten otras realidades y valores; como la igualdad, el respeto, y/o la solidaridad.

INTERÉS Y RELEVANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

Este trabajo no sólo pretende aportar conocimiento científico a la comunidad, sino también indagar acerca de la situación actual de la mujer y su representación en el sector de los videojuegos.

Pese a los movimientos y los cambios sociales vividos en pos de la igualdad de los sexos, actualmente el feminismo sigue sin verse como un movimiento social cuyo fin es la igualdad, siendo en muchas ocasiones situado como el contrapunto del

machismo. Esto también está afectando al sector de los videojuegos. Éstos siguen manteniendo dinámicas y representaciones estereotípicas de los personajes, especialmente de las mujeres. Además, respecto a las mujeres dentro del sector, ya sea como jugadoras o como desarrolladoras, las mujeres siguen viéndose como una minoría, siendo relegadas a un segundo plano, viéndose excluidas y despreciadas dentro de la comunidad. Minusvalorando sus capacidades y su trabajo.

Con este análisis queremos poner estos hechos de manifiesto, no con el fin de censurar o reprochar a la comunidad, sino como una crítica constructiva que sirva para darse cuenta de que aún existen grandes desigualdades que necesitan de nuestra atención. Buscando siempre la mejora de este universo, para que cada día sea más comprensivo, más tolerante y más abierto.

DESCRIPCIÓN METODOLÓGICA

Ya que el objetivo de la investigación consiste en el análisis de las narrativas presentes en los videojuegos, de su contenido, su dinámica, su desarrollo y sus posibilidades; la actividad principal de esta investigación, y a la que se dedicará gran parte del tiempo, consistirá en jugar con los videojuegos, avanzar en la historia, investigar todas las posibles vías de actuación de los personajes dentro de la misma y conocer el por qué de los hechos. Frecuentemente, los videojuegos pertenecientes al género de aventuras, juegos de rol o estrategia, forman parte de largas sagas en las que sus narrativas se entrelazan igual que ocurre en las novelas; por ello, en ocasiones será necesario investigar ediciones anteriores para comprender la dinámica y el contexto en el que se desarrolla la historia.

Para llevar a cabo esta investigación utilizaremos las técnicas propias de la etnografía virtual que permitirán un análisis profundo y pormenorizado de los contenidos, dinámicas, desarrollos y posibilidades que ofrecen estos medios de entretenimiento.

Las técnicas más frecuentes de la etnografía virtual son la observación participante, la entrevista informal y el análisis documental.

Para este estudio en concreto la técnica principal que utilizaremos será el análisis documental. Con frecuencia los estudios acerca de los videojuegos se basan en conocer las opiniones de las personas usuarias, en analizar las carátulas impresas o la publicidad; sin embargo, muy pocos consisten en el análisis del contenido por parte de los investigadores e investigadoras. Si el propio investigador o investigadora se convierten, en este caso, en usuaria del objeto de investigación conseguirá una comprensión mayor del mismo.

Asimismo, también se llevará a cabo un análisis documental, en este caso, de la publicidad relacionada con los videojuegos y las carátulas de los mismos, ya que como apunta Corbetta (2007) en las sociedades modernas el principal productor de material documental sobre la propia sociedad son probablemente los medios de comunicación de masas.

Con todo ello, creemos que se podrá llegar a un conocimiento profundo acerca del objeto de investigación, suficiente como para producir categorías para el análisis y así realizar una reflexión analítica de la información y probar la hipótesis planteada.

Por otro lado, a fin de llegar a un mayor entendimiento acerca del sector de los videojuegos, su desarrollo y el devenir de los mismos, se concertarán entrevistas con informantes clave que aporten su visión y sus conocimientos acerca del motivo de la investigación. Por motivos de distancia geográfica, huso horario y/o disponibilidad, gran parte de las entrevistas no podrán realizarse de manera presencial por lo que se utilizarán otros medios para ello; en la mayor parte de los casos se ha optado por la videoconferencia grabada a través de Skype, salvo en uno de los casos, en el que a la informante se le han enviado las preguntas vía correo electrónico y ella las ha devuelto contestadas.

MARCO TEÓRICO

VIDEOJUEGOS: EVOLUCIÓN Y GÉNEROS

Ceros y Cruces (Douglas, A. S., 1952) fue el primer videojuego de la historia, creado para demostrar la posible interacción entre las personas y un ordenador, lo mismo que el posterior Tenis para dos (Higginbotham, W., 1958) que aún siendo ambos muy rudimentarios, abrieron una ventana a una nueva forma de entender la tecnología y de usarla para el entretenimiento.

Pero no fue hasta los años setenta, cuando se lanzó al mercado el primer sistema doméstico de videojuegos, Magnavox Odyssey (Baer, R. H.) y aparecieron numerosos videojuegos como Pong (Atari. 1972), Asteroids (Atari. 1979) o Space Invaders (Taito Corp. y Atari. 1978), consideramos grandes clásicos arcade, junto a otros como Pac-Man (Namco y Atari. 1980) o Tetris (Pázhitnov, A. 1984) que aparecieron gracias al desarrollo del PC y las nuevas videoconsolas domésticas.

En estos años comenzaron a surgir nuevas empresas que vieron en los videojuegos un nuevo mercado, favoreciendo el desarrollo y la innovación en esta industria, pero que a su vez provocaron que algunas de las ya establecidas como Atari o Mattel, comenzaran a sufrir pérdidas debido a la baja calidad de muchos de los juegos que publicaban.

Nintendo lanzó al mercado Donkey Kong (1981) y años más tarde, a su personaje más emblemático; Súper Mario Bros (1984), que prácticamente se ha convertido en la imagen de la compañía. Por otro lado, surgió la empresa Sega; la que durante años fue la gran adversaria de Nintendo, con sus consolas Sega Máster System y Sega Mega Drive y el icónico erizo azul Sónic.

En estos años también fue cuando surgió el género “Edutainment”, creándose numerosos juegos educativos, como el popular Carmen Sandiego (Brøderbund Software. 1985).

Todo ello provocó que las empresas que en principio no tenían competencia, se vieran presionadas por las nuevas compañías y la necesidad de implementar avances tecnológicos en sus productos. De esta manera, podemos imaginar cómo comienza a

influir el avance de la “sociedad del conocimiento” (Krüger, K. 2006), cómo la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación comienzan a afectar a los procesos económicos y con ello, a las empresas.

Así, el siguiente avance en el mundo de los videojuegos lo consiguió Nintendo, poniendo en el mercado, la primera videoconsola portátil GameBoy (1989). Este hecho revolucionó el mundo de los videojuegos, no solo por acercarlos a niños y jóvenes, sino también llevárselos a cualquier lugar.

Es importante lo que señala Díez Gutiérrez, E. J. et al. (2004, p. 22) parafraseando a Levis (1997):

Es interesante llamar la atención acerca de la elección de este nombre pues puede proporcionarnos una clave interesante acerca de la cultura Nintendo. No parece casual que se haya preferido “boy” (niño en masculino) a los genéricos de child o kid. Nintendo, con esta nueva consola, buscaba ampliar su segmento de mercado, muy limitado por entonces a condicionantes de sexo y edad, hacia un público de mayor edad.

No podemos olvidar que la industria del videojuego es un negocio, y como tal sus motivaciones son económicas. Como apunta Callejo, J. (2008), “La comunidad digital es una comunidad de consumo. Para el consumo y para consumirse en ella”. Y se podría decir que estos niños y jóvenes que comenzaron a jugar con una Gameboy fueron los primeros que sin darse cuenta, empezaron a desenvolverse en la nueva “comunidad gamer”, aún no había Youtube, ni redes sociales; pero se sabía si eras de Nintendo o eras de Sega, y tener una videoconsola significaba tener cierto status dentro de tu grupo de amigos.

GameBoy comenzó a experimentar lavados de cara; no sólo de software; con la pantalla a color, sino también de hardware: más pequeña, más fina, carcasa de colores... Quiriendo además, aumentar su público objetivo. El día que Nintendo quiso llevar a las niñas su consola portátil, le puso una carcasa rosa.

El avance tecnológico de los noventa trajo consigo varias novedades, como la implementación del CD-ROM, los modernos PC, la tecnología en 3D, las tarjetas

gráficas en color... Todo ello favoreció la evolución, tanto de las videoconsolas, como de los videojuegos. Se dejaron de lado los arcade en pos de historias más elaboradas y personajes más tridimensionales. Los juegos crecieron en tamaño y calidad técnica, pero esto supuso que los costes se dispararan y que los ciclos de desarrollo pasaran de meses a años. Ya no era posible que una sola persona desarrollara un juego. Para tener éxito era necesario equipos de especialistas y gigantescas maquinarias de marketing. (Díez Gutiérrez, E. J. et al. 2004, p. 22).

La llegada de Sony PlayStation (1995) marcó un antes y un después en la industria, proporcionándonos juegos como el Final Fantasy VII, Resident Evil o Metal Gear Solid que se han convertido en grandes clásicos y sagas que siguen vivas a día de hoy.

En cuanto al PC, en éstos años se desarrollaron los “shooter” en primera, los juegos de estrategia en tiempo real y los MMORPG. Uno de los más importantes y que a día de hoy tiene millones de seguidores en todo el mundo, es World of Warcraft; y más recientemente los MOBA, como League of Legends, que no sólo mueve millones de seguidores y seguidoras en todo el mundo, sino que organiza torneos de eSports a nivel mundial en los que los y las mejores, pueden llegar a ganar mucho dinero. Este es un claro ejemplo de cómo se hace negocio de un hobby; cómo un juego, cuyo objetivo ha de ser entretener al público se convierte en una comunidad mundial movida por intereses capitalistas.

Esta cultura de consumo aparece como tal a partir de la PlayStation2 (Sony. 2000) y la primera Xbox (Microsoft. 2001). Sega, en un intento de mantenerse en la carrera, sacó al mercado en esos años, la Dreamcast (Sega. 1999); pero dos años después abandonó la producción de videoconsolas para centrarse en el desarrollo de software. La única empresa que consiguió mantenerse junto a Sony y Microsoft durante estos años ha sido Nintendo, gracias a productos como NintendoDS y Wii.

Actualmente estamos viviendo el desarrollo de una “nueva generación”. A finales de 2013 tanto Sony como Microsoft pusieron a la venta sus dos nuevas propuestas de videoconsola; la Xbox One y la PlayStation 4, el debate sigue abierto acerca de cuál es la mejor. Lo mismo que ocurría en los noventa con Nintendo y Sega, ocurre hoy día; entre los que juegan con PC y los que juegan con videoconsola; y dentro de los que

juegan con videoconsola, quienes son de Sony y quienes son de Microsoft. En cuanto a ventas, según los datos dados por Sony durante el E3 2017, PlayStation4 ha superado el umbral de los 60 millones de unidades contra los casi 30 millones de XboxOne; mientras que la nueva propuesta, Nintendo Switch, Nintendo espera superar los 20 millones en este año 2017. Respecto a las videoconsolas portátiles, nada es comparable a los casi 60 millones de unidades de Nintendo3DS, algo que llama la atención, si tenemos en cuenta la existencia de los smartphones y tablets.

Los números son los que son, aún así las empresas no se dan por vencidas y en su afán por vender buscan nuevas formas de atraer al público hacia sus productos. Una de las más criticadas es la estrategia de los videojuegos exclusivos para una videoconsola concreta, o la negociación de exclusividades temporales.

Además, las propias compañías también practican este juego con sus productos; actualmente favoreciendo las plataformas de nueva generación; ya sea, publicando juegos o publicitándolos únicamente en la nueva plataforma. Obligando a sus seguidores y seguidoras a adquirir una nueva videoconsola cada ciertos años, no porque la que tengan no funcione, sino porque las empresas deciden que está obsoleta.

Lo que cabe preguntarse es ¿hacia dónde va el futuro de los videojuegos? Pues como apunta Díez Gutiérrez, E. J. et al. (2004):

Girará en torno al aumento de las dosis de realismo y al incremento del llamado motor de inteligencia del juego que permitirá un enfrentamiento casi inteligente con o contra la máquina. Posiblemente veremos también el uso masivo de juegos múltiples a través de redes como internet y el acople de dispositivos periféricos de tipo sensorial para incrementar las sensaciones táctiles. Los procesos multimedia enriquecerán la apariencia de los juegos con nuevos formatos de imagen, hologramas y fondos reales.

Por lo tanto, tal como apunta Krüger (2006) para llevar a cabo todo este avance tecnológico: “el conocimiento será cada vez más la base de los procesos sociales en diversos ámbitos funcionales de las sociedades. Crece la importancia del conocimiento

como recurso económico, lo que conlleva la necesidad de aprender a lo largo de toda la vida”.

SEXISMO EN LOS VIDEOJUEGOS

Tal y como apunta el estudio de Rodríguez San Julián, E. et al. (2002):

El acuerdo es absoluto a la hora de definir el mercado de los videojuegos como un mercado masculino. Se da por hecho que, empezando por los creadores y terminando por los propios usuarios y aficionados, la gran mayoría de los actores implicados son hombres, si bien también es apreciable un lento pero progresivo aumento del número de mujeres que participan de este sector de ocio. A pesar de ello, tanto los contenidos de los juegos como el enfoque de los mismos, se caracterizan por potenciar los elementos que atraen a su público mayoritario, los chicos, en lo que constituye una suerte de círculo vicioso: los videojuegos se piensan para hombres porque son su público mayoritario, y el público mayoritario es masculino porque la gran mayoría de los videojuegos están ideados para ellos.

Este hecho es el que nos lleva al motivo de este trabajo; el sexismo presente en la mayor parte de los videojuegos. Rodríguez San Julián, E. et al. (2002) añade que “el mundo de los videojuegos es claramente machista y responde a lo que desde la representación social serían los deseos, las afinidades y las aficiones de los varones”. Es así que nos encontramos que la mayor parte de los protagonistas masculinos de los videojuegos son hombres que fomentan el estereotipo de “macho alfa”. Los personajes femeninos, salvo en contadas ocasiones, son relegadas a ser personajes secundarios, sexis, débiles y que necesitan ayuda constantemente. Incluso cuando un personaje femenino es protagonista, suele destacar por su atractivo físico, su sexualidad y por tener una personalidad claramente masculinizada. Suele ser una mujer en un mundo de hombres, así que tiene que ser dura para sobrevivir.

Si tenemos en cuenta los videojuegos más vendidos de durante los últimos años; Call of Duty: Black OPS III, Grand Theft Auto V, Dying Light, The Witcher 3, Batman Arkham Knight, FIFA, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, PRO Evolution Soccer, Assassin’s Creed: Syndicate, Mafia III, Uncharted 4: El desenlace del ladrón, Horizon: Zero Dawn, Mass Effect: Andrómeda, Injustice2, Tekken7, etc. Lo primero que destaca es que en la gran mayoría de ellos, el protagonista indiscutible de la historia es un hombre.

Obviamente hay excepciones. Una de las más destacables es la de Horizon: Zero Dawn en el que la protagonista y único personaje jugable es una chica joven; Aloy, una cazadora y guerrera tribal cuya mayor motivación es conocer a su madre y sus orígenes. En otras ocasiones, la opción del protagonismo compartido es la opción que eligen los equipos de desarrollo para implementar a un personaje femenino jugable; como en el caso de los hermanos mellizos Frye en Assassin's Creed: Syndicate. Jacob e Evie Frye. Por otro lado, un guiño a FIFA 2016 que incluyó, por primera vez en la historia, equipos de fútbol femeninos jugables; algo que sin embargo, no retomaron para el FIFA 2017. Es algo que suele ocurrir en muchas sagas, en un momento puntual introducen personajes femeninos con peso, para desecharlos y volver a los inicios (masculinos) en la siguiente entrega. Un ejemplo claro es el del nuevo Assassin's Creed: Origins; que pese a contar en anteriores entregas que la líder de los asesinos de Egipto era una mujer llamada Amunet, Ubisoft finalmente ha decidido implementar a un protagonista masculino llamado Bayek.

Respecto al público, según el anuario de AEVI (2016), en España hay unos 15 millones de videojugadores y videojugadoras. De los que el 56% son hombres y el 44% son mujeres. Respecto a la edad, los y las menores serían los y las que más videojuegos consumirían, alrededor de un 76% de la población videojugadora se encuentra entre los 6 y los 14 años. Sin embargo, hay una amplia población de personas adultas que juegan a videojuegos. Son llamativos los datos del 46% entre las edades de 25 a 34 años y 36% de entre las personas de 35 a 44 años.

Respecto a las horas que la población española dedica a jugar a videojuegos, gastaríamos una media de 6'2 horas a la semana. Lo que nos situaría en el tercer lugar respecto de otros países como Reino Unido, con 8'9 horas semanales, Alemania, con 8 horas; o Francia, con 6 horas.

Estos resultados pueden hacernos pensar que la industria desarrolla más videojuegos pensados para hombres porque son su público mayoritario; sin embargo, actualmente las diferencias no lo son tanto, ya que cada vez hay más chicas y mujeres que juegan a videojuegos. Sin embargo, la industria mantiene la tendencia de personajes masculinos protagonistas porque los chicos siguen siendo su público objetivo. Si ellas desean

jugar, tienen que hacerlo con juegos en los que no están representadas, o centrar su atención hacia juegos dirigidos a esos supuestos intereses femeninos (moda, decoración, citas, cocina...), o bien hacia videojuegos como los que se desarrollaban antiguamente; puzzles y arcades, que disponibles actualmente para tablets y smartphones.

La ideología se constituye en un determinado nivel de significación que está presente en cualquier tipo de mensaje: histórico, artístico, político, social, científico, tecnológico, etc. Es decir, cualquier tipo de información es susceptible de una lectura ideológica. (...) La ideología es un orden normativo, un sistema de significación que se manifiesta de manera inconsciente a través de actitudes y comportamientos. Constituye un mecanismo de reproducción de la clase dominante y, al no ser manifiesto, encubre el carácter del instrumento para la dominación social. (Aparici, R. 2010)

Por lo tanto, el problema en todo esto, no está en que los videojuegos se dirijan mayoritariamente al público masculino; sino en la visión que se ofrece en ellos de los hombres y las mujeres. El estudio de Díez Gutiérrez, E. J. et al. (2004) confirma que “las mujeres son las que más perciben el sexismo, alrededor de un 23,94 %, frente a un 15,82% de los hombres”. Tal y como apunta Castells (2009), “el poder también se ejerce mediante la construcción de significado partido de los discursos a través de los cuales los actores sociales guían sus acciones”. Por lo tanto, el discurso que se nos ofrece a través de los videojuegos afecta a nuestra construcción de significados; de lo que es ser hombre y ser mujer. Si además, extrapolamos esto a la infancia y la adolescencia, cuando esa construcción aún se encuentra en proceso, puede afectar a la concepción social que se acabe teniendo del mundo.

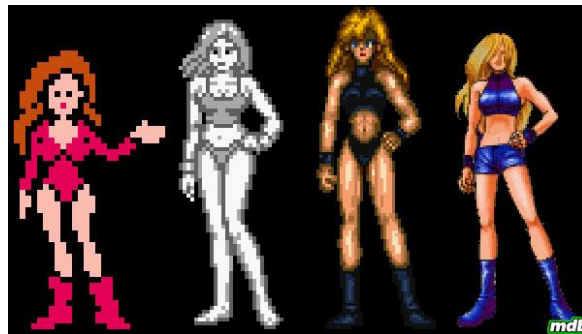
REPRESENTACIÓN DE LOS SEXOS

En 1986, Nintendo lanzó el primer capítulo de la saga Metroid. El videojuego era la historia de Samus Aran, una cazarrecompensas contratada para recuperar las muestras robadas de Metroid de las manos de unos piratas espaciales. Durante el videojuego, Samus, que



en ningún momento se da a entender que sea una mujer, lleva puesto su “power-suit”, una armadura completa con casco que no permitía apreciar el sexo del personaje protagonista. No era hasta que se completaba el videojuego según los objetivos planteados por el equipo de desarrollo, cuando a modo de premio, Samus aparecía y se quitaba la armadura, dejando ver que era una mujer rubia y atlética.

Samus Aran es la primera protagonista femenina de un videojuego. Además, la forma en que plantearon el personaje, sin importar su físico, sino sus habilidades, fue un gran acierto. Aunque finalmente, si se completaban los objetivos, en todos los títulos, el premio era poder ver a Samus sin la armadura. La primera mujer protagonista, que tras verse que es capaz de enfrentarse sola a todos los desafíos, acaba siendo sexualizada como premio para quienes jueguen su historia.



Si analizamos cómo se representan a hombres y mujeres dentro de los videojuegos, encontramos los mismos sesgos que podemos encontrar en otros medios audiovisuales, como el cine o la publicidad. Sin embargo, en el ámbito de los videojuegos, es incluso más exagerado, debido en gran medida a que los videojuegos son tradicionalmente creados por y para hombres. Por lo que se exageran cualidades tradicionalmente relacionadas con la masculinidad como valor positivo; mostrando a los hombres como los protagonistas indiscutibles de las historias, emplazando a las mujeres en los márgenes, representándolas de manera estereotípica al abrigo del protagonista.

Respecto a las representaciones femeninas, tenemos que diferenciar entre la representación gráfica de la modelo y la representación de su personalidad. Nos encontramos frecuentemente con personajes estilizados y/o hipersexualizados, vestidos con ropa que destaque esos atributos, independientemente de que esa

indumentaria sea apropiada para el contexto de la historia o no. Nos encontramos así, guerreras en biquini de cota de malla, luchadoras que pelean en ropa interior, supervivientes de apocalipsis zombies con vestidos de fiesta... En definitiva, escotes muy pronunciados, pantalones cortos, minifaldas, ligueros, medias de rejilla y zapatos de tacón. Respecto a la personalidad de estas personajes, podemos encontrárnoslas en situaciones diferentes, aunque las más frecuentes son las de “damisela en apuros” o la de “mujer fatal”, a veces incluso tenemos a la “femme fatale en apuros”.

Cuando nos encontramos con un personaje femenino protagonista, lo más frecuente es que haya sido sexualizado de alguna manera. Para empezar las protagonistas, son guapas y atractivas, vestidas de manera llamativa y por lo general son mujeres en un mundo de hombres. Eso quiere decir, que la gente con la que se relacionan durante el juego son mayoritariamente hombres, siendo en muchas ocasiones la única mujer del videojuego. El mayor ejemplo, conocido mundialmente tanto por personas aficionadas a los videojuegos, como por las que no, es la gran arqueóloga Lara Croft.

Desde que el primer Tomb Raider apareció en 1996, han sido muchos los cambios físicos que ha sufrido Lara. Cada nuevo videojuego ha creado gran expectación, no sólo por su historia, sino también por conocer cuál sería la modelo elegida para poner cara y cuerpo a la protagonista. Han sido muchos los cambios físicos de Lara Croft, aunque siempre manteniendo su larga melena morena recogida, su cuerpo esbelto y voluptuoso y ropa; sus camisetas de tirantes, sus pantalones cortos caqui, sus botas de montaña, y sus dos pistolas.



A nivel argumental, Lara Croft siempre ha sido, la única mujer en un mundo de hombres, prácticamente la única mujer que aparecía en los juegos con la excepción de algún personaje no jugable ocasional, como por ejemplo, Amelia Croft, su madre. De esta manera, la personalidad de Lara, aunque ha ido modificándose a lo largo de los juegos, más aún con el reinicio que experimentó la saga en 2013, siempre ha sido definida como alguien fría, calculadora, solitaria, aventurera y reservada. Claros rasgos de las personalidades que caracterizan a la mayoría de protagonistas masculinos de sagas de videojuegos.



Las mujeres en los videojuegos son representadas principalmente a modo de persona a la que hay que salvar, o de auxiliar que te acompaña en la aventura, dando pistas y ofreciendo ayuda en momentos difíciles. En ocasiones ambas funciones se fusionan, encontrándose el héroe en la situación de tener que salvar a alguien que luego se convierte en compañera de viaje.

Puede que la representación más ejemplar sea la princesa Peach de Súper Mario Bros, esa muñequita rubia, vestida de rosa y con corona que es raptada por Bowser juego tras juego, y que espera ser salvada mundo tras mundo, castillo tras castillo, por nuestro fontanero favorito.

Pero existen ejemplos más actuales, aunque duela admitirlo, como Ellie de The Last of Us (Naughty Dog. 2013), y es que esta chica es adorable. Ellie tendría todas



las papeletas para convertirse en un modelo de representación femenina dentro de los videojuegos. Es leal, confiable, divertida, espontánea, valiente y luchadora, y todo ello sin perder un ápice de la dulzura e inocencia de una niña que está entrando en la adolescencia. Ellie ha nacido en los años de la pandemia que asola el mundo, ha sufrido la pérdida de su madre y también la de su mejor amiga y primer amor, ha sido atacada y mordida por los clickers, ha sentido el miedo y la pérdida y aún así no da nada por perdido y sigue adelante, luchando. ¿Podría ser este personaje protagonista de su propio videojuego? Por supuesto que sí. Sin

embargo, *The Last of Us* es la historia de Joel, un padre soltero que pierde a su hija durante los inicios de la pandemia y que pasa el resto de sus días como contrabandista. Un golpe del destino hace que le encarguen un trabajo, sacar algo de la ciudad. Ahí es donde interviene Ellie, la moneda de cambio, el “trabajo”, el “algo” que Joel debe sacar de la ciudad. Un personaje tan válido para ser protagonista, relegado a ser la compañera de un hombre duro, frío y al que sólo le importa su propia supervivencia. Y aunque hay momentos en los que Ellie es un personaje jugable dentro de la historia, es durante una parte muy pequeña del juego, tras la cual es frustrante volver a verla como la acompañante de Joel, cuando ha demostrado su validez con creces. Es más, el destino de Ellie es ser sacrificada para obtener una cura, aunque finalmente no sea así, debido a la relación paternal que se crea entre Joel y ella. Así que tenemos un personaje femenino fuerte que es relegado al segundo plano para poner a otro masculino, mucho más corriente. Posteriormente Ellie fue protagonista de un contenido descargable (DLC), que cuenta cómo se infectó, y que muestra su orientación homosexual, lo que ha levantado ampollas entre muchos fans de la saga; pero que ha debido encender luces en las cabezas de la desarrolladora Naughty Dog, ya que la próxima entrega de la saga, estará protagonizada por una Ellie adolescente. Tendremos que ver qué ocurre.

Este ejemplo de claroscuros dice más de lo que creemos, ya que ¿por qué, si está demostrado que se diseñan personajes femeninos fuertes que bien podrían llevar toda la carga argumental del videojuego, se les relega a un segundo plano?



Otro ejemplo, también muy querido y valorado por jugadores y jugadoras es Elizabeth de *Bioshock Infinite* (Irrational Games. 2013). Elizabeth es una poderosa joven que vive encerrada en una torre desde que era una niña y a la que Booker, el protagonista y personaje jugable durante todo la trama, tiene que salvar. De hecho, en principio es contratado para ello. Se vuelve a repetir el canon de mujer en apuros, además, encerrada en una torre, como las princesas de los cuentos de antaño. En este caso, no hay dragón custodiando la

torre, sino un pájaro gigante. Tras ayudarla a escapar, Elizabeth se convierte en tu guía por los mundos de Bioshock, dirigiéndote por ellos y abriendo cerraduras. Este videojuego está desarrollado para jugarse en primera persona, por lo que a nivel de diseño, el personaje principal no ha tenido mucho trabajo, ya que sólo se ven sus manos y el arma que elijas en cada momento. El duro trabajo, y así lo comentaron sus diseñadores, ya que el equipo está fundamentalmente formado por hombres, fue crear a Elizabeth. Para ello utilizaron a diversas actrices para crear su voz, sus movimientos y su personalidad. Tanto trabajo para relegar a Elizabeth a ser una hermosa muñeca que corretea a tu alrededor para abrir puertas y guiarte por distintos mundos. Respecto a su indumentaria, Elizabeth comienza la historia vistiendo una camisa blanca cerrada hasta el cuello y falda azul, muy recatada, según la moda del siglo XIX. Sin embargo, a medida que avanza la historia, la camisa de Elizabeth se va desgarrando hasta que nos la encontramos, tras volver a rescatarla de nuevo de las garras de Comstock, sin camisa y con el corsé desabrochado. De hecho, lo primero que Booker ha de hacer tras liberarla de la máquina que la aprisiona es abrocharle la ropa.

Este patrón de damisela en apuros se repite hasta la saciedad en numerosos títulos a lo largo de los tiempos: Donkey Kong, Súper Mario Bros, Prince of Persia, Castlevania, Dante's Inferno... En otras ocasiones, si la mujer no es secuestrada, suele ser el motivo de venganza, siendo asesinada por el antagonista. La muerte de la mujer es la razón que mueve al protagonista; es lo que ocurre, por ejemplo en God of War; donde la muerte de la mujer e hija de Kratos a manos de Ares es lo que desencadena su venganza contra los dioses del Olimpo. Y curioso, también es el hecho que aparece en algunos títulos donde el protagonista ha de acabar matando a su mujer, para salvarla, ya que ha sido corrompida o incluso, poseída.

En todos estos casos, los personajes femeninos son utilizados para motivar al protagonista, el héroe que por lo general suele ser fuerte, duro y con amplias aptitudes para el combate. Normalmente con un pasado oscuro, un superviviente, con un carácter complicado, que no suele mostrar compasión, ni duda a la hora de matar. Pero que sorprendentemente encuentra a una mujer que hace que cambie,

porque “el amor todo lo puede”. Uno de los mitos más frecuente y a la vez peligroso de nuestro ideario romántico.

Por último, la representación de la mujer fatal. Caracterizada por ser una bomba sexual con un carácter decidido, lanzado, y directo. Este tipo de personajes suele ser o estar en la parte antagonista de la historia.

Catherine (Atlus. 2011) es un juego poco conocido pero con una gran carga ideológica respecto a las mujeres, las relaciones de pareja y la fidelidad. El protagonista, Vincent, es un hombre de treinta y dos años, cuya novia Katherine, con la que lleva saliendo largo tiempo, le pide que se implique más en la relación. Él no tiene muy claro querer casarse y tener hijos, y se pasa las noches en el mismo bar, bebiendo con sus amigos y filosofando acerca de las relaciones y la vida. Pero un día conoce a Catherine, una joven y explosiva rubia con la que pasa la noche. A partir de ahí su vida cambia. Catherine comienza a enviarle mensajes subidos de tono y a poner en la balanza la lealtad de Vincent con su novia Katherine. Además, por las noches, comienza a sufrir unas vívidas pesadillas en las



que es una oveja que escapa de monstruos y demonios. Durante las pruebas del juego, el ente malvado que dirige todo, coloca a Vincent en una balanza y le hace preguntas acerca de la fidelidad, la pareja y el amor. Dependiendo de tus respuestas, el juego se irá haciendo más fácil o más difícil, dependiendo hacia donde se oriente la balanza respecto a la fidelidad. Cuanto más fiel y comprometido empiece a ser Vincent, más fáciles serán los puzles que debe resolver.

Dejando atrás el argumento, si nos paramos en la representación que en desarrollo han hecho de las dos mujeres protagonistas; Katherine, la novia, aunque femenina, se la representa en una escala de negros y grises. Mientras que Catherine es representada con colores claros, el pelo rubio y los ojos azules. Los cuerpos de ambas también son diferentes, mientras que Katherine, la novia, es muy esbelta y delgada; Catherine, es muy voluptuosa. Ambas también visten de

manera muy diferente; Katherine lleva gafas y viste completamente de negro, con una camiseta de cuello cisne y manga larga, y pantalón también negro. Catherine, lleva un vestido blanco de tirantes, muy escotado y ceñido al cuerpo que deja ver su ropa interior, también blanca de encaje, con un cinturón rojo y medias blancas a la altura de los muslos. Ambas son mujeres que saben lo que quieren y lo expresan, cada una a su manera; sin embargo, durante el juego, son las malas de la historia. Ambas “acosan” a Vincent; una pidiéndole mayor compromiso, y la otra intentando seducirle constantemente. Mientras que Vincent es representado como un treintañero despreocupado y sin mucha ambición, cuyo hobby es pasarse las noches bebiendo con sus amigos. En teoría, no es un gran partido, sin embargo, las mujeres del videojuego sienten una gran atracción hacia él.

Otras mujeres fatales y a la vez protagonistas de videojuegos, son Juliet Starling, la sexy animadora mata zombies del Lollipop Chainshaw (Grasshopper Manufacture. 2012), cuyas señas de identidad son su cabello rubio



peinado en dos coletas, sus distintas versiones de vestimenta, cada cual dejando menos a la imaginación y su gran motosierra, con la que mata zombies; o también Bayonetta, una especie de bruja cuya motivación es destruir a los ángeles malvados que se le pongan por delante, armada con sus cuatro revólveres, y con su cabello, que cumple tanto las funciones de vestimenta, como de arma, dejando ver más de su cuerpo cada vez que utiliza algún ataque mágico. Hay personas que valoran a Bayonetta como un icono feminista debido al hecho de que ella controla su cuerpo y se siente segura acerca de él, argumentando además que es una bruja, seres que siempre se han relacionado con el feminismo debido al hecho de que en la antigüedad eran mujeres liberadas que no cumplían el rol femenino impuesto social y culturalmente, por lo que eran quemadas en la hoguera. Sin embargo, aunque este hecho pudiera ser cierto, al igual que con Juliet Starling, no sólo sirve con representar a una mujer protagonista que lucha, mientras se la siga

vendiendo como reclamo sexual. El problema no está en ellas, sino en los objetivos de la persona que las desarrolla como señuelos.

Si nos fijamos en el estereotipo masculino que se representa en los videojuegos, generalmente es el del macho alfa: Kratos (God of War), Geralt de Rivia (The Witcher), John Marston (Red Dead Redemption), Dante (Devil May Cry), Joel (The Last of Us), Lincoln Clay (Mafia III), Duke Nukem (Duke Nukem)... Por lo general, musculosos, de carácter difícil (la mayoría de las veces porque ha tenido una vida complicada), supervivientes, solitarios, y además, heterosexuales.

Sin embargo, aunque la mayoría de los personajes masculinos son físicamente atractivos, altos y musculosos, siempre ha habido protagonistas de videojuegos que no lo son y aún así, sus historias han sido un éxito. Uno de los ejemplos más antiguos, es la saga Leisure Suit Larry (Sierra. 1987), que todavía en 2013 tuvo un nuevo capítulo. En esta saga, el protagonista, Larry Laffer, es un cuarentón sin experiencia en el ámbito de las prácticas amoratorias que ha vivido toda la vida en casa de su madre y que un día se despierta con la idea de vivir la vida; que en la mente de Larry es conseguir tener relaciones eróticas con el mayor número de mujeres posible. A Larry nos lo presentan como un perdedor, bajito, medio calvo,



hortera y anclado en la moda de los años setenta. Cada capítulo de la saga comienza con esta misma premisa y se desarrolla en un contexto diferente.

Hemos visto a Larry en un SPA, en islas paradisíacas, en resorts de vacaciones, en un barco de cruceros, en la Universidad... siempre rodeado de bellas y jóvenes mujeres.

Otro caso es el de Michael y Trevor de GTA V (RockStar. 2013), que son dos cuarentones en muy baja forma. Con Michael se meten varias veces en el juego debido a su baja forma física, y se le ve con barriga, sin músculos, con arrugas, y sin complejos. Al igual que en el caso de Trevor, aunque puede que éste sea peor, ya que no sólo es su forma física, sino las marcas en su piel; llagas y cicatrices,

marcas de jeringuilla en sus brazos... Además de aparecer frecuentemente sucio y con mala pinta. Sin embargo, eso no afecta para que seis señoritas mantengan relaciones sexuales con ellos. No hablo de las prostitutas a las que durante el juego se puede contratar, sino de strippers que se sienten atraídas por un personaje en cuestión, que les piden que las acompañen a casa y pase la noche con ellas.

Y así podríamos nombrar muchos más títulos en los que los hombres sin ser especialmente atractivos, son muy valorados no sólo por el público, sino también por el amplio número de mujeres jóvenes y explosivas con las que se relacionan a lo largo de la historia. Rodríguez San Julián, E. et al. (2002) indica que “el mundo de los videojuegos es claramente machista y responde a lo que desde la representación social serían los deseos, las afinidades y las aficiones de los varones”. Entendiendo así que la premisa de que los videojuegos son creados para hombres no es tan descabellada, pudiendo además añadir que son para hombres heterosexuales y preferentemente blancos.



En el estudio “La diferencia sexual” de Díez Gutiérrez, E. J. et al. (2004) comenta que existe una “construcción de un mundo virtual basado en lo que podemos denominar la cultura macho”:

Esta cultura exalta unos determinados valores, si es que así los podemos denominar, ligados a una visión del mundo como una especie de gran juego en el que dominar se convierte en el objetivo primordial. Es en este contexto, con la mirada vuelta hacia lo instintivo, lo salvaje, lo primitivo, donde se exaltan actitudes como la agresividad, el desprecio a los sentimientos, la impulsividad instantánea, el riesgo desmedido, la competitividad, etc., que esos valores se convierten en virtudes... Se valora la competencia, el ansia por sobresalir y destacar por encima de los y las demás, la necesidad de demostrar la fuerza y el valor, el sentimiento de

superioridad, la necesidad de poseer, la acción, el coraje, la insensibilidad, el deseo constante de enfrentarse a otras personas y buscar situaciones de peligro. Todo ello dirigido a cubrir una necesidad egocéntrica de dominar y vencer, ya se trate de guerras, mujeres o estatus social.

Todos estos son valores que culturalmente se reconocen como algo positivo, de ahí que no se vea el problema de representar a los personajes bajo un ente de individualismo y competición. Al fin y al cabo, son valores que se fomentan en todos los ámbitos de nuestra sociedad. De ahí que cuando se desea presentar a un personaje femenino protagonista, o jugable, se utilicen esos mismos valores “masculinos” para crearla. Es la forma que, por ejemplo, utilizó la compañía Treyarch para recrear su personaje femenino jugable en Call of Duty: Black OPS III (2015). Pese a reconocer que crear un personaje femenino no se trata de poner una cabeza de mujer en un cuerpo de hombre dentro del juego, algo que se ha hecho en los videojuegos en incontables ocasiones; a la hora de generar sus diálogos, no se pararon a revisar los detalles. En principio, defendían que habían escrito un guión “sin sexo” para el juego, con el fin de que a la hora de jugar, pudieras desarrollar la historia indistintamente de que el personaje protagonista fuera hombre o mujer. En teoría era una buena idea; sin embargo, en la práctica se notan los errores, utilizando frecuentemente el masculino para referirse al o la protagonista, o utilizando lenguaje sexista en los diálogos.

Lamentablemente, son pocos los títulos que se atreven a utilizar un personaje femenino como protagonista de su historia, por lo que frecuentemente las videojugadoras se sienten en el deber de aplaudir los pocos juegos que utilizan personajes femeninos, no dando importancia a hechos como que este sea una fotocopia del personaje masculino o estén creados a partir de estereotipos, creando personajes planos y poco creíbles.

RELACIONES ENTRE PERSONAJES

Las relaciones que se establecen entre los personajes se basan generalmente en familia, amistades o intereses eróticos y amorosos; en consonancia con los modelos de personajes de los que hablábamos en el apartado anterior.

Obviamente, si se diseñan personajes masculinos con caracteres difíciles, supervivientes, impulsivos y heterosexuales; las relaciones que se establezcan con otros personajes masculinos, únicamente podrán ser de amistad/camaradería, o de enemistad/competitividad; mientras que con los personajes femeninos, definidos en su gran mayoría como damiselas en apuros o mujeres fatales, se ahondará más en relaciones de tipo romántico/erótico o familiares, rozando en ocasiones el paternalismo. Respecto a la cuestión acerca de tratar las relaciones de amistad entre personajes de distintos sexos, fácilmente se recurre a la respuesta al estado civil de las redes sociales “es complicado”.

De ahí la polémica surgida en 2015, debido a la publicación de Final Fantasy XV. El juego no iba a contener personajes femeninos. En un principio, el grupo de protagonistas estaría formado únicamente por hombres unidos por una relación de amistad. Hajime Tabata; su director, salió a la palestra para contestar “porque la relación entre ellos puede ser de mayor confianza, cuestión que no sería posible si una chica estuviera entre ellos, pudiendo distraerles”.

Además añadía:

“Hablando con sinceridad, un grupo completamente masculino se siente más accesible para los jugadores. Incluso una única presencia femenina en el juego haría que cambiara su comportamiento, por lo que actuarían de una manera diferente. Para darles la sensación más natural posible, para que sean sinceros y honestos, hacer que todos sean del mismo género tiene sentido”.



Finalmente, el videojuego añadió dos personajes femeninos, aunque no en el grupo principal. Reforzando el mito de que hombres y mujeres no pueden estar juntos si no hay deseo erótico de por medio.

Hablando de interés erótico, en el apartado anterior hablábamos también de Lara Croft. El reinicio de la saga en 2013 atrajo tanto las viejas miradas, como a otras nuevas hacia la saga. Lara Croft, no sólo ha experimentado un cambio físico de acuerdo a las tendencias estéticas del momento, sino que han intentado mostrarla “más humana”, más sensible. De hecho, con el reinicio, ésta es de nuevo su primera vez, su primera aventura. Tras un accidente, tanto ella como el resto de supervivientes naufragan en una isla en la que tendrán que enfrentarse a los cultistas de una sanguinaria secta, llamada la Hermandad Solari. Lara Croft tendrá que aprender a sobrevivir, a cazar, a luchar y a matar. Lo mismo de siempre, pero nuevo, a la vez.

Ese último evento, la primera muerte que comete Lara, fue el que volvió a abrir un debate acerca de las historias en los videojuegos. No tanto sobre la violencia sino respecto el tema de la sexualidad. Cuando este videojuego se presentó en el evento E3 (Electronic Entertainment Expo), la convención de videojuegos más importante del año, uno de los hechos que más polémica causaron fue esa primera muerte que comete Lara, lo que se ha conocido como “el intento de violación”. El propio director de Crystal Dynamics, Ron Rosenberg, contaba en una entrevista: “Se trata de una secuencia decisiva en la vida de Lara al sentirse como un animal acorralado, uno de los carroñeros de la isla trata de violarla y ella se ve obligada a luchar o morir”. Estas declaraciones y la presentación del tráiler, donde se mostraba la escena en cuestión, atrajo opiniones de todo tipo, a lo que Darrel Gallagher, uno de los principales responsables del videojuego, tuvo que responder con las siguientes declaraciones: “En nuestro tráiler mostrado en el E3 llamado Crossroads hay uno de los momentos que ha sido denominado "intento de violación" y para nada es así. El asalto sexual de cualquier tipo no es algo que tratamos en este juego, Lara se ve obligada por primera vez a matar a alguien debido a la tensión y drama del momento”.

Por si quedaba alguna duda al respecto, algunas de las personas que jugaron el juego, quisieron ver qué ocurría si fallaban el disparo que hay que hacer a la cabeza del agresor para salvar a Lara, y descubrieron que Lara no es violada, sino estrangulada. Una decepción para muchos medios del ámbito de los videojuegos que criticaron esta decisión como algo poco creíble. Aunque reconocían lo poco agradable que sería ver una violación en pantalla, la mayoría de blogs y webs de videojuegos, comentaron la noticia como algo necesario. Resultándoles curioso que en toda la saga Tomb Raider, Lara Croft, no provoque deseo erótico entre los hombres con los que se relaciona, no existiendo ninguna escena erótica o sexual.



Lo cierto es que resulta aterrador que el público reclame una escena de violación en un videojuego. María A. alias Roguequit, escribe lo siguiente en un artículo para la web de Todas Gamers: “Y se me ocurre que si la ficción trata la violación de forma mucho más frecuente que la menstruación es porque la violación deshumaniza a las mujeres: las pone como objeto al servicio de los hombres. La menstruación hace todo lo contrario: hace a las mujeres ficticias más humanas, más complejas”.

Las nuevas gráficas de los videojuegos, cada vez más parecidos a películas, sobre todo en sus partes cinemáticas, pueden evocar en el público ese deseo morboso de ver relaciones eróticas entre los personajes de sus videojuegos. Más si cabe, en el caso de Lara Croft, que lleva siendo un mito erótico desde 1996, cuando apenas era un bloque de píxeles en movimiento. Sin embargo, resulta algo preocupante que se clame por ver violencia sexual explícita acerca de la protagonista de un videojuego. La violencia contra las mujeres, jamás debería ser un modo de entretenimiento, esté justificado o no por la historia, y aún así hay videojuegos

que lo permiten, no sólo en sus cinemáticas, sino también se lo permiten a sus jugadores, como veremos más adelante, cuando analicemos la saga GTA.

Por norma, cuando hombres y mujeres interaccionan en un videojuego les unen relaciones de parentesco o relaciones amorosas. Muy pocas veces se muestran relaciones de amistad o de compañerismo entre un personaje masculino y otro femenino, y si se muestran, en la mayoría de los casos, se dará a entender alguna especie de “tensión sexual no resuelta” y/o se dará opción al coqueteo.

Entre mujeres, son pocos los ejemplos en los que haya una interacción real, más allá muchas veces, de hablar del protagonista. Entre ellas, son frecuentes las relaciones familiares madre e hija; de amistad/colaboración y también eróticas, frecuentemente dos mujeres que tienen relaciones con el protagonista; aunque también encontramos algunos personajes femeninos con orientación homosexual reconocida. Hablábamos anteriormente de Ellie, la co-protagonista de *The Last of Us*, aunque también podemos destacar a Tracer en *Overwatch* (Blizzard. 2016), Sera en *Dragon Age: Inquisition* (BioWare. 2014), Suvi de *Mass Effect: Andromeda* (BioWare. 2017), etc.

Curiosamente, es más frecuente encontrarnos con personajes femeninos con orientaciones diversas que hombres. Si algún personaje es abiertamente homosexual, suele ser un personaje secundario o no jugable, como Dorian de *Dragon Age: Inquisition* (2014), Gil en *Mass Effect: Andromeda* (2017), Bernie Crane o “Gay Tony”, ambos de *Grand Theft Auto IV* (RockStar. 2008), o porque por el tipo de videojuego, se dé la opción de personalizar al o la protagonista y entre la personalización se tenga en cuenta la diversidad sexual.

JUEGOS PARA CHICOS Y JUEGOS PARA CHICAS

Si nos diera por escribir en cualquier buscador de Internet “videojuegos para chicas”, la mayoría de las referencias que conseguiríamos nos llevarían a páginas de mini-juegos llenas de muñecas y animalitos contextualizados en las distintas gamas del color rosa. Dándonos a entender que lo que tanto los equipos de desarrollo, como la industria e

Internet creen que quieren las niñas, adolescentes y mujeres son juegos sobre cómo tener la cita perfecta con el chico perfecto, conseguir el mayor número de besos con tu chico sin que nadie te vea, cómo ser la mejor vestida de la fiesta, cómo decorar tu casa con estilo, ser mamá, cómo cuidar a tu mascota, cómo ser la mejor cocinera, hacerte la manicura y la pedicura...

Por otro lado, también podemos encontrarnos con juegos que aunque no tienen esas características, también se orientan a público femenino. Son juegos de puzzles, similares a los antiguos juegos arcade; juegos de plataformas, similares al antiguo Súper Mario Bros, pero con personajes “cuquis” como Kirby, Yoshi, Dixie Kong, o Capitán Toad; juegos relacionados con la urbanización de ciudades, o parques de atracciones; y también juegos relacionados con la socialización, ya sea entre personas reales, como Tomodachi Life; o personajes creados, como Los Sims.

La mayoría de estos juegos orientados más al público femenino, se encuentran en páginas de mini-juegos, redes sociales, smartphones y tablets, y en menor medida en videoconsolas, ya que suelen dirigirse a las versiones portátiles, para las que no se desarrollan todos los videojuegos que salen al mercado. En la escala de videojugadores, todas estas plataformas suelen ser consideradas de segunda o tercera categoría.

Por otro lado, ¿qué se considerarían juegos para chicos? Simplemente, todos los demás. En especial, los relacionados con estrategia, aventuras, ciencia ficción, guerra, violencia, carreras de coches, deportes, etc.

Hablábamos anteriormente de cómo los videojuegos son una poderosa arma de instrucción educativa y estos juegos lo demuestran. Sobre todo en el caso de los videojuegos “para niñas”, que al igual que los juguetes, siempre son rosas, con muñecas bellísimas y medidas irreales, o bebés que llaman a su mamá, etc. Son videojuegos que orientan a nuestras niñas a sus futuros roles sociales: madre, novia, esposa... cuyas profesiones pueden ser cocinera, veterinaria, modelo, peluquera, enfermera, etc. En definitiva, roles de cuidado hacia los demás tanto dentro, como fuera del sistema familiar.

EL PAPEL DE LA MUJER EN LOS VIDEOJUEGOS

Para entender el papel actual de la mujer en los videojuegos, primero hemos de hablar de lo que se denomina como “comunidad gamer”.

Como toda comunidad, la de los gamers, se caracteriza por ser un grupo social formado por personas con intereses comunes, en este caso, los videojuegos; pero debido a las particularidades de los juegos y al desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la comunidad en sí, ha cambiado mucho en los últimos años.

Durante los años ochenta y noventa, la comunidad gamer, si es que podía llamarse así, estaba formada por tus familiares, amistades o personas conocidas que o bien, tenían una videoconsola o un ordenador, o te encontrabas en las salas de juegos de tu ciudad, con las que te turnabas a la espera de que os tocara el turno de jugar, o que compartían mando contigo o te echaban una partida a dobles o versus. Por lo general, para reunirte con tu “comunidad gamer” tenías que salir de casa y pocas veces, podías compartir una misma partida. Las discusiones acerca del último videojuego o sobre qué videoconsola era mejor, se hacían en ocasiones, revista de videojuegos en mano, en el patio del colegio, o en el parque, donde si alguien además venía con una videoconsola portátil, además de aumentar su estatus y popularidad dentro de la “comunidad”, hacía disfrutar a todo el grupo de un rato mucho más ameno y divertido.

La llegada de Internet permitió que la comunidad gamer se hiciera más grande. No sólo aparecieron los portales web sobre videojuegos y los primeros blogs y foros, donde las personas aficionadas podían compartir impresiones, dudas y opiniones, también permitió la aparición de los MMORPG (Massive Multiplayer Online Rol-Playing Game); videojuegos online en los que las personas pueden conectarse a un servidor y jugar en un mundo virtual con miles de jugadores y jugadoras a la vez. Este hecho fue muy importante para el desarrollo de la comunidad gamer, ya que en ese mundo virtual, no sólo creas un personaje y desarrollas su aventura y sus habilidades, sino que permite estar en interacción con miles de personas a la vez, de cualquier lugar del mundo, crear grupos y hacer amistades. Uno de los MMORPG clave en el desarrollo de la comunidad gamer ha sido el videojuego de Blizzard Entertainment “World of

Warcraft” o “WoW” (2004). Tras trece años desde su desarrollo, el “WoW” sigue siendo uno de los videojuegos masivos más jugados, con millones de jugadores y jugadoras en sus servidores y asistiendo a sus eventos, algo que llama la atención teniendo en cuenta que las personas que juegan a este tipo de videojuegos, no sólo pagan por el juego en cuestión, sino también una cuota mensual por acceder al servidor.

Videojuegos como WoW o StarCraft (Blizzard Ent. 1998), sumado al desarrollo de la Industria y los nuevos modelos de mercado ha desarrollado un nuevo modo de juego, un éxito mundial y que ha llevado a la comunidad gamer un escalón más arriba. Este tipo de videojuego es el llamado MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), cuyo título más conocidos y aclamado es el “League of Legends” (Riot Games, 2009), o “LoL”, como se le conoce de manera abreviada. Otros títulos MOBA son DOTA2, Paragon, Heroes of the Storm... Los MOBA son videojuegos online de estrategia en tiempo real en el que dos equipos se enfrentan y en el que cada persona jugadora maneja un único personaje que siempre tendrá unas habilidades concretas (una activa y una pasiva) y donde lo ideal es que cada personaje complemente al resto del equipo para así conseguir la victoria. A diferencia de los MMORPG, los MOBA son videojuegos gratuitos previo registro en el servidor y que permiten jugar sin pertenecer a un clan o una comunidad, eso quiere decir, que la interacción no es obligatoria, como ocurre en los MMORPG, donde tu personaje pertenece a un clan y donde se suelen tomar decisiones en grupo. Ello permite a la persona jugadora mantener más de una cuenta y/o jugar en diversos juegos; por un lado, sin pagar más, y por otro, sin tener que organizarte con nadie para jugar. Ciertamente es que mucha gente “queda” para jugar online, pero no es un requisito indispensable, ya que siempre habrá personas conectadas con las que formar equipo, aunque no las conozcas. Este hecho, podría hacernos pensar que la relación en el juego se hace más impersonal, ya de hecho poco personal en sí puesto que tu avatar ni siquiera está creado por ti, sino que es uno de los programados por el juego, al contrario de los MMORPG donde tú eres quien diseña tu personaje, y que como persona jugadora, usas un pseudónimo.

Pero la característica más llamativa respecto a los MOBA en cuanto a la comunidad gamer, no es la dinámica del videojuego en sí, es algo que se ha construido a su alrededor, que actualmente mueve millones a nivel mundial: los eSports.

Existe una amplia comunidad de personas jugadoras y fans de los eSports, ya que ahora no sólo se juega a videojuegos, se retransmiten y se visionan. No me refiero a ver vídeos en Youtube de gameplays, sino a auténticas retransmisiones por Internet y Televisión de campeonatos mundiales, o partidas en streaming, por las que el público paga una cuota mensual a una página; como por ejemplo el portal Twitch, donde gamers de todo el mundo cuelgan sus gameplays y sus seguidores pagan por verlo. Por no hablar de las empresas que ofrecen becas y cantidades millonarias a campeones de League of Legends. Todo esto ha favorecido una especie de profesionalización de los MOBA y que jugar a videojuegos sea actualmente para muchas personas jóvenes un muy deseable futuro profesional, al igual que ser youtuber.

Esto nos lleva al último factor relacionado con la comunidad gamer; Youtube y las redes sociales. Colgar en Youtube gameplays de tus partidas en videojuegos no es algo nuevo; sin embargo, en los últimos años han adquirido especial relevancia, no sólo los gameplays, sino también vídeos con los comentarios de jugadores y jugadoras explicando sus opiniones y sus experiencias, entre otras cosas, jugando a esos juegos. Los y las youtubers han adquirido una gran relevancia, llegando a conseguir incluso el patrocinio de grandes empresas de videojuegos. Muchos de esos y esas youtubers son un modelo para los y las jóvenes de hoy en día.

Youtube y las redes sociales son un espacio donde todo el mundo tiene cabida y voz. Respecto a los videojuegos, existen infinidad de youtubers y de grupos donde encontrar novedades, noticias... y en los que compartir opiniones. Sin embargo, en el mundo de los “seguidores” y los “likes”, son frecuentes los ataques, insultos y otras faltas de respeto a otros u otras youtubers por el hecho de no pensar igual que tú, y cuya legión de seguidores probablemente te apoye en tu querrela personal, llegando incluso al acoso. Fue el caso de la investigadora y youtuber Anita Sarkeesian que sufrió el acoso a través de las redes debido a su canal Feminist Frequency. En este caso, los acosadores no sólo se contentaron con mofarse de ella por Youtube, sino que llegaron

a hackear sus cuentas y publicar sus datos personales en Internet al alcance de cualquiera, este es un caso del que hablaremos más adelante con calma.

Y es en este caldo de cultivo donde se gesta una comunidad, que pese a la sensación de pertenencia al grupo, se encuentra en frecuente conflicto, más aún si cabe cuando hablamos de la representación o de la presencia de las mujeres en esta comunidad, o del sexismo imperante en la mayoría de los videojuegos; es en esos momentos cuando la horda de machos alfa cargan a la batalla al grito de “feminazis”.

LA MUJER JUGADORA

Según datos de AEVI, de los 15 millones de personas aficionadas a los videojuegos en España, el 44% son mujeres. Y pese a que prácticamente mujeres y hombres están a la par en cuanto al disfrute de los videojuegos, las mujeres siguen sufriendo discriminación en esta comunidad; ya sea a través de representaciones de personajes estereotipados y poco realistas en las historias, a través de acoso y bullying en las redes y la comunidad gamer, o a través del techo de cristal que parece existir en el ámbito profesional de los campeonatos de videojuegos.

Hemos hablado largo y tendido acerca de las representaciones sexistas que aparecen en los videojuegos de los personajes femeninos en los apartados anteriores, por lo que en esta parte, nos centraremos en la comunidad gamer y el ámbito del videojuego profesional.

Las mujeres gamers tenemos que lidiar con que se cuestione continuamente nuestro lugar en este espacio, ya que pese a que los porcentajes de jugadoras y jugadores están prácticamente a la par, las mujeres seguimos estando “de prestado” dentro del mundo gamer. Se cuestiona no sólo si sabemos jugar, sino también el tipo de juegos a los que jugamos, menospreciando incluso ciertas plataformas que estadísticamente se ha demostrado que son mayoritariamente femeninas. Inés Alcolea, directora de Comunicación de “Digital Legends” comentó lo siguiente en una entrevista: “El estigma de que las mujeres realmente no somos “true-gamers” sigue estando ahí y siempre sentimos que tenemos que excusarnos o demostrar que somos realmente jugadoras.

[...] Sin embargo siempre se intenta admitir que la mujer es jugadora discriminándola hacia juegos que parecen menos serios para menospreciar nuestra presencia”.

Algunas personas considerarán este hecho como algo banal; sin embargo, que a las mujeres no se las considere gamers y se las discrimine por ello, desemboca en otra serie de hechos mucho más graves y que frecuentemente quedan ocultos gracias a la posibilidad del anonimato que hoy día permiten las redes sociales. Un ejemplo de esto es Feminist Frequency, un canal de Youtube fundado por la comunicadora y bloguera feminista Anita Sarkeesian. En él, se analizan entre otras cosas, elementos similares a los que trata este trabajo. El canal, que cuenta con poco más de 200.000 personas suscritas, no debería llamar demasiado la atención, si lo comparamos con otros canales de youtubers que cuentan con millones de seguidores y seguidoras. Por ejemplo, Pew Die Pie, cuenta con 57 millones; Germán Garmendia, más de 32 millones; ElRubius cuenta con 25 millones, y Vegeta777 tiene 19 millones. Curiosamente, todos hombres. Podríamos pensar que un canal de Youtube con 200.000 suscriptores pasaría desapercibido dentro de la comunidad gamer, si lo comparamos con algunos como los nombrados; sin embargo, Anita Sarkeesian sufrió una grave campaña de acoso a través de las redes sociales en la que llegaron a publicarse su dirección y su teléfono personal de manera pública, llegando incluso a recibir amenazas de muerte. El motivo de todo ello fue atreverse a investigar y criticar los videojuegos.

Otro caso similar sufrió la desarrolladora de videojuegos Zoë Quinn, quien tras ser reconocida su labor en el desarrollo del videojuego “Depression Quest” sufrió una campaña de acoso por parte de la comunidad gamer. Esta vez iniciada por su expareja, el cual publicó fotografías de Zoë subidas de todo, además de sus datos personales en Internet, por sospechar que ésta le había sido infiel con el periodista que alabó su videojuego. Este hecho, no sólo puso en peligro la integridad de la desarrolladora, sino también puso en cuestión su talento como profesional, relacionando su éxito a favores sexuales.

Estos hechos, que parecen algo aislado, es algo que sufren en mayor o menor medida la mayoría de las jugadoras, en especial las jugadoras de videojuegos online, en los que se puede interaccionar con el resto de personas jugadoras.

Marina Amores, autora del documental "Mujeres+Videojuegos", comenta lo siguiente al respecto "Todavía se tiene esa visión de que la mujer, si juega, es para llamar la atención o bien porque su novio juega... Y se les tiene que dar mal". Y es que si una chica o una mujer se dedica a jugar a videojuegos, lo más normal es que en el mejor de los casos, en algún momento de su vida como jugadora, alguien cuestione sus habilidades como jugadora e incluso se sorprenda si es mejor que los chicos jugando. En el peor de ellos, puede ocurrir que la manden a la cocina a fregar, la insulten por su imagen, o la acosen pidiéndole atención o favores sexuales. También abunda la actitud paternalista en la que algún buen samaritano, quiera enseñar a jugar a la chica al videojuego, o le regale cosas dentro de este, simplemente por el hecho de ser una chica o una mujer.

Si nos fijamos en los eSports, podríamos afirmar que el 90% de los jugadores son chicos, frente a un 10% de chicas. Con esta proporción, es fácil adivinar que la mayoría de los equipos de LOL, DOTA, etc. están compuestos totalmente por chicos, no existiendo ningún equipo profesional mixto o formado por chicas. Los motivos no se saben en realidad, pero se barajan varias teorías al respecto. En primer lugar, el pequeño porcentaje de chicas jugadoras, muchas de ellas afirman que ven los videojuegos como un hobby y no con expectativa profesional, por lo que su dedicación es mucho menor. Esa menor dedicación, probablemente afectada por las situaciones incómodas que admiten vivir la mayoría de jugadoras, hace que se apliquen menos y por ello, no consigan llegar al nivel de los chicos. Más aún si hablamos de los equipos profesionales que cuentan con un entrenador, unos horarios establecidos de juego y una organización mediática a su alrededor, similar a la que puede tener cualquier deportista profesional.

Con estos antecedentes, muchas chicas se organizan en equipos amateurs femeninos. Frecuentemente no con el deseo de destacar en el mundillo, sino de poder jugar con un grupo de personas que tengan un nivel de juego similar al suyo,

ya que muchas chicas admiten que los chicos no las toman en serio en los equipos mixtos y jugar se convierte en algo incómodo.

Puede que para solucionar esto, desde esta actitud paternalista, se hayan creado en algunos países ligas femeninas. Es por todo el mundo conocido, que físicamente, mujer y hombres tienen una constitución diferente, obviamente siempre hay excepciones, pero por norma general, los hombres tienen mayor masa muscular y mayor fuerza, por lo que a nivel físico sí que puede tener sentido crear pruebas deportivas por sexos. Sin embargo, aunque los videojuegos se vivan hoy día como un deporte, no hay nada físico en el hecho de jugar a videojuegos, únicamente es un proceso mental, de concentración y reflejos; por lo que una mujer es igual de capaz que un hombre en llegar a un nivel de juego profesional. Además, las competiciones femeninas, tienen no sólo menor nivel, sino también menor relevancia dentro de los eSports, por lo que se ven como competiciones de segunda categoría.

Jenifer González, ex-directora de comunicación de wSystem Club y actual team-manager del equipo Valencia CF de 'League of Legends', comentaba que "ser mujer en el mundo de los eSports y directiva de un club no es algo fácil. Siempre tienes que demostrar más, que mereces tu puesto porque realmente eres una profesional en lo que haces y que no es por puro postureo. [...] Cuando desde otros equipos nos han pedido recomendaciones y les hemos sugerido chicas que estarían al nivel que buscan, ni siquiera han llegado a probarlas, es indignante e insultante".

LA MUJER DESARROLLADORA

Llegando a este apartado, podríamos hablar del techo de cristal, las dificultades a la hora de alcanzar puestos directivos entre hombres y mujeres, las diferencias salariales en cuanto a puestos de trabajo equivalentes, las preferencias en cuanto a la selección de puestos; pero no vamos a hablar sobre ello. Vamos a hablar acerca de la brecha digital de género, el cual creemos que es uno de los primeros peldaños al que debe enfrentarse cualquier mujer que desee dedicarse

profesionalmente a la industria del videojuego. Y es que pese a que Ada Lovelace fuese la creadora del primer lenguaje de programación, que Ida Rhodes diseñara los primeros ordenadores para llevar el censo, o que Margaret Hamilton desarrollara el software que puso en órbita al Apollo 11, entre muchas otras mujeres, los hombres se han apoderado del sector tecnológico.

Las mujeres ocupan alrededor de un 25% de los asientos en las aulas de Ingeniería, siendo las que llegan a desarrollar una carrera profesional en la tecnología mucho menor, alrededor del 10-12%.

La escasa presencia de mujeres en las áreas de ciencia y tecnología lleva adosada una larga historia de exclusión, por ello, a pesar de que en la actualidad no se encuentran barreras institucionales que impidan a las mujeres acceder a estas áreas, existe una serie de micro desigualdades y de mecanismos sutiles que continúan alejándolas de estos ámbitos. Por ello, encontramos pocas mujeres ostentando cargos de autoridad y responsabilidad, así como en las áreas creativas de la industria de los videojuegos. Esto contribuye a perpetuar la imagen de las mujeres como menos aptas que los varones para desempeñar este tipo de tareas, lo que perpetúa el estereotipo androcéntrico que se mantiene anclado en nuestro substrato cultural (Rubio, M. y Cabañés, E. 2012)

Muchas mentes se preguntan por qué ocurre esto, por qué las jóvenes no se sienten atraídas por una carrera tecnológica. No podemos decir que sólo exista un factor del que esté dependiendo este hecho. Las investigadoras María Rubio y Eurídice Cabañés detectan diversos factores que pueden estar afectando a la brecha digital de género: la orientación de la industria, los juegos para chicas, las preferencias familiares en la elección de elementos de ocio para niñas y niños, la libertad en el uso (o mejor dicho, la falta de libertad de las niñas de experimentar con videojuegos) y las prácticas de juego más sociales que practican las niñas, debido en gran medida al control parental del ocio y la falta de libertad de éstas para jugar con videojuegos, en contraposición a los niños, a los que generalmente se orienta más hacia ellos.

Cuando hablas con adolescentes acerca de por qué no dedicarse a una carrera tecnológica, frecuentemente contestan que lo ven muy difícil, que a ellas se les dan mejor las ciencias sociales o las letras que los números, o que programar es cosas de “frikis”. Es por esa razón que en los últimos años se están desarrollando diversas iniciativas con el fin de acercar la tecnología a los y las jóvenes, en especial a ellas. De esta manera cada año se convocan diversas becas para mujeres que deseen estudiar y dedicarse a carreras tecnológicas, no sólo al ámbito de los videojuegos. Además de las iniciativas desarrolladas desde los centros de enseñanza, asociaciones y empresas, que de manera formal o informal llevan a cabo formaciones; como cursos y talleres, para aprender programación de forma asequible y divertida.

¿Y con respecto a las que ya se dedican al diseño y desarrollo de videojuegos? Obviamente, como ya hemos comentado, aún son pocas las mujeres en este sector; pero existen, y poco a poco, se está reconociendo más su labor en el sector. Sin embargo, no sin sentir que, como en cualquier sector dominado por los hombres, ellas tienen que esforzarse más, y aún así se cuestiona constantemente su labor, sus méritos y sus conocimientos.

El sector de los videojuegos y la comunidad gamer, en especial, son un entorno que parece en batalla constante en cuanto a temas de género se refiere. Es una especie de “ni contigo, ni sin ti”, no se sabe si debido a no querer ceder espacios o a la necesidad de saber todo lo que ocurre, por miedo a que pase algo sin que ellos estén presentes. Por este motivo fue curioso el boicot que se hizo hace unos meses al evento “Gaming Ladies” que iba a celebrarse en Barcelona. Un evento exclusivo para mujeres en el que hablar sobre videojuegos y compartir experiencias, justificando que únicamente asistieran mujeres por el simple hecho de “sentirse seguras y protegidas” para hablar y discutir sobre su afición. Este hecho, en vez de servir para que los hombres cuestionar el por qué de este evento, sirvió para desatar su ira, lo que acabó provocando la cancelación del primer intento, aunque finalmente se pudo llevar a cabo el mes siguiente, el 27 julio de 2017.

El hecho de que un evento así fuera sólo para mujeres fue muy cuestionado, no sólo por hombres, sino también por mujeres. Se criticaba el hecho de invocar la igualdad pero a la vez, segregar a los hombres. Si bien es cierto que lo ideal sería poder organizar y acudir a eventos mixtos, la propia presión que se sufre en la comunidad gamer ante cualquier comentario abogando por el feminismo, hace que sean necesarios estos espacios.

Como apuntó Marina Amores, organizadora del evento:

Mi experiencia y la de otras muchas mujeres del sector cuando estamos en eventos (mixtos) nos dice que cuando una mujer comparte experiencias de género, se le pone en duda e incluso ridiculiza. Otras mujeres me han comentado que no se atreven a dar charlas compartiendo su experiencia en entornos mixtos por este tipo de cosas. Por otra parte, es otra manera de apoyarnos y hablar libremente sin sentirnos oprimidas, observadas o juzgadas. Por supuesto, el objetivo último es que no tenga que haber segregaciones, pero a día de hoy siguen siendo necesarias.

Pensamos que para que la situación de las mujeres dentro de la tecnología cambie, es necesario un compromiso educativo; pero también de la industria del videojuego que a día de hoy, no existe. Es decir, que más mujeres accedan a puestos relacionados con el diseño y el desarrollo de videojuegos, no quiere decir que éstos vayan a ser más igualitarios. Para que esto ocurra, además, creemos que es imprescindible abrazar la diversidad en cuanto a sexos, identidades y razas. Eso sí puede hacer que desde la industria se rompa con el ideario androcentrista. Obviamente, no es algo que sólo deba hacer únicamente la industria de los videojuegos, sino la sociedad en general.


Como apunta Amores, M (2016), "hay que concienciar, educar y denunciar. Si la gente no ve que hay un problema, es imposible combatirlo. Pero no se puede hacer exclusivamente en los videojuegos, hay que hacerlo en todos los frentes culturales".

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS DATOS



Tal y como se avanzó en el apartado correspondiente a la metodología, para llevar a cabo este trabajo de investigación se ha recurrido a las técnicas propias de la Etnografía Virtual. En concreto, nos hemos servido del análisis documental y de la entrevista.

En el caso del análisis documental, hemos analizado el contenido de varios de los títulos más vendidos durante el año 2016 y el primer semestre de 2017. Para crear nuestra lista de seleccionados, hemos tenido en cuenta los informes que publica la Asociación Española de Videojuegos en su página web de manera mensual y anual. Además, debido a la especialidad desde la que se realiza el máster relativo a este trabajo de investigación; la narrativa digital, se dentro de los títulos, nos hemos decantado por aquellos que además contenían mayor argumento. Por este motivo, en nuestra lista no se encuentran títulos relacionados con el deporte, aunque reconocemos que en España, varios de los videojuegos más vendidos todos los meses son los relacionados con el fútbol; destacando el videojuego FIFA como el rey, por delante de otros como Pro Evolution Soccer. Además, por razones de logística, los videojuegos analizados se han jugado en videoconsola PlayStation4. Esta elección se ha tomado únicamente debido a la accesibilidad a esta videoconsola y también debido a que algunos de los títulos más vendidos son exclusivos de esta máquina.

Los videojuegos seleccionados han sido los siguientes:

-  **Grand Theft Auto V.** Fecha de publicación: 17 de septiembre de 2013 y relanzado en 2015*.

*Pese a publicarse en 2013, hemos decidido añadirlo ya que aún a día de hoy sigue siendo uno de los títulos más vendidos todos los meses, tanto para PlayStation, como para otras plataformas, no sólo en España, sino también en otros países, llegando en los últimos meses a los 75 millones de copias vendidas en todo el mundo.

-  **Uncharted 4: El desenlace del ladrón.** Fecha de publicación: 10 de mayo de 2016.
-  **Mafia III.** Fecha de publicación: 7 de octubre de 2016.

- 🎮 **Horizon: Zero Dawn.** Fecha de publicación: 28 de febrero de 2017.
- 🎮 **Mass Effect. Andrómeda.** Fecha de publicación: 21 de marzo de 2017.
- 🎮 **Injustice 2.** Fecha de publicación: 11 de mayo de 2017.
- 🎮 **Tekken 7.** Fecha de publicación: 2 de junio de 2017.
- 🎮 **Uncharted: El legado perdido.** Fecha de publicación: 23 de agosto de 2017.

Por otro lado; hemos llevado a cabo entrevistas con personas expertas tanto en el ámbito de la educación; como docentes de universidad y personas investigadoras, como en el ámbito de los videojuegos, llevando a cabo profesiones relacionadas con el diseño y la programación.

Debido a la disponibilidad de tiempos y a la distancia, han sido dos los modos de realizar las entrevistas. La manera principal ha sido a través de video-llamada, para ello se ha utilizado la herramienta Skype, por ser una de las más conocidas y utilizadas. Únicamente en el caso de una persona que reside fuera de Europa, debido a la diferencia horaria, se ha optado por enviarle las preguntas a través de correo electrónico, para que pudiera responderlas y reenviarlas.

Tras la recogida de información, todas las entrevistas se han transcrito y analizado con el programa ATLAS.ti.

ANÁLISIS DOCUMENTAL

A continuación se exponen los resultados obtenidos tras el análisis de los videojuegos seleccionados. Como ya hemos apuntado, esta selección se ha realizado a través del ranking de ventas en España realizado mensualmente por AEVI, de los videojuegos lanzados durante 2016 y primer semestre de 2017.

Creemos que este análisis es la parte fundamental de este trabajo, por ello hemos dedicado muchas horas al juego de cada título, re-jugándolos incluso, con el fin de conocerlos en profundidad, con un espíritu crítico; pero con la disposición de pasar un buen rato de juego. Queremos explicar con esto, que este análisis está realizado con interés y dedicación por alguien que disfruta los videojuegos, a quien le gustan y juega habitualmente. Ya que una de las mayores críticas que se reciben al respecto, cuando se publican análisis de videojuegos es que son casos aislados y que las personas que llevan a cabo el análisis no entienden el título en cuestión.

Además, con el fin de llevar a cabo un análisis completo, se han examinado las cubiertas de las cajas en las que se portan los discos, y la publicidad realizada para la promoción.

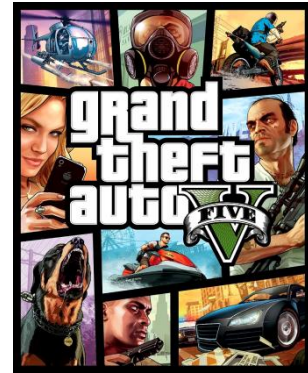
Los datos más interesantes han sido recogidos en una serie de fichas que pueden encontrarse en los anexos.

GRAND THEFT AUTO V

Tipo de juego: Acción-aventura. Mundo abierto.

Descripción:

Este título es la quinta parte de una saga desarrollada por RockStar Games y que comenzó en 1997, con el videojuego homónimo Grand Theft Auto.



En esta ocasión, volvemos a la ciudad de Los Santos (una réplica de Los Ángeles), para ponernos en la piel de Michael, Franklin y Trevor.

Nueve años antes, un robo fallido provoca la muerte de uno de los ladrones y la entrada de prisión de otro, acabando así con la relación de tres amigos y socios en el crimen. Posteriormente descubrimos que Michael Townley, al que creíamos muerto, vive actualmente en Los Santos con su familia bajo la protección de testigos del FBI, como Michael De Santa.

Por otro lado, tenemos a Franklin Clinton, un joven de los barrios bajos de Los Santos donde conviven las bandas, la droga y los tiroteos que trabaja embargando vehículos junto con su amigo Lamar. Un hecho fortuito hace que Michael y Franklin se hagan amigos cuando éste último intenta embargar el coche de Jimmy, el hijo de Michael.

Posteriormente, Michael descubre que su mujer le está siendo infiel y ese hecho hace que un brote de locura le lleve a destrozar por error la casa de la amante del narcotraficante Martín Madrazo. La deuda que adquiere Michael con Martín provoca que De Santa vuelva a las andadas y planifique con Franklin el robo a una joyería.

La noticia corre como la pólvora haciendo que amigos del pasado vuelvan, llegando a la ciudad Trevor, un hombre errático, violento y que roza la psicopatía, además de ser ex compañero en el crimen de Michael. La llegada de Trevor desencadena una serie de sucesos que aceleran la vuelta al crimen de Michael y la entrada en los grandes negocios de Franklin. Cuanto más ascienden en la escala criminal, mayores serán los problemas a los que tendrán que enfrentarse y la lealtad entre ladrones comenzará a tambalearse.

Análisis:

GTA V es un videojuego con una calificación PEGI +18; sin embargo, esta saga es frecuentemente jugada por personas menores, alrededor de los 15 y los 17 años.

Como comentamos más arriba, en este episodio, nos ponemos en la piel, no sólo de uno, sino de tres personajes. Todos ellos masculinos: Michael, Franklin y Trevor.

Michael es un antiguo ladrón que vive con su familia en un chalet de la zona rica de Los Santos bajo la protección de testigos del FBI. Algo a lo que recurrió tras ser atrapado en un robo con sus socios y fingir su muerte, para así estar a salvo. Es un cuarentón que ha perdido la forma física de sus años de delincuente y que se pasa el día tomando el sol, ya que no le va bien en el negocio del cine. Profesión a la que desearía dedicarse de forma seria y profesional. Su mujer, es una ama de casa adicta al yoga y la homeopatía, que se acuesta con su mentor espiritual. En cuanto a unos hijos, uno está obsesionado con los videojuegos, conduce un coche tuneado y se pasa el día fumando marihuana y codeándose con gánsteres de medio pelo; y la otra, está obsesionada con hacerse famosa por la vía rápida y está dispuesta a cualquier cosa por conseguirlo. Aunque no lo parezca, Michael es el más cuerdo de la familia, aunque eso no quita para que acuda a un psiquiatra, que más que ayudarlo, lo único que hace es sacarle el dinero.

Un día conoce a Franklin, un chico del barrio negro que intenta sobrevivir y hacerse un nombre en el barrio y así prosperar. Su novia le ha dejado por un médico y vive con su tía, la cual no le hace mucho caso. Cuando este intenta llevarse el coche del hijo de Michael, Frank ayuda a Michael y ambos se hacen amigos.

Las tensiones de la familia De Santa terminan por estallar y Michael es abandonado por su mujer y sus hijos. En la locura del momento, intenta vengarse del amante de su mujer y por error, destroza la casa de la joven amante de un narcotraficante, Martín Madrazo, un loco peligroso que además maltrata física y verbalmente a su esposa Patricia.

La deuda que Michael adquiere con Martín provoca que el primero se planteé conseguir dinero rápido a través del robo de una joyería, para lo que pide ayuda a Franklin y a su amigo y experto en tecnología Lester.

El robo es tan sonado que un antiguo “amigo” de Michael, el psicópata y narcotraficante Trevor, aparezca en la ciudad, no tiene muy claro si para recuperar los años perdidos, vengarse de Michael o matar a la mayor cantidad de gente posible. Probablemente una mezcla de las tres.

Este un juego donde primordialmente se valora la violencia, no sólo durante la historia principal, sino también en misiones secundarias donde el objetivo es matar al mayor número de gente posible en un tiempo marcado; las drogas, teniendo a uno de los protagonistas fumando marihuana en el sofá de su casa mientras ve la televisión y a otro siendo un narcotraficante, además de las misiones secundarias en las que aparece un personaje que intenta legalizar la marihuana, la cual fuman los personajes y los envuelve en un viaje de colores, visiones extrañas y tiros; el sexo, estando completamente permitido recoger a una prostituta para llevártela y tener relaciones sexuales con ella en el coche (pudiendo asesinarla después y recuperar tu dinero) o a través del club de striptease (club que posteriormente adquiere Trevor asesinando al dueño, al que esconde en la nevera de su despacho), donde los personajes pueden pagar por un lap-dance con una o dos señoritas desnudas, y posteriormente tenerlos gratis, cortesía de Trevor. Además, si la chica se siente atraída por el protagonista, puede acompañarla a casa para rematar la faena.

Como se puede intuir, las mujeres no tienen ningún peso en esta trama. Aparecen muy pocas y siempre en el rol de familiar o sexual, incluso tenemos a una mujer secuestrada, ya que en un momento de la historia, Trevor se lleva contra su voluntad a Patricia Madrazo ya que considera que su marido no la trata bien. Posteriormente, vemos a la mujer en la (asquerosa) caravana de Trevor haciendo labores del hogar, no sabemos si por resignación o por síndrome de Estocolmo, hasta que finalmente vuelve con su marido, el que la maltrata.

Son curiosas las representaciones que se hace de las mujeres en este videojuego. La ropa ya dice mucho; y también sus voces, siendo las de las prostitutas y strippers

sensuales y melosas, las de las familiares de los protagonistas, son agudas y desagradables. Además aparecen siempre enfadadas, chillando, y/o haciendo chantaje emocional al susodicho protagonista.

Por otro lado, ellas no se relacionan entre sí. No hay escenas madre-hija en la familia De Santa, ni escenas de mujeres hablando en general. Las mujeres sólo se relacionan en este juego con los hombres, para chillarles o para tener sexo con ellos.

Por otro lado, físicamente, ellos rompen con el estereotipo de protagonista fuerte de los videojuegos. Son hombres físicamente poco agraciados y sobrepeso; todos, salvo Frank que es un hombre negro musculoso y Trevor, que es muy escuálido. Además los protagonistas tienen relaciones muy complicadas. No existe una amistad verdadera entre ellos. Son socios, unidos por su deseo de enriquecerse de forma rápida, sin importar a quién se lleven por delante.

En todo momento, los personajes mantienen un lenguaje violento y sexista, dando a entender su visión etnocentrista del mundo. El juego es una oda al hombre americano (estadounidense) proclamando su derecho a las armas, las drogas y el sexo.

El videojuego tiene tres finales diferentes en función de la decisión que se tome con Franklin: Puede matar a Michael, o matar a Trevor, o intentar salvarlos a ambos. La decisión toma por sorpresa ya que es Frank quien, digamos, personaje más neutral de toda la historia, el que intenta que los otros dos se lleven bien.

Respecto a la narrativa es un juego que tarda en arrancar, en ocasiones te sientes haciendo misiones que no tienen mucho sentido para la trama y que no aportan nada nuevo a los personajes, siendo frecuentemente excusas para matar o drogarse. Sin embargo, algo tiene esta saga que hace que la persona se evada de su moralidad, dejándose llevar por ese “todo está permitido” del juego. Más aún en el modo online, donde el personaje prácticamente crea su historia.

Y es que nos guste o no, este es uno de los diez juegos más vendidos desde 2013, no sólo en España, sino en prácticamente toda Europa y Estados Unidos.

UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN



Tipo de juego: Acción aventura. Película interactiva.

Descripción:

Como apunta el título, “El desenlace del ladrón”, es la cuarta entrega de la saga Uncharted desarrollada por la empresa Naughty Dog. Una saga caracterizada por el género de aventuras y la arqueología muy al estilo de las películas de Indiana Jones.

En este caso, el protagonista es el cazatesoros Nathan Drake. Durante las anteriores entregas, hemos ido viviendo las aventuras de Nathan y cómo ha ido creciendo, como personaje y en sus relaciones, en especial con Sully, el cazatesoros que le acogió y le enseñó todo lo que sabe, y con Elena, la periodista que conocimos en el primer capítulo de la saga y que acabó convirtiéndose en el interés romántico de Nathan, así como en una compañera vital en sus aventuras.

En esta nueva entrega el pasado vendrá a hacerle una visita, esta vez en forma de su hermano, el también cazatesoros Sam, al que creía muerto en un antiguo trabajo. La culpabilidad por haber dejado aquella vez a su hermano atrás y haber rehecho su vida, hace que Nathan mienta a Elena y se vaya con Sam a vivir la aventura que comenzaron tantos años atrás y que aún está inacabada: la búsqueda del tesoro de pirata Henry Avery.

En la búsqueda de ese tesoro perdido conoceremos más de la relación entre los hermanos, de sus motivaciones y de sus alianzas, tanto con antiguos personajes, como Sully y Elena, como nuevos, tales como el multimillonario y exsocio de Sam Rafe Adler, o la líder de los mercenarios de Shoreline, Nadine Ross.

Análisis:

Durante las anteriores tres entregas de la saga Uncharted, hemos visto a su protagonista Nathan Drake, vivir grandes aventuras, siempre acompañado de Sully, Elena, y el resto de personajes. Además hemos ido averiguando cosas acerca del

pasado del protagonista, como su obsesión con el pirata Francis Drake, su época de ladronzuelo, su fama de conquistador con las mujeres, etc.

En esta cuarta entrega, nos venden a un Nathan Drake más maduro. Ha dejado atrás las aventuras y ha sentado la cabeza junto a Elena. Ambos viven en una casa a las afueras y tienen trabajos normales; él en el salvamento marítimo y ella escribiendo guías de viaje. Sin embargo, pronto vemos cómo Nate tiene en el desván su sala de juegos particular, donde guarda sus tesoros del pasado y juega a disparar con pistolas de juguete. Está claro que el protagonista echa de menos sus aventuras, por mucho que intente fingir delante de su mujer.

Todo cambia el día que Sam aparece en la puerta de los Drake. El hermano mayor a quien Nathan creía muerto viene a hacer algo más que una visita, viene a pedirle a su hermanito un favor. Un favor del que depende su vida.

Nathan apenas duda en dejar a su mujer con falsos pretextos y aventurarse con su hermano en un viaje por medio mundo en busca de un antiguo tesoro pirata.

Uncharted 4, está calificado con un PEGI +16. Es un juego en el que abundan los comentarios jocosos y el valor de los lazos familiares; sin embargo, también hay tiros y muertes por doquier. Es una carrera de fondo donde los personajes compiten entre sí por ver quién es el más listo, el más fuerte, el que tiene más agallas, etc. Aunque en ciertos momentos, hay cierto grado de reflexión y diálogo en las cinemáticas. Los personajes de Sully y Elena son el contrapunto de un Nathan Drake que aunque más viejo, no parece más sabio ya que en momentos parece el joven impetuoso de las primeras entregas. Irónicamente, él es el contrapunto de su hermano Sam, su compañero prácticamente durante todo el juego, Nate es quien calma a su hermano en varios momentos, le insta a no matar a sangre fría, a mantenerse firme. Aún así, el fuerte sentimiento de culpa hace que a su vez se deje arrastrar por Sam mintiendo a Elena, aunque no a Sully, dando a entender que ella no lo comprendería y que no le dejaría ir o amenazaría con dejarle.

Sin embargo, es Elena la que aparece para salvarle cuando nadie más le ayuda. Momento en que Nathan recibe una dosis de realidad de parte de su mujer, demostrando que está con él en lo bueno y en lo malo.

Elena, aún siendo un personaje secundario no jugable, siempre ha sido un buen contrapunto para Nathan. Es el ejemplo claro de “mujer ayudante”, te acompaña en tus aventuras pero sin hacer mucha sombra al protagonista, sólo dando la cara en momentos críticos, pareciendo a veces más una madre que una novia o una esposa. Pero Elena no es la única mujer de esta trama. No podemos olvidar a la jefa de los mercenarios Shoreline, Nadine Ross, es fuerte, es dura, con carácter y la mejor luchadora del juego. Nadine es el ejemplo perfecto de mujer en mundo de hombres, es más macho que todos los machos del juego, porque así debe ser para que la tomen en serio. De hecho, ante el mayor signo de debilidad, Nadine ya es cuestionada, precisamente porque las mujeres son emocionales y al final da igual lo dura que sea, porque la mueve su corazón. Y así es como ganan los protagonistas, porque Nadine no cumple su contrato con Rafe Adler, el rico niño mimado y enemigo de los Drake en esta historia.

Respecto a los personajes, en este juego todos y todas son atractivos y atractivas, y con un buen físico, lógico si pensamos en que la mayor parte del juego se lo pasan trepando acantilados y ruinas antiguas. Hasta Sully, que ya está entrado en años, es lo que podríamos llamar un “madurito atractivo”.

Con este juego parece cerrarse la historia de Nathan Drake, que tras ayudar a su hermano y reconciliarse con Elena, vuelve a casa, parece que convencido de que su época de caza tesoros ha terminado y que finalmente quiere sentar la cabeza. De hecho, al final del juego, podemos verle como un marido afectuoso y padre responsable de una pre-adolescente.

* Durante el verano, se publicó lo que en un principio estaba pensado para ser un DLC de este juego, pero que finalmente terminó siendo un videojuego aparte. Se trata del spin-off **UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO**, protagonizado por dos personajes conocidas de la saga: Chloe Frazer y Nadine Ross.



En la historia son dos mujeres que colaboran y tienen que conseguir entenderse. Chloe, a la que conocimos en Uncharted 2: El reino de los ladrones, intenta conseguir una reliquia y contrata a Nadine, la antigua jefa de los mercenarios Shoreline, para que la ayude. En esta parte vemos a Nadine sola, ya que ha sido traicionada por su mano derecha en Shoreline debido a la debilidad que mostró con los hermanos Drake. Por ello, se la tiene jurada a ambos, en especial a Sam. Durante el juego, esto causará un conflicto entre ellas, ya que Chloe siente un especial cariño hacia los Drake, en especial hacia Nathan.

Uncharted: El legado perdido, es como los anteriores pero por primera vez se vislumbra una luz de feminismo en la saga, ya que nos presenta a dos auténticas mujeres, solas y protagonistas de su propia historia. La historia es creíble porque las dos protagonistas lo son. Son mujeres fuertes, pero a la vez tienen sus debilidades que se van contando a modo de historia vital durante el juego. La misma historia que hace que unan lazos y que terminen siendo amigas.

Pese a que en el bando contrario, sus enemigos son hombres (hubiera sido demasiado un juego completamente femenino), ellas están a la altura y utilizan los mismos subterfugios y ataques que ellos, sin caer en esas diferencias que en ocasiones se hacen en videojuegos de hacer a la mujer la sigilosa, por considerarla más débil. De hecho, se disfrutaban los momentos en los que, tras aparecer Sam Drake, él intenta ser caballeroso con las chicas y ellas le contestan que pueden solas, o directamente se aventuran dejándole atrás, dando a entender a quien está jugando que ellas son igual de capaces que ellos.

Se ha de resaltar que a nivel gráfico, ambos juegos están hechos completamente para el disfrute. El amor por los detalles, los paisajes, la arquitectura, las cinemáticas... En ocasiones la persona que está a los mandos puede perder la noción del tiempo simplemente observando la pantalla.

MAFIA III

Tipo de juego: Acción-aventura. Mundo abierto.

Descripción:

En esta historia desarrollada por Hangar 13 y 2K Games, nos ponemos en la piel de Lincoln Clay, un joven que vuelve de combatir en Vietnam a la ciudad que le vio crecer, primero en el orfanato bajo la supervisión del padre James Ballard y después como hijo adoptivo de Sammy Robinson, líder de la mafia negra de New Bordeaux (una réplica de Nueva Orleans).



En este juego, ambientado en 1968, Lincoln vuelve a casa con la idea de comenzar de nuevo. Un ex compañero del frente le ha ofrecido trabajo en California, algo que ve como una forma de salir del “negocio familiar”, de escapar de una vida de robos y crímenes. Ya que un chico negro en los años 60 en Estados Unidos tenía pocas opciones de éxito, más aún siendo huérfano y siendo adoptado por un jefe criminal. Él está agradecido y quiere a su familia, pero no desea seguir los pasos de su padre y sus hermanos.

Sin embargo, antes de seguir adelante, su familia le pide un último favor; un robo a la reserva federal, ya que Sammy debe dinero al jefe mafioso Sal Marcano y así podrá zanjar la deuda. El robo, aunque exitoso, no acaba bien. Toda la banda es asesinada por la gente de Marcano y el bar y hogar de los Robinson, quemado prácticamente hasta los cimientos. Lincoln que sobrevive milagrosamente a una bala en la cabeza, emprenderá una senda peligrosa en busca de venganza por los asesinatos de su familia y amigos. Así, con la ayuda de antiguos amigos, como John Donovan; un agente de la CIA y compañero de Lincoln en Vietnam, y de otros jefes criminales de New Bordeaux, como Cassandra, la líder de los haitianos; Vitto Scaletta, líder de una banda italiana y exsocio de Marcano; y Thomas Burke, el líder de la mafia irlandesa y padre de Danny uno de los mejores amigos de Lincoln, asesinado tras el golpe por Giorgi, el hijo de Marcano. Lincoln irá reconquistando la ciudad, barrio a barrio, y eliminando a la gente

de Marcano en busca de venganza, convirtiéndose eventualmente en el dueño de la ciudad.

Análisis:

Mafia III reproduce en muchos aspectos la fórmula de videojuegos como GTA, un videojuego de acción en un mapa real y totalmente detallado, en este caso de Nueva Orleans, pero sin llegar a los extremos del “todo está permitido”. De hecho, podríamos decir que la historia de Mafia III, aunque algunos la tachan de más floja que las anteriores entregas, está mucho más elaborada que en la saga de RockStar.

En esta historia nos situamos en el año 1968, en el sur de estados Unidos. Una época marcada por la guerra de Vietnam, el movimiento pacifista, el rock&roll, la lucha por los derechos civiles de las personas negras... pero también de la supremacía blanca y el Ku Klux Klan. Y además, para añadirle emoción, las personas responsables de 2K, crean un protagonista negro.

Este es un juego racista en el que la persona a los mandos recibirá toda clase de comentarios xenófobos, ya sea por parte de los ciudadanos y ciudadanas de a pie que incluso se apartan de tu lado cuando pasas, hasta de los enemigos que vas a matar.

En este sentido, podemos alabar el hecho de que el protagonista sea negro, y no sólo él, sino varios de los personajes del juego. Sin embargo, a nivel de representación femenina, este juego suspende igual que muchos otros.

Las mujeres en este videojuego no son más que secundarias o segundonas. Es cierto que nos presentan a Cassandra, la líder de la banda de haitianos, pero incluso ella cae en utilizar la artimaña de la “damisela en apuros” para parecer débil y desvalida a ojos de Lincoln la primera vez que la ve. Por otro lado, tenemos a Nicky, la hija de Burke, el jefe de la mafia irlandesa. Nicky verbaliza estar donde está para cuidar de su padre y también del negocio familiar, si hablas con ella acabará confesando que es lesbiana y que su padre no lo acepta y que apenas se hablan. Ella no es feliz, pero aún así se queda, representando el arquetipo de “mujer cuidadora” por encima de todo, incluso de su propia felicidad. También tenemos a una mujer ejerciendo de mala en esta historia, Olivia Marcano, una de las jefas de la mafia italiana que asesinó a su marido

para poder ser ella la cabeza del negocio. El caso de Olivia es tremendamente insultante, ya que cuando Lincoln, que va asesinando jefe tras jefe, cuando llega a Olivia, simplemente le dispara y la interroga. La propia Olivia pregunta si no la va a matar y Lincoln contesta que “no merece la pena”, siendo el único jefe que deja vivo de toda la banda de Marcano. Por último, tenemos a Roxy Laveau, una joven que físicamente nos puede recordar al personaje comiquero Misty Knight, por su pelo afro y su ropa sexy y ajustada. A Roxy le gusta luchar por los derechos de las personas negras, los coches rápidos, y Lincoln; con el que acaba en la cama al finalizar el DLC “Más rápido”. Roxy es una mujer en mundo de hombres mezclado con bomba sexual. Uno de los estereotipos más frecuentes de los videojuegos.

En esta historia, también las mujeres están a las órdenes de hombres y sólo se relacionan con hombres. También encontramos prostitutas, aunque a diferencia del GTA, en este juego no hay posibilidad de servicios sexuales, y escenas de sexo, representadas a través del negocio de la pornografía o del chantaje sexual.

HORIZON: ZERO DAWN

Tipo de juego: RPG. Aventura. Mundo abierto.



Descripción:

Este videojuego desarrollado por Guerrilla Games nos trasporta a un mundo post-apocalíptico, mil años en el futuro, como averiguaremos durante la historia.

En este “nuevo mundo”, ya no existen las grandes ciudades y la naturaleza ha recuperado prácticamente todo lo que había perdido bajo la mano del hombre y las máquinas son la especie dominante. En este entorno salvaje, los seres humanos han perdido toda su hegemonía, no sólo territorial, sino también a nivel de cultura y conocimiento, viviendo en pequeñas comunidades tribales, con nuevas costumbres, tradiciones y creencias. Las tribus que conoceremos en este juego son los Nora, los Carja, los Oseram y los Banuk.

Durante mucho tiempo, las tribus y las máquinas convivieron en armonía; sin embargo, en las últimas décadas, unas nuevas máquinas han ido surgiendo, más grandes, furiosas y peligrosas. Los y las más valientes se atreven a cazar a la mayoría, pero las máquinas siguen surgiendo y atacando a las personas, poniendo en peligro la supervivencia de las tribus.

La trama de esta historia nos presenta a Aloy, una niña que siendo aún un bebé es entregada a Rost, un paria, un marginado, de la tribu Nora para que la críe como hija suya, ya que la pequeña Aloy ha sido repudiada de la tribu por considerarla una señal de mal augurio, una maldición. Rost cría a Aloy y le enseña todo lo que sabe para que ella pueda sobrevivir, le enseña a cazar y a luchar con las máquinas. Un día, siendo aún pequeña, Aloy cae en una cueva subterránea donde encuentra un montón de aparatos y herramientas que no entiende, entre ellas un pequeño dispositivo llamado “foco”, que se coloca en la sien y que es una especie de interfaz neuronal con múltiples funciones.

Aloy crece y no entiende por qué ella no tiene madre y por qué es una paria desde que era un bebé, quiere respuestas y Rost no puede proporcionárselas, por lo que el hombre le sugiere presentarse a la prueba de madurez de la tribu. Si la supera, será miembro de la tribu y si gana, será nombrada “Valiente Nora” y tendrá derecho a realizar una petición a las matriarcas.

Aloy gana la prueba, pero antes de proferir su deseo, la tribu es atacada por una facción de soldados Eclipse. Tras la lucha, Aloy despierta dentro de la Montaña, venerada por la tribu Nora, con una de las matriarcas. Allí descubre que Rost ha muerto salvándola y también que su madre es la propia montaña. Al no comprender, la matriarca Teersa, acompaña a Aloy a la puerta desde la que salió donde un sistema de reconocimiento la reconoce como la doctora Elisabeth Sobek, pero no le permite entrar.

Ante los múltiples interrogantes y falta de respuestas, las matriarcas deciden nombrar a Aloy “buscadora Nora”, permitiéndole así explorar más allá de los confines conocidos por la tribu y descubrir sus orígenes, acabar con los Eclipse y vengar la muerte de Rost y el resto de Noras.

Análisis:

Probablemente, cuando un estudio pequeño como Guerrilla comenzó a desarrollar Horizon: Zero Dawn, nadie daba una moneda por él. Sin embargo, ha sido uno de los grandes juegos de este último año.

No sólo destaca por su estética, su mundo abierto y originalidad, sino también por su protagonista, la valiente Nora Aloy. Un personaje tan fuerte que es capaz de llevar completamente todo el peso de la trama sin decaer en ningún momento.

La historia de Horizon hace que sintamos simpatía por Aloy desde el primer momento, ya que la conocemos como un bebé sin madre, repudiado por su tribu, que es entregada a un paria para que la eduque. Seguimos viéndola crecer y aprendemos con ella a escondernos en la maleza, a recoger plantas y chatarra para nuestras mejoras y a cazar a las máquinas que acampan a sus anchas por el territorio.

La personalidad de Aloy se va definiendo a lo largo del juego, ya que durante la historia hay momentos en que puedes elegir entre dar respuestas más emocionales, racionales o agresivas. Pero independientemente de eso, Aloy es curiosa y sensible, pero a la vez una joven fuerte y decidida. No es una mujer en mundo de hombres, porque incluso la sociedad Nora es matriarcal, veneran a la Montaña y el consejo de la tribu está formado por tres ancianas. Además, en todas las tribus, hombres y mujeres pueden ejercer los mismos roles, encontrándonos que tanto unos como otras gobiernan, cazan, defienden la ciudad, o comercian.

Si nos fijamos en la otra parte que muestra el juego, el contra punto de Aloy, Elizabeth Sobeck. Nos encontramos con una mujer experta en ingeniería y biología que concibe un plan para salvar el mundo y que es capaz de coordinar un gran equipo de personas y tomar las decisiones que nadie desea tomar.

Tanto Aloy, como Elizabeth son dos heroínas reales y creíbles que no caen en estereotipos.

Con respecto al resto de personajes, como ya he comentado, tienen diversos roles que no adquieren en función de su sexo, sino de sus habilidades, como explican. Ningún personaje se muestra como un reclamo sexual, no es el objetivo de ninguno de ellos. Encontramos diversas personalidades, con diversas motivaciones.

MASS EFFECT. ANDRÓMEDA

Tipo de juego: RPG. Acción.

Descripción:



Andrómeda, es una continuación de la trilogía creada por Bioware, Mass Effect. La primera historia, ambientada en el año 2183, contaba las aventuras del o la comandante Sheppard del ejército de la Alianza de Sistemas, que venció al traidor Saren, traspasó el relé Omega 4 junto a su tripulación de la nave Normandía en una misión suicida y derrotó la invasión de los Recolectores y los Segadores, salvando así no solo a la Humanidad de la muerte, sino al resto de especies

que conviven en la Vía Láctea.

Mass Effect Andrómeda nace con la intención de expandir el universo creado por Bioware a otras galaxias, en este caso, Andrómeda. Para ello, aprovechando el hilo argumental de Sheppard, esta historia narra la puesta en marcha en 2185 del proyecto de colonización ideado por la Iniciativa Andrómeda, ante la amenaza de la vida en la Vía Láctea. La historia que nos ocupa comenzará 634 años después con la llegada de la primera nave al cúmulo de Heleus, la Hiperión, cuya tripulación es prácticamente humana.

La historia comienza con la salida del estado de estasis en el que viaja la tripulación, de los cuerpos de los mellizos Ryder, hijo e hija de Alec Ryder, héroe de la Alianza de Sistemas, uno de los primeros N7 y Pionero de la raza humana en Andrómeda.

Durante la primera toma de contacto con el cúmulo, se descubre que las condiciones para la vida en Andrómeda han cambiado mucho durante los más de 600 años que ha durado el viaje. Una especie de masa extraña, la Miasma, no sólo dificulta la navegación por el cúmulo, sino que ha modificado hasta llegar a la inhabitabilidad de muchos de los planetas donde la Iniciativa pensaba asentarse. Además, durante la primera misión de reconocimiento de Hábitat7, el planeta designado a la raza humana, se confirma no sólo la inhabitabilidad, sino también la existencia de otra raza

alienígena extranjera que no desea convivir en paz. Debido a la Miasma y a los inesperados habitantes, la misión se complica hasta el punto de peligrar la vida del equipo pionero, lo que desemboca en la muerte del Pionero Alec Ryder, que se sacrifica para salvar a su hijo e hija, adjudicándoles el título de Pioneros.

A partir de ahí, la misión de Ryder, no sólo consistirá en proporcionar y asegurar entornos en diversos planetas para los nuevos asentamientos, sino que también deberá mantener relaciones diplomáticas con otras especies autóctonas, colaborar con ellas, y luchar por la supervivencia de la Iniciativa en el Cúmulo de Heleus, lo que significará entrar en conflicto con los Kett, una raza alienígena exterior y su emisario, el Arconte, que no sólo amenazan la habitabilidad de los planetas, sino también las vidas del resto de las especies. Para llevar a cabo este trabajo, Ryder contará con las alianzas que vaya creando durante la historia, pero sobre todo con la ayuda de su tripulación de la nave Tempest.

Análisis:

Andrómeda es un título calificado con PEGI +16. El único de los videojuegos analizados en el que es posible personalizar a tus personajes; Sarah y Scott Ryder, aunque incluso sus nombres son modificables.

El videojuego transcurre en un futuro lejano, en el que la humanidad y otras razas alienígenas abandonan la Vía Láctea para buscar un nuevo lugar en el que establecerse en la galaxia de Andrómeda. Por lo tanto, aunque el lanzamiento se realiza en el 2185, el y la protagonista, junto con el resto de seres se despiertan 634 años después. Aunque social y culturalmente, sigan anclados en 2185.

Andrómeda es un videojuego RPG en el que se mezclan la acción y los disparos, con el descubrimiento de planetas, las relaciones diplomáticas y el día a día con sus compañeros y compañeras de tripulación, en la nave Tempest. Por ello, aunque la violencia es una parte importante del juego, en este caso, el diálogo y las relaciones emocionales tienen mucho que ver en el transcurso de la trama. Es un videojuego en el que la igualdad está muy valorada, así como la diversidad en cuanto a razas (humanas y alienígenas), religión, orientación sexual, etc. No tanto hacia las relaciones amorosas,

donde seguimos encontrándonos la moral de la monogamia y la fidelidad; teniendo en cuenta que el juego transcurre en 2185, es curioso que nadie practique las relaciones abiertas o el poliamor.

En cuanto a personajes, hay un porcentaje equilibrado de masculinos y femeninos entre los y las que se dan relaciones de todo tipo. Sin embargo, sí que encontramos algunos estereotipos entre las diversas razas del videojuego y algunos arquetipos, como el padre ausente, la mujer fatal, la mujer en un mundo de hombres...

Físicamente los y las personajes, muestran atractivo. Los hombres, fuertes y musculosos; las mujeres, hermosas, con cuerpos en forma pero a su vez exuberantes. Visten ropas militares en su mayoría, y aunque él y la protagonista comparten ropajes, no así sus compañeros y compañeras; siendo estas últimas las más sexualizadas, con monos apretados, enseñando piel y con colores llamativos.

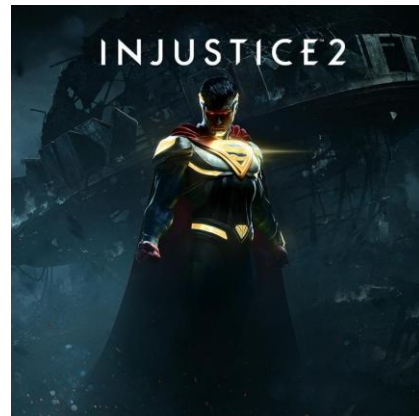
La función de la mujer en el juego es activa, tanto por parte de la protagonista, como de sus compañeras. Todas destacan en ciertas habilidades y son una parte importante del equipo. Además, fuera de la Tempest, también encontramos a mujeres fuertes en puestos de poder, tanto dentro de la Iniciativa, como en las colonias humanas y las razas alienígenas.

INJUSTICE 2

Tipo de juego: Lucha

Descripción:

Injustice 2 es la continuación de Injustice, un videojuego creado por NetherRealm Studios, basado en los personajes de DC Cómics, en concreto, en el cómic que lleva el mismo nombre.



Tanto este, como la primera entrega, narran un universo alternativo en el que el Joker engaña a Superman para que asesine a su esposa Lois Lane, embarazada, y consigue así detonar una bomba destruyendo la ciudad de Metrópolis. El dolor tras la pérdida provoca que Superman se salte sus propias normas y mate al Joker. Comienza así un nuevo régimen en el que el héroe se convierte en un dictador. Apoyado por muchos de los componentes de la Liga de la Justicia y también por villanos del Universo DC comienza así su Régimen del Terror. Por otro lado, Batman, en contra de las ideas de Superman y el resto de sus antiguos compañeros, comienza a operar en la clandestinidad con la ayuda de algunos superhéroes que se oponen al Régimen como Green Arrow, Black Canary, FireStorm, Bluebeetle, y las villanas Catwoman y Harley Quinn.

El videojuego cuenta con una parte de historia narrada a través de vídeos que contextualizan los momentos de lucha.

La historia de esta segunda parte comienza meses después de que Batman consiguiera derrotar y encarcelar a Superman. El resto del Régimen con Wonder Woman, Cyborg y Black Adam a la cabeza sigue operando con un as en la manga; Kara Zor' El, también conocida como Supergirl, la prima de Superman a la que enviaron a la tierra para protegerle.

La trama se complica con la llegada del malvado Brainiac a la tierra. Este coleccionista de mundos, es prácticamente imparable, por lo que finalmente el Régimen y la Resistencia tendrán que unirse como años atrás para luchar por la libertad y la justicia.

Análisis:

Este videojuego, calificado con PEGI +16 es un juego de lucha competitivo en dos partes. Una parte de historia, en la que él o la personaje protagonista, van intercambiándose; y una parte de peleas fuera de la historia, donde cada persona jugadora, elige al personaje que más le guste.

La historia principal, aunque se juegue con varios personajes, muestra como protagonistas indiscutibles de la trama a Superman y Batman, y en un segundo plano, Supergirl.

Es un juego muy simple de lucha entre “buenos” y “malos”, en el que al final nos tenemos que decantar por un bando. Ambos equipos sienten que luchan por la justicia y el orden; aunque, mientras para Batman y su equipo el libre albedrío es importante; el equipo de Superman, prefieren controlarlo y reducirlo, ya que la libertad, genera caos y maldad.

Ambos equipos tendrán que unirse para enfrentar a un enemigo mayor, pero tras ello, vuelven a estar enemistados. No hay posibilidad de reconciliación, ni de negociación.

Según los cánones de belleza mostrados en los cómics, tanto los hombres, como las mujeres en este juego son atractivos y atractivas, fuertes y con cuerpos musculados. Las ropas de ellos, son armaduras con parte de malla que marca el cuerpo y por ende, sus músculos. Ellas no muestran armaduras, sino tops y corsés, con pantalones en distintos largos, o faldas, o incluso monos apretados, todo fabricado prácticamente en cuero o vinilo.

A nivel emocional, ellas se muestran más emocionales en las cinemáticas que ellos, mostrándose sensibles antes las injusticias, frustraciones y quejas ante las situaciones.

TEKKEN 7

Tipo de juego: Lucha

Descripción:

Tekken es una de las sagas de lucha más famosas de la historia de los videojuegos, junto con Street Fighter y Mortal Kombat. La historia de Tekken gira en torno a la historia del linaje Mishima y al torneo del Puño de Hierro.



A lo largo de las distintas entregas hemos podido conocer a los distintos patriarcas de la familia, sus esposas, sus hijos, y la maldición demoníaca que gira en torno a ellos. Así como a otros y otras personajes, sus historias, sus enemistades, sus venganzas, etc.

En esta séptima entrega conocemos al fin el destino que corrió Kazumi Mishima, la esposa de Heihachi y con la que comenzó la maldición. Mientras que los miembros masculinos, herederos de Mishima se encuentra en conflicto por ver quién se queda con todo.

Análisis:

Al igual que Injustice2, Tekken también es un juego de lucha; pero a diferencia del anterior, la historia no tiene tanto peso, como la parte de pelea en modo versus.

Aún así, los protagonistas de la historia son los tres hombres de la familia Mishima, Heihachi, Kazuya y Jin, junto a sus allegados.

Es un juego que aunque parece ambientarse por diversas partes del mundo, tiene una estética muy japonesa.

Como ya hemos comentado, en el juego predominan los hombres en un porcentaje de 80%-20%. Donde los personajes masculinos son fuertes y muy musculados; mientras que ellas son luchadoras con caras de muñeca y poca ropa encima (shorts y minifaldas muy cortas, tops muy cortos, orejas y colas de gato, ropa interior...). Aún siendo luchadoras, ellas se muestran débiles y asustadizas, incluso quejicas y lloricas, como niñas pequeñas con voces chillonas. Mientras que ellos son serios, fríos y con ansias de pelea y/o venganza. La ropa de ellos, en

ocasiones deja ver sus torsos y brazos musculados, en los que ocasionalmente muestran tatuajes o cicatrices.

ENTREVISTAS

La entrevista en profundidad es una técnica para obtener información sobre creencias u opiniones, en este caso, de informantes clave relacionados con las temáticas conectadas a este trabajo: Videojuegos, Sexismo, Comunicación y Educación (mediática).

Tras la lectura bibliográfica y la toma de contacto con la temática en cuestión se llevó a cabo una selección de profesionales que estuvieran dispuestos y dispuestas a ser entrevistados y entrevistadas.

Las entrevistas se llevaron a cabo de tres formas distintas. La más utilizada, debido a la distancia geográfica fue la entrevista por videoconferencia a través de la herramienta Skype. En una ocasión, la entrevista se realizó en persona y otra, por elección de la persona entrevistada, vía correo electrónico, enviando un guión.

El análisis de los resultados se realizó a través de la herramienta de análisis cualitativo ATLAS.ti.

A través de ATLAS.ti fue posible codificar las respuestas en relación a las siguientes variables: Innovación tecnológica, Educación y Formación en Videojuegos, Industria de los videojuegos, Desarrollo de videojuegos, Mujeres desarrolladoras, Plataformas y Calidad de los videojuegos, Códigos PEGI, Comunidad Gamer, Preferencias del Público, Sexismo (videojuegos machistas, diferencia de roles, videojuegos para chicas) y Futuro de los videojuegos.

Las conclusiones que podemos obtener son las siguientes:

INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

P1. 1:2. La sociedad nunca está preparada para nada de lo que viene. Nos preparamos cuando viene, y nos tropezamos con ella y a trompicones y golpes, vamos haciendo las cosas. Nunca estamos preparados para nada, pero ni ahora ni, en realidad, nunca. Siempre es una cuestión de cómo nos las encontremos.

P2. 2:3. ...la cultura mediática, no existe, y sobre todo, no existe ni hay un interés por parte de los gobiernos, de la sociedad, de la escuela, de nada de esto de alfabetizar el medio. Porque primero que supone una inversión, supone educar al mismo profesorado, cambiar las pautas y los parámetros que tiene por ejemplo la educación cuando analizan los factores que son de exclusión del alumnado, y a lo mejor los que están excluidos son los que están creando los propios medidores para saber quién está excluido de la educación o no. Y entonces, aparte de todo eso, que tú seas capaz de poder incluir la

alfabetización desde un punto de vista crítico, no instrumental de utilizar la herramientas, pues supone que la gente se replantee y se vuelva un poco más rebelde, y tampoco eso nos interesa. Interesa también que la gente reproduzca la misma historia y que no se cuestione cosas y que vea pues los programas estos que echan en la tele...

P3. 2:3. Hay una fuerte brecha digital por una parte de la sociedad que no accede a esta nueva tecnología.[...]Por otra parte también las mujeres a su vez dentro de esa brecha digital, tienen un añadido por qué es una tecnología pensada, diseñada y trabajada sobre todo desde un mundo profundamente masculinizado, con una cultura profundamente masculinizada, donde hay otra brecha digital. [...] no es que la sociedad no estuviera preparada, sino que la tecnología se ha diseñado y creado, al servicio de unas élites económicas y en poder, que son a su imagen y semejanza como se han construido, por lo tanto no han tenido en cuenta toda otra serie de población que quedan marginadas, o apartadas de esa tecnología.

P4. 4:2. ...diría que nuestra sociedad está en ello, inmersa de plano en ambas, pero sin reflexionar, en la mayoría de los casos al respecto y sin tener el control sobre lo que ocurre. Las patentes y las grandes corporaciones hacen que pese a la ilusión de horizontalidad, la red, la innovación tecnológica y la cultura digital diaria esté en manos de unos pocos que controlan los modos de relacionares, trabajar, vivir, comprar, tecnológicamente mediados. Es necesario que dejemos de ser usuarios pasivos de las tecnologías, que tomemos las riendas de la producción y creación desde el hardware al software, que generemos discursos a través de la tecnología, en general que llevemos a cabo una autogestión tecnológica en colectivo como las que se proponen desde los modelos de cultura, software y hardware libre.

P5. 5:2. ...convivimos con ella y al final aprendimos a usarla conviviendo con ella, pero no se nos enseñó, no se nos educó para usar la tecnología.

EDUCACIÓN Y FORMACIÓN EN VIDEOJUEGOS

P1. 1:13. ...lo que le va a hacer que un niño quiera hacer o no quiera hacer videojuegos es jugar a muchos juegos. Las personas que están normalmente, ahora mismo creando juegos, no es porque de pequeños hayan estado haciendo un juego, o algo por el estilo, es porque han jugado muchos juegos, y se han sentido interesados. En precisamente la posibilidad de "Yo quiero hacer algo como esto".

P2. 2:5. ...vas al colegio a aprender determinados conceptos, y aunque haya un currículum oculto y haya una ideología y todo eso, pero tú vas con la intención de que vas a aprender. Y el maestro y la maestra va con la intención de que te va a enseñar algo. Y entonces pues todo el mundo tiene asumido que a la escuela vas a aprender, pero luego están los espacios de educación informal donde te relajas y no piensas que allí te están enseñando nada. [...]Tú te metes en un videojuego y el hecho de pasarte pantallas, y superar retos, y de que te aparezca un monstruo y tengas que vencerlo, y cómo lo vences y de qué forma repercute en tu avatar, porque incluso va cambiando, en todo eso hay una planificación previa hecha, y hay unos objetivos, pero claro, tú no te piensas que estés aprendiendo nada.

P2. 2:6. ...desde la propia escuela tampoco te enseñan cómo afrontar un videojuego. [...] Que se hagan cosas que se visibilicen, que tu visibilices la ideología que

hay en un videojuego, cómo influye esa narrativa, cómo nos estamos alfabetizando, cómo desde las escuelas te dicen que no hagas eso, cuando está demostrado que dónde más se tiran ahora los niños, que están estudiando, aunque sean adultos también, donde más horas te tiras es en el juego. Pues entonces ¿Por qué mirar para otro lado, en vez de enfrentarse a esa alfabetización que hace falta?

P2. 2:7. Pues la de que aprendan a desarrollar, es que ahí hay que cambiar la idea de que cuando tú vas al colegio lo que haces es reproducir y repetir los conocimientos que te estén transmitiendo. Entonces, en pocas ocasiones, deja que sea el alumnado quien produzca, y quien sea coeditor y codiseñador del conocimiento. Porque de hecho sino responde literalmente a lo que le está preguntando el docente, te dicen que la respuesta está mal. Y entonces nos enseñan a repetir sin cuestionarte aunque después se te olvide y aprenderte las cosas para un examen. Y ahí tendría que cambiar.

P3. 3:4. La prioridad es que los niños y las niñas aprendan a vivir y a convivir con la vida, no a robotizarse ni a crear robots, es decir, está bien que en algún momento dado a lo largo de la educación pueda tener contacto, y más adelante cuando ya sean mayores, pues podrán programar como cualquier otro, [...] Es decir, es invertir la prioridad en los valores de lo que es la educación. Educar es para la vida, para la felicidad, para el desarrollo, para la convivencia ciudadana, que es para construir una sociedad más justa y mejor, no para diseñar robots.

P5. 5:4. los niños no hay que prepararlos para el futuro, sino para la vida que tienen ahora mismo en el presente y la parte de la programación y la tecnología es una parte que tienen que conocer sí o sí, entonces, desde mi punto de vista sí que hay que enseñar, pero no hay que volverse loco. O sea seguir enseñando para escribir, pero también se les puede dar conocimientos del lenguaje de programación que en su día a día se enfrentan con ellas. Al final no podemos formar una barrera entre lo que es la escuela y la sociedad, cuando en la sociedad se está conviviendo con la tecnología y con lenguajes de programación. En el colegio habría que enseñarlo también. Al final es el sitio donde, teóricamente se aprenden las cosas.

INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

P2. 2:2. Esta industria, para lo que están, es para conseguir dinero.

P2. 2:26. Y suele pasar, que aunque haya mujeres, los que toman las decisiones que están en los órdenes ejecutivos de la empresa, no te dejan llevarla a cabo, pues, no hay nada que hacer.

P3. 3:1 ahora mismo, es una de las industrias más potentes a nivel internacional, que mueve más dinero que Hollywood y la MTV juntas, y que tiene un gran poder de influencia social. Entonces, ciertamente, las investigaciones que hacen, también propiciadas y auspiciadas por esta industria, tienden a confirmar, bueno pues, lo interesante que son los videojuegos, lo útiles que pueden ser, el tipo de desarrollo educativo que pueden favorecer, así como hay profesorado incluso implicado en utilizar los videojuegos como herramienta educativa.

P3. 3:7. En cuanto a las carreras es verdad, que todavía en los puestos de dirección, por supuesto, que no deja acceder el modelo de acceso a dirección sigue siendo profundamente masculinizado y patriarcal.

P4. 4:1. Creo que la industria ha madurado, ha tomado conciencia de su propio lenguaje. Aunque evidentemente hay de todo, y, si bien la industria AAA sigue generando muchos videojuegos que no jugaría, con valores que no comparto y con una preocupación mayor por la espectacularidad de los gráficos que por la innovación en mecánicas o narrativa, también hay ejemplos de lo contrario. Poco a poco, parece que avanza hacia mejores lugares, más interesantes e incluyentes.

P4. 4:9. Si, va tomando conciencia y viendo que hay todo un público al que dejaba fuera (probablemente se han dado cuenta de que pueden ganar mucho más si son inclusivos).

P5. 5:27. Me gustaría pensar que es por conciencia social, pero yo creo que ahí influye también que el porcentaje de mujeres gamer esté subiendo, y que se quieran hacer unos contenidos más enfocados a ese público.[...]no creo que estén diseñados con un trasfondo feminista, ni nada, o sea están hechos por... al igual que el contenido, pensando en el público objetivo como mujer, pero no con un trasfondo concreto.

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

P1. 1:17. Ahora no creas los juegos, para un chico o para una chica, tú creas un juego para alguien que disfrute jugando. Para hacer que quien lo vaya a jugar, le guste un determinado tipo de juego, no lo haces pensado en un hombre o una mujer.[...]Normalmente eso es lo más común, lo más habitual es que se creen ahora mismo juegos pensando en temática, más que en ninguna otra cosa. ¿Quieres decirme, que ahora mismo no existen juegos únicamente para chicos, o únicamente para chicas? Naturalmente que también los hay. Por supuesto que sí.

P1. 1:23. ahora lo que dices es “Vamos a hacer un juego de rol”. ¿Y a quién esperamos que les guste? A los que les gusten los juegos de rol. Entonces, ya estamos en el momento en el que no piensas “¿Quién va a jugar? ¿Van a jugar chicos o van a jugar chicas?”, piensas “Van a jugar los que les gusten los juegos de rol”. “A los que les gusten los juegos de 1st-person-shooter, o a los que les gusten los juegos de lucha, ¿no lo jugarán?”, no, porque buscas aquellos a los que les gusten los juegos de rol. Pero eso, al mismo tiempo, lo que nos permite es, es que ya no se piensa “Es que lo va a jugar un hombre”, “Lo va a jugar una mujer”. Piensas “Van a jugarlos aquellos a los que les gusten los juegos de rol”. Eso es lo que ahora mismo, te voy a ser sincero, hace unos años no era así. Pero ahora mismo es lo que podemos hacer y podemos crear cosas, por el hecho de que lo que quieres es contar una historia. O hacer una jugabilidad en concreto. O simplemente divertir. Pero no lo haces pensando en “Es un juego para chicos”, “Es un juego para chicas”. No, creas un juego.

P1. 1:44. El desarrollador ya no está haciendo juegos para hombre o para mujer, porque, te lo voy a decir directamente, en el mercado femenino hay muchísimas jugadoras, como tú misma, que tú compraras los juegos. Seguro que no los compras porque son para chicos o para chicas, tú compras el juego sobre la calidad. El desarrollador hoy en día lo que hace, y lo que tiene que hacer, si lo que espera tener es buenas ventas, no es crear un juego pensando “Es que voy a hacer un juego para chicos, o un juego para chicas”. No, lo que quieres es “Voy a crear un juego lo mejor posible para que lo compre la gran mayoría de personas que le guste este formato de juego”. Y esa es la parte positiva a la que espero estamos llegando, cada vez más rápido.[...] Lo que quieres es crear un juego lo mejor posible para que casi todo el mundo te compre.

P2. 2:9. La figura de los desarrolladores, de los creadores del videojuego, es muy importante pero no tiene por qué ir sola.

P3. 3:22. De hecho los videojuegos constituyen y construyen universos dantescos, es casi mundos apocalípticos, terminales, donde lo que predomina es eso la fuerza y las armas, y además donde están claramente delimitados el éxito “matar o ganar” y el fracaso que es “morir o perder”, delimitan claramente quien es el bien, los buenos, nosotros, y el mal los malos, antes además eran primero los rusos, los comunistas, después los sudamericanos, los “sudacas”, ahora los árabes terroristas, entonces dices “Y eso ¿no va construyendo relato, no va construyendo historia, no va construyendo un inconsciente colectivo? ¿Es lo que la gente pide, o es lo que tú construyes?”. Claro el problema es que en todos estos videojuegos no puede haber grises, ni matices, ni circunstancias, ni explicaciones y acaban generando una visión de la realidad, un universo donde la única alternativa es matar o ser matado, comer o ser comido, ganar o perder... El ataque o la defensa, parece que es el único parámetro operacional. Es el sustituto de la reflexión y del juicio personal.

P3. 3:24. Lo que hay que decir, es que esas empresas que gastan tantísimo, pueden y si quieren lo pueden hacer, cambiar el modelo de los videojuegos, a otros videojuegos que respondan a los derechos humanos. No se trata de sacar videojuegos educativos de forma marginal, sino cambiar el eje central, del tipo de videojuegos que hacen las grandes multinacionales.

P5. 5:11. Yo creo que, era como te comentaba antes, hay un cambio, pero dependiendo de la producción, por ejemplo las producciones para consolas y demás, siguen teniendo todavía una perspectiva de que son los hombres los que juegan, que no sé si es una perspectiva errónea o no, los datos dicen que cada vez son más las mujeres.

P5. 5:14. Claro el problema, ya no es dentro de los videojuegos. Es la concepción que hay en la sociedad. Que te atraiga ese tipo de juegos, y que atraiga a tanto público, no es cosa del videojuego, es que en la sociedad hay un problema. Los videojuegos solo son un reflejo de la sociedad. No hay más. No es al revés, que la sociedad es un reflejo del videojuego.

MUJERES DESARROLLADORAS

P1. 1:14. Te voy a decir que en España en concreto, no te puedo decir la cifra, ¿vale? Pero sé que era menor a la media de Europa. De porcentajes de mujeres que están desarrollando videojuegos, con respecto a los hombres. Yo te puedo decir que en Europa, el año pasado, estaba alrededor del 31 o el 32%. ¿De acuerdo? Y que sé que en España la cifra es ligeramente inferior. Pero no lo sé con exactitud.

P2. 2:13. que siempre en todas las profesiones, la mujer queda ahí como algo invisible, y en lo digital, te pones a buscar en los datos del INE, y encuentras datos donde las mujeres no están representadas. Y de hecho, el techo de cristal existe, no existe para todo el mundo, por qué las mujeres somos las que más cualificación tenemos, sin embargo, cuando llegas a los puestos de poder en las empresas y las instituciones, están ocupados por hombres.[...] Queda mucho por hacer, se han hecho cosas pero, quedan muchos modelos de mujer que sean visibles, y que se vayan desbancando.[...] como encima tú seas una mujer, y feminista, que parece que vas a matar a los hombres, entonces eso como que no. Estás aislada, cuantos menos problemas tengan las empresas mejor. Y sobre todo que puedan meter gente que puedan manipular, no alguien que se les enfrente.

P3. 3:6. la experiencia que hemos tenido, y las investigaciones que hemos hecho, y las entrevistas que hemos realizado con las pocas diseñadoras que había, pero en general con las mujeres que están diseñando videojuegos, nos dicen que tienen que demostrar que son más "machos" que ellos.[...] Por lo tanto el horizonte de la igualdad es la masculinidad tradicional, y ellas lo que hacen es incorporarse a esos modelos de valores, donde legitiman, buenos pues son valores ligados a esa cultura patriarcal, que legitima el dominio masculino, la violencia como estrategia y sumisión, la competitividad y el triunfo sobre los demás como finalidad, el menosprecio hacia los débiles, el sexismo, etc, etc, etc. Por lo tanto parece que lo que hacen ellas es incorporarse a ese modelo, más que cambiarlo.

P4. 4:4. Creo que ya va casi en el 50% de mujeres en la industria, eso sí, muy sesgado por ámbitos, siendo más en marketing, publicidad o diseño gráfico, mientras que las programadoras no pasan del 22%. Las que trabajan ahí sufren mucho acoso y discriminación; por ejemplo Marina Amores me contó que durante el rodaje de su documental "Mujer + Videojuegos" muchas mujeres de la industria, como el 70% de las que contactó, se negaron a participar en el documental porque tenían miedo a posibles represalias.[...] se entiende que por ser mujer tienes menos habilidades para jugar o programar, evidentemente se las está apartando de esas carreras, pero todo pasa desde más pequeñas, mientras se siga diciendo "qué guapa tu hija" "hola princesa" y ese tipo de cosas sin mala intención pero muy peligrosas... estaremos en desigualdad de oportunidades.

P4. 4:7. La entrada de mujeres aporta otras perspectivas que hasta hace poco estaban ausentes.[...] Pero no nos engañemos, las mujeres también tenemos muchísimos estereotipos machistas. Creo que el incremento de mujeres es un paso, pero lo más importante es que ambos, hombre y mujeres, reflexionemos y tengamos un pensamiento crítico al respecto.

P5. 5:10. Sí, sí esa barrera todavía es muy difícil de superar. Hay mucho trabajo por delante todavía, aunque parezca mentira, pero sí que... De hecho, no hay más que ver la estadística de matriculados en ingenierías y matriculados en una carrera como la mía (social). Yo por ejemplo era el único chico de la clase. Sin embargo tenía compañeros ingenieros en los que era al revés. Tenían una chica o dos en clase.

P5. 5:23. Que una mujer desarrolle un videojuego, no quiere decir que lo vaya a hacer pensando en las mujeres. Yo que sé, también está estereotipado, también puede estar ahí con el pensamiento machista, y te desarrolle un juego que sea más machista incluso que otros, o sea no tiene nada que ver, es una cuestión global, más bien.

PLATAFORMAS Y CALIDAD DE LOS VIDEOJUEGOS

P1. 1:40. Cuando creas un videojuego para móvil, tú tienes que tener en cuenta que la monitorización va a estar basada en generalmente micro pagos, y que lo que más necesitas por encima de todo es tener visibilidad, porque el mercado del móvil está sobresaturado por una cantidad de juegos diarios, que hace que no tengas cierta visibilidad o realmente no existas. Pese a toda la calidad que tengas con el juego. Entonces lo que necesitas ante todo es tener una visibilidad, y centrar tu juego en como tienes que plantearlo para que por encima de todo, el juego permita al jugador que sea alguien que se enganche a él, y no le importe gastarse un dinero adicional. Entonces, no puedes crear un juego del mismo modo, que creas un videojuego para consola o para ordenador, como creas un juego para móvil. Es completamente diferente. El desarrollador además tiene que entenderlo como algo diferente.

P1. 1:41. La narrativa está, por lo general, siempre de parte del juego de consola/ordenador. ¿Quieres decir qué con eso no haya narrativa en juegos de móvil? Sí, pero es más difícil. No está planteado para que los juegos de gran narrativa por lo general, funcionen bien.

P1. 1:42. Hay videojuegos de primera, de segunda y de tercera. Hay "AAA", hay "A", hay juegos independientes, y dentro de los juegos independientes, hay juegos independientes de primera categoría, y de segunda. Y luego, unos que no son ni siquiera de segunda.

P3. 3:19. Bueno, la verdad es que, es más que nada no tanto los contenidos, sino que puede ser el grafismo, el impacto, el realismo, el nivel de desarrollo... Pero depende de cada videojuego ¿eh? En esto los contenidos son no tanto por la plataforma sino por el propio videojuego.

P4. 4:12. No creo que haya diferencias esenciales, hay videojuegos que están para tablet y para ordenador y hay juegos muy variados para ambos. Quizá lo bueno de los que se pueden jugar con el teléfono y la tablet es que puedes "moverte". Puedes utilizar ratos muertos en el metro, el baño... lugares a los que si te llevas la consola te mirarían raro :P (quizá por eso muchos de los videojuegos hechos para estos dispositivos son de breve duración, con partidas cortas).

P4. 4:13. un videojuego con mucho presupuesto invertirá gran parte de ese presupuesto en publicidad, uno con poco, no invertirá nada y tendrá suerte de que alguien lo descubra.

P5. 5:33. los juegos de móvil están más pensados para que sea un poco mas casual, que puedas jugar en momentos concretos que tengas tiempo libre, y los de consola están más pensados para jugar tranquilamente en casa, dedicarle un poco más de tiempo a cada partida. Va un poco en la tipología, y en la temporalidad. Y también creo que los tiempos de producción, en cuanto a empresa de videojuegos. Suelen ser proyectos muchísimo más largos los pensados para consola, que los pensados para móvil. Yo creo puede que vaya ligado en la temporalidad del juego y demás. Yo creo que son las principales diferencias. Porque a nivel estético, técnico y demás, hoy en días los móviles tienen un potencial... De hecho mi móvil de hoy tiene más potencia que mi ordenador de hace tres años. Entonces no creo que sea una cuestión técnica, sino más una cuestión de "¿En qué momentos usas el móvil, y en qué momentos usas la consola?"

CÓDIGOS PEGI

P1. 1:8. A ver, es que en este caso es el padre el que tiene que saber, si tiene un hijo de 8 años, lo que no puede hacer es coger a su hijo y ponerlo a jugar con un juego recomendado para mayores de 18 años en el que controlas a un marine cazador de demonios que va destripando monstruos en el infierno. No es un problema de un videojuego, es un problema de un padre, que quiere coger a su hijo y dejarle jugar a esos juegos. Y que sinceramente yo no opino que sean correctos. Existen ya, ya de por sí, juegos interactivos que sirven para los niños, para el aprendizaje. Lo que ocurre es que los niños generalmente no quieren jugar a ese tipo de juegos no por otra cosa, sino por lo que quieren es divertirse jugando con el marine destripa demonios. ¿Sabes lo que te quiero decir? O juegan a juegos como "Call of Duty" que son incluso más aterradores porque estamos hablando de una guerra real. ¿Qué significa? ¿Esos juegos son desaconsejables? ¿Esos juegos son horribles? No, en absoluto. Esos juegos pueden entretener muy bien, siempre y cuando las personas que los vayan a jugar sean de las

edades apropiadas.

P3. 3:23. Bueno, pero aparte de eso, yo creo que tienen una caradura impresionante los que dicen lo de los códigos PEGI.[...]es derivar la responsabilidad, siempre, al usuario, al consumidor. Entonces el problema es tuyo, es convertir, como te decía antes, a las víctimas en culpables. Que a mí es lo que me sorprende. Por qué cuando hicimos la investigación solo un 40% de la personas encuestadas tenía un cierto seguimiento del uso de sus videojuegos, por parte de una persona adulta, es decir, que solo 1 de cada 4 personas que juegan a un videojuego, el papa o la mama, sabe de qué va el asunto, y casi el 75% de quienes usan videojuegos, manifiestan que sus familias no saben cuáles son los contenidos. Es decir, no solo que los videojuegos, es un juego, una herramienta que está ahí, sino que la mayoría, desconoce absolutamente. Entonces, ¿cómo se puede pensar que el responsable es la familia? Yo creo que el responsable fundamental es el mercado, que se ha convertido en un gran regulador del consumo en función de la oferta y la demanda, y nos piden que sea el sujeto individual quien ha de decidir que es bueno y que es malo. En vez de una regulación social, la libertad de mercado.[...]Yo creo sinceramente que la tecnología tiene que estar al servicio de la comunidad, al servicio de la sociedad, no al servicio de los beneficios económicos de los accionistas de las empresas de videojuegos.

P5. 5:15. Para empezar, dudo que los padres conozcan el significado del PEGI. No se forma a los padres en el uso de la tecnología. Al igual que no hay cursos para ser padre...

COMUNIDAD GAMER

P2. 2:27. Y ahí sí que hace falta, la figura de la mujer, o del feminismo (y de la igualdad), si hace falta en todas las comunidades.

P3. 3:16. una comunidad bastante misógina, machista, y endogámica, dónde no ayuda a reflexionar sobre el mundo que vivimos, sino únicamente a evadirse de una forma muy estereotipada, y que vuelve a los, por decirlo así, a los elementos más misóginos y retrógrados de la especie humana. O sea que tengo una visión bastante negativa.

P3. 3:26. Los youtubers en general me caen muy bien los que son críticos, los que son analíticos... yo conozco a muchas youtubers feministas muy buenas, youtubers que transmiten otra forma de pensar; pero claro, lo que simplemente lo hacen por exhibirse y como fuente de financiación, pues no me causan muy buena impresión.

P4. 4:10. Tengo sentimientos encontrados, siempre me han gustado los videojuegos, los juego todo el tiempo, los hago, los estudio... pero me gustan un tipo de videojuegos indies que se salen de la norma, que me permiten otras cosas. Siempre defenderé el derecho a jugar, pero me da un poco de miedo lo que ocurre en ese lugar que se autodenomina la comunidad gamer. Yo no considero que pertenezca ahí, en general la mayor parte de esa "comunidad" tampoco quieren que haya chicas ahí, es un lugar violento, competitivo, lleno de gente a la que se le llena la boca llamando a otros noobs, diciendo "chupamandos" y cosas similares. Evidentemente hay de todo y no quiero estigmatizar a nadie, pero es un lugar en el que los derechos, el feminismo y el compañerismo brilla por su ausencia y es una pena.

P4. 4:11. si se habla de hardcore gamers y de casual gamers es para dejar muy claro quiénes son ciudadanos de primera y cuáles de segunda en esa comunidad. A mí me

fastidian todas las clasificaciones en cuanto que son más que eso, son ejercicios de poder, de demarcación y aislamiento. Vivan los hardcore gamers de casual games y viceversa :)

P5. 5:28. En líneas generales, no tengo una opinión concreta de ellos. Por qué como además, conmigo, yo me considero gamer, tampoco a unos niveles estratosféricos, pero sí que me considero gamer, no tengo ninguna perspectiva concreta de ellos. Sí que creo que la sociedad está confundida en cuanto a la perspectiva que tiene de gamer, cómo frikis y demás, que todavía a día de hoy preguntas por un gamer y lo sigues viendo como un raro, como el tío gordo y lleno de granos que come pizza, y deja el trozo ahí en la barriga... Todavía se tiene esa perspectiva.

P5. 5:30. los de la tablet, ni ellos mismos se consideran gamers. O sea tú, preguntas, por ejemplo nos pasa en el programa este que decía que hacíamos con los chavales de 15 años, tú preguntas a las mujeres y "No, no juego a videojuegos", luego le preguntas "¿Pero juegas, por ejemplo, a Candy Crush?" "Si, si". Entonces, ¿no es un videojuego? ¿No eres gamer? Y a lo mejor se pasan muchísimas más horas jugando que el que ellos consideran gamer. Todavía no se tiene la perspectiva de que los juegos móviles son videojuegos, y que el que juega a juegos móviles es un gamer también. Gamer sólo se tiene la perspectiva del que juega a la consola, y nada más, u ordenador en este caso.

SEXISMO

P1. 1:28. Me encanta eso, lo puedes ver mayormente en un montón de MMOs, y es que la armadura masculina, cuanto más avanzada es, cubre más del cuerpo, y las armaduras femeninas cuanto más avanzadas son, teóricamente, cubren menos, y dices "¿Qué? ¿Cómo es eso?". No eso se ha dado un poco pues por tradicionalismo, y el punto de vista, como tú estás diciendo, tradición.

P1. 1:31. Sin embargo es el arquetipo de belleza y los arquetipos de "El tío tiene que ser guapo, y la tía tiene que ser guapa", son mucho más habituales que incluso la diferenciación hombre y mujer. Aunque como muy bien dices, lo que sí que es cierto, en los arquetipos masculinos hay muchísima más diversidad. Aunque aun así, por lo general, siempre siguen siendo tipos guapos, ¿vale? O tipos duros-guapos. Y eso sí que es cierto, que aún falta bastante más de tiempo para que se normalice. Pero, es algo que poco a poco, se va normalizando, y ya es bastante positivo, pienso yo.

P1. 1:33. Siempre va a haber quejas, siempre va a haber de todo, pero yo personalmente me amoldo a lo que el personaje necesite, su aspecto tiene que ser siempre con respecto a lo que el personaje necesite. Yo pienso que, esto también es muy personal, pero yo pienso que sexualizar a un personaje, haciéndolo arquetípico, lo que hace es coartar y fastidiar más su personalidad. Más que... No es beneficioso. ¿Qué es lo que ocurre? ¿Crees que poco a poco irá variando? Qué es un poco tu pregunta original, yo pienso, y espero, que sí. Pero al mismo tiempo, también te digo que creo que es algo que va a ir avanzado poco a poco en lugar de, de aquí al año que viene. Pero yo creo que estamos avanzando en el buen camino. Al menos desde mi punto de vista.

P2. 2:1. Y entonces si te pones a analizar desde la narración, la narrativa que se le mete a un videojuego, y a un juego, pues ahí lleva una carga ideológica de quien la construye[...]

P2. 2:15. Y entonces en la sociedad patriarcal, pasa lo mismo, tú cómo hombre construyes la película, el videojuego, todo lo construyes en función de lo que te gustaría que fuera esa mujer. Le pone ahí un wonderbra, tetas gordísimas, la boca de tal manera, o sea que tú, físicamente construyes a la mujer que te gustaría tener, y que te va a dar respuestas pues con los movimientos que haga, aunque sean imposibles la muñeca los va a hacer, las historias que te cuente, los premios que consiga...[...]Pero ahí, sí que está diseñado en función, desde la perspectiva masculina lo que el hombre quiere, por qué si los diseñadores son hombres, está dirigido a un público masculino, y lo que interesa es ganar dinero, ahí no vamos a caer en la idea de concienciar a la gente y de integrar a la mujer como un sujeto igual al hombre, en igualdad de condiciones.

P2. 2:16. Además que es que se van a reír si tú pones, características femeninas no le vas a poner al muñeco masculino, no se ocurre ponerle un tutú o cualquier cosa de estas, o un vestido o que pueda pasear al perro por ejemplo. Por qué entonces lo estás poniendo sensible. Y la sensible, la dócil tiene que ser el juego femenino. Y ahí sí hay mucha ideología metida en la confección del juego.

P3. 3:8. Por supuesto siguen siendo diseñados mayoritariamente por hombres, la mujeres que se incorporan los hacen desde la mirada masculina, y por supuesto siguen reproduciendo el modelo de héroes masculinos adornados por la dureza el afán de venganza, el desprecio, el orgullo y a ellas, bueno, pues con lo que vemos, vestidas o más bien semidesnudas, con trajes escasísimos de tela, es decir, mostrándose para la mirada masculina, por eso seguimos en ese modelo viril, del esquema viril, que, o el síndrome de John Wayne, que se sigue trasladando a los videojuegos de una forma clara.

P3. 3:9. El sexismo más burdo que creíamos superado hace 40 años, que era el color azul para ellos, y el color rosa para ellas, pero no hay más que ver, vas a "ToysRUs", o a las grandes superficies comerciales en época de navidades, y ves zonas de juguetes para chicos y juguetes para chicas.[...]pues sigue campando a sus anchas desde el momento incluso que alguien queda embarazada, y lo primero que preguntan es si quieren que sea niño o niña, y que nombre se le va a poner, y ya se empiezan a diferenciar y distinguir. Por lo tanto, la cultura nuestra sigue siendo profundamente patriarcal.

P3. 3:11. [...]este es el problema, que en el momento en el que los chicos dejan de ser el centro de atención de los videojuegos, se quejan.[...] Es más cuando aparecen modelos de mujeres, protagonistas de videojuegos, casi siempre ese personaje protagonista femenino que asume un rol activo en el desarrollo del juego, es casi de rasgos a veces andróginos, de comportamiento agresivo, y no trae salvo su propia presencia de hecho nada nuevo. Es más yo diría que reproducen los esquemas de comportamiento de los héroes masculinos, pero eso sí vestidas más o menos de forma escultural. Entonces es la masculinización de las mujeres y su incorporación a la defensa de esa cultura, que podemos decir casi una cultura macho, reproduciéndola eficazmente. Y así todo, los chicos se quejan. Es decir, el momento que no se sienten, cuando aún pudieren decir que las chicas que no se sienten identificadas, por qué el 75% de los personajes eran masculinos permanentemente. Bueno ahora, anteriormente todavía más. Es decir, sólo los pobrecitos chicos, es que no se sienten identificados.

P3. 3:12. [...]los modelos de belleza, de imagen que se les pide a las chicas, también a los chicos pero fundamentalmente a las chicas, son profundamente estereotipados, dentro del modelo más sexista y brutal que hay, pero sobre todo además, con connotaciones del cine porno, del anime, del hentai...[...] Por eso digo que si las mujeres han hecho una evolución a lo largo de los últimos 150 años, y se han empoderado y tal, yo creo que los hombres deberíamos empezar a plantearnos que pasa

con nosotros que no podemos o no hemos aprendido a ser capaces de relacionarnos en igualdad con el 51% de la humanidad, y que deberíamos empezar a hacernos algún psicoanálisis por qué tenemos que superar esa etapa de Edipo permanente, de complejo fálico, de infantilismo permanente, y de etapa egocentrista que diría Freud, donde somos el centro de atención y queremos seguir siéndolo en la forma absolutamente compulsiva.

P3. 3:13. [...]es curioso que se ha inventado la palabra hembrismo, y dicen "Para diferenciar entre machismo y hembrismo", y yo pregunto siempre "¿Conocéis a alguien, a alguna mujer que sea hembrista?". Nadie conoce a nadie, nunca se ha conocido a nadie que sea hembrista, que diga que las mujeres tienen que dominar, y que a los hombres se les puede asesinar por violencia, y son un 0 a eso, y que se les puede echar ácido en la cara, si se les insinúa cualquier cosa que hayan podido tener con otra mujer. Jamás. Y entonces dices "Si no conoces a ninguna hembrista, ¿por qué hemos tenido que sacar ese término?", para aclarar y decir "No, es que el machismo el correlato es el hembrismo." No es que el feminismo, es la lucha por la igualdad, y por lo tanto, quien no lucha por la igualdad es que se lo tiene que hacer mirar. Por lo tanto, el machismo es una violencia permanente, sistemática, y el problema es que además muchas de las chicas jóvenes dicen "Sí, pero yo no soy feminista", y tú dices "¿Cómo? O sea, ¿qué tú no luchas por la igualdad?"[...] Y ese es uno de los grandes problemas que tenemos, que vivimos una guerra ideológica, y ciertamente el modelo que se está utilizando es de desprestigio permanente a aquello que reivindica una mínima igualdad, entre hombres y mujeres.

P3. 3:18. el mando manda. Un aparato fálico, donde agarras y además tienes la vibración y además puedes moverte y manifestar en tus gestos... Una tablet simplemente son dos dedos, que estás ahí dale que te pego, pero una consola te permite ser un sustituto del coche, y el coche es un elemento fálico donde tu ahí te encierras en el bunker y entonces puedes insultar, competir, hacer un derrape, mostrarte muy macho y muy varón por qué estás protegido. Bueno pues el videojuego representa si has visto jugar, vamos me imagino que sí, a muchos chicos con consolas, en general pocos son los que permanecen impassibles ahí, eso si no que es casi como una representación del estereotipo traducido al modelo del coche y la palanca de cambios.

P3. 3:23. Es que aunque una ponga de protagonista a una mujer, al final tú ves los estereotipos físicos, los estereotipos de comportamiento, al final los cuidados quien lo lleva, y al final... acaban reproduciendo el modelo social que tenemos. El gran problema es que son unos amplificadores de la ideología que vivimos en nuestra sociedad. Igual que ahora, dicen ya la familia, ni la escuela son los educadores fundamentales, son los medios de comunicación, y los medios de comunicación ahora, con los que más horas se pasan los niños y las niñas delante de ellos, son los videojuegos, [...]“Bueno es que Age of Empires ves cómo es la historia”. Si pero la historia, no sólo de, o Civilization, no es sólo la historia de la conquista, de las matanzas y la barbarie, es que la historia también hay una intrahistoria que no nos han contado, del cuidado, del cariño, la solidaridad compartida, que está casi siempre a cargo de mujeres y que no aparece para nada. Eso no se refleja en los videojuegos. Entonces no se trata tanto de que haya videojuegos que en su apariencia externa sean menos machistas, sino que todos los videojuegos reflejan una cultura profundamente patriarcal y machista, por qué es la que vende, y no estamos consiguiendo cambiarla, sino lo que estamos consiguiendo, es profundizarla y arraigarla en el inconsciente colectivo de la mayoría de los que juegan, de los que los que los diseñan y de los que buscan los beneficios con estas empresas.

P4. 4:8. La gran mayoría de los personajes femeninos en WoW (especialmente elfas de sangre) son manejadas por hombres (no porque sean muy feministas, sino al contrario porque -y esto es una frase real- "si voy a pasar muchas horas viendo a mi personaje, por lo menos que me alegre la vista").

P5. 5:18. No hace falta ir al videojuego, no creo que sea un problema del videojuego, ni del planteamiento del videojuego, ni nada; sino que es un problema de perspectiva, y de cómo estamos educando en la convivencia de género, en este caso.

P5. 5:19. Seguimos cargando con muchas frases y muchos estereotipos de hace muchos años, que al final pesan aspectos de estos que aunque sea algo digital y moderno viene con cosas de antes, no tiene nada que ver, no creo que sea una cuestión del juego sino desde la perspectiva que uno tiene.

P5. 5:22. La sociedad todavía no está preparada. De hecho, si no fuese así, pues no habría tantos casos de violencia de género. Yo creo que sí avanzamos mucho afortunadamente, con respecto a otros años, pero estamos muy lejos de lo que debería ser. Por qué básicamente todavía hay muchas barreras que nos ponen... Yo creo que todo es una cuestión de educación, desde la base. Y luego no sólo educación, educarnos dentro de la escuela, que a lo mejor puedes estar haciendo cosas muy bien a nivel de coeducación, pero es que el reflejo de la sociedad, si a ti te están enseñando dentro del aula a respetar la igualdad de género, y luego llegas a casa y ves cómo tú padre pega a tu madre, entonces, por mucho que te enseñen en el aula, si luego en lo otro tienes... Entonces al final, todo tiene que ser unido en este caso, e ir todos hacia el mismo camino, tanto dentro como fuera, y ahí jugamos un papel cada una de las personas, o sea, cada uno de los ciudadanos, dentro de la sociedad. Con las personas que no toleran, y con todo el mundo. Es muy difícil de cambiar, por qué hay mucho que hacer, en muchos aspectos. Por ejemplo está la desigualdad salarial, hay muchas cosas que al final aunque tú vayas avanzando, te van mermando y que luego todo se arrastra.

P5. 5:25. [...]casi tenemos un papel más fundamental los hombres en este aspecto que las mujeres, nosotros somos los que estamos en posición de privilegio. Por lo tanto, si nosotros podemos decir "No, estamos de p* m*. Cobramos mejor que ellas... ¿Para qué lo vamos a cambiar?". Pero no, si quieres vivir en un mundo justo, somos nosotros los que deberíamos dar un paso mucho más alto.

FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS

P1. 1:5. ¿Cómo veo el mercado dentro de unos años? Pues literalmente siguiendo el modelo que está ahora, al menos en los próximos 5 o 6 años.

P1. 1:30. Cada vez nos encontramos con una mayor diversidad, y eso es la parte positiva. No te estoy diciendo que es algo que vayamos a "mañana lo saco", o "ya está", no, no, en absoluto, pero que te quiero decir, que si te vas dando cuenta, esa tradición poco a poco, va siendo cada vez más pequeña y va desapareciendo. No va a desaparecer hoy. Tampoco el año que viene.

P1. 1:48. Lentamente. Como desarrollador yo creo que lenta pero paulatinamente, avanzaremos en ese aspecto hasta algo que realmente sea correcto para todos. En el que todo el mundo pueda reírse de los juegos y pasárselo bien, y que los juegos que quieran ser incorrectos, serán incorrectos porque pretenden serlo, como algo gracioso, como algo "over the top". Y que creo que la genialidad se hará algo positivo y agradable. Al menos eso es lo que espero que sea. También te digo que no espero que sea pronto, pienso que va a costar.

P3. 3:5. Pues por desgracia creo que la violencia vende, la sangre vende, y por lo tanto, los videojuegos van a meternos en una ciberguerra permanente donde los profesionales que trabajan en esos videojuegos, lo que tienen es que seguir los

modelos de la industria de Hollywood, los modelos de la industria del entretenimiento de masas, lo que antes en Roma era pan y circo, sólo que ahora sin pan, sólo nos queda el circo, para entretener a las masas con juegos instintivos, violentos y prácticamente lo más "animal", en el sentido de la vuelta a lo más biológico del ser humano, por lo tanto poco o marginal va a ser otro de tipo de videojuegos que podrían ser de forma cooperativa, de forma intelectual, o desarrollo.

P3. 3:27. Soy bastante pesimista, por qué en el fondo los videojuegos no son muy diferentes del cine, de los juguetes, y cómo ves, el cine no ha evolucionado prácticamente nada, sólo hay alguna industria marginal que incorpora algunos elementos. Los juguetes siguen siendo profundamente sexistas, la sociedad sigue siendo profundamente sexista, por lo tanto, no soy muy optimista por qué veo que sigue la industria dominada por los hombres, sigue siendo el criterio el beneficio económico, es decir, que mientras no cambiemos el capitalismo, que es el sistema económico y social, y mental, en el que vivimos, va a ser muy difícil que los videojuegos respondan a otro modelo que no sea el del capitalismo patriarcal. Por eso digo el cambio es global, o es muy difícil que cambie. Y date cuenta que los videojuegos son una herramienta ideológica profunda que mantiene y reproduce ese capitalismo patriarcal. Cómo Hollywood, o como los juguetes.[...]mientras no cambiemos el capitalismo, mientras no lo superemos va a ser difícil superar el modelo sexista, patriarcal, violentos y racista de los videojuegos.

P4. 4:3. Quién sabe, por mucho que todavía no me parezca más que un alarde de tecnología sin demasiado interés, parece que el futuro viene de la mano de realidad virtual y realidad mixta. Aunque me gusta pensar que el futuro de los videojuegos será más parecido a cómo se ve en eXistenZ, quizá sólo me emociono cuando veo que se puede almacenar muchísima información en ADN o que ya han logrado "programar células".

P4. 4:7. Pero no nos engañemos, las mujeres también tenemos muchísimos estereotipos machistas. Creo que el incremento de mujeres es un paso, pero lo más importante es que ambos, hombre y mujeres, reflexionemos y tengamos un pensamiento crítico al respecto.

P5. 5:6. Yo creo que la industria del videojuego va cada más vez más hacia grandes producciones, y hacia perfiles que a priori no están vinculados dentro del mundo del videojuego. Por ejemplo, ya hay muchísimos videojuegos que cuentan con historiadores, que cuentan con sociólogos, que tienen analistas de datos, que tienen muchísimos otros perfiles que no son solo programación o diseño. Lo bueno que tienen, en este caso, lo que más diferencia al videojuego, es que es una producción que abarca muchísimos aspectos. Abarca tanto el arte, como la música, como la narración y la historia, el guión... Tienen muchísimos aspectos que van a demandar perfiles que no sean solo técnicos, sino que entran de otros muchos ámbitos de la sociedad. De hecho ya está pasando.

CONCLUSIONES

Al comienzo de este trabajo, nos hacíamos las siguientes preguntas: ¿De qué forma se representan a los hombres y las mujeres en los videojuegos actualmente?, ¿son los videojuegos un medio para mostrar y apoyar los valores de la cultura blanca, patriarcal y capitalista?.

Como hemos podido ir conociendo a través de la bibliografía y webgrafía consultada, así como a través del análisis de videojuegos y entrevistas realizadas, podemos concluir que en su gran mayoría, los videojuegos muestran una representación estereotipada de ambos sexos; siendo más señalado en la representación de personajes femeninos; utilizando en la mayoría de las ocasiones arquetipos en su desarrollo. Además, los hombres, son los claros protagonistas de la mayor parte de los videojuegos que se publican, siendo ellas relegadas a ser las acompañantes, o incluso, los premios en un momento dado.

Por otro lado, en las pocas ocasiones en las que se exhibe un personaje femenino protagonista, se la muestra con una personalidad propia de los personajes protagonistas masculinos, sin hacer distinciones; o como una mujer en un mundo de hombres; o como un reclamo erótico, con el que principalmente el jugador, se “alegre la vista” durante el tiempo que le dedique al videojuego.

Además, la mayoría de las historias muestran una visión etnocentrista en la que lo que vale es el contexto del protagonista, sin dar opción a la reflexión, ni a la diversidad de visiones y/o opiniones. Tal y como afirman Aparici y Barbas (2010), “el poder simbólico se ejerce mediante aquellas estructuras narrativas, formas de representación y estereotipos sociales que refuerzan la ideología de un determinado medio y grupo dominante”. Y por lo general, la perspectiva que se da en el videojuego es la de hombre blanco de clase media, heterosexual.

De esta manera, las relaciones que se dan entre los personajes protagonistas, suelen ser de camaradería o enemistad entre hombres y familiares, o sexuales con las mujeres. Apenas se ven interacciones entre mujeres en los videojuegos, sobre todo en aquellos en los que el protagonista es un hombre. Y si las hay, frecuentemente son de tipo familiar (esposa e hija) o eróticas (bailes eróticos, tríos, etc.).

Como apuntaba uno de los entrevistados, especialista en videojuegos y género:

Es que aunque una ponga de protagonista a una mujer, al final tú ves los estereotipos físicos, los estereotipos de comportamiento, al final los cuidados quien lo lleva, y al final... acaban reproduciendo el modelo social que tenemos. El gran problema es que son unos amplificadores de la ideología que vivimos en nuestra sociedad. Igual que ahora, dicen ya la familia, ni la escuela son los educadores fundamentales, son los medios de comunicación, y los medios de comunicación ahora, con los que más horas se pasan los niños y las niñas delante de ellos, son los videojuegos, por lo tanto fíjate en lo que se está educando. Entonces la ideología la estamos dejando, es decir, la cultura, la forma, los valores, lo estamos dejando en manos de unas grandes empresas multinacionales, que ellos saben que un asesinato es un millón de euros de beneficios en un videojuego, entonces que van a primar los videojuegos de guerra, los videojuegos de violencia, los videojuegos de competitividad permanente, y que dices “Bueno es que Age of Empires ves cómo es la historia”. Si pero la historia, no sólo de, o Civilization, no es sólo la historia de la conquista, de las matanzas y la barbarie, es que la historia también hay una intrahistoria que no nos han contado, del cuidado, del cariño, la solidaridad compartida, que está casi siempre a cargo de mujeres y que no aparece para nada. Eso no se refleja en los videojuegos. Entonces no se trata tanto de que haya videojuegos que en su apariencia externa sean menos machistas, sino que todos los videojuegos reflejan una cultura profundamente patriarcal y machista, por qué es la que vende, y no estamos consiguiendo cambiarla, sino lo que estamos consiguiendo, es profundizarla y arraigarla en el inconsciente colectivo de la mayoría de los que juegan, de los que los diseñan y de los que buscan los beneficios con estas empresas.

Pero, ¿realmente somos capaces de imaginarnos a la superheroína femenina por excelencia? ¿Existe alguna ya? Ciertamente es muy complicado poder llegar a esa construcción. Nos siguen educando desde la más tierna infancia según unos roles de género que cuesta mucho derribar, ya que aunque una persona intente modificar los parámetros de su papel como persona en el mundo, la sociedad sabiamente intenta

por todos los medios, devolverte a tu lugar. Por ende, a las mujeres se nos educa para ser cuidadoras, para ser sensibles, educadas y no hacer mucho ruido, en conclusión, para ser femeninas. Y cuando nos muestran una mujer en una situación de poder, es probable que alguien aparezca para cuestionar su persona, o los medios por los que ha llegado a donde está.

En el ámbito de la narrativa, el cine o los videojuegos, esos arquetipos de poder femenino suelen estar relacionados con personajes frecuentemente antagonistas o no alineados. Que consiguen medrar a través de argucias o de utilizar su cuerpo y su sexualidad para convencer, son lo que conocemos por “mujeres fatales”; esas bellas y sensuales féminas que de tan astutas que son, no debes fiarte de ellas. De ahí surge también la creencia de que las mujeres “somos malas” o “poco directas” y por tanto, un hombre no se debe fiar de una mujer. Este arquetipo podría ser un gran ejemplo de personaje femenino poderoso dentro de una historia; sin embargo cuando aparece en los videojuegos, suele convertirse en el reclamo sexual para los jugadores hombres. Es como una espada de doble filo, una broma a costa de las mujeres, cuando muestran a un personaje seguro de sí misma y de su cuerpo, que no da cuentas a nadie y que vive a expensas de los convencionalismos, que acaba relegada a un juguete erótico en manos de los hombres. Y de esta manera, las mujeres acabamos por rechazar ese ejemplo de poder y en vez de conseguir empoderarnos con él, lo que hacemos es criticarlo, insultarlo y pisotearlo.

Y quienes estáis leyendo esto, y sepáis de videojuegos (puede que también quienes no) estaréis pensando; “pero sí que existen personajes fuertes femeninos”. Y por supuesto que tenéis razón; pero si los analizamos en profundidad, hasta la protagonista más genial, se nos suele acabar cayendo del podio. Porque la mayoría de las féminas protagonistas y poderosas, son un amasijo de roles masculinos. Seguramente se deba en gran parte a que ponerse en la piel de una mujer sin serlo, es muy complicado, y es más sencillo desarrollar una personalidad poderosa basada en el modelo masculino que investigar o... ¿contratar a mujeres?. De esta forma, las protagonistas femeninas acaban representando todo lo valorable desde el punto de vista del rol masculino: violencia, oposición a través la fuerza, rudeza, frialdad emocional, sarcasmo como modo de afrontamiento, etc. Únicamente en videojuegos en los que nos permiten

elegir el sexo del personaje, solemos tener un cierto control acerca de él o ella y sus decisiones; pero son pocos los títulos que hacen esto. Lo bueno en estos casos, es que la historia no cambia, las reacciones emocionales son las mismas, las conversaciones también, y aún así, el mundo es salvado y el bando “bueno” gana, lo lidere una mujer o un hombre. Además en este tipo de juegos, sueles poder elegir la orientación sexual de tus personajes, ya que la interacción es una parte importante. Este hecho, que puede parecer anecdótico, es muy importante de cara a mostrar al colectivo LGTBIQ y la diversidad sexual, que es aún más ninguneada en el mundo de los videojuegos que la diversidad racial.

Y de nuevo, quienes estáis leyendo esto, y sepáis de videojuegos (o no), pensaréis; “pero aún así, sigue habiendo excepciones”, y sí, exactamente hay excepciones. Hay personajes femeninos fuertes, de hecho, hemos hablado de varios de ellos durante este trabajo, y lo que ocurre con la mayor parte de ellos, es que son relegadas a ser secundarias y acompañantes, porque el protagonista es un hombre. Probablemente, uno mucho menos interesante que cualquiera de ellas, sin tanto trasfondo o habilidades; pero aún así, un hombre. Porque tradicionalmente ha sido así, y ya sabemos qué ocurre con las tradiciones, que son costumbres que se transmiten y se mantienen; y cuando se lucha por eliminarlas, habrá quien monte el cólera e intentará combatirte, porque estás intentando demoler un muro de carga de esa estructura que llamamos Sociedad.

Y dentro de esa Sociedad, también se encuentra la industria del videojuego. De hecho es el sector que más ha crecido en los últimos años, superando a otros como el cine o la publicidad. Obviamente su objetivo es vender, y para ello se basan en una serie de estadísticas con el fin de seguir creando videojuegos que sean éxitos de ventas. Pocos son los que comienzan a mostrar otra realidad, sobre todo con respecto a los AAA, en los que destacan todos estos elementos de los que hemos ido hablando durante todo este trabajo. Sin embargo, en el análisis tenemos los casos de Horizon: Zero Dawn y Uncharted: El legado perdido, que aún sin ser perfectos, muestran grandes mejoras respecto a otros títulos del mercado. Como comentó una de las entrevistadas “probablemente se han dado cuenta de que pueden ganar mucho más si son inclusivos”. No obstante, existe una línea de videojuegos indie que se salen de lo más

convencional y que sí se atreven a crear otras perspectivas que son muy atractivas; y los juegos para tablets y smartphones, que aunque parecen relegados a una posición menor, están en pleno auge de desarrollo, creando títulos muy entretenidos e interesantes.

Aún así, no debemos obviar jamás el tipo de mensajes que se emiten a través de estos medios, que pese a ser categorizados como “de entretenimiento”, también juegan un papel en el desarrollo de la identidad y de la educación en valores. Ya que “el impacto sobre la identidad puede ser aun mayor que otros objetos culturales dadas sus características particulares como pueden ser la interactividad o el mayor grado de inmersión que se alcanza en ellos.” (Rubio, M y Cabañés, E. 2016).

Para terminar, ciertamente como apuntan estas autoras, los videojuegos pueden ser también “un lugar donde experimentar”. Por lo tanto, los videojuegos pueden ser una herramienta maravillosa para entrenar y poner en práctica diversas habilidades personales y sociales, formas de relacionarse con los demás, experimentar y gestionar emociones, memoria, psicomotricidad, adquirir conocimientos, cálculo, desarrollo de la capacidad espacio-temporal, etc. Pero para ello, tanto las familias, como el personal educativo, han de conocer éstas herramientas y no rehuir de ellas.

El juego en familia es una de las actividades con las que los y las más pequeños y pequeñas disfrutan, no se trata de darle un videojuego a un o una menor para que no moleste, sino de estar pendiente y conocer a qué juegan nuestros hijos e hijas; independientemente de su edad, evitando comprar o regalar, aquellos videojuegos que por sus contenidos no son apropiados.

En el caso de profesionales de la educación, la gamificación es uno de los procedimientos más novedosos y motivadores que se están implementando actualmente en las aulas. Conocer los videojuegos, saber utilizarlos e implementarlos en el aula, puede no sólo aumentar la motivación de los alumnos y alumnas; sino que también, pueden utilizarlos para desmontar ideales, estereotipos y modelos que se muestran en ellos deconstruyéndolos con el objetivo de mejorar la autoestima y su autoconcepto, desarrollar capacidad crítica y educar en valores.

Para terminar, me gustaría acabar con una idea de Remedios Zafra (2014):

... lo que aquí sugiero es la práctica y la reflexión sobre estos modos. Esa hoja de papel, ese punzón, esa palanca, ese movimiento que de pronto generan una tensión interventora en la vida y, en este caso, comprometida con la posibilidad de un mundo mejor, más igualitario y justo, mejor.

Eso es lo que la reflexión y la crítica feminista puede aportar no sólo a los videojuegos, sino a la sociedad en general; un compromiso de intentar crear un mundo más igualitario y justo, y por tanto, mejor.

FUENTES

BIBLIOGRAFÍA

Aparici, R. coord.. (2010). *La construcción de la realidad en los medios de comunicación*. Madrid. UNED.

Cabañés, E. (2016). *La tecnología en las fronteras* (tesis doctoral). Madrid. Universidad autónoma de Madrid.

Callejo, J. (2008). *El esquema espaciotemporal en la sociedad digital*. Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Callejo Gallego, J. y Viedma Rojas, A. (2016). *Proyectos y estrategias de investigación social: la perspectiva de la intervención*. España: McGraw-Hill

Cantillo, C. (2015). *Imágenes infantiles que construyen identidades adultas. Los estereotipos sexistas de las princesas Disney desde una perspectiva de género. Efectos a través de las generaciones y en diferentes entornos: analógico y digital* (tesis doctoral). UNED.

Casetti, F. y Di Chio, F. (1990). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

Castells, M. (2001). *Internet y la sociedad red. Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento*. Universitat Oberta de Catalunya (UOC). 1 – 13.

Castell, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.

Corbett, C. y Hill, C. (2015) *Solving the equation: The Variables for Women's Success in Engineering and Computing*. Washington, DC. AAUW.

Corbetta, P. (2003). *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid: McGraw-Hill

Deskins, T. (2015). *The Effects of Video Games on Sexism Attitudes in Males*. Senior Honors Theses. Paper 452.

Díaz, N. (2016). *Videojuegos, un medio para la educación* (trabajo fin de máster). UNED.

Díez Gutiérrez, E. J. et al. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid. Instituto de la Mujer.

Friedberg, J. (2015). *Gender Games: A Content Analysis Of Gender Portrayals In Modern, Narrative Video Games*. (Sociology thesis). Georgia. Georgia State University.

Haraway, D. J. (1991). *Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinvención d la naturaleza*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Hine, C. (2000). *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.

Krüger, K. (2006). *El concepto de sociedad del conocimiento*. Revista bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales, Serie documental de Geo Crítica. Universidad de Barcelona (Vol. XI, nº 683), 1 – 14. ISSN: 1138-9796

Newbery, M. (2013). *Gender and the games industry. The experiences of female workers* (master thesis). SFU.

Rajkowska, P. E. (2014). *Roles of female video game characters and their impact on gender representation* (master thesis). Uppsala University.

Rodríguez, E (coord.). (2002). *Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. Madrid. FAD e INJUVE.

Rosado, M. J., García, F y Kaplun, D. (2014). *Guía práctica de Técnicas de Investigación Social*. Madrid. Fundación iS+D para la Investigación Social Avanzada.

Sauquill, P., Ros, C. y Bellver, M. C.(2008).*El rol de género en los videojuegos*. Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. (Vol. 9. Nº 3. Noviembre 2008)

WEBGRAFÍA

Alonso, A. (2015). *Una de cada tres mujeres de la industria del videojuego sufre acoso. El diario*. Recuperado de: http://www.eldiario.es/juegoreviews/noticias/mujeres-industria-videojuego-sufre-acoso_0_345765934.html

Amores, M. (2014). *Mujeres en eSports, ¿una excepción?*. Portal EuroGamer. Recuperado de: <http://www.eurogamer.es/articulos/mujeres-en-e-sports-una-excepcion>

Asociación Española de Videojuegos (2016). *Anuario AEVI 2016*. Recuperado de: <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/>

Asociación Española de Videojuegos. (2016). *Ranking de videojuegos más vendidos*. Recuperado de: <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/los-videojuegos-mas-vendidos/>

Campbell, C. (2017). *Zoë Quinn tells her story*. Portal Polygon. Recuperado de: <https://www.polygon.com/features/2017/9/6/16262830/zoe-quinn-book-review-gamergate-crash-override>

Chiara, A. (2017). *Mujeres en la Tecnología: Un mensaje para los hombres*. Portal Code like a girl. Recuperado de: <https://code.likeagirl.io/mujeres-en-la-tecnolog%C3%ADa-un-mensaje-para-los-hombres-70d23c825a17>

Coronado, N. (2017). *La industria del videojuego ningunea a la mujer*. Diario16. Recuperado de: <http://diario16.com/la-industria-del-videojuego-ningunea-la-mujer/>

Dryadeh (2017). *Los hombres que no empatizaban con las mujeres*. Portal Todas Gamers. Recuperado de: <https://todasgamers.com/2017/03/18/los-hombres-que-no-empatizaban-con-las-mujeres/>

Fernández, I. (2016). *¿Dónde están las mujeres en los eSports?*. Portal Lenovo. Vida tecnológica. Recuperado de: <http://www.bloglenovo.es/donde-estan-mujeres-esports/>

Fernández, J. G. (2016). *España, cuna del videojuego móvil*. Expansión, economía digital. Recuperado de: <http://www.expansion.com/economia-digital/innovacion/2016/01/28/56aa4fd3ca4741e82e8b463c.html>

Fjäder, L. (2017). *Misoginia entre mujeres: la estrategia patriarcal*. Portal Tribuna Feminista. Recuperado de: <http://www.tribunafeminista.org/2017/08/misoginia-entre-mujeres-la-estrategia-patriarcal/>

González, G. (2014). *Por qué el mensaje de Anita Sarkeesian necesita ser escuchado*. Portal Hipertextual. Recuperado de: <https://hipertextual.com/2014/10/anita-sarkeesian>

Kelleher, S. (2015). *'This has got to change': Women game developers fight sexism in industry*. The Seattle Times. Recuperado de: <http://www.seattletimes.com/pacific-nw-magazine/game-on-women-are-developing-new-video-games-and-a-new-culture/>

Lacort, J. (2017). *¿Quieres que me explote el pene con ese escote o qué?: el día a día de las youtubers de tecnología*. Portal Xataka. Recuperado de: <https://www.xataka.com/especiales/quieres-que-me-explote-el-pene-con-ese-escote-o-que-el-dia-a-dia-de-las-youtubers-de-tecnologia>

Machiche. (2016). *Top 25 chicas más sexy de los videojuegos*. Portal Yo soy un Gamer. Recuperado de: <https://www.yosoyungamer.com/top-25-sexy-personajes-de-los-videojuegos/>

Mansilla, J. (2017). *El mod para desnudar a Bayonetta*. Portal 3djuegos. Recuperado de: <http://www.3djuegos.com/noticias-ver/170208/el-mod-para-desnudar-a-bayonetta/>

Mohorte, A. P. (2017) *Gaming Ladies: el evento exclusivo para mujeres que terminó boicoteado por culpa de los hombres*. Portal Magnet. Recuperado de: <https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/gaming-ladies-el-evento-exclusivo-para-mujeres-que-termino-boicoteado-por-culpa-de-los-hombres>

Montes, J. (2015). *El director de Final Fantasy XV explica por qué solo hay protagonistas masculinos y causa la polémica*. Portal AlfaBeta Juega. Recuperado de:

<http://www.alfabetajuega.com/noticia/el-director-de-final-fantasy-xv-explica-por-que-solo-hay-protagonistas-masculinos-y-causa-la-polemica-n-50793>

Ortega, J. L. (2017). *Gaming Ladies, el evento de videojuegos solo para mujeres*. Portal Hobbyconsolas. Recuperado de: <http://www.hobbyconsolas.com/noticias/gaming-ladies-evento-videojuegos-solo-mujeres-103794>

Otto, C. (2017). *Acoso, boicot y ninguneo: el videojuego español tiene un problema de machismo*. El Confidencial. Recuperado de: http://www.elconfidencial.com/tecnologia/2017-07-09/machismo-gaming-blissy-gaming-ladies-todas-gamers-flipin_1409643/

Paula, A. (2016). *Si sangra, podemos matarlo: sobre la menstruación y los videojuegos*. Portal Todas Gamers. Recuperado de: <https://todasgamers.com/2016/08/20/si-sangra-podemos-matarlo-sobre-la-menstruacion-y-los-videojuegos/>

Rodríguez, F. (2017). *¿Dónde están las mujeres programadoras?*. Blog Cocoamental. Recuperado de: <http://cocoamental.com/2017/03/17/donde-estan-las-mujeres-programadoras/>

Rubio, M. y Cabañez, E. (2012). *El sexo de los píxeles. Del yo-mujer al yo-tecnológico*. Revista de estudios de juventud (septiembre 12. Nº 98). Recuperado de: <http://euridicecaban.es.tl/El-sexo-de-los-pixeles.htm>

Sarabia, D. (2017). *"Nos cancelaron el Gaming Ladies porque no podían garantizar la seguridad de las asistentes"*. El diario. Recuperado de: http://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/cancelaron-Gaming-Ladies-garantizar-asistentes_0_661084512.html

Sánchez-Juárez, A. (2017). *Jugar a videojuegos cambia el cerebro*. Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Recuperado de: <https://www.uoc.edu/portal/es/news/actualitat/2017/173-videojuegos-cerebro.html?platform=hootsuite>

Tejada, L. (2017). *Assasin's Creed Origins: Ubisoft, mujeres y viceversa*. Portal Todas Gamers. Recuperado de: <https://todasgamers.com/2017/07/07/assassins-creed-origins-otome-fallido-ubisoft/>

Ye, S. (2017). *Las 'gamers' combaten el machismo: "Cuando se dio cuenta de que era una chica me hizo preguntas sexuales"*. Periódico El Mundo. <http://www.elmundo.es/f5/juega/2017/07/28/597b5c2646163fef678b46b8.html>

Yuste, A. G. (2016). *Las mujeres en los deportes electrónicos*. Periódico Marca. Recuperado de: <http://www.marca.com/esports/2016/05/24/5744240de2704e80758b45a4.html>

Zafra, R. (2014). *Arte, Feminismo y Tecnología. Reflexiones sobre formas creativas y formas de domesticación*. Quaderns de Psicologia. Vol. 16, No 1, 97-109. ISSN: 0211-3481. Recuperado de: <http://www.remedioszafra.net/Arte-fem-tec-rzafra.pdf>

Zafra, R. (2008). *Lo que decidimos fue, lo que no quiso ser y lo que queremos del Ciberfeminismo*. ISSN 1697-8218. Recuperado de: http://www.remedioszafra.net/mcv/pensamiento/tx/text_rz08.htm

VIDEOGRAFÍA

TRÁILERS VIDEOJUEGOS ANALIZADOS:

Grand Theft Auto V:

<https://www.youtube.com/watch?v=QkkoHAznUs>

Horizon: Zero Dawn

<https://www.youtube.com/watch?v=wzx96gYA8ek>

Injustice2

<https://www.youtube.com/watch?v=Obr4a-Ang-M>

Mafia III:

<https://www.youtube.com/watch?v=TNiHOphbCzM>

Mass Effect: Andromeda

<https://www.youtube.com/watch?v=X6PJEmEHlaY>

Tekken7

<https://www.youtube.com/watch?v=1V-q3SKh5w>

Uncharted 4: El desenlace del ladrón

<https://www.youtube.com/watch?v=moJkK30LpmU>

Uncharted: El legado perdido

<https://www.youtube.com/watch?v=-PhhiKPHTWM>

OTROS VÍDEOS DE INTERÉS:

Amores, M. Documental Mujeres+Videojuegos:

https://www.youtube.com/watch?v=bGOvepwEsEI&index=2&list=PLattZujEYkfWvZlhd3_z3EpC3dBDw7GYM

Amores, M. Documental Hombres+Videojuegos:

https://www.youtube.com/watch?v=wWqnsMCY1HY&list=PLattZujEYkfWvZlhD3_z3EpC3dBDw7GYM

Feminist Frequency Channel:

<https://www.youtube.com/channel/UC7Edgk9RxP7Fm7vjQ1d-cDA>

Campaña #womennotobjects

https://www.youtube.com/watch?time_continue=141&v=5J31AT7viqo

Programa #Gamers MTV. Capítulo 4:

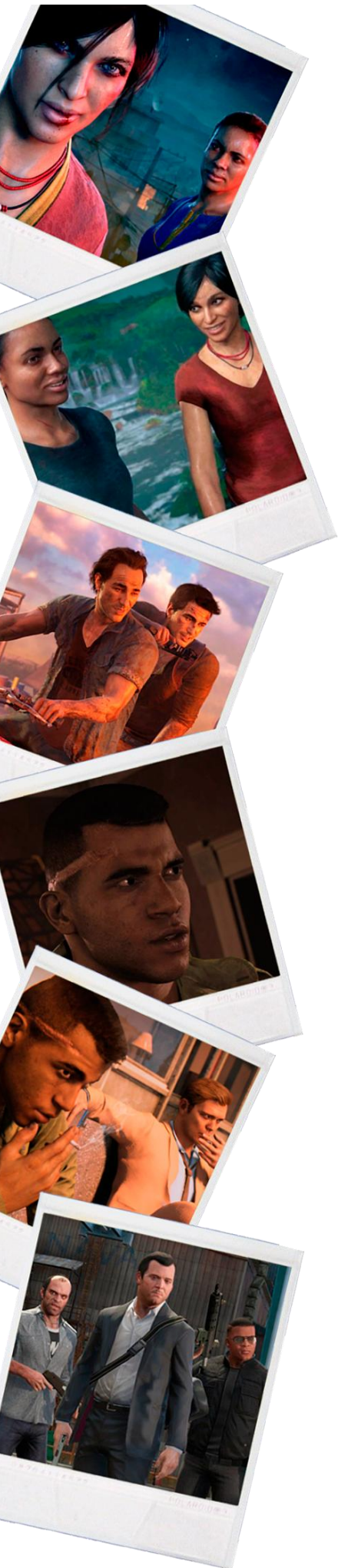
<https://www.youtube.com/watch?v=3Nqv6n-qGts&t=1194s>

Tomb Raider - Turning Point Trailer (E3 2012)

https://www.youtube.com/watch?v=u_Ysbb5FXIM&index=8&list=PLattZujEYkfX8mf-GxO4Swh4XD7qBwWYr

20 Years Of Tomb Raider - Launch Trailers (1996 - 2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=2-atH3ezuJY&list=PLattZujEYkfX8mf-GxO4Swh4XD7qBwWYr&index=9>



ANEXOS



ANEXO 1: MODELO DE FICHA PARA ANÁLISIS DOCUMENTAL

Videojuego apto para...			
<input type="checkbox"/>	Todos los públicos	<input type="checkbox"/>	Adolescentes 13-16
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Adultos +18
¿Parece un juego creado principalmente para hombres?			<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> NP
Observaciones:			
Personaje(s) protagonista(s) en la historia			
<input type="checkbox"/>	Es un hombre	<input type="checkbox"/>	Es una mujer
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Personalizable
Entorno en el que se desarrolla la historia			
<input type="checkbox"/>	Presente - Vida cotidiana		
<input type="checkbox"/>	Mundo Fantástico		
<input type="checkbox"/>	Entorno histórico		
Comentarios:			
Valores que se promueven en el videojuego			
<input type="checkbox"/>	Violencia		
<input type="checkbox"/>	Competitividad		
<input type="checkbox"/>	Cooperación		
<input type="checkbox"/>	Todos/as ganan		
<input type="checkbox"/>	Venganza como Justicia		
<input type="checkbox"/>	Justicia como valor supremo		
<input type="checkbox"/>	Diálogo y reflexión		
<input type="checkbox"/>	Solidaridad		
<input type="checkbox"/>	Ternura y cuidado como valor		
<input type="checkbox"/>	Diferencia de roles entre hombre y mujer		
<input type="checkbox"/>	Igualdad de roles de hombre y mujer		
<input type="checkbox"/>	Diversidad valorada y aceptada		
Personajes predominantes en la historia			
<input type="checkbox"/>	Predominan los hombres		
<input type="checkbox"/>	Predominan las mujeres		
<input type="checkbox"/>	Hay una proporción equilibrada de ambos sexos.		
Relaciones predominantes entre los personajes de la trama			
Entre hombres			
<input type="checkbox"/>	Amistad		
<input type="checkbox"/>	Enemistad		
<input type="checkbox"/>	Sexuales		
Comentarios:			
Entre mujeres			
<input type="checkbox"/>	Amistad		
<input type="checkbox"/>	Enemistad		
<input type="checkbox"/>	Sexuales		
Comentarios:			
Entre hombres y mujeres			
<input type="checkbox"/>	Amistad		

	Enemistad		
	Sexuales		
	Familiares		
Comentarios:			
¿Existe una visión etnocentrista en el juego?			
Si, explícitamente		Si, implícitamente	No
¿Se muestran actitudes machistas en el juego?			
A menudo		A veces	Nunca
			No procede
Si se dan estas actitudes ¿por parte de quién?			
Imagen del hombre en el juego			
	Cuerpos fuertes y musculados		
	Cuerpos "normales", de todos los tipos y tamaños		
	Vestuario corriente		
	Poca ropa, vestuario que muestra o marca el cuerpo		
	Comportamientos rudos, violentos, poco expresividad emocional		
	Muestra un pasado oscuro, una vida difícil		
Imagen de la mujer en el juego			
	Cuerpos exuberantes y sexis		
	Cuerpos "normales", de todos los tipos y tamaños		
	Caras angelicales, rostros aniñados		
	Caras habituales, de todos los tipos		
	Vestuario sexy, poca ropa, mostrando el cuerpo		
	Vestuario corriente		
	Comportamientos de debilidad y desvalimiento.		
	Comportamientos rudos, violentos		
Comentarios:			
Función de la mujer en el juego			
	Activa		
	Pasiva		
	Erótica		
	Otra:		
Resumen del juego:			

ANEXO 2: FICHAS DEL ANÁLISIS DOCUMENTAL

GRAND THEFT AUTO V

Videojuego apto para...			
	Todos los públicos		Adolescentes 13-16
		X	Adultos +18
¿Parece un juego creado principalmente para hombres?			<u>SI</u>
			NO
			NP
Observaciones:			
Tres protagonistas masculinos dedicados al crimen. Mujeres como personajes secundarios (familia o mujeres de la calle).			
Abundan las armas y los coches caros.			
Lenguaje machista y violento.			
Personaje(s) protagonista(s) en la historia			
Es un hombre	X	Es una mujer	Personalizable
Entorno en el que se desarrolla la historia			
X	Presente - Vida cotidiana		
	Mundo Fantástico		
	Entorno histórico		
Comentarios:			
La historia se desarrolla en la ciudad de Los Santos, un mapa idéntico a Los Ángeles (California).			
La ciudad, la ropa, el entorno, la importancia de la tecnología y las redes sociales en la historia y las conversaciones, dan a entender que se trata de un período cercano al presente en el que nos encontramos.			
Valores que se promueven en el videojuego			
X	Violencia		
X	Competitividad		
X	Cooperación		
	Todos/as ganan		
X	Venganza como Justicia		
	Justicia como valor supremo		
	Diálogo y reflexión		
	Solidaridad		
	Ternura y cuidado como valor		
X	Diferencia de roles entre hombre y mujer		
	Igualdad de roles de hombre y mujer		
	Diversidad valorada y aceptada		
Personajes predominantes en la historia			
X	Predominan los hombres		
	Predominan las mujeres		
	Hay una proporción equilibrada de ambos sexos.		
Relaciones predominantes entre los personajes de la trama			
Entre hombres			
X	Amistad		
X	Enemistad		
	Sexuales		
Comentarios:			
Los personajes se pasan la historia discutiendo y amenazándose con matarse unos a otros. Aunque reconocen en muchas ocasiones ser amigos, parecen más socios o personas obligadas a entenderse, por el bien de su integridad y de la de su familia.			

Es más una unión para hacerse fuertes ante la adversidad, ya que hay amenazas externas a ellos mayores, y que requieren de la colaboración de los personajes protagonistas para hacerles frente.

Entre mujeres

	Amistad
	Enemistad
	Sexuales

Comentarios:

No hay muchas escenas en las que las mujeres se relacionen entre ellas como para tenerlas en cuenta en el análisis (alguna cinematográfica de la mujer y la hija de Michael en la que comparten espacio, y las mujeres del club de striptease, donde trabajan y en ocasiones comparten baile erótico unas con otras, pero no hablan).

Entre hombres y mujeres

	Amistad
	Enemistad
X	Sexuales
X	Familiares

Comentarios:

Las mujeres sólo aparecen como familiares u objetos de deseo.

En cuanto a las familiares, como la mujer y la hija de Michael; la tía de Franklin; o la madre de Trevor (que aparece al final), las relaciones son complicadas: En cuanto a Michael, la mujer le es infiel con su profesor de yoga y la hija busca hacerse famosa a toda costa y para ello se mete en cualquier lío del que Michel tiene que sacarla. La tía de Franklin no le hace ni caso, obsesionada con el deporte, las dietas y la homeopatía. También está Tonya, una yonkie que pide ayuda a Franklin. La madre de Trevor, de la que este comenta que fue stripper, aparece al final porque se ha quedado sin dinero, mostrándola como una aprovechada pasivo-agresiva adicta a las pastillas. Y Patricia Madrazo, a la que Trevor secuestra y de la que dice estar enamorado, aunque ella parece más una madre que una amante. Sufre violencia de género de su marido Martín Madrazo.

Todas estas mujeres con cinematográficas tienen voces agudas y desagradables.

El resto de mujeres con las que se interacciona son strippers o prostitutas, que con voces sexis comentan lo mucho que les gusta el personaje y alaba sus aptitudes sexuales.

¿Existe una visión etnocentrista en el juego?

Si, explícitamente	X	Si, implícitamente		No	
--------------------	---	--------------------	--	----	--

¿Se muestran actitudes machistas en el juego?

A menudo	X	A veces		Nunca		No procede	
----------	---	---------	--	-------	--	------------	--

Si se dan estas actitudes ¿por parte de quién?

Por parte de los personajes protagonistas y los personajes no jugables; tanto masculinos, como femeninos. A través de comentarios acerca de las mujeres, de cómo tienen que ser y cómo tienen que comportarse.

Imagen del hombre en el juego

	Cuerpos fuertes y musculados
X	Cuerpos "normales", de todos los tipos y tamaños
X	Vestuario corriente
	Poca ropa, vestuario que muestra o marca el cuerpo
X	Comportamientos rudos, violentos, poca expresividad emocional
X	Muestra un pasado oscuro, una vida difícil

Imagen de la mujer en el juego

X	Cuerpos exuberantes y sexis. Atractivas.
	Cuerpos "normales", de todos los tipos y tamaños
	Caras angelicales, rostros aniñados
X	Caras habituales, de todos los tipos
X	Vestuario sexy, poca ropa, mostrando el cuerpo

	Vestuario corriente
X	Comportamientos de debilidad y desvalimiento.
	Comportamientos rudos, violentos
Comentarios:	
<p>Este juego hace una curiosa división entre las mujeres de “dentro” y las mujeres de “fuera”. Siendo las mujeres de dentro, las familiares y amigas más “normales”; y las mujeres de fuera, strippers y prostitutas más sexis y exuberantes.</p> <p>En general, todas visten con poca ropa, aunque las familiares y amigas van más vestidas; en contraposición a las demás que van prácticamente en ropa interior (hasta cuando el protagonista lleva a una stripper a casa para acostarse con ella, la mujer sale del local y te espera en la calle vestida con ropa interior y tacones.</p> <p>Respecto a los hombres, son hombres del montón, dos de ellos entre los cuarenta o cincuenta años. No muestran una gran preocupación por su cuerpo o su forma física (abusan del alcohol y las drogas), son violentos y pendencieros.</p>	
Función de la mujer en el juego	
	Activa
X	Pasiva
X	Erótica
	Otra:
Resumen del juego:	
<p>El videojuego cuenta la historia de tres hombres que se reúnen para cometer robos y asesinatos, ya sea por mejorar su modo de vida, por venganza o por simple placer.</p> <p>Todo comienza con un robo fallido años atrás. Uno de los ladrones, Michael, es protegido por el FBI y tiene una nueva vida en Los Santos, hasta que un ataque de ira debido a la infidelidad de su mujer, hace que destruya por error la casa de la amante de un mafioso narcotraficante.</p> <p>Michael tendrá que volver a las andadas para pagar la deuda que adquiere, cometiendo un robo a una joyería, junto con Franklin, un chico negro de un barrio pobre de la ciudad, y Lester, un ex compañero del oficio experto en tecnología y comunicaciones.</p> <p>La difusión del robo por los medios de comunicación, atraerá fantasmas del pasado, entre ellos al narcotraficante, psicópata y pendenciero Trevor, otro ex compañero de Michael; y a algunos corruptos del FBI, que comenzará a pedirles ayuda.</p> <p>El deseo de Michael de quitarse de en medio a Trevor y seguir con su vida, hará que vuelvan a plantearse el gran robo de sus vidas.</p> <p>Sinopsis de la caja:</p> <p>Los Santos: Una extensa metrópolis repleta de gurús de autoayuda, aspirantes a estrellas y famosos en decadencia tratando de mantenerse a flote en una era de incertidumbre económica y tele por cable barata. En medio de la confusión, tres criminales muy diferentes lo arriesgarán todo en una serie de atrevidos y peligrosos atracos que marcarán sus vidas.</p> <p>*La portada muestra una cuadrícula con dibujos de los protagonistas armados en relación a coches caros, deportes de riesgo y chicas guapas.</p>	

UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN

Videojuego apto para...						
<input type="checkbox"/>	Todos los públicos	<input checked="" type="checkbox"/>	Adolescentes 13-16	<input type="checkbox"/>	Adultos +18	
¿Parece un juego creado principalmente para hombres?				<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Observaciones:						
Este juego es la cuarta entrega de la saga Uncharted, cuyo protagonista es Nathan Drake; un caza tesoros basado en un primer momento en el actor, especialista y componente de Jackass, Jhonny Knoxville, en los personajes de acción de Harrison Ford (recuerda a Indiana Jones y Han Solo) y a los protagonistas de historias de aventuras y acción.						
Personaje(s) protagonista(s) en la historia						
<input type="checkbox"/>	Es un hombre	<input checked="" type="checkbox"/>	Es una mujer	<input type="checkbox"/>	Personalizable	
Entorno en el que se desarrolla la historia						
<input checked="" type="checkbox"/>	Presente - Vida cotidiana					
<input type="checkbox"/>	Mundo Fantástico					
<input type="checkbox"/>	Entorno histórico					
Comentarios:						
La historia se desarrolla en el presente, en algún lugar de Estados Unidos, donde Nathan y su ahora mujer, Elena (antigua compañera de aventuras en las entregas anteriores) se han establecido y llevan una vida normal. La aventura se desarrollará entre Panamá, Italia, Escocia y Madagascar; lugares a los que Nathan se dirigirá cuando aparece su hermano Sam, al que creía muerto, y se escape con él a retomar sus aventuras mintiendo a Elena, diciéndole que se va a trabajar a Malasia.						
Valores que se promueven en el videojuego						
<input checked="" type="checkbox"/>	Violencia					
<input checked="" type="checkbox"/>	Competitividad					
<input checked="" type="checkbox"/>	Cooperación					
<input type="checkbox"/>	Todos/as ganan					
<input type="checkbox"/>	Venganza como Justicia					
<input type="checkbox"/>	Justicia como valor supremo					
<input checked="" type="checkbox"/>	Diálogo y reflexión					
<input checked="" type="checkbox"/>	Solidaridad					
<input type="checkbox"/>	Ternura y cuidado como valor					
<input checked="" type="checkbox"/>	Diferencia de roles entre hombre y mujer					
<input type="checkbox"/>	Igualdad de roles de hombre y mujer					
<input type="checkbox"/>	Diversidad valorada y aceptada					
Personajes predominantes en la historia						
<input checked="" type="checkbox"/>	Predominan los hombres					
<input type="checkbox"/>	Predominan las mujeres					
<input type="checkbox"/>	Hay una proporción equilibrada de ambos sexos.					
Relaciones predominantes entre los personajes de la trama						
Entre hombres						
<input checked="" type="checkbox"/>	Amistad					
<input checked="" type="checkbox"/>	Enemistad					
<input type="checkbox"/>	Sexuales					
Comentarios:						
Hay que distinguir entre los protagonistas masculinos, los buenos; que son Nathan, Sam y Sully. Y el antagonista, el multimillonario Rafe Adler.						
Las relaciones entre Nathan y los co-protagonistas masculinos son prácticamente de amor familiar. No sólo con Sam, su hermano mayor y su gran referente, al que siente que le debe algo, y de lo que Sam se aprovecha para arrastrar a su hermano en la búsqueda del tesoro de Henry Avery. Si no también con Sully, su mentor.						

Entre Sully y Sam, su relación es la de una asociación con un nexo común, Nathan. Ambos no confían entre ellos; algo patente sobre todo en la actitud de Sully para con Sam. Ambos colaboran por Nathan.

Las relaciones de los tres para con Rafe Adler son de enemistad y competición, aunque una vez Sam fue socio de Rafe y en algunas ocasiones durante en juego, se puede llegar a dudar de la lealtad de Sam para con Nathan.

Entre mujeres

	Amistad
X	Enemistad
	Sexuales

Comentarios:

Son dos las mujeres que aparecen en esta historia: Elena Fisher y Nadine Ross. Elena es la mujer de Nathan y durante todas las entregas, su compañera de aventuras, aunque en realidad ella es periodista. Nadine es la líder del grupo de mercenarios Shoreline, el cual es contratado por Rafe Adler para parar a los hermanos Drake. Eso convierte a Elena y Nadine directamente en enemigas.

Además, no aparecen juntas en la historia.

Entre hombres y mujeres

	Amistad
X	Enemistad
	Sexuales
X	Familiares

Comentarios:

Elena es la mujer de Nathan. Él no le cuenta que se va con Sam por miedo a que se enfade, y/o le abandone. Ella confía en que su marido se ha ido a trabajar a Malasia y se queda en casa. Se entera de todo por casualidad y aparece cuando Sully le cuenta la verdad. Aunque se molesta, finalmente se muestra comprensiva con Nathan y le ayuda en sus aventuras.

Nadine se enfrenta a los hermanos Drake en varias ocasiones mostrando ser tan fuerte o incluso más que ellos. Es una gran rival, pero a la sombra de Rafe Adler, quien la contrata. Finalmente Nadine rompe el contrato con Rafe y ayuda a Nathan, aunque mantiene la rivalidad con los hermanos, sobre todo con Sam.

¿Existe una visión etnocentrista en el juego?

Si, explícitamente		Si, implícitamente	X	No	
--------------------	--	--------------------	----------	----	--

¿Se muestran actitudes machistas en el juego?

A menudo		A veces	X	Nunca		No procede	
----------	--	---------	----------	-------	--	------------	--

Si se dan estas actitudes ¿por parte de quién?

Pequeños micromachismos acerca de los deseos e intereses de las mujeres, sobretudo en el caso de Elena, mostrándola como la que coarta la libertad de Nathan, aunque la decisión fuera consensuada. Nadine es una mujer en un mundo de hombres que tiene que demostrar constantemente lo fuerte que es.

Imagen del hombre en el juego

X	Cuerpos fuertes y musculados
	Cuerpos "normales", de todos los tipos y tamaños
X	Vestuario corriente
	Poca ropa, vestuario que muestra o marca el cuerpo
X	Comportamientos rudos, violentos, poca expresividad emocional
X	Muestra un pasado oscuro, una vida difícil

Imagen de la mujer en el juego

X	Cuerpos exuberantes y sexis. Atractivas.
	Cuerpos "normales", de todos los tipos y tamaños
	Caras angelicales, rostros aniñados
	Caras habituales, de todos los tipos
	Vestuario sexy, poca ropa, mostrando el cuerpo
X	Vestuario corriente
X	Comportamientos de debilidad y desvalimiento.

X	Comportamientos rudos, violentos
Comentarios:	
<p>En general, todos los personajes son atractivos, tanto hombres como mujeres.</p> <p>Ambos sexos visten ropa de aventura. En general, pantalones y camisetas o camisas, con botas de montaña. Una ropa coherente con el contexto.</p> <p>Tanto hombres como mujeres saben luchar y disparar con armas de fuego. Trepan cornisas y grandes acantilados, se aventuran en cuevas y lugares remotos.</p>	
Función de la mujer en el juego	
	Activa
X	Pasiva
	Erótica
	Otra:
Resumen del juego:	
<p>El videojuego es la cuarta entrega de la saga Uncharted. En él, vamos al héroe, Nathan Drake, casado con Elena Fisher, establecido en una casa de periferia y con un trabajo estable en salvamento marítimo. Parece que extraña su época de aventuras, aunque tanto Elena como él, decidieron dejar la caza de tesoros hace algún tiempo. También Elena ha cambiado de empleo y ahora escribe libros de viaje.</p> <p>Un día, aparece Sam, el hermano mayor de Nathan, al que el protagonista creía muerto en una misión hace ya muchos años. Sam viene dispuesto a que su hermano lo ayude en la antigua búsqueda del tesoro del pirata Henry Avery, y para ello le miente diciéndole que tiene grandes deudas y le matarán si no consigue el tesoro. Nathan que se siente culpable por todos los años en que creía a su hermano muerto, decide acompañarle y para ello miente a Elena, diciéndole que se va a trabajar a Malasia con la empresa de salvamento. Sin embargo, sí que contará con Sully, su mentor y también compañero de aventuras, cuando necesita ayuda.</p> <p>Los hermanos tendrán que vérselas con Rafe Adler, antiguo socio de Sam que también intenta hacerse con el tesoro y con Nadine Ross, jefa del grupo de mercenarios Shoreline, a la que Rafe contrata para que la ayude en la búsqueda.</p> <p>El juego es una historia de idas y venidas al presente y al pasado. La historia de una familia, sus lealtades y sus mentiras.</p> <p>Sinopsis de la caja:</p> <p>Tres años después de los hechos acaecidos en Uncharted 3: La traición de Drake, Nathan Drake ha dejado la búsqueda de tesoros. Sin embargo, el destino no tarda en llamar a su puerta cuando su hermano Sam reaparece pidiéndole ayuda para salvar su vida, además de ofrecerle participar en una aventura ante la que Nathan no puede resistirse.</p> <p>Los dos parten a la caza del tesoro perdido del capitán Henry Avery y en busca de Libertalia, el utópico refugio pirata que se halla en lo más profundo de los bosques de Madagascar. Uncharted 4: El desenlace del ladrón embarca al jugador en un viaje alrededor del globo por islas selváticas, grandes ciudades y nevados picos montañosos en busca del tesoro de Avery.</p> <p>*La portada genérica muestra a Nathan Drake en medio de la selva, cabizbajo, herido y con la ropa sucia, armado con una pistola. Parece cansado o derrotado.</p>	

UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO

Videojuego apto para...						
<input type="checkbox"/>	Todos los públicos	<input checked="" type="checkbox"/>	Adolescentes 13-16	<input type="checkbox"/>	Adultos +18	
¿Parece un juego creado principalmente para hombres?				<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Observaciones:						
<p>Uncharted: El legado perdido, surgió como un DLC de Uncharted 4 que se les fue de las manos al equipo de desarrollo de Naughty Dog, creando un juego independiente, aunque un poco más corto que su homónimo principal.</p> <p>Se convierte así en un spin-off de la historia de Nathan Drake, uniendo por primera vez a dos mujeres que ya conocimos en anteriores entregas: la caza tesoros, Chloe Frazer; y la mercenaria, Nadine Ross.</p>						
Personaje(s) protagonista(s) en la historia						
<input type="checkbox"/>	Es un hombre	<input type="checkbox"/>	Es una mujer	<input checked="" type="checkbox"/>	Personalizable	
Entorno en el que se desarrolla la historia						
<input checked="" type="checkbox"/>	Presente - Vida cotidiana					
<input type="checkbox"/>	Mundo Fantástico					
<input type="checkbox"/>	Entorno histórico					
Comentarios:						
<p>La historia se desarrolla en La India. Donde las protagonistas tendrán que superar una ciudad de guerra y un salvaje territorio para llegar al templo donde se esconde el colmillo perdido de Ganesh.</p> <p>Durante la historia, se entrelaza la mitología hindú con la vida de estas dos mujeres, sabiendo lo que ha sido de sus vidas desde que las vimos en Uncharted 2 y Uncharted 4, respectivamente.</p>						
Valores que se promueven en el videojuego						
<input checked="" type="checkbox"/>	Violencia					
<input checked="" type="checkbox"/>	Competitividad					
<input checked="" type="checkbox"/>	Cooperación					
<input type="checkbox"/>	Todos/as ganan					
<input type="checkbox"/>	Venganza como Justicia					
<input type="checkbox"/>	Justicia como valor supremo					
<input checked="" type="checkbox"/>	Diálogo y reflexión					
<input checked="" type="checkbox"/>	Solidaridad					
<input checked="" type="checkbox"/>	Ternura y cuidado como valor					
<input type="checkbox"/>	Diferencia de roles entre hombre y mujer					
<input checked="" type="checkbox"/>	Igualdad de roles de hombre y mujer					
<input type="checkbox"/>	Diversidad valorada y aceptada					
Personajes predominantes en la historia						
<input checked="" type="checkbox"/>	Predominan los hombres					
<input type="checkbox"/>	Predominan las mujeres					
<input type="checkbox"/>	Hay una proporción equilibrada de ambos sexos.					
Relaciones predominantes entre los personajes de la trama						
Entre hombres						
<input type="checkbox"/>	Amistad					
<input checked="" type="checkbox"/>	Enemistad					
<input type="checkbox"/>	Sexuales					
Comentarios:						
<p>Asav, el antagonista y líder de una guerrilla, secuestra a Sam Drake, que actualmente colabora con Chloe. El resto de hombres pertenecen al grupo de guerrilleros de Asav, o al ejército mercenario Shoreline. Todos hombres.</p>						
Entre mujeres						
<input checked="" type="checkbox"/>	Amistad					

	Enemistad			
	Sexuales			
Comentarios:				
Las mujeres de este juego, Chloe y Nadine comienzan teniendo una relación de colaboración, debido a un objetivo común: conseguir el colmillo antes que Asav. A su vez, cada una tiene un objetivo concreto. Chloe quiere salvar a Sam, algo que no cuenta a Nadine debido a la enemistad entre Nadine y Sam desde Uncharted 4. Nadine, por su parte, quiere recuperar el control de Shoreline, que perdió, según cuentan por mostrar debilidad con los Drake.				
Entre hombres y mujeres				
X	Amistad			
X	Enemistad			
	Sexuales			
	Familiares			
Comentarios:				
Respecto a las y los protagonistas. Chloe mantiene una relación de amistad con Sam, al cual intenta salvar. Mientras que Nadine mantiene una relación complicada con todos los personajes masculinos, desde la enemistad, al odio y la venganza.				
Aún así, Nadine es capaz de dejar sus diferencias con Sam por Chloe, que a medida que avanza el juego se van convirtiendo en buenas amigas y compañeras.				
¿Existe una visión etnocentrista en el juego?				
Si, explícitamente		Si, implícitamente	X	No
¿Se muestran actitudes machistas en el juego?				
A menudo		A veces	X	Nunca
				No procede
Si se dan estas actitudes ¿por parte de quién?				
Comentarios por parte de Asav y los mercenarios, aludiendo a la debilidad de Nadine. También es destacable el intento de "caballerosidad" de Sam. Todos los comentarios y comportamientos machistas, son cortados de raíz por las protagonistas, demostrando que ellas pueden hacer todo lo que hace un hombre.				
Imagen del hombre en el juego				
X	Cuerpos fuertes y musculados			
	Cuerpos "normales", de todos los tipos y tamaños			
X	Vestuario corriente			
	Poca ropa, vestuario que muestra o marca el cuerpo			
X	Comportamientos rudos, violentos, poco expresividad emocional			
X	Muestra un pasado oscuro, una vida difícil			
Imagen de la mujer en el juego				
X	Cuerpos exuberantes y sexis			
	Cuerpos "normales", de todos los tipos y tamaños			
X	Caras angelicales, rostros aniñados			
	Caras habituales, de todos los tipos			
	Vestuario sexy, poca ropa, mostrando el cuerpo			
X	Vestuario corriente			
	Comportamientos de debilidad y desvalimiento.			
X	Comportamientos rudos, violentos			
Comentarios:				
Este juego cuenta con dos protagonistas muy bien perfiladas y creíbles. Físicamente ambas son atractivas, pero no es algo que se explote durante el juego. Su vestuario es corriente y coherente con la aventura (camisetas y pantalones con botas de montaña). No utilizan maquillaje y además se las ve sudadas y sucias, con el pelo recogido y pegado a la cara debido al sudor. Sin hacer alusión a lo feas o sucias que se encuentren.				
La personalidad de cada una de las protagonistas es muy diferente. Mientras Chloe muestra ser más extravertida y despreocupada, Nadine es más seria y centrada. Ambas son personas leales y comprometidas.				
Los hombre en esta aventura, aunque los haya en mayor número, son claramente secundarios. Respecto a Sam				

Drake, mantiene el mismo aspecto y actitud que en Uncharted 4: despreocupado, bocazas y algo egocéntrico.

Los antagonistas de la historia, Asav y Orca, son soldados. Cuerpos fuertes, ropa de comando. Poco expresivos emocionalmente, pendencieros y peligrosos.

Función de la mujer en el juego

X	Activa
	Pasiva
	Erótica

Resumen del juego:

El videojuego, sigue la línea de las anteriores entregas de Uncharted, con la diferencia de que es el primero protagonizado por dos mujeres. Ciertamente nació como un DLC y por tanto es más corto que el resto de capítulos; sin embargo, debido a la calidad y las buenas críticas, probablemente sea el primero de varios.

La historia cuenta la aventura de Chloe Frazer y Nadine Ross en la búsqueda del colmillo de Ganesh. Durante la historia, estas mujeres compartirán no sólo aventura y enemigos, sino también su historia de vida, creándose un fuerte vínculo de amistad entre las protagonistas.

Sinopsis de la caja:

Condenadas a entenderse.

Para recuperar una antigua reliquia india e impedir que caiga en manos de un implacable señor de la guerra, la cazadora de fortuna Chloe Frazer contrata a la mercenaria Nadine Ross.

Juntas se adentrarán en las montañas de la India, descubrirán ciudades perdidas y lucharán contra un sinnúmero de enemigos en busca del legendario colmillo de Ganesh.

MAFIA III

Videojuego apto para...							
<input type="checkbox"/>	Todos los públicos	<input type="checkbox"/>	Adolescentes 13-16	<input checked="" type="checkbox"/>	Adultos +18		
¿Parece un juego creado principalmente para hombres?					<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> NP
Observaciones:							
<p>Protagonista masculino, excombatiente de Vietnam, dedicado al crimen. Mujeres como personajes secundarios.</p> <p>Abundan las armas y los coches caros.</p> <p>Mafia y crimen organizado.</p> <p>Lenguaje machista y violento.</p>							
Personaje(s) protagonista(s) en la historia							
<input type="checkbox"/>	Es un hombre	<input checked="" type="checkbox"/>	Es una mujer	<input type="checkbox"/>	Personalizable	<input type="checkbox"/>	
Entorno en el que se desarrolla la historia							
<input checked="" type="checkbox"/>	Presente - Vida cotidiana						
<input type="checkbox"/>	Mundo Fantástico						
<input type="checkbox"/>	Entorno histórico						
Comentarios:							
La historia se desarrolla en la ciudad de New Bordeaux, un mapa idéntico a Nueva Orleans (Luisiana) en el año 1968.							
Valores que se promueven en el videojuego							
<input checked="" type="checkbox"/>	Violencia						
<input checked="" type="checkbox"/>	Competitividad						
<input checked="" type="checkbox"/>	Cooperación						
<input type="checkbox"/>	Todos/as ganan						
<input checked="" type="checkbox"/>	Venganza como Justicia						
<input checked="" type="checkbox"/>	Justicia como valor supremo						
<input type="checkbox"/>	Diálogo y reflexión						
<input type="checkbox"/>	Solidaridad						
<input type="checkbox"/>	Ternura y cuidado como valor						
<input checked="" type="checkbox"/>	Diferencia de roles entre hombre y mujer						
<input type="checkbox"/>	Igualdad de roles de hombre y mujer						
<input type="checkbox"/>	Diversidad valorada y aceptada						
Personajes predominantes en la historia							
<input checked="" type="checkbox"/>	Predominan los hombres						
<input type="checkbox"/>	Predominan las mujeres						
<input type="checkbox"/>	Hay una proporción equilibrada de ambos sexos.						
Relaciones predominantes entre los personajes de la trama							
Entre hombres							
<input checked="" type="checkbox"/>	Amistad						
<input checked="" type="checkbox"/>	Enemistad						
<input type="checkbox"/>	Sexuales						
Comentarios:							
<p>Lincoln muestra afecto por su familia adoptiva, por el sacerdote del orfanato que le acogió y por su amigo de la CIA. Las relaciones de cooperación con el grupo de criminales parecen más por necesidad que por amistad. De vez en cuando discuten entre ellos por el reparto de la ciudad.</p> <p>Con el resto de personajes muestra enemistad o indiferencia.</p> <p>Importante racismo. Grupos del Ku Klux Klan y supremacía blanca.</p>							
Entre mujeres							
<input type="checkbox"/>	Amistad						

	Enemistad				
	Sexuales				
Comentarios: No hay escenas entre mujeres.					
Entre hombres y mujeres					
X	Amistad				
X	Enemistad				
X	Sexuales				
	Familiares				
Comentarios:					
Únicamente aparecen cuatro mujeres en la historia principal, aunque dos apenas tienen peso en la trama, y una más en un DLC. Las mujeres sólo se relacionan con los hombres.					
Cassandra (no se conoce su apellido), jefa del grupo de haitianos. Colabora con Lincoln. Es una mujer negra de armas tomar. Aunque es la líder de un grupo criminal, no se la ve empuñando armas, como a otros jefes. Siempre la encuentras en su tienda de vudú, sentada en el sofá contándote historias. La cinemática más importante en la que aparece, se hace la mujer desvalida y secuestrada, para que no la dañen.					
Alma Díaz, es la lugarteniente de Vitto Escaleta. Sólo hablas con ella si haces las misiones de robo de camiones.					
Nicky Burke, la hija de Burke, el jefe de la mafia irlandesa. Es amiga de Lincoln desde la infancia. Sólo hablas con ella si haces las misiones de alcohol. Lo más llamativo de Nicky es que según hablas con ella te confiesa que es lesbiana y que se esconde porque su padre no lo aprueba. Se ve obligada a ayudar a su padre, ya que su hermano ha muerto.					
Olivia Marcano, una de los capos de Sal Marcano y líder de uno de los barrios más exclusivos. Asesinó a su esposo para hacerse con el mando del negocio porque disfruta siendo una criminal. Es la única lugarteniente que Lincoln no asesina brutalmente, le dispara y la interroga. Cuando él se va, le contesta “no merece la pena matarte”, dando a entender que no importa como jefa criminal.					
Roxy Laveau, aliada de Lincoln en el DLC “Más rápido”. Es una joven y atractiva mujer negra, con el pelo afro y pantalones de cuero, que no sólo es de armas tomar, sino la primera mujer por la que Lincoln parece sentir deseo.					
¿Existe una visión etnocentrista en el juego?					
Si, explícitamente	X	Si, implícitamente		No	
¿Se muestran actitudes machistas en el juego?					
A menudo	X	A veces		Nunca	No procede
Si se dan estas actitudes ¿por parte de quién?					
No tanto por parte del protagonista, sino por los personajes secundarios.					
Imagen del hombre en el juego					
X	Cuerpos fuertes y musculados				
X	Cuerpos “normales”, de todos los tipos y tamaños				
X	Vestuario corriente				
	Poca ropa, vestuario que muestra o marca el cuerpo				
X	Comportamientos rudos, violentos, poca expresividad emocional				
X	Muestra un pasado oscuro, una vida difícil				
Imagen de la mujer en el juego					
X	Cuerpos exuberantes y sexis				
	Cuerpos “normales”, de todos los tipos y tamaños				
	Caras angelicales, rostros aniñados.				
X	Caras habituales, de todos los tipos				
X	Vestuario sexy, poca ropa, mostrando el cuerpo				
X	Vestuario corriente				
X	Comportamientos de debilidad y desvalimiento.				
X	Comportamientos rudos, violentos				
Comentarios:					
El protagonista es un hombre negro, joven y muy fuerte. Con un físico imponente (espaldas anchas y brazos musculados).					

El resto de personajes masculinos son diversos. Las mujeres, tienen rostros atractivos, todas con buen físico (lo muestren o no).

La vestimenta es acorde a los años sesenta. En los hombres se mezclan las camisas abiertas y los pantalones de campana, con los trajes de chaqueta cruzada de los mafiosos. Las mujeres importantes en la trama, visten pantalones (de cuero o vaqueros), con camisas o camisetas ajustadas y cazadoras de cuero.

Las mujeres siguen siendo más débiles y sensibles que los hombres. En el caso de las que muestran comportamientos más violentos, sus motivaciones no son egoístas, como en el caso de los hombres. Ellas no lo hacen por el dinero o el poder, sino por ideales o por el "bien común".

Función de la mujer en el juego

	Activa
X	Pasiva
X	Erótica
	Otra:

Resumen del juego:

Lincoln Clay vuelve de la guerra de Vietnam con la idea de mejorar su vida, ver a la familia en New Bordeaux y después seguir su camino a California, donde un compañero le ha ofrecido trabajo.

Antes de seguir adelante, su padre adoptivo le pide un último favor. Participar en un robo y saldar una deuda con Sal Marcano. Todo se va al garete cuando tras darle el dinero, Marcano y sus hombres asesinan a la familia y amigos de Lincoln, sobreviviendo él de puro milagro.

En ese momento, Lincoln comienza un camino de venganza personal hacia Marcano y todos los que trabajan para él. Para ello contará con la ayuda de otros jefes criminales de New Bordeaux que han perdido poder por culpa de Marcano: Cassandra, Vitto Scaletta y Thomas Burke. Con ellos y con John Donovan, amigo de Lincoln y operativo de la CIA, el protagonista irá conquistando la ciudad.

Finalmente tendrá que decidir entre hacerse cargo de la ciudad y convertirse en todo lo que odia, dejar la ciudad en manos de sus colaboradores o matarlos, y empezar de nuevo, en California.

*El juego se desarrolla en un contexto extremadamente racista y xenófobo. Con apariciones del Ku Klux Klan y supremacía blanca.

*Aborda la prostitución y las películas pornográficas en un par de misiones. Siempre con mujeres y drogas.

Sinopsis de la caja:

1968. New Bordeaux. Luisiana.

Las reglas del crimen organizado han cambiado.

Tras pasar años combatiendo en Vietnam, Lincoln Clay ha llegado a esta conclusión: La familia no son aquellos con los que has nacido, sino aquellos por los que estás dispuesto a morir. Cuando su familia adoptiva, la mafia negra, es traicionada y aniquilada por los mafiosos italianos, Lincoln levanta una nueva familia sobre las cenizas de la anterior y emprende un camino de venganza por el brutal mundo de los bajos fondos.

*La portada de la caja, dividida en dos partes (superior e inferior), muestra en la superior a Lincoln armado. En la sombra de su cuello se ve a sus socios y en la escopeta que porta, se ve las imágenes de sus enemigos.

La parte inferior muestra el capó del coche de Lincoln mientras atropella a un hombre.

HORIZON: ZERO DAWN

Videojuego apto para...						
<input type="checkbox"/>	Todos los públicos	<input checked="" type="checkbox"/>	Adolescentes 13-16	<input type="checkbox"/>	Adultos +18	
¿Parece un juego creado principalmente para hombres?				<input type="checkbox"/> SI	<input checked="" type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> NP
Observaciones:						
Protagonista femenina. En mundo abierto. Estilo tribal. Máquinas con forma de animal. Mundo post-apocalíptico.						
Personaje(s) protagonista(s) en la historia						
<input type="checkbox"/>	Es un hombre	<input type="checkbox"/>	Es una mujer	<input checked="" type="checkbox"/>	Personalizable	
Entorno en el que se desarrolla la historia						
<input type="checkbox"/>	Presente - Vida cotidiana					
<input checked="" type="checkbox"/>	Mundo Fantástico					
<input type="checkbox"/>	Entorno histórico					
Comentarios:						
La historia se desarrolla en algún lugar desconocido dentro de muchísimos años. El mundo ya no es como lo conocemos, hay tribus y máquinas enormes.						
Valores que se promueven en el videojuego						
<input checked="" type="checkbox"/>	Violencia					
<input checked="" type="checkbox"/>	Competitividad					
<input checked="" type="checkbox"/>	Cooperación					
<input type="checkbox"/>	Todos/as ganan					
<input type="checkbox"/>	Venganza como Justicia					
<input type="checkbox"/>	Justicia como valor supremo					
<input checked="" type="checkbox"/>	Diálogo y reflexión					
<input checked="" type="checkbox"/>	Solidaridad					
<input checked="" type="checkbox"/>	Ternura y cuidado como valor					
<input type="checkbox"/>	Diferencia de roles entre hombre y mujer					
<input checked="" type="checkbox"/>	Igualdad de roles de hombre y mujer					
<input checked="" type="checkbox"/>	Diversidad valorada y aceptada					
Personajes predominantes en la historia						
<input type="checkbox"/>	Predominan los hombres					
<input type="checkbox"/>	Predominan las mujeres					
<input checked="" type="checkbox"/>	Hay una proporción equilibrada de ambos sexos.					
Relaciones predominantes entre los personajes de la trama						
Entre hombres						
<input checked="" type="checkbox"/>	Amistad					
<input checked="" type="checkbox"/>	Enemistad					
<input type="checkbox"/>	Sexuales					
Comentarios:						
En general, los personajes colaboran entre ellos sean amigos o no, por el bien de la tribu o por simpatía por la protagonista.						
La enemistad se muestra contra el enemigo.						
Entre mujeres						
<input checked="" type="checkbox"/>	Amistad					
<input type="checkbox"/>	Enemistad					
<input type="checkbox"/>	Sexuales					
Comentarios:						
Lo mismo que los hombres.						

Respecto a la tribu Nora, destacar el matriarcado. Las líderes de la tribu son tres mujeres ancianas, a las que consideran las más sabias. Lo importante en la sociedad son las madres.

Veneran a la montaña, a la que consideran una diosa.

Entre hombres y mujeres

<input checked="" type="checkbox"/>	Amistad
<input checked="" type="checkbox"/>	Enemistad
	Sexuales
<input checked="" type="checkbox"/>	Familiares

Comentarios:

Se muestran relaciones igualitarias entre hombres y mujeres. Ambos sexos practican las diversas tareas, desde el gobierno de ciudades, la protección y la guerra, la caza, el comercio. Las mujeres no están vetadas por cuestión de sexos, sí a veces, en cuestión a la tribu de la que provengan.

Se muestran relaciones familiares, pero no basadas en la protección por debilidad, sino basadas en el cuidado y el amor.

¿Existe una visión etnocentrista en el juego?

Si, explícitamente	<input type="checkbox"/>	Si, implícitamente	<input type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>
--------------------	--------------------------	--------------------	--------------------------	----	-------------------------------------

¿Se muestran actitudes machistas en el juego?

A menudo	<input type="checkbox"/>	A veces	<input type="checkbox"/>	Nunca	<input checked="" type="checkbox"/>	No procede	<input type="checkbox"/>
----------	--------------------------	---------	--------------------------	-------	-------------------------------------	------------	--------------------------

Si se dan estas actitudes ¿por parte de quién?

No se recuerdan actitudes machistas. Sí prejuicios por origen tribal o por comportamiento.

Imagen del hombre en el juego

	Cuerpos fuertes y musculados
<input checked="" type="checkbox"/>	Cuerpos "normales", de todos los tipos y tamaños
<input checked="" type="checkbox"/>	Vestuario corriente
	Poca ropa, vestuario que muestra o marca el cuerpo
	Comportamientos rudos, violentos, poco expresividad emocional
	Muestra un pasado oscuro, una vida difícil

Imagen de la mujer en el juego

	Cuerpos exuberantes y sexis
<input checked="" type="checkbox"/>	Cuerpos "normales", de todos los tipos y tamaños
	Caras angelicales, rostros aniñados
<input checked="" type="checkbox"/>	Caras habituales, de todos los tipos
	Vestuario sexy, poca ropa, mostrando el cuerpo
<input checked="" type="checkbox"/>	Vestuario corriente
	Comportamientos de debilidad y desvalimiento.
	Comportamientos rudos, violentos

Comentarios:

La protagonista es una chica joven, con un rostro bonito y cabello pelirrojo. No lleva accesorios, ni maquillajes. Viste diversas armaduras que muestran un cuerpo atlético y con pocas curvas (recuerdo que hubo quejas debido a lo poco femenina que le parecía a muchos Aloy).

Se muestran personajes secundarios de diversas edades y constituciones físicas. Con ropajes similares a los de Aloy, dependiendo de la tribu a la que pertenezcan.

Los hombres también lloran.

Función de la mujer en el juego

<input checked="" type="checkbox"/>	Activa
	Pasiva
	Erótica
	Otra:

Resumen del juego:

La historia cuenta cómo el mundo que conocemos quedó destrozado por un error humano. Y cómo idearon una forma de que todo resurgiera.

A través de Aloy, una joven de la tribu Nora conoceremos no sólo su vida y sus aventuras si no lo que ocurrió con el planeta.

Importancia del valor que se da a la comunidad, al conocimiento, a la ecología y a la cooperación. Igualdad de roles.

Importante la figura de Elizabeth Sobeck, como ideadora del proyecto Zero Dawn (No una, sino dos mujeres inteligentes, fuertes y desinteresadas que salvan el mundo).

Sinopsis de la caja:

La tierra ya no nos pertenece.

Han pasado mil años. Las máquinas caminan a su antojo por el mundo y la humanidad ya no es la especie dominante. Una joven cazadora se embarca en un viaje para descubrir qué le depara el destino.

Explora un hermoso y exuberante mundo abierto. Enfrentate a las máquinas para descubrir un oscuro secreto. Aloy, una fuerte heroína de origen desconocido.

*La portada de la caja es una imagen de Aloy armada con un arco a punto de enfrentarse a un atronador (una de las máquinas más grandes y peligrosas del juego).

MASS EFFECT: ANDRÓMEDA

Videojuego apto para...						
<input type="checkbox"/>	Todos los públicos	<input checked="" type="checkbox"/>	Adolescentes 13-16	<input type="checkbox"/>	Adultos +18	
¿Parece un juego creado principalmente para hombres?				<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Observaciones: Puedes crear a tu protagonista (tanto sexo, como orientación del deseo).						
Personaje(s) protagonista(s) en la historia						
<input type="checkbox"/>	Es un hombre	<input type="checkbox"/>	Es una mujer	<input type="checkbox"/>	Personalizable	<input checked="" type="checkbox"/>
Entorno en el que se desarrolla la historia						
<input type="checkbox"/>	Presente - Vida cotidiana					
<input checked="" type="checkbox"/>	Mundo Fantástico					
<input type="checkbox"/>	Entorno histórico					
Comentarios: Futuro en el espacio (galaxia Andrómeda).						
Valores que se promueven en el videojuego						
<input checked="" type="checkbox"/>	Violencia					
<input type="checkbox"/>	Competitividad					
<input checked="" type="checkbox"/>	Cooperación					
<input type="checkbox"/>	Todos/as ganan					
<input type="checkbox"/>	Venganza como Justicia					
<input type="checkbox"/>	Justicia como valor supremo					
<input checked="" type="checkbox"/>	Diálogo y reflexión					
<input checked="" type="checkbox"/>	Solidaridad					
<input checked="" type="checkbox"/>	Ternura y cuidado como valor					
<input type="checkbox"/>	Diferencia de roles entre hombre y mujer					
<input checked="" type="checkbox"/>	Igualdad de roles de hombre y mujer					
<input checked="" type="checkbox"/>	Diversidad valorada y aceptada					
Personajes predominantes en la historia						
<input type="checkbox"/>	Predominan los hombres					
<input type="checkbox"/>	Predominan las mujeres					
<input checked="" type="checkbox"/>	Hay una proporción equilibrada de ambos sexos.					
Relaciones predominantes entre los personajes de la trama						
Entre hombres						
<input checked="" type="checkbox"/>	Amistad					
<input checked="" type="checkbox"/>	Enemistad					
<input checked="" type="checkbox"/>	Sexuales					
Comentarios: Diversidad de caracteres y afinidades. Personajes masculinos con diversas orientaciones sexuales (Posibilidad de tener una relación homosexual).						
Entre mujeres						
<input checked="" type="checkbox"/>	Amistad					
<input checked="" type="checkbox"/>	Enemistad					
<input checked="" type="checkbox"/>	Sexuales					
Comentarios: Diversidad de caracteres y afinidades. Personajes femeninos con diversas orientaciones sexuales (Posibilidad de tener una relación homosexual).						

Entre hombres y mujeres				
<input checked="" type="checkbox"/>	Amistad			
<input checked="" type="checkbox"/>	Enemistad			
<input checked="" type="checkbox"/>	Sexuales			
<input checked="" type="checkbox"/>	Familiares			
Comentarios:				
Los dos protagonistas son hermanos.				
Relación complicada con el padre (medio ausente en la infancia/juventud). El padre da su vida para salvarles.				
Las relaciones dependen del carácter, las afinidades y las decisiones que se tomen.				
Diversidad en las orientaciones sexuales.				
¿Existe una visión etnocentrista en el juego?				
Si, explícitamente		Si, implícitamente		<input checked="" type="checkbox"/> No
¿Se muestran actitudes machistas en el juego?				
A menudo		A veces		<input checked="" type="checkbox"/> Nunca
No procede				
Si se dan estas actitudes ¿por parte de quién?				
Imágenes estereotípicas en las cinemáticas.				
Imagen del hombre en el juego				
<input checked="" type="checkbox"/>	Cuerpos fuertes y musculados			
	Cuerpos "normales", de todos los tipos y tamaños			
<input checked="" type="checkbox"/>	Vestuario corriente			
	Poca ropa, vestuario que muestra o marca el cuerpo			
	Comportamientos rudos, violentos, poco expresividad emocional			
	Muestra un pasado oscuro, una vida difícil			
Imagen de la mujer en el juego				
<input checked="" type="checkbox"/>	Cuerpos exuberantes y sexis			
	Cuerpos "normales", de todos los tipos y tamaños			
<input checked="" type="checkbox"/>	Caras angelicales, rostros añiados			
<input checked="" type="checkbox"/>	Caras habituales, de todos los tipos			
<input checked="" type="checkbox"/>	Vestuario sexy, poca ropa, mostrando el cuerpo			
<input checked="" type="checkbox"/>	Vestuario corriente			
	Comportamientos de debilidad y desvalimiento.			
	Comportamientos rudos, violentos			
Comentarios:				
Este juego muestra diversidad en cuanto a especies alienígenas.				
Respecto a la representación de la humanidad, no hay diversidad de cuerpos, todos son atractivos, aunque sí de rostros, sobre todo respecto a los personajes extras. Los secundarios y secundarias alrededor del o la protagonista, tienen cuerpos y rostros atractivos; tanto personajes humanos, como de otras especies alienígenas.				
El vestuario es corriente, aunque en algunas de las personajes secundarias está más sexualizado, con vestuario ceñido o mostrando piel.				
La ropa de protagonista es unisex.				
Función de la mujer en el juego				
<input checked="" type="checkbox"/>	Activa			
	Pasiva			
	Erótica			
	Otra:			
Resumen del juego:				
La Iniciativa Andrómeda surge de la necesidad de explorar y colonizar otros planetas ante la amenaza de los segadores que vivimos en la primera trilogía de Mass Effect, protagonizada por Sheppard.				

En este videojuego seremos los hermanos Ryder, un chico y una chica, que se unen a la Iniciativa en parte por su padre, Alec Ryder, pionero de la humanidad, en parte por correr aventuras y conocer otros mundos.

Cuando Alec Ryder muera, uno de sus hijos (el que hayamos elegido como principal) heredará el título de pionero o pionera y tendrá que hacerse cargo de la colonización y entablar relaciones con otras razas autóctonas.

En esta misión descubriremos que Andrómeda está siendo invadida por otra raza alienígena que destruye todo a su paso, los kett. A los que tendremos que combatir y derrotar a la vez que exploramos la galaxia con el fin de hacerla habitable tanto para la Iniciativa, como para los angara, una raza autóctona de alienígenas que se convertirá en una gran aliada.

Existen una gran variedad de razas y personajes con los que entablar relaciones durante el juego.

Al ser un RPG, las decisiones que tomemos durante la historia, irán desarrollando diversos acontecimientos.

Puedes tener una relación romántica con alguien de tu equipo, independientemente de la orientación sexual de tu protagonista. Hay diversidad con respecto a los personajes acompañantes.

No se hace gran mención al tema de la identidad de género (había un personaje que te pedía ayuda en una misión que te podía contar su motivo para entrar en la Iniciativa, el cual era empezar de nuevo sintiéndose mujer porque había nacido como varón. Fue eliminado del juego, debido a quejas del colectivo LGTBIQ, por tacharlo de “poco realista”).

El tema de las relaciones amorosas y la fidelidad es moralista. Estamos en 2185 (más 634 años de viaje que no se cuentan debido al estado de estasis), y aún no se ha aceptado el poliamor, o las relaciones abiertas, o el sexo casual (hasta Los Sims son más “liberales” en este aspecto”).

Las cinemáticas tras las escenas sexuales, muestran al protagonista hombre en actitud de dominio, en contraposición de la pareja que elijamos. Sea hombre o mujer, siempre la vemos apoyada en su hombro esperando a que reconozcamos que la amamos, igual que en las películas románticas.

En cuanto a roles, es un juego en el que existe la igualdad y la diversidad. De hecho, muchas más mujeres están en posiciones de poder.

Sinopsis de la caja:

Traza tu propio rumbo por una galaxia nueva y peligrosa. Conviértete en pionero para desentrañar los misterios de Andrómeda y liderar a la humanidad en la búsqueda de un nuevo hogar.

*La portada de la caja muestra a Ryder con el casco puesto de la armadura de pionero o pionera y portando una pistola.

Sin embargo, en la contraportada, que muestra a Ryder sin casco, nos muestra únicamente al Ryder masculino hecho por defecto.

INJUSTICE 2

Videojuego apto para...			
	Todos los públicos	X	Adolescentes 13-16
			Adultos +18
¿Parece un juego creado principalmente para hombres?			SI
			NO
			NP
Observaciones:			
Videojuego basado en la historia comiquera Injustice de DC Cómics.			
Aparecen diversos personajes de la editorial, tanto superhéroes, como superheroínas; sin embargo, los protagonistas de la historia siguen siendo Batman y Superman. El resto de personajes son "ayudantes" de estos dos protagonistas.			
Personaje(s) protagonista(s) en la historia			
Es un hombre	X	Es una mujer	Personalizable
Entorno en el que se desarrolla la historia			
	Presente - Vida cotidiana		
X	Mundo Fantástico		
	Entorno histórico		
Comentarios:			
La historia se desarrolla en diversas ciudades y universos de DC Cómics, siendo la principal Metrópolis, la ciudad de Superman.			
Es un juego competitivo tanto en la historia (equipo Batman vs equipo Superman), tanto en el Multiverso o el modo online (luchas de uno contra uno, luchas por equipos, etc.).			
Existe igualdad entre personajes en el sentido de que los hombres y mujeres tienen el mismo rol, siendo igualmente fuertes y capaces; aunque haya predominio de personajes masculinos (75% de hombres y 25% de mujeres).			
Hablamos de cooperación en el sentido de que el equipo Batman pide ayuda a héroes, heroínas, villanos y villanas para hacer frente a Superman, ya que sabe que sólo no podrá hacer frente a la dictadura; pero en líneas generales es un juego competitivo, ya que tras acabar con Brainiac, los dos héroes vuelven a rivalizar, acabando la historia de manera distinta si eliges a Batman o a Superman.			
Valores que se promueven en el videojuego			
X	Violencia		
X	Competitividad		
	Cooperación		
	Todos/as ganan		
X	Venganza como Justicia		
X	Justicia como valor supremo		
	Diálogo y reflexión		
	Solidaridad		
	Ternura y cuidado como valor		
	Diferencia de roles entre hombre y mujer		
X	Igualdad de roles de hombre y mujer		
	Diversidad valorada y aceptada		
Personajes predominantes en la historia			
X	Predominan los hombres		
	Predominan las mujeres		
	Hay una proporción equilibrada de ambos sexos.		
Relaciones predominantes entre los personajes de la trama			
Entre hombres			
X	Amistad		
X	Enemistad		
	Sexuales		

Comentarios:			
Superhéroes y villanos cooperan con los de su equipo y pelean contra los del equipo contrario. Continuo “ellos contra nosotros”, sin reflexión alguna. La lucha importa más que los lazos creados.			
Entre mujeres			
<input checked="" type="checkbox"/>	Amistad		
<input checked="" type="checkbox"/>	Enemistad		
	Sexuales		
Comentarios:			
Superheroínas y villanas cooperan con los de su equipo y pelean contra los del equipo contrario. Curiosa es la relación entre Harley Quinn y Poison Ivy, que en los cómics son prácticamente pareja. Ivy cuida de Harley y la aconseja en repetidas ocasiones para que no vuelva con Joker; sin embargo aquí, Ivy es una enemiga poco razonable, sin sentimientos hacia Harley, que muestra tristeza ante la pérdida de su amiga.			
Entre hombres y mujeres			
<input checked="" type="checkbox"/>	Amistad		
<input checked="" type="checkbox"/>	Enemistad		
	Sexuales		
<input checked="" type="checkbox"/>	Familiares		
Comentarios:			
Es una batalla constante entre ambos equipos. Hay un lazo familiar entre Superman y Supergirl (son primo y prima); Supergirl intenta apoyar a Superman y ayudarlo debido a los lazos familiares que los unen, hasta que las actitudes de su primo la hacen incapaz de seguir adelante y se posiciona con Batman. Superman lo vive como una traición (porque son familia) y si gana, encarcelará a Kara y la coaccionará para unirse a su bando.			
¿Existe una visión etnocentrista en el juego?			
Si, explícitamente	<input checked="" type="checkbox"/>	Si, implícitamente	No
¿Se muestran actitudes machistas en el juego?			
A menudo		A veces	<input checked="" type="checkbox"/>
		Nunca	
		No procede	
Si se dan estas actitudes ¿por parte de quién?			
Comentarios previos a la lucha, que se viven como pullas para desestabilizar y provocar antes de la batalla.			
Imagen del hombre en el juego			
<input checked="" type="checkbox"/>	Cuerpos fuertes y musculados		
	Cuerpos “normales”, de todos los tipos y tamaños		
	Vestuario corriente		
<input checked="" type="checkbox"/>	Poca ropa, vestuario que muestra o marca el cuerpo		
<input checked="" type="checkbox"/>	Comportamientos rudos, violentos, poca expresividad emocional		
	Muestra un pasado oscuro, una vida difícil		
Imagen de la mujer en el juego			
<input checked="" type="checkbox"/>	Cuerpos exuberantes y sexis		
	Cuerpos “normales”, de todos los tipos y tamaños		
<input checked="" type="checkbox"/>	Caras angelicales, rostros aniñados		
	Caras habituales, de todos los tipos		
<input checked="" type="checkbox"/>	Vestuario sexy, poca ropa, mostrando el cuerpo		
	Vestuario corriente		
<input checked="" type="checkbox"/>	Comportamientos de debilidad y desvalimiento.		
<input checked="" type="checkbox"/>	Comportamientos rudos, violentos		
Comentarios:			
Ropa comiquera. Hombres con armaduras marcando cuerpos musculados y fuertes, algunos con el torso descubierto, y mujeres con monos ceñidos, pantalones de cuero, corsés, escotes, botas con tacón. Por lo general más sexis y enseñando más piel que los hombres. Se las muestra musculadas, pero no tanto como a los hombres.			

Ellas son más delgadas y estilizadas.

La ropa es personalizable, hay muchos modelos diferentes.

En general son más bellos los rostros de ellas que de ellos. De hecho, aparecen personajes como “la cosa del pantano”, “Darkseid”, “Brainiac”... que no cumplen con el canon de belleza.

Se muestra a los personajes femeninos, mucho más emocionales que a los masculinos. Ellas dan más valor a las relaciones y los lazos creados.

Función de la mujer en el juego

X	Activa
	Pasiva
	Erótica
	Otra:

Resumen del juego:

Es un juego de lucha en la línea del cómic de DC cómics Injustice que cuenta cómo Superman se convierte en un dictador, al que Batman intenta parar. Aparecen gran parte de los y las personajes creados para los cómics de DC.

En esta entrega, Batman ha conseguido capturar a Superman; aunque el resto del equipo de éste, encabezados por Wonder Woman y Black Adam intentan liberarlo con la ayuda de Supergirl a la que le han contado una verdad a medias para mantenerla controlada.

Entre medias, Brainiac, el coleccionista de mundos, llega a la tierra y tanto Batman, como Superman, junto con sus equipos, tendrán que cerrar una tregua para acabar con la amenaza.

Sinopsis de la caja:

Varios personajes aparecen juntos sobre el eslogan “Cada combate te define”.

*La portada muestra a Superman en actitud de guardia. El símbolo del Daily Planet destrozado y lleno de escombros se muestra tras él.

TEKKEN 7

Videojuego apto para...							
<input type="checkbox"/>	Todos los públicos	<input checked="" type="checkbox"/>	Adolescentes 13-16	<input type="checkbox"/>	Adultos +18		
¿Parece un juego creado principalmente para hombres?					<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Observaciones:							
Juego de lucha dentro de la saga Tekken. Cuenta la historia de la familia Mishima (la estirpe masculina), y su maldición demoníaca, en el contexto del torneo del Puño de Hierro.							
Personaje(s) protagonista(s) en la historia							
<input type="checkbox"/>	Es un hombre	<input checked="" type="checkbox"/>	Es una mujer	<input type="checkbox"/>	Personalizable	<input type="checkbox"/>	
Entorno en el que se desarrolla la historia							
<input checked="" type="checkbox"/>	Presente - Vida cotidiana						
<input type="checkbox"/>	Mundo Fantástico						
<input type="checkbox"/>	Entorno histórico						
Comentarios:							
La historia se desarrolla por diversas partes del mundo.							
Muestra personajes estereotípicos, respecto a cultura y representación visual.							
Valores que se promueven en el videojuego							
<input checked="" type="checkbox"/>	Violencia						
<input checked="" type="checkbox"/>	Competitividad						
<input type="checkbox"/>	Cooperación						
<input type="checkbox"/>	Todos/as ganan						
<input checked="" type="checkbox"/>	Venganza como Justicia						
<input checked="" type="checkbox"/>	Justicia como valor supremo						
<input type="checkbox"/>	Diálogo y reflexión						
<input type="checkbox"/>	Solidaridad						
<input type="checkbox"/>	Ternura y cuidado como valor						
<input checked="" type="checkbox"/>	Diferencia de roles entre hombre y mujer						
<input type="checkbox"/>	Igualdad de roles de hombre y mujer						
<input type="checkbox"/>	Diversidad valorada y aceptada						
Personajes predominantes en la historia							
<input checked="" type="checkbox"/>	Predominan los hombres						
<input type="checkbox"/>	Predominan las mujeres						
<input type="checkbox"/>	Hay una proporción equilibrada de ambos sexos.						
Relaciones predominantes entre los personajes de la trama							
Entre hombres							
<input type="checkbox"/>	Amistad						
<input checked="" type="checkbox"/>	Enemistad						
<input type="checkbox"/>	Sexuales						
Comentarios:							
Es una lucha de todos contra todos. En especial la familia Mishima, protagonistas de la saga.							
Entre mujeres							
<input type="checkbox"/>	Amistad						
<input checked="" type="checkbox"/>	Enemistad						
<input type="checkbox"/>	Sexuales						
Comentarios:							
Entre hombres y mujeres							

	Amistad
X	Enemistad
	Sexuales
	Familiares

Comentarios:

En general, todos se llevan mal o son obstáculos para los planes de algún personaje, por eso hay que eliminarlos. En este caso, se busca a Jin Kazama que se encuentra desaparecido, mientras su abuelo Heihachi busca un sucesor para la empresa familiar.

Entre medias se cuentan pequeñas historias del resto de personajes; pero no se muestran lazos importantes como para hablar de amistades.

Las mujeres, aunque capaces en la lucha, se muestran mucho más sensibles, asustadizas y dulces que los hombres. También llevan mucha menos ropa que ellos, con atuendos más sexis y sensuales que los de los hombres.

¿Existe una visión etnocentrista en el juego?

Si, explícitamente	X	Si, implícitamente		No	
--------------------	----------	--------------------	--	----	--

¿Se muestran actitudes machistas en el juego?

A menudo	X	A veces		Nunca		No procede	
----------	----------	---------	--	-------	--	------------	--

Si se dan estas actitudes ¿por parte de quién?

El juego en sí, ya por su manera de representar a la mujer muestra una actitud de supremacía masculina. El hecho de que los sucesores de Mishima sólo sean hombres, cuando hay mujeres en la familia también es machista.

La forma de representar a hombres y mujeres también lo es. Ellos muy duros y fuertes, impetuosos y violentos. Ellas bonitas, con cuerpos estilizados, y en general, sensuales o asustadizas.

Las mujeres además representan el 20% de los personajes jugables.

Imagen del hombre en el juego

X	Cuerpos fuertes y musculados
	Cuerpos "normales", de todos los tipos y tamaños
	Vestuario corriente
X	Poca ropa, vestuario que muestra o marca el cuerpo
X	Comportamientos rudos, violentos, poca expresividad emocional
X	Muestra un pasado oscuro, una vida difícil

Imagen de la mujer en el juego

X	Cuerpos exuberantes y sexis
	Cuerpos "normales", de todos los tipos y tamaños
X	Caras angelicales, rostros aniñados
	Caras habituales, de todos los tipos
X	Vestuario sexy, poca ropa, mostrando el cuerpo
	Vestuario corriente
X	Comportamientos de debilidad y desvalimiento.
	Comportamientos rudos, violentos

Comentarios:

Aunque es un juego de lucha y los personajes femeninos son tan capaces como los masculinos de ganar la batalla. La representación física y durante las cinemáticas de ellos y ellas, muestran una gran diferencia de roles.

Función de la mujer en el juego

X	Activa
	Pasiva
X	Erótica
	Otra:

Resumen del juego:

La historia es la búsqueda de Jin Kazama y la herencia de Mishima en el contexto del torneo del Puño de Hierro. Aprovechan también para contar la historia del gen demoníaco de la familia.

Sinopsis de la caja:

Diversas imágenes de cinemáticas con el lema "Todas las luchas son algo personal".

*La portada muestra un rostro de hombre formado por los rostros de Heihachi por un lado y su hijo Kazuya al otro. En el fondo rojo se muestra lava, en el lado de Heihachi, y una ciudad en el lado de Kazuya.

ANEXO 3: TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS A INFORMANTE CLAVE

Entrevista a especialista en diseño y desarrollo de videojuegos

DATOS DE LA ENTREVISTA	
Fecha	19 de mayo de 2017
Lugar	Videollamada a través de Skype
Duración	1 hora, 25 minutos y 15 segundos
Medio de grabación	Amolto Call recorder
Datos profesionales	<p>Escritor de una saga de libros de Rol y Fantasía muy populares que llegaron a publicarse en cinco idiomas diferentes en veintiún países. Posteriormente se convierte en diseñador de un videojuego basado en la saga. Actualmente, compagina la escritura con el diseño de videojuegos.</p> <p>Junto con el resto de equipo de diseño, su videojuego ha sido premiado como mejor juego independiente en 2016.</p>

¿Cuál es tu experiencia con los videojuegos?

Llevo jugando a videojuegos toda mi vida. Puede decirse que soy un superfan de ellos, me encantan. Y de hecho llegué a escribir mis libros de rol, precisamente, inspirado en tantos videojuegos que había jugado en mi infancia, que son precisamente lo que me ha llevado hasta aquí. Títulos como: “Castlevania: Symphony of the Night”, o naturalmente pasando por “Final Fantasy VII”, o títulos más desconocidos como “Xenogears”, o “Valkyrie Profile”.

Ahora que la industria de los videojuegos ha ido creciendo muchísimo los últimos años, ¿cuál es tu opinión acerca de la situación actual de la industria?

Pues la situación actual de la industria es una mezcla. Entre estupenda y magnífica, y bastante problemática, porque al mismo tiempo, tenemos que reconocer que ahora tenemos unas facilidades increíbles para realizar videojuegos. Ahora se pueden hacer juegos, incluso

pequeños equipos como nosotros que somos tres personas y hemos podido hacer un juego tan premiado como este. Que dentro de lo que cabe es un juego pequeñito, es un juego independiente, pero es un juego que ha salido muy bien. Hace unos años esta situación, sería para nosotros completa, total y absolutamente imposible.

Pero al mismo tiempo, hay que reconocer que empieza a ver una sobresaturación precisamente también dada por esa facilidad. Hay muchísima gente que está realizando videojuegos, y la facilidad que ahora hay para distribuirlos hace que sea más difícil sobrevivir creando videojuegos de lo que era hace cinco años. Ahora mismo, por ejemplo Steam, que es uno de los canales más fáciles que se pueden utilizar para distribuir, está recibiendo alrededor de una media de doce a quince juegos al día. Y hay días en los que está recibiendo veinticinco juegos. Es al mismo tiempo una situación muy favorable, y al mismo tiempo una situación problemática para el desarrollador. Es una especie de mezcla, ¿no? El jugador, siempre en este caso lo tiene bien.

Estamos hablando de todo el tema de innovación tecnológica, y de la cultura digital. ¿Tú crees que nuestra sociedad está, o estaba cuando empezó todo este boom, preparada para todo lo que venía?

La sociedad nunca está preparada para nada de lo que viene. Nos preparamos cuando viene, y nos tropezamos con ella y a trompicones y golpes, vamos haciendo las cosas. Nunca estamos preparados para nada, pero ni ahora ni, en realidad, nunca. Siempre es una cuestión de cómo nos las encontremos.

Pero a nivel de, no sólo a nivel de innovación tecnológica de aprender a usar las tecnologías, a nivel de cómo utilizarlas, ¿crees que la gente las utiliza bien, o que hay mucho desconocimiento sobre cómo utilizar la tecnología?

Yo creo que en general es un punto intermedio. Quiero decir, hay desconocimientos, pero también se utilizan correctamente. No es fantástico, se podría usar mejor, se podría utilizar increíblemente mejor, pero por lo general tampoco es horrible. ¿Sabes? Es un punto intermedio. Es esa sensación de “bueno la verdad es que podríamos hacerlo mejor, pero tampoco es horrible”.

¿Cuál crees que es el papel de la sociedad con respecto a la innovación? ¿Qué papel tiene que tomar ella?

Perdona ahora no comprendo que quieres decir.

¿Cómo crees que es el papel de la sociedad respecto al a innovación? Crees que tiene un papel activo, o más bien se dejan llevar por lo que viene...

Es un "toma y daca". La sociedad se deja llevar, en el tiempo, en influencia, muchísimo en las personas que crean. Esas innovaciones van a crear. Es decir es una mezcla. Sí que es cierto, que a veces, es la sociedad la que se sorprende, pero ¿cuántas veces ha sido una petición de algo, es decir que la gente sentía y necesitaba, lo que ha hecho que otros se muevan y creen esos elementos? Entonces ya te digo es un punto intermedio. Hay influencias, cierto, de la sociedad tanto como que la sociedad es influenciada. Es un "toma y daca".

Ya lo estamos hablando, de que estamos en una época de innovación tecnológica, y las profesiones más demandadas están cambiando. Hay profesiones que se han eliminado totalmente de lo que es ahora la sociedad, y están apareciendo carreras nuevas, formaciones nuevas, y profesiones nuevas, que no nos esperábamos que hubiera. Que igual dentro de 10 años, las carreras y los oficios que hay, no son los que hay ahora.

Respecto a los videojuegos, ¿cuál crees que es el camino?

¿En España? ¿En España, o globalmente?

Las dos.

Pues globalmente se está haciendo en estos momentos bien. Que es que se están cursando carreras y ciclos especializados, en distintos elementos. En España de momento, carecemos realmente de ellos, porque incluso si hay universidades o colegios privados que están dando realmente en apariencia, esos cursos, con bastante acierto, en algunos casos, son demasiado genéricos para cubrir las especializaciones que en realidad se requieren.

En este caso, lo más recomendable sería que hubiera, igual que hay, por ejemplo en Inglaterra, cursos para aprender a cómo diseñar un juego, o especializarte en los elementos gráficos que se tienen que dar. Mientras aquí en España tenemos unos cursos, de gran calidad todo sea dicho, en algunas universidades y colegios privados son realmente espectaculares, pero al mismo tiempo sus cursos son demasiado genéricos. Sólo hay creación de videojuegos, cuando en realidad tendrían que darse cuenta de que una persona no puede ser bueno en programación, en modelado 3D... Deberían ser mucho más específicos, mucho más especializados, para que pudiéramos llegar a entrar bien en el mercado de videojuegos, como están por ejemplo, en este caso en Europa.

¿Cómo veo el mercado dentro de unos años? Pues literalmente siguiendo el modelo que está ahora, al menos en los próximos cinco o seis años.

Respecto a las formaciones, ¿Cuándo crees que deberían empezar las personas a formarse en videojuegos?

Todo depende de una persona que esté, que sepa de tecnología, lo hace generalmente porque durante su infancia, o juventud, ha estado en contacto directo con los ordenadores. Yo creo que lo más normal y lo más general es que una persona durante su aprendizaje, tenga cierto contacto con ellos. No obstante, si me preguntas en el mundo de los videojuegos en concreto, es a partir del momento en el que ha terminado su educación básica, y va a entrar en cualquier tipo de especialización. Ya sean ciclos superiores, ya sean universidad, ese es el momento en el que tendría que entrar a empezar a especializarse en el mundo de los videojuegos.

¿Y con los niños? ¿No deberíamos empezar más de pequeños a que aprendan a hacer cositas con los videojuegos?

No.

¿No? ¿Por qué?

Porque sinceramente, con un niño lo que tendría que hacer es, literalmente, aprender, estudiar de un modo completamente directo con respecto a las personas. Yo pienso que un videojuego, lo que tiene que tenerse y tiene que tomarse es como un elemento de ocio, un elemento de aprendizaje nunca. Tiene que tomarse como elemento de entretenimiento. El aprendizaje tiene que estar más dedicado a padres y profesores. Porque si estamos intentando plantear que las cosas que podemos, desde mi punto de vista naturalmente, yo no soy profesor, yo solo puedo dar un punto de vista totalmente personal, y es que si esperamos que los videojuegos hagan el papel de los profesores, o hagan el papel de padre, estamos perdiendo lo que sería la interacción humana, que yo creo que es muchísimo más importante que coger y dejar ahí solo en un videojuego. ¿Me entiendes?

Sí. ¿Y poder hacer una mezcla de ambas cosas, no te parecería interesante?

A ver, es que en este caso es el padre el que tiene que saber, si tiene un hijo de ocho años, lo que no puede hacer es coger a su hijo y ponerlo a jugar con un juego recomendado para mayores de dieciocho años en el que controlas a un marine cazador de demonios que va destruyendo monstruos en el infierno. No es un problema de un videojuego, es un problema de un padre, que quiere coger a su hijo y dejarle jugar a esos juegos. Y que sinceramente yo no opino que sean correctos. Existen ya, ya de por sí, juegos interactivos que sirven para los niños, para el aprendizaje. Lo que ocurre es que los niños generalmente no quieren jugar a ese tipo de juegos no por otra cosa, sino por lo que quieren es divertirse jugando con el marine

destripa demonios. ¿Sabes lo que te quiero decir? O juegan a juegos como “Call of Duty” que son incluso más aterradores porque estamos hablando de una guerra real.

¿Qué significa? ¿Esos juegos son desaconsejables? ¿Esos juegos son horribles? No, en absoluto. Esos juegos pueden entretener muy bien, siempre y cuando las personas que los vayan a jugar sean de las edades apropiadas.

Para eso existe el código PEGI, ¿no?

Exactamente.

Entonces, ¿piensas que los padres se saltan el PEGI?

Hombre eso te lo puedo decir con sinceridad completa y absoluta. ¿Sabes? Eso te lo puedo decir completa, totalmente y sinceramente, porque ya no... En todos los aspectos, yo veía a un padre con su niño de cinco años, cuando fui a ver “Deadpool” al cine, y veía al padre con su niño de cinco años, su hijo de seis años, ahí viendo una película de superhéroes que estaba recomendada para mayores de dieciocho. Y además lo ponían, y ahí estaba el padre con sus niños. ¿Entiendes lo que te quiero decir?

Sí, sí.

“Una película de superhéroes es graciosa”, pues no es lo mejor. Del mismo modo que no es lo mejor que un niño de ocho años esté jugando al “Doom” o al “Call of Duty”. ¿Sabes lo que te quiero decir? ¿Eso significa que los videojuegos son malos? ¿O que esos videojuegos arruinan la infancia? No, del mismo modo que un padre no tiene que ponerle una película pornográfica a su hijo de diez años. El padre tiene que tener en cuenta que al fin y al cabo es el padre el que tiene que aleccionar a estos niños. Es la persona que tiene que tener en cuenta qué puede... ¿sabes lo que te quiero decir? Es culpar al videojuego. Echarle al videojuego la culpa de eso, es como decirle “Toma cariño aquí tienes un cuchillo, ve a clavárselo a alguien por la calle”. No.

Yo sigo pensando que la interacción humana es la que configura el aprendizaje de los niños, y de los adolescentes para convertirse en las personas que tienen que ser el día de mañana.

Pero sin embargo... Dime, dime.

No, no, que, por ejemplo en juegos educativos, ya hay una gran cantidad de ellos y juegos que pueden ser muy divertidos y al mismo tiempo muy educativos.

Y piensas que sí... ¿Cómo ves que los niños creen sus propios videojuegos?

Bueno. Pues lo veo falso, simplemente.

¿Falso? ¿Por qué?

Por qué no pueden, no tiene una capacidad un niño para crear su propio videojuego. Puede crear cosas, hay juegos que pueden tener detalles para crear pequeñas cosas, juegos de construcción, como por ejemplo puedes encontrarte “Minecraft”, que a una gran cantidad de niños les encanta, pero una cosa es que un niño pueda hacer/jugar con un juego de construcción, ¿de acuerdo? Y otra cosa es que un niño pueda hacer un videojuego, porque un niño carece de la capacidad suficiente para realizarlo. Es simplemente del mismo modo que no puedes pedirle a un niño que diseñe un edificio, tampoco un niño va a poder diseñar un videojuego. Es bonito de pensar “Que chulo, un niño podría diseñar los propios juegos que un niño querría diseñar”, pero es que simplemente carece de esa capacidad. “No, es que hay un niño que es capaz de hacerlo”, por supuesto que sí, siempre hay excepciones que confirman la regla. Pero por lo general, no puedes esperar que un niño tenga un raciocinio, o una habilidad suficiente para poder hacer juegos.

Y por ejemplo usando herramientas como “Scratch” por ejemplo, ¿no crees que podría serles beneficioso?

Puedes crear, como te he dicho, mini juegos dentro de algo que ya existe, y que ya se te permite crear. En este caso vuelvo a ponerte la posibilidad de crear un mundo como se puede crear en “Minecraft”, ¿de acuerdo? Pero, eso no es un juego, eso es utilizar las herramientas bases que ya tiene el juego para hacer cositas. ¿Sabes?

Vale, pero a partir de ahí, ¿no crees que eso podría hacer que aumente el interés de los niños por el desarrollo de videojuegos? Por ejemplo...

No. No es la creación de un mundo lo que va a hacer que un niño quiera jugar o no jugar, lo que le va a hacer que un niño quiera hacer o no quiera hacer videojuegos es jugar a muchos juegos. Las personas que están normalmente, ahora mismo creando juegos, no es porque de pequeños hayan estado haciendo un juego, o algo por el estilo, es porque han jugado muchos juegos, y se han sentido interesados. En precisamente la posibilidad de “Yo quiero hacer algo como esto”.

¿Me vas a decir que una persona por ejemplo, que ha estado creando mini-juegucitos no va a estar más influenciada? Va a estar, claro, más influenciada, pero no es necesario. En realidad es jugar a juegos, no solamente el crearlos, lo que hace que luego a posteridad, cuando ya son más adultos, sean capaces de afrontar este tipo de cosas.

Ojo, naturalmente, todo lo que te estoy comentado es completa total y absolutamente una visión personal. ¿Sabes?

Sí claro, eso es lo que quiero. Lo que estoy haciendo es una entrevista “a ti”, no es una entrevista a todos los desarrolladores, ni nada. Es “tú” opinión. Y es tu opinión como desarrollador de videojuegos, y es lo que me interesa.

Vale, vamos a hablar un poco de las mujeres en la industria del videojuego.

Hay muchas chicas y mujeres a día de hoy que sí que juegan a videojuegos, y que son gamers, y que participan en la comunidad, pero a nivel de la industria...

Y que crean videojuegos también.

Eso te iba a decir. A nivel de industria, ¿conoces cómo está la industria en cuanto a mujeres en videojuegos?

Te voy a decir que en España en concreto, no te puedo decir la cifra, ¿vale? Pero sé que era menor a la media de Europa. De porcentajes de mujeres que están desarrollando videojuegos, con respecto a los hombres.

Yo te puedo decir que en Europa, el año pasado, estaba alrededor del 31% o el 32%. ¿De acuerdo? Y que sé que en España la cifra es ligeramente inferior. Pero no lo sé con exactitud.

Lo lamento muchísimo.

Nada no te preocupes. ¿Por qué crees que pasa eso? ¿Tienes alguna opinión?

Oh sí, de hecho la tengo bastante clara. Es por una cuestión en este caso, de historia reciente. Hasta ahora, recientemente de hecho, estas cifras que te estoy diciendo de mujeres en el mundo de los videojuegos, han aumentado en estos últimos cinco años... Buff, exponencialmente. Hace siete años a lo mejor estaría, un 10% haciendo videojuegos, o menos.

Lo que ocurre es que, durante muchísimos años, como ya hemos estado hablando la sociedad sí que influye una barbaridad a la hora de todo lo que tiene que ver con lo que vamos a hacer en un futuro. Hasta ahora, hasta hace poco tiempo, los videojuegos algo para niños, y las mujeres solían jugar a algo diferente. Y al no jugar, como ya te he dicho antes, que el jugar es lo que hace que las personas se interesen por el mundo de los videojuegos, las mujeres no se sentían tan atraídas hacia los videojuegos, como en este caso se sentían los hombres. Con el paso del tiempo, y que ahora mismo la igualdad de literalmente de gustos, y las chicas juegan muchísimo más que antes, como tú dices hay muchísimas más gamers, hace que la mujer se sienta muchísimo más interesada a la hora de “Oye, pues yo quiero hacer videojuegos”, porque lo disfruta, lo disfruta del mismo modo que lo disfruta algún chico, cosa que antes la sociedad pues no se daba así, porque simplemente los padres regalaban una consola al niño y a su hija no. ¿Era algo único y exclusivo? No por supuesto, sino no habría ese 10% en el

pasado, pero ahora es mucho más común. Y ahora hay mujeres, con habilidad infinitamente superior que la mitad de los hombres que están trabajando ahí más... ¿sabes? Porque ahora hay ese interés.

Como tú dices, lo de regalar juegos sí a los chicos y no a las chicas, también había antes una tendencia a orientar a las chicas a carreras más sociales que tecnológicas. ¿Crees que sigue ocurriendo esto ahora?

Sí, con un pero. Sí, pero en grado muchísimo menor. Antes era muy marcado, ahora es muy poco marcado. Ahora es, apenas se nota.

Vale. En cuanto a las chicas que se definen gamers, sí que es verdad que muchos videojuegos muestran una visión más masculina, y hay personajes, la mayoría de los personajes que salen, femeninos, y bueno masculinos también, en los videojuegos son como muy estereotipados, hay poca diversidad en cuanto a sexo, orientación sexual, raza,... ¿Crees que siguen imperando la idea de los videojuegos se hacen “por” y “para” chicos?

No, en absoluto. Yo te lo puedo decir como desarrollador, precisamente ahora lo que tienes que hacer es darte cuenta de que el mercado ya no es unisex. Ahora no creas los juegos, no para un chico o para una chica, tú creas un juego para alguien que disfrute jugando. Para hacer que quien lo vaya a jugar, le guste un determinado tipo de juego, no lo haces pensado en un hombre o una mujer. Tu cuando creas un juego, por ejemplo cuando nosotros creamos el juego, lo hicimos pensando en aquel que le gustaran los juegos de acción-rpg. No pensamos “para los chicos que juegan a acción-rpg” o “las chicas que juegan a acción-rpg”. Normalmente eso es lo más común, lo más habitual es que se creen ahora mismo juegos pensando en temática, más que en ninguna otra cosa. ¿Quieres decirme, que ahora mismo no existen juegos únicamente para chicos, o únicamente para chicas? Naturalmente que también los hay. Por supuesto que sí. Te puedo asegurar, que probablemente un juego de móvil de “Moda de Barbie”, sus desarrolladores lo han hecho pensando en chicas de corta edad, que se sienten interesadas precisamente en eso. Pero mira juegos como “Pokemon”. Un juego como “Pokemon” es un juego infantil (también para casi todo tipo de edades), pero que tanto un chico como una chica lo puede jugar. Y que de hecho hoy en día se hace así. Hoy en día no se crea, ya no crean las cosas con la mentalidad de únicamente para chicos o únicamente para chicas, salvo aquellos productos muy exclusivistas. Y que cada vez son los menos.

¿Y por qué casi todos los protagonistas de juegos son hombres?

Yo desde el punto de vista de haber tenido una protagonista femenina, como principal, te puedo decir que lo más probable es costumbrismo. Es más habitual, el haber tenido a lo

largo del tiempo, una visión más clásica de utilizar un protagonista masculino y la mayoría de los desarrolladores todavía suelen utilizar ciertos estereotipos. No obstante, la cuestión es que poco a poco, ese punto de vista va cambiando, y se va modificando, y hoy en día tenemos juegos tan fantásticos y tan estupendos como puede ser el "Horizon: Zero Dawn", en el que tienes una protagonista que... realmente lo más importante es que te das cuenta que te da igual que sea un hombre o una mujer, lo que importa es que es un personaje bien definido, bien hecho y que te interesa su historia. Y el hecho de que sea un hombre o una mujer, queda en segundo plano, porque queda sustituido por el hecho de que lo que importa es el personaje. Y yo te digo, eso es, poco a poco, se está imponiendo, la costumbre no obstante, sigue haciendo lo que tú estás diciendo. Existen todavía más personajes masculinos que femeninos, pero poco a poco, también va desapareciendo esa diferenciación. A lo mejor te puedo decir que hace diez años, el porcentaje no te lo puedo decir "real", porque es una cosa que no he mirado, pero a lo mejor, solo uno de cada diez juegos tenía una protagonista femenina. Este ya no es el caso.

Pero por ejemplo, aunque haya protagonistas femeninas en los videojuegos, salvo excepciones concretas, cuando hay chicas protagonistas de un videojuego no suelen llevar, digamos la voz cantante, no suelen ser las guerreras las que llevan la iniciativa. Suelen ser ayudantes del hombre, o para hacer bonito, básicamente.

Curioso porque yo precisamente es lo que te estoy diciendo, creo que poco a poco eso es precisamente lo que está desapareciendo.

Pero a día de hoy todavía, por ejemplo la saga "Final Fantasy", el último "Final Fantasy", son todo chicos los protagonistas. Y de hecho la chica que eso, hubo muchísima historia por medio porque decía el desarrollador que todos los protagonistas tenían que ser chicos, porque los chicos con chicos se relacionan de una manera diferente a si hubiera una mujer entre ellos. Y bueno, es curioso que a día de hoy se diga esto. O que la mayoría de los protagonistas de "Assasins Creed", sean hombres, que solo haya habido dos mujeres asesinas, o en "Bioshock" que Elisabeth sea la ayudante... ¿M entiendes lo que quiero decir?

Lo que te quiero decir es que precisamente eso es lo que poco a poco, en estos últimos ya te digo cinco o seis años, es lo que realmente está cambiando. Porque si te fijas incluso en protagonistas en el pasado, vamos a poner por ejemplo a Lara Croft, ¿vale? Si te das cuenta, Lara Croft en el momento en el que salió, pese a ser un protagonista femenino, duro y fuerte en realidad aunque resulte tonto decirlo era un poco estereotipado de mujer sex-symbol, ¿sabes? Sin embargo, ahora mismo lo que ocurre es que ya nos podemos permitir el lujo y la

sociedad ha evolucionado hasta un punto en la cual, precisamente lo que tenemos ahora son personajes como en el "Horizon: Zero Dawn" en el que lo que importa es el personaje. Su sexo es lo de menos. No se ha tratado a la protagonista de "Zero Dawn" como si fuera una chica, ni siquiera se la ha visto... ¿Sabes? Se la trata como un personaje fuerte, con una personalidad bien marcada, y que lo que te importa es como es ella. No el hecho de que sea una mujer. ¿Qué te encuentras con excepciones? Todas las excepciones confirman la regla. ¿Qué te encuentras con que en el "Final Fantasy" han decidido que todo el grupo sea masculino? Yo personalmente, te diré que seguirás encontrando cosas así. Del mismo modo que encontrarás, por ejemplo, es como si dijéramos "En el anterior Final Fantasy, la única protagonista era una mujer". ¿Qué ocurre con eso? ¿Qué ocurre con "Lightning Returns"? En el cual no puedes jugar con ningún hombre, sino que únicamente juegas con una chica. ¿Eso significa que el juego es feminista?

Lo que te quiero decir es que realmente, no podemos decidir ese tipo de cosas. Yo te digo, sigue habiendo estas excepciones, sigue habiendo un juego en el que vas a encontrarte con personajes únicamente masculinos, o con personajes únicamente femeninos, y que realmente desde mi punto de vista, yo creo que simplemente son, la mayoría de los casos no siempre, simplemente una elección artística.

Quería puntualizar una cosa, antes de seguir. Lo de que has dicho que si el juego es feminista o no. El feminismo lo que...

No, no, no. Es lo que a lo mejor alguien podría decir. Yo, no te preocupes por eso, que no es mi opinión para nada.

No pero el feminismo busca la igualdad entre hombres y mujeres, no busca poner a la mujer por encima del hombre. Eso es lo que te quería decir.

Si, lo sé. Soy consciente de ello.

Vale, vale. Era por eso. Porque muchas veces lo que te encuentras cuando entras en foros, o en...

Es el concepto de que "el feminismo es la mujer es superior", sí. Lo entiendo.

Sí exacto, por eso quería.

Sí, sí. Pero tú también tienes que comprender que, es increíble la gente realmente aún sigue viviendo en un tiempo en el que todavía sigue pensando un montón de personas, es triste que como hoy en día estemos en un momento en el que la sociedad, un montón de personas sigue pensando que "No es que una feminista lo que quiere es..." ¿Me entiendes? "Que la mujer es

más que el hombre". Y aun así te lo encuentras. Y aun te puedes encontrar personas que hoy en día te van a decir "No es que el Final Fantasy: Lightning Returns es feminista". Cuando no es el caso. De todos modos te voy a decir una cosa, el Final Fantasy XV, no me parece un juego precisamente que trate mal a la mujer, ni ponga, ¿sabes lo que te quiero decir? Sin embargo pienso, al menos es mi punto de vista personal, que han tomado una serie de decisiones erróneas a la hora de haber decidido diseñar la historia así. Desde mi punto de vista, pero ya te digo que eso es totalmente personal.

¿Qué opinas sobre, esto que hablabas antes, de que hay juegos para chicos y juegos para chicas, y a que se dedica cada uno de ellos? ¿Qué te parece que exista eso?

Me parece comercial.

¿Así? ¿Puro y duro?

Es que es práctico, puro y duro. De hecho cuando, si te das cuenta, los juegos que te estoy comentando, son precisamente aquellos juegos que tienen, más que pretender ser un juego lo que pretenden es ser un "sacacuartos" lo más posible. Lo que intentan, es conseguir que la gente se gaste la mayor cantidad de dinero posible con el móvil...

Yo te digo, como chica, y como chica gamer, a mí me fastidia un poco, y de hecho ayer tuve una conversación con otra chica que también es gamer, y de hecho me dijo hablando con ella "Yo juego a juegos de tíos", y le dije "¿Qué son juegos de tíos?"

Es que eso es una tontería. Eso no se puede decir así.

Sí, pero las chicas lo vemos así, realmente, porque nos sentimos que los videojuegos a veces están hechos más para tíos, y que no reconocen que haya chicas que jueguen. Si quieres buscar videojuegos de chicas, son todos de lo que decías tú, de "Barbie" o "La cita perfecta" o "Se veterinaria" o...

A ver, esto te lo puedo decir desde un punto de vista difícil para mí, porque cómo no soy una chica, sólo puedo darte mi punto de vista. Esos juegos que tú estás diciendo, sólo existen desde un punto de vista, absoluta y completamente comercial. Son juegos "sacacuartos", que no pretende ser un juego, sino que pretende ser "gástate el dinero".

Hoy en día, el desarrollador que más o menos está haciendo juegos, no plantea hacer un juego para chicos o para chicas, lo que tiene que hacer es plantearse hacer un juego de un formato diferente enfocado a "Yo quiero hacer un shooter en primera persona", "Yo quiero hacer un juego de rol", pero no hacer un juego de rol para chicas o para chicos, hacer un juego de rol para los que les gusten los juegos de rol. Si es una chica, jugará una chica, si es un chico, jugará

un chico. Si no te gusta un juego de rol, da igual que seas un chico o una chica, no jugarás. Yo creo que eso es lo que ahora mismo, los que están desarrollando videojuegos, que no son “sacacuartos”, todos los juegos son “sacacuartos” porque todos queremos vender. Ojo, eso es muy importante ¿vale?

Lo más bonito que tenemos ahora los desarrolladores es que no tenemos que decir “nuestro objetivo es crear un juego para chicos de...” No, no, no, ahora el objetivo es “vamos a hacer un juego de rol”. Ya no creas un juego pensando, “es que lo van a crear chicos de quince a veinte años”. No, no. Ahora lo que dices es “vamos a hacer un juego de rol”. ¿Y a quién esperamos que les guste? A los que les gusten los juegos de rol. Entonces, ya estamos en el momento en el que no piensas “¿quién va a jugar?, ¿van a jugar chicos o van a jugar chicas?”, piensas “van a jugar los que les gusten los juegos de rol”. “A los que les gusten los juegos de shooter en primera persona, o a los que les gusten los juegos de lucha, ¿no lo jugarán?”. No, porque buscas aquellos a los que les gusten los juegos de rol. Pero eso, al mismo tiempo, lo que nos permite es, es que ya no se piensa “es que lo va a jugar un hombre”, “lo va a jugar una mujer”. Piensas “van a jugarlos aquellos a los que les gusten los juegos de rol”.

Eso es lo que ahora mismo, te voy a ser sincero, hace unos años no era así; pero ahora mismo es lo que podemos hacer y podemos crear cosas, por el hecho de que lo que quieres es contar una historia, o hacer una jugabilidad en concreto. O simplemente divertir; pero no lo haces pensando en “es un juego para chicos”, “es un juego para chicas”. No, creas un juego.

Cuanto más monetizado está; no obstante, como tú dices antes, es donde más ves la diferencia. Porque entonces más que juego, lo que están intentando es ir a exprimir dinero, y si te das cuenta es un mercado que generalmente se hace, basado mayormente en marketing, más que en el desarrollador que le dan.

Ahora mismo, estaba pensando esto mientras hablabas, que me he dado cuenta de que los videojuegos que suelen venderse como para chicas, precisamente, suelen ser para niñas. A mí no me van a vender un videojuego de “Barbie”, ¿me entiendes? Ni un “Diana es Veterinaria”. Pero a niñas pequeñas, sí que es lo que les venden. Yo me acuerdo cuando era cría, y salió la “Game Boy”, la “Game Boy” para niñas era de color rosa.

A la perfección. Te entiendo a la perfección. Es lo que te estoy diciendo. ¿Por qué? Porque cuando ya empiezas a descubrir, que los juegos te gustan, porque lo que te gusta es jugar, ya no te vas a dejar vender por una empresa que lo que quiere es venderte “Barbie: Diseña Ropa”, lo que vas a jugar es al juego que a ti te divierta, que a ti te guste. Y entonces no vas a tener que gastarte un dineral en el “sacacuartos”.

Una cosa es la parte de desarrollador, que obviamente tú como desarrollador lo que quieres es crear un “algo” bonito, hermoso, y que además llegue a la mayor cantidad de gente posible. Pero...

Más que bonito y hermoso, mi objetivo siempre es el siguiente: Es que la gente se divierta jugando.

También.

Prefiero que la gente diga: “Es que me lo he pasado guay”. Que cada desarrollador tendrá su objetivo.

Eso también es bonito. Que alguien se divierta con ese “algo”.

Pero para mí siempre es que alguien se divierta y que me diga: “Me lo he pasado que te cagas” hablando mal. Y entonces se te queda una sonrisa tonta en la cara.

Pero por ejemplo si tú quieres venderle un juego a PlayStation, o a Microsoft, ¿no puede afectar un poco que Sony te ponga ciertas directrices de cómo quieren los juegos? Es que no sé cómo funciona.

Como no existen.

¿No existen?

Ya no. Hace... Durante la PlayStation 1 sí, pero desde la PlayStation 2 ya no existen directrices. Ninguna. Existen limitaciones. Limitaciones obvias, por ejemplo, tanto el PlayStation, como Xbox, como Nintendo, se prohíbe la pornografía; pero eso no es una directriz, eso es las cosas que están prohibidas.

Sony, jamás te va a decir que tipo de cosa tienes tú que crear, qué tipo de cosas tienes que hacer. No, ahí ya uno es libre de cualquier indicación y/o directriz.

Antes hablábamos del aumento de mujeres dentro de la industria de los videojuegos. ¿Crees que ese aumento de mujeres desarrolladoras, puede favorecer un cambio en esa diversidad de personajes y narrativas dentro de los videojuegos?

Ya lo están haciendo. Precisamente la realidad es que hoy en día tenemos esas personalidades, esos personajes femeninos tan bien hechos y tan bien marcados, que están tan integrados en la historia, que realmente lo que te das cuenta es que forman parte de la historia, como un igual, que es porque hay una gran cantidad de mujeres jugando, y creando y desarrollando, que están marcando, obviamente, el desarrollo de los videojuegos.

Una pregunta. ¿Por qué sigue existiendo la tradición digamos, o la línea, de que aunque sean mujeres guerreras, y hombres guerreros, las mujeres siempre tengan que enseñar más piel que los hombres?

Ahí me hace mucha gracia eso.

Porque yo si fuera guerrera no iría a combatir en corpiño y mallas.

Me encanta eso, lo puedes ver mayormente en un montón de MMOs, y es que la armadura masculina, cuanto más avanzada es, cubre más del cuerpo, y las armaduras femeninas cuanto más avanzadas son, teóricamente, cubren menos, y dices “¿Qué? ¿Cómo es eso?”.

No, eso se ha dado un poco pues por tradicionalismo, y el punto de vista, como tú estás diciendo, tradición.

¿Pero no piensas que esa tradición debería de cambiar?

Sí. Yo personalmente opino que sí. Pero, ¿sabes cómo se va a lograr? Precisamente con la integración de la que estábamos hablando antes. No es una cosa que vaya a cambiar de un día para otro. Es una cosa que va a cambiar poco a poco, mientras la gente siga jugando, y te vas dando cuenta, de que eso precisamente en estos últimos años recientes, va cada vez en detrimento, cada vez lo ves menos, cada vez te vas dando cuenta de que ese tipo de detalles cada vez tienen menos importancia. Sí, me puedes decir “No pero, por ejemplo, y los prototipos de belleza, ¿porque todas las tipas están buenas?”, también todos los tipos suelen ser tíos buenorros.

Hay más diversidad de hombres que de mujeres. Yo ahora mismo estoy pensando en...

Sí, sí, por supuesto. Pero mira ahora por ejemplo, el “Overwatch”. Cada vez nos encontramos con una mayor diversidad, y eso es la parte positiva. No te estoy diciendo que es algo que vayamos a “mañana lo saco”, o “ya está”. No, no, en absoluto; pero que te quiero decir, que si te vas dando cuenta, esa tradición poco a poco, va siendo cada vez más pequeña y va desapareciendo. No va a desaparecer hoy, tampoco el año que viene; pero, cada vez...

Sin embargo es el arquetipo de belleza y los arquetipos de “el tío tiene que ser guapo, y la tía tiene que ser guapa”, son mucho más habituales que incluso la diferenciación hombre y mujer. Aunque como muy bien dices, lo que sí que es cierto, en los arquetipos masculinos hay muchísima más diversidad. Aunque aun así, por lo general, siempre siguen siendo tipos guapos, ¿vale? O tipos duros-guapos. Y eso sí que es cierto, que aún falta bastante más de tiempo para que se normalice. Pero, es algo que poco a poco, se va normalizando, y ya es bastante positivo, pienso yo.

Obviamente es positivo, pero...

Aún falta un largo camino.

Falta muchísimo.

No tanto, no tanto. Por qué, si te das cuenta, en estos últimos cinco años, sólo en cinco años, ha cambiado mucho, ¿eh? Lo digo en serio, en estos últimos cinco años, eso ha cambiado una barbaridad. Así que quien sabe si dentro de cinco años, la cosa esté prácticamente normalizada. Yo lo dudo, pero también hace cinco años, nunca hubiera pensado que tendríamos un avance tan positivo como lo hemos tenido hasta ahora.

¿Y piensas que quizá el que los desarrolladores y las desarrolladoras os deis cuenta de eso, puede afectar? Osea, que tú mañana hagas un videojuego y digas “Pues en vez de ponerle a la protagonista unas tetas enormes, pues la voy a poner plana básicamente, porque qué más dará, si el personaje está bien definido, qué más dará que tenga más tetas o menos tetas”.

Yo te digo, en eso no tengo ningún tipo de problema; pero te encontrarías a gente que dijera “Uy lo que estás haciendo es una Loly”. ¿Entiendes lo que te quiero decir? Siempre va a haber quejas, siempre va a haber de todo; pero yo personalmente me amoldo a lo que el personaje necesite, su aspecto tiene que ser siempre con respecto a lo que el personaje necesite. Yo pienso que, esto también es muy personal; pero yo pienso que sexualizar a un personaje, haciéndolo arquetípico, lo que hace es coartar y fastidiar más su personalidad. Más que... No es beneficioso. ¿Qué es lo que ocurre? ¿Crees que poco a poco irá variando? Qué es un poco tu pregunta original, yo pienso, y espero, que sí. Pero al mismo tiempo, también te digo que creo que es algo que va a ir avanzado poco a poco en lugar de aquí al año que viene. Pero yo creo que estamos avanzando en el buen camino. Al menos desde mi punto de vista.

Y por ejemplo, los personajes que tú desarrollas, ¿en qué sueles pensar cuando creas lo que es la skin de los personajes?

Pues principalmente lo que pienso es “¿quién quiero hacer?”, “¿quién es el personaje que tengo que crear?”, “¿qué demonios es el tipo que va a estar ahí delante?”, “¿es un chico joven?”, “¿es una chica joven?”, “¿es un tipo mayor?”, “¿es un monstruo?”, “¿es un humano?”, ¿sabes?. Siempre pienso antes en el arquetipo de personalidad, y luego a su alrededor, creo todo su aspecto físico.

Las dos chicas que son la cara de tu videojuego, la cara de tu protagonista y la villana, como...

¿Villana? ¿Una tipa de color rojo?

Sí.

Ah bueno, lo del personaje de esa chica es bastante... Es bastante llamativo, porque fue un concurso que se hizo entre muchos dibujantes para decidir aquel que podría crear un aspecto más único. Entonces el diseño de ella, yo di una base de lo que quería crear, como personaje, que tenía que ser una hechicera, y precisamente uno de los dibujantes creó un aspecto victoriano, así fue como el aspecto de ella, que ha sido el único que no hemos diseñado directamente nosotros, surgió. Entonces el de ella, sí que es un poco más característico, y más especial, por qué es un poco como una colaboración que hubo entre muchos dibujantes. ¿Cómo creé yo a los otros dos protagonistas del juego? Pues en un principio lo que quería era... Lo que quería crear era un poco la apariencia de un personaje maduro, que está atrapada en lo que sería una especie de vida de reflejo, y que sigue existiendo a través de la historia, a través del punto de vista del personaje que era cuando murió. Entonces, lo que yo quería, es ante todo, crear un aspecto de serenidad y un poco es lo que intenté plasmar con lo que sería su aspecto. En el caso de otro, lo que intentaba era ante todo crear el aspecto de una chica joven, decidida.

Una pregunta, más que como desarrollador, como gamer, aunque como las dos cosas, ¿por qué generalmente crees que las chicas cuando están en un videojuego, nunca son guerreras con espada y escudo? Que normalmente, si tienen algo de eso también tienen que ser magas. Por ejemplo, me acuerdo ahora mismo, que estaba hablando el otro día, el nuevo Darksiders, que va a ser una protagonista femenina.

Con su látigo.

Sí con el látigo, pero que además, como que han dicho los desarrolladores en plan “va a ser maga, va a ser una maga muy tocha” etc. Como en plan “tranquilos que es una tía y no sólo va a tener un látigo, que vais a poder...”. Cuando los otros dos eran o una cosa o la otra.

Yo espero que al menos le pongan una espada, porque sinceramente, no me gustan de momento las animaciones del látigo en absoluto. Pero también es una cuestión muy personal mía.

Yo creo que es por costumbrismo. Y también, es este caso, hay que dar la sensación de que lo que están intentando, es como estudio nuevo, quieren diferenciarse lo más posible de los anteriores. Pero quitando eso, lo cierto es que sí que se utiliza de una manera mucho más clasista, yo mismo, por ejemplo, en este caso cuando creé mi protagonista, lucha atacando con un libro, incluso si utiliza golpes físicos y demás lo que sí que es cierto es que no le he puesto una espada tradicional. Aunque el protagonista no tiene ningún tipo de espada o de arma,

similar, también ataca utilizando el cuerpo. Aunque si te digo la verdad, en mi caso era por que hacer todas espadas diferentes, éramos un estudio de sólo tres personas y no teníamos la capacidad de poderles poner a cada uno un arma personalizada. Es un poco vergonzoso; pero la verdad es...

No, no, a ver. No pasa nada.

Si tuviéramos que haber perdido el tiempo haciendo armas para cada uno, no hubiéramos terminado nunca. Pero bueno...

Pero es original la manera en que luchan vuestros protagonistas. Está muy guay.

Al menos queda bien, creo yo. Pero bueno, volviendo a la pregunta original, yo creo que es por clasismo, por, la palabra en este caso es, tradición. Una tradición que afortunadamente, como también has puntualizado, poco a poco va cambiando, y va siendo menos estándar. Pero sigue siendo algo que igualmente de momento, está muy atado, aunque si te das cuenta, poco a poco va a menos, afortunadamente.

Vamos a hablar un poco de la comunidad gamer. A veces a la gente le da un poco de cosa hablar de ella. ¿Qué piensas tú de la comunidad gamer?

No sé qué decirte exactamente. ¿A qué te refieres?

¿Qué es para ti la comunidad gamer?

La gente que se lo pasa bien jugando. Yo en ese aspecto, no entro, no conozco demasiado a lo que quieres decir con... Yo no suelo consultar foros... Yo en ese aspecto sí que reconozco que no soy tan habitual porque la verdad, mi tiempo generalmente siempre está dedicado a estar escribiendo, no como antes, pero ya no tengo tanto tiempo como me gustaría para entrar en foros o ver. Para mí una comunidad gamer, al menos desde mi punto de vista, es todas aquellas personas que se lo pasen bien jugando, y que disfrutan discutiendo porque al fin y al cabo, si discuten es porque les gustan las cosas. Es mi opinión.

Esta pregunta es chunguilla, ¿piensas que hay machismo en la comunidad gamer?

¿Lo hay? Es que ya te digo, no entro en foros ni nada por el estilo. No lo sé. ¿Lo hay realmente? Tú probablemente lo conocerás más que yo. Yo los únicos foros a los que entro, son en los que nos preguntan de nuestros juegos, como pasar una pantalla o algo por el estilo. Yo por desgracia no soy, no me muevo mucho por redes sociales.

Yo es que por ejemplo, cuando me muevo, suele ser muy habitual pues, ¿antes hablábamos del “Horizon” no? Quejándose de que la protagonista del “Horizon” no estaba lo suficientemente buena,...

{RISAS} ¿¿En serio?? Oh, dios mío...

...y que por eso que no iban a jugar a un videojuego.

Sí, te lo juro. Y cosas en plan, “no voy a jugar a un videojuego en él la protagonista sea una mujer”, temas de “pues porque va a haber un asesino hombre, ya hubo una asesina mujer que se den por contentas”... Cosas de ese tipo.

¿De qué nos vamos a sorprender hoy en día, con Internet? ¿Verdad? Pues, no sabía... {RISAS} Me río porque es un poco increíble.

Pero quiero decir, imagínate una empresa que sí que siga a la comunidad gamer, y que esté en contacto con ella, ante ese tipo de comentarios, y ese tipo de cosas que se hablan, ¿piensas que se puede...? Osea, se puede ver influenciada realmente por ello para crear videojuegos.

Si es una gran compañía, sí. Creo que sí. Porque al fin y al cabo, vamos a ser realistas, una gran compañía lo que intenta es crear juegos fantásticos para al fin y al cabo, vive de venderlos. Entonces si me estás diciendo, ahí tú lo tienes que saber mucho mejor que yo si me estás diciendo, que son comentarios muy generalizados, yo pienso desde mi punto de vista como compañía que sí que tiene que tener influencia. ¿Sabes? Si me dices que son generalizados, sí que tiene que tener influencia. Es que ya te digo, yo no me muevo por las redes sociales.

Nos queda muy poquito ya. Hace una décadas, si te gustaban los videojuegos, tenías que ir o a una sala de juegos, o tener una videoconsola en casa, o un ordenador.

O ambas cosas.

O ambas cosas, también. Pero ahora mismo todo el mundo con un smartphone o una tablet también puede jugar a videojuegos. ¿Ves diferencias entre unos videojuegos y otros, como en el desarrollo?

Son un mundo diferente. Quiero decir, podría pasarme horas hablando de todas las diferencias que hay porque simplemente es un modelo de juego, completa, total y absolutamente diferente. A la hora de cómo se plantean, a la hora de cómo se comercializan y a la hora de cómo se realizan. Cuando creas un videojuego para móvil, tú tienes que tener en cuenta que la monitorización va a estar basada en, generalmente, micro pagos, y que lo que más necesitas por encima de todo es tener visibilidad, porque el mercado del móvil está sobresaturado por

una cantidad de juegos diarios, que hace que no tengas cierta visibilidad o realmente no existas. Pese a toda la calidad que tengas con el juego. Entonces lo que necesitas ante todo es tener una visibilidad, y centrar tu juego en como tienes que plantearlo para que por encima de todo, el juego permita al jugador que sea alguien que se enganche a él, y no le importe gastarse un dinero adicional. Entonces, no puedes crear un juego del mismo modo, que creas un videojuego para consola o para ordenador, como creas un juego para móvil. Es completamente diferente. El desarrollador además tiene que entenderlo como algo diferente.

¿Y dónde queda la narrativa?

La narrativa está, por lo general, siempre de parte del juego de consola/ordenador. ¿Quieres decir qué con eso no haya narrativa en juegos de móvil? Sí, pero es más difícil. No está planteado para que los juegos de gran narrativa por lo general, funcionen bien.

¿Podríamos decir que hay videojuegos de primera y de segunda?

Y de tercera. Naturalmente. Hay videojuegos de primera, de segunda y de tercera. Hay “AAA”, hay “A”, hay juegos independientes, y dentro de los juegos independientes, hay juegos independientes de primera categoría, y de segunda. Y luego, unos que no son ni siquiera de segunda. Son juegos que se pueden llamar con cierta dificultad. Hay muchas categorías de videojuegos hoy en día.

Hay datos en cuanto a las ventas de videojuegos, de los usuarios de videojuegos, que el público target de la videoconsola, y de PC, sigue siendo, aunque muy poco por encima, pero sí que sigue siendo más público masculino, y los smartphones y las tablets más de las mujeres. ¿Piensas que eso afecta a cómo se desarrollan los videojuegos de Tablet y de...? Por qué por ejemplo, en el mundo gamer, se sigue pensando en el gamer, como el gamer de que tiene una consola en casa, o un PC muy tocho y juega a videojuegos ahí. No se piensa en un gamer como alguien que juega en una tablet, por ejemplo.

Curioso desde un punto de vista, supongo que... Cada día realmente... Lo que ocurre es que se ve como aquel que tiene una consola casera. Como alguien más dedicado a los juegos, que alguien que lo hace de una manera más casual. Porque es muy fácil tener un Tablet para muchísimas cosas mientras que una consola solo sirve, seamos realistas, para una cosa. Entonces simplemente es un punto de vista de alguien casual, y desde un punto de vista de alguien que utiliza una consola como directo para jugar. Entonces, ¿cuál es la pregunta en sí? Porque has puntualizado una obviedad.

Sí. La idea es que, si hay videojuegos de primera y de segunda, los “A”, los “AAA”... ¿Si el público gamer se considera masculino, y los videojuegos de primera son de consola...?

Volvemos a tocar el mismo tema de antes.

Sí.

El desarrollador ya no está haciendo juegos para hombre o para mujer, porque, te lo voy a decir directamente, el mercado femenino hay muchísimas jugadoras, como tú misma, que tú compraras los juegos, seguro que no los compras porque son para chicos o para chicas, tu compras el juego sobre la calidad. El desarrollador hoy en día lo que hace, y lo que tiene que hacer, si lo que espera tener es buenas ventas, no es crear un juego pensado “es que voy a hacer un juego para chicos, o un juego para chicas”, no lo que quieres es “voy a crear un juego lo mejor posible para que lo compre la gran mayoría de personas que le guste este formato de juego”. Y esa es la parte positiva a la que espero estamos llegando, cada vez más rápido. Porque precisamente para chicas, como por ejemplo “Barbie Diseña tu Moda”, por qué lo que se está haciendo es, a un jugador más casual, precisamente a niñas jóvenes y demás porque más que juegos, no son juegos de segunda, son fragmentos de merchandising, y comercialismo en su estado más puro, que lo que intenta es sacar la gran mayoría de dinero. En el tema de los juegos de consola, yo creo que el hecho de que digas “No es que la mayoría de los juegos se hacen para chicos”, como alguien que intenta vender los juegos, no creas un juego para chicos, lo que intentas es crear un juego para atraer al mayor publico posible. Intentas precisamente llegar a ese punto neutro, en la que no puedes decidir. “O tiras demasiado para un lado, o tiras demasiado para el otro”. Lo que quieres es crear un juego lo mejor posible para que casi todo el mundo te compre.

¿En tu experiencia gamer, recuerdas algún juego que dijeras tú “¡Que machista es este juego!”? Aunque te hayas dado cuenta más tarde, no mientras lo jugabas. Pero que digas “Este juego sí que era machista”.

Yo no soporté el machismo de Kratos en el “God of War”. Me pareció que, que... Es que me resulta difícil sentir apego hacia este personaje en concreto, por su comportamiento, ¿sabes? Al menos desde mi punto de vista. Hay muchos otros, pero el que más me ha marcado, a mí personalmente, ha sido ese.

¿Recuerdas alguna escena en concreto que dijeras “Buah, no aguanto a Kratos”?

¡Ah! Hay un momento en el que de golpe a porrazo, en el “God of War 3”, decide coger a la mujer de Poseidón, la cual, lo único que está haciendo es llorar y pedir que por favor, no le hagas nada, y la arrastra por todo el palacio para atarla a un aparato, para que aguante la puerta el tiempo suficiente para que él pueda cruzar. Que quiero decir, hay cajas, y las puedes poner por el medio, por lógica, pero no, el objetivo del juego es ir trayendo a la chica medio

desnuda a lo largo de todo el escenario, hasta una puerta para atarla, y que aguante el tiempo suficiente para que tú cruces y luego la reviente. ¿Qué? Osea es que eso me pareció... “A ver tío sí, que tienes unos gráficos increíbles, la jugabilidad es fantástica, pero... ¿pero que me estás contando? Ese momento en concreto para mí fue el más... ¿Qué es esto? ¿Sabes? Eso que te quedas así de “Sí, sí, pero, ¿qué es esto?”. Supongo que también es cada persona es un mundo, pero...

Ese en concreto, me resultó intragable. ¿Me entiendes lo que te quiero decir?

Habrá que ver el nuevo... A ver qué tal.

Habrá que ver el nuevo. Parece que le han cambiado completamente el rollo. Lo que sí te puedo decir es que el “God of War” tiene una jugabilidad increíble, fantástica, osea es una maravilla técnica y de todo... Pero jopeta... Es que hay veces en las que era difícil de tragar el protagonista.

Pues imagínate si eso le pasa a un chico, imagínate si es una chica quien juega.

Yo mismo lo veía y me sentaba mal... no me lo quiero ni imaginar.

Y por el contrario, ¿recuerdas algún juego que te parezca feminista?

Vale, pues, yo siempre, siempre recuerdo con bastante cariño en este caso... ¿Conoces el “Xenosaga”?

No, ese no.

Pues el “Xenosaga” es uno de los juegos de NAMCO, ha sido una trilogía bastante buena (“Xenosaga 1 2 y 3”), y yo he recordado con una barbaridad de cariño el juego porque se hace desde una perspectiva en la importa poco que los protagonistas sean hombres o mujeres, sino lo que importa es el papel que tienen a lo largo de la historia.

Y la última pregunta ya, ¿cómo ves tú como desarrollador el futuro de la industria de los videojuegos? ¿Qué crees tú, hacia donde va a ir el futuro? Antes hablábamos que igual en cinco años o diez años...

Lentamente. Como desarrollador yo creo que lenta pero paulatinamente, avanzaremos en ese aspecto hasta algo que realmente sea correcto para todos. En el que todo el mundo pueda reírse de los juegos y pasárselo bien, y que los juegos que quieran ser incorrectos, serán incorrectos porque pretenden serlo, como algo gracioso, como algo “over the top”. Y que creo que la genialidad se hará algo positivo y agradable. Al menos eso es lo que espero que sea.

También te digo que no espero que sea pronto, pienso que va a costar, pero ya te digo, yo lo veo desde una perspectiva feminista.

ANEXO 11: TRANSCRIPCIÓN A INFORMANTE CLAVE

Entrevista a especialista en Comunicación y Educación en entornos digitales

DATOS DE LA ENTREVISTA	
Fecha	23 de mayo de 2017
Lugar	Videollamada a través de Skype
Duración	1 hora, 45 minutos y 50 segundos
Medio de grabación	Amolto Call recorder
Datos profesionales	Diplomatura en Educación Social. Doctora en Comunicación y Educación en entornos digitales. Docente del Máster Comunicación y Educación en la Red. Docente de Gamificación en la Escuela de altos estudios de Comunicación de México.

Leyendo tu tesis y viendo lo que yo quiero plantear, hay cosas que aunque tú te hayas centrado en las princesas Disney, yo en videojuegos sí que hay cosas que son iguales. El tema de la cultura mediática, de las narrativas, todo eso va muy paralelo, entonces aunque tú de videojuegos “per se” igual no conozcas mucho, pero sí que me puedes contestar desde la perspectiva de lo que tú conociste con tu investigación.

Lo primero que me gustaría, es de cara a nombrarte en el trabajo, un pequeño resumen de tu camino como investigadora, y como profesional.

Bueno pues yo, una pequeña síntesis será, lo relacionado con el Máster por ejemplo. Yo con el Máster empecé como alumna, empecé a analizar la narrativa digital, que era la parte que más me gustaba, de hecho me apunté a la especialidad de narrativa digital, y de eso vi que había mucho campo y que podía hacer muchas cosas, en cuanto a género pues que podía incluir cosas. Después cuando, incluso antes de plantearme lo que era el TFM, entonces sí que había un Ministerio de Género, y coincidió que hizo un comentario pues que no... que se iban a

quitar los cuentos de princesas, o que se iban a analizar en la escuela desde otro punto de vista, y claro, tú sabes lo que son los medios de comunicación masivo, la prensa, pues empezó a machacar que “se iban a prohibir los cuentos en la escuela porque...”, aquello se desbordó, y entonces a partir de ahí, que yo había empezado planteándome como podía analizar, pues simplemente las princesas, como se veían las princesas, pues tomó una repercusión que claro, a mí me llamaron del Ministerio de Igualdad que estaban haciendo unos talleres de género, y metiendo las princesas con los sindicatos, con no sé qué historias, pues todo eso antes de defender yo mi TFM, como me habían dicho que yo lo que iba haciendo en el Máster me hacía un blog, o me hacía cualquier cosa y lo ponía público. Y entonces claro pues yo ponía “Análisis de Blancanieves”, y lo ponía en script, y de pronto veía que el “Análisis de Blancanieves” tenía 6000 visitas. Y yo decía “¿Qué es lo que les pasa a los análisis que voy haciendo, y que le voy dando a Ramón Ignacio?”, que era mi director del TFM. Y entonces que era el tema que se había desencadenado a partir de los comentarios que hizo Bibiana Aido, y que todos los medios de comunicación pues ya empezaron a írsele un poco la pinza de como las feministas querían prohibirlo todo. Y claro, yo vi que por ahí por ese terreno, aparte de que yo estudiara las princesas y de que la misma sociedad patriarcal a mí me había influenciado y me costaba muchísimo trabajo analizarlo sin el sesgo de lo que era el androcentrismo, pues me dedique a, digamos que a profundizar, y lo que tú comentabas de lo relacionado con los videojuegos, es que ahí sí que he visto yo que hay una relación importante, que de hecho yo ahora estoy impartiendo un diplomado que de hecho, diplomados de gamificación no hay ahora mismo que se estén impartiendo, yo creo que lo único que se está haciendo de forma reglada es este de México. Y ahí sí que veo una estrecha conexión en como yo analicé las películas de las princesas, a cómo se pueden analizar los videojuegos, si lo que vas a hacerlo desde el punto de vista del sexismo, o de la influencia de la sociedad patriarcal, que tiene dentro de un videojuego. Porque, como te comentaba antes, tú ves una película, y sobre todo una película que está hecha por la multinacional Disney, que tiene tantísimos profesionales y tantísima gente, psicólogos y pedagogos, una pila de gente que están supervisando ese producto mediático que va a durar escasamente una hora, y ahí, pues cuando lo ves en conjunto, se te pasan desapercibido muchas cosas, a los niños todo, y a los niños es una píldora de amaestramiento increíble. Y con los videojuegos pues pasa lo mismo, tú ves el videojuego, y no hay un elemento más inmersivo que un videojuego, donde tú te puedes pasar horas, y de hecho están contabilizadas las horas que la gente, los jóvenes dedican a los videojuegos y son triplicada o cuadruplicadas de las que le pueden dedicar a la lectura y al estudio.

Y no sólo los jóvenes, los adultos también.

Sí. Exactamente. Entonces, tú llegas a tal momento de “flow”, ese momento épico que tienen los videojuegos, que olvidas que estás en un juego, y las reacciones que tienes, son las reacciones que tendrías si estuvieras haciendo eso en la vida real. Y entonces, lo que yo te decía del análisis de las películas, yo sí que me detuve muchísimo en hacer un instrumento de análisis. Y ese instrumento de análisis, pues iba a desmembrarlo todo, porque lo que a mí se me presentaba como “público”, pues era un producto compacto. Pero sí yo eso lo podía dividir tanto en lo que era la ficha técnicas del producto que bueno me situaba en el tiempo, o el análisis de los personajes, el análisis del contenido, de las relaciones que tenían los personajes, de la música, de los movimientos cinematográficos... Una pila de perspectivas desde la que tú puedes analizar esa misma película, entonces desde ahí, dividiéndolo, haciéndolo en trozos más pequeños, si te das cuenta, de cosas. Yo por ejemplo en una de las películas, me parece que era “La Bella y La Bestia”, tú la ves y hay situaciones que son incluso graciosas, pero cuando tú estás escuchando la música por un lado, por otro escuchas lo que están diciendo, y dices “Pero qué disparate lo que está diciendo la Bestia cuando está aporreando la puerta”, “Que barbaridad está diciendo”, o “Que barbaridad dice la bruja de la sirenita dentro del agua”, que son las más evidentes, pero hay otras cosas que no son tan evidentes que te pasan desapercibido. Y con un videojuego, pues yo ahora que estoy viendo todo lo que influye en la construcción de un videojuego, y de la gamificación en el aula, pues ves que están las dinámicas del juego por un lado, las mecánicas, y los componentes del juego, ¿no? Esas son las tres clasificaciones básicas que tú le haces a un videojuego. Y entonces si te pones a analizar desde la narración, la narrativa que se le mete a un videojuego, y a un juego, pues ahí lleva una carga ideológica de quien la construye, muy importante, y si somos capaces de hacer este análisis del discurso, este análisis de la narrativa, de la historia que lleva dentro, el juego de las dinámicas que lleva ese videojuego, pues está moviendo todo lo que está repercutiendo, porque, vamos a ver, las dinámicas del juego son las emociones, como vas progresando, las relaciones entre los sujetos, todo eso te haces un instrumento que contemple todas esas perspectivas, estás viendo como la dinámica del juego está configurada para reproducir un discurso determinado. Un discurso, que es el propio de la sociedad patriarcal. Eso no se lo va a quitar, porque es lo que vende, y no te van a poner un juego que no reproduzca eso que es lo más cómodo, ¿no? Luego, si te encuentras la mecánicas, pues también hay otra forma de analizarlas que son el feedback que le da, las recompensas, los premios, como se compete, ¿por qué le da un premio y no otro?, porque le da un premio que a lo mejor puede ser para una muñeca que está jugando, pues el premio es poder arreglarse de una manera, ¿no? O puedes ir a la tienda y comprarte no se cuanta ropa que a lo mejor no es la que tú querías, pero bueno, ya ahí hay una carga ideológica profunda. Y luego los

componentes, los avatares, los muñecos que tú estás viendo, que hay desde la muñeca esta “sexy” hipersexualizada, y los puntos que consiguen, esos niveles que van consiguiendo, si te fijas los niveles de cada uno de los juegos, normalmente están en masculino, no utilizan términos que sean inclusivos, “el ganador”, “el triunfador”, “el no sé qué”, entonces ahí sí que veo yo una relación muy estrecha en el análisis que yo hice tanto en el TFM como en la Tesis de las películas y de los discursos todo eso, con el análisis del videojuego planteándolo desde ese punto de vista, desde el punto de vista del sexismo, y de la sociedad patriarcal.

Y me he ido del tema que tú me has preguntado.

No, no. Está bien, está bien. Está genial, porque has adelantado un montón de cosas. Así que muy bien.

Respecto al tema de la industria de los videojuegos, que se parece mucho a lo que es Disney, de hecho Disney tiene una parte de desarrollo de videojuegos, ¿cuál es tu opinión acerca de lo que es la situación actual de la industria?

Esta industria, para lo que están, es para conseguir dinero, y además detrás de ellas, parece que hay muchas empresas que si tú te pones a analizar de donde proceden pues normalmente hay muy pocas empresas que están en el tema del audiovisual y del videojuego, es la misma pero que tienen varios nombres, por eso yo en lo de Disney lo definí como en un oligopolio, porque tiene industrias mediáticas y las que no son mediáticas, tiene incluso una ciudad, la de *Celebration*, que es una ciudad con alcalde, con escuela, con todo ¿no? Entonces ya eso es llevarlo a la práctica la ideología de una multinacional y de una empresa, que la lleva a construir una sociedad. Y con los videojuegos pues pasa lo mismo. Además si miras incluso, lo que es lo que yo hice mirar la cotización en bolsa, ves que la bolsa desde el año 2007 ha venido cayendo y ha habido un crack en toda la bolsa, y curiosamente las empresas de audiovisual son las que han obtenido muchísimos, muchísimos beneficios. Por construirlos con el transmedia, porque el mismo videojuego tú te lo vas encontrando en una película, te vas a encontrar el merchandising, te vas a encontrar una serie de elementos que van a formar parte de la misma empresas con diferentes nombres, hasta batidos encontré yo en Disney ¿no? Tienes alimentos, tienes de todo. Entonces va ocupando todas las patas, todos los sectores de la sociedad donde tú puedas abarcar. Entonces, como es una empresa, las empresas no están para educar, ni para socializar a la gente, ni para construir un mundo mejor, las empresas están para sacar dinero. Entonces, conseguir dinero, viene a costa de invisibilizar a la mujer, de considerar a la mujer como un sujeto en inferioridad de condiciones, no diferente al hombre porque aporte otras cosas sino un sujeto en relación con el hombre. Esto es lo que *Simon de Beauvoir*

considera “la otra”. “La otra” está siempre construida desde el punto de vista del hombre, lo que no es el hombre, es la mujer. Y entonces eso, por supuesto que no se lo van a plantear, y además que ahí, sí que habría que diferenciar entre lo que es el estereotipo que hacen estas empresas de videojuegos, el estereotipo de la mujer, que es el que circula por la sociedad, a cuando se construye un arquetipo de mujer. Por ejemplo *La Cenicienta* no es un estereotipo de la mujer de tal fecha, sino que es un arquetipo de mujer. Tú ya te has convertido dentro de la sociedad en un sujeto que ha generado conducta, y ha generado opinión y ha hecho que mujeres sean cenicientas. Y luego están los prototipo de mujeres que van saliendo, como *Lara Croft*, y toda esta gente te sacan un prototipo de mujer, entonces, esas tres diferenciaciones sí hay que tenerlas en cuenta a la hora de analizar cómo se representa a la mujer en la industria de los medios, y ver cada una de ella hasta donde llega y que trascendencia puede tener. Y la trascendencia para ellos es sobre todo un beneficio, un interés económico, el que tienen ¿no?

Y respecto a la actualidad, esta cultura digital y esta innovación tecnológica, nos vino, casi de repente, todo el desarrollo de la tecnología va a un nivel exponencial. ¿Tú piensas que la sociedad, tal y como estaba y está, estaba preparada para todo ese nivel de innovación tan rápido?

La sociedad lo que pasa es que se queda con lo más superficial, y con lo que nos entra por los ojos. Entonces para la gente, pues si simplemente... el WhatsApp, la gente utiliza el WhatsApp, y lo utiliza no como un medio de comunicación sino de ruido, incluso, porque hay veces que lo que hace la gente es que se aísla, que bloquea el WhatsApp, o lo silencia, o lo que sea, y entonces con todo lo que es la cultura mediática, no existe, y sobre todo, no existe ni hay un interés por parte de los gobiernos, de la sociedad, de la escuela, de nada de esto de alfabetizar el medio. Porque primero que supone una inversión, supone educar al mismo profesorado, cambiar las pautas y los parámetros que tiene por ejemplo la educación cuando analizan los factores que son de exclusión del alumnado, y a lo mejor los que están excluidos son los que están creando los propios medidores para saber quién está excluido de la educación o no. Y entonces, aparte de todo eso, que tú seas capaz de poder incluir la alfabetización desde un punto de vista crítico, no instrumental de utilizar la herramientas, pues supone que la gente se replantee y se vuelva un poco más rebelde, y tampoco eso nos interesa. Interesa también que la gente reproduzca la misma historia y que no se cuestione cosas y que vea pues los programas estos que echan en la tele...

Los de a media tarde.

Sí. Toda esa historia donde la gente, bueno pues lo que ve es reproducir lo mismo y reproducen los mismos esquemas que se transmiten, entonces no hay un interés general por alfabetizarse el medio, para la gente supone más trabajo que si ya te viene las píldoras de lo que tú tienes que contestar, cómo tienes que comportarte y demás, a que tú tengas que hacer tu propio esquema. Entonces ahí sí que hay gente que sí que está por ello, que está por la alfabetización, y la educación crítica y plantearte cómo están irrumpiendo las tecnologías y como modifican las relaciones la sociedad, pero no todo el mundo está por ello, ¿no?

Claro porque hay una parte de que, yo creo que la gente no se da cuenta de que todo lo que vemos y lo que hacemos durante el día, también afecta a nuestra educación y a nuestra forma de ver las cosas. En el caso de los videojuegos, si tú a un adolescente o a un niño, le estás dando unos videojuegos que hablan de una manera determinada de la sociedad, de cómo es el mundo, eso también les está educando.

Claro, además de que todo eso educa desde una forma velada y solapada. Porque tú sabes, que tú vas al colegio, y vas al colegio a aprender determinados conceptos, y aunque haya un currículum oculto y haya una ideología y todo eso, pero tú vas con la intención de que vas a aprender. Y el maestro y la maestra van con la intención de que te van a enseñar algo. Y entonces pues todo el mundo tiene asumido que a la escuela vas a aprender, pero luego están los espacios de educación informal donde te relajas y no piensas que allí te están enseñando nada. Tú te metes en el cine, y no te metes a aprender. Te metes a pasar un tiempo de ocio, a relajarte y en esa hora o dos horas que dura una película, está muy estudiado, está muy compactado cada una de las ideas que se transmiten, del discurso, de cómo hablan cada uno de los personajes, de las entradas, de los movimientos de cámara, todo eso está estudiadísimo, y lo mismo pasa con los videojuegos. Tú te metes en un videojuego y el hecho de pasarte pantallas, y superar retos, y de que te aparezca un monstruo y tengas que vencerlo, y cómo lo vences y de qué forma repercute en tu avatar, porque incluso va cambiando, en todo eso hay una planificación previa hecha, y hay unos objetivos, pero claro, tú no te piensas que estés aprendiendo nada, cuando al final por ejemplo que hay videojuegos que había que matar a un etarra me parece que era, un videojuego que sacaron. Y entonces, tú no te planteas que porque están matando a ese, sino que tienes que matarlo porque ya previamente en el juego está diseñado que el etarra que te habla así, y que es malvado que es un elemento destructivo, y que hay que eliminarlo de la sociedad. Y tú al final, has internalizado esta manera de pensar.

Y todo eso está dentro, esa educación solapada y visible y como tú quieras está dentro del videojuego. Y no se plantea porque desde la propia escuela tampoco te enseñan cómo afrontar un videojuego. Porque los propios profesores tampoco juegan. Y simplemente que tú tengas que gamificar una asignatura, supone un reto, un reto muy importante porque no es un juego serio que es algo aburridísimo que la gente termina dejando, sino que es algo que te atraiga, que tú te metas en la historia. Y ahí falta toda una concienciación y que se hagan cosas. Que se hagan cosas que se visibilicen, que ti visibilices la ideología que hay en un videojuego, cómo influye esa narrativa, cómo nos estamos alfabetizando, cómo desde las escuelas te dicen que no hagas eso, cuando está demostrado que dónde más se tiran ahora los niños, que están estudiando, aunque sean adultos también, donde más horas te tiras es en el juego. Pues entonces ¿Por qué mirar para otro lado, en vez de enfrentarse a esa alfabetización que hace falta?

De ahí me surgen dos preguntas. Una, los desarrolladores, que por ejemplo la mayoría de las veces, de hecho yo en uno de los que entrevisté, su idea es que ellos lo que no tiene por qué ser educativo, esa función es de la escuela y de los padres. Y por otro lado, el tema de que los niños aprendan a programar y a desarrollar videojuegos. ¿Qué opinión te surgieren estas dos ideas?

Pues la de que aprendan a desarrollar, es que ahí hay que cambiar la idea de que cuando tú vas al colegio lo que haces es reproducir y repetir los conocimientos que te estén transmitiendo. Entonces, en pocas ocasiones, deja que sea el alumnado quien produzca, y quien sea coeditor y codiseñador del conocimiento. Porque de hecho sino responde literalmente a lo que le está preguntando el docente, te dicen que la respuesta está mal. Y entonces nos enseñan a repetir sin cuestionarte aunque después se te olvide y aprenderte las cosas para un examen. Y ahí tendría que cambiar, porque una de las formas de introducir al alumnado dentro del aprendizaje y de empoderarlo es a través de la gamificación, a través de que tú construyas un juego, que no tiene que ser un juego de mesa, que puede ser juego de estos que hay en flash-doc o cualquier cosa de estas, donde tú participas y creas relatos alternativos, y contestas no desde lo que te pregunta el profesor. De esto había un juego que hizo "*Natalia Díez*", no sé si tú la conoces que es una compañera...

He leído su trabajo.

Su TFM.

Sí.

Pues ella hizo, un juego de rol, que era sobre “Alicia en el País de las Maravillas”, y entonces tenían, aprovechando que era el 150 aniversario de *(Lewis) Carroll* y toda la historia, pues los niños del cole del instituto, tenían que leerse el libro, varios libros, entre ellos “Alicia en el País de las Maravillas”. Tú les dices a los niños que se lean el libro, y que te contesten “¿Qué pone en el capítulo tal, cuando, yo que sé, cuando a Alicia se le queda la llave pequeña?” o cualquier cosa de estas, pues los niños te contestan exactamente lo que viene en el libro. Ahora, si en vez de eso, te creas un juego, un juego de rol donde tú, pues tienes que tirar un dado virtual o puedes tirar también un dado analógico, y te sale un número, y en ese número tienes que construir una historia con lo que pasa en el capítulo cinco que es cuando Alicia se encuentra con que tiene que entrar por esa puerta y no cabe, o cualquier historia de estas. Entonces, tienen que reunirse varios compañeros y entre ellos que se van a escuchar van a hacer trabajos colaborativos, que no van a hacer la suma de una cosa con otra, sino que entre ellos tienen que construir la historia de lo que pasa, y de lo que te gustaría que pasara, y aparte de eso, quien se queda atrás, los mismo compañeros son los que le van metiendo prisa para que no quede atrás, porque se queda atrás el grupo ¿no? Entonces, ahí están construyendo el aprendizaje y participando, y a través del juego, pero para eso tiene el equipo docente a la hora de construir la guía de la asignatura, y el propio centro, y todo eso, tienen que estar en esa misma onda. Así es más fácil que te den un material video-gráfico de *Anaya* o de la editorial que sea, tú das tu tema, y los niños contesten incluso con las actividades que ya vienen diseñadas, pero con el tema del videojuego y de introducir la gamificación tú estás haciendo la clase invertida haciendo que en su casa lean, no lean en el aula, que lean en su casa y vengan a la clase a construir el conocimiento, y no a lo que se dedica el docente. El docente puede también tener dentro del juego otra figura, que va a ser el Máster que va a organizar todos los grupos. Pero no tiene por qué decir “esto está bien”, que es lo que me comentaba *Natalia*, dice “yo había imaginado respuestas de lo que podía suceder en cada una de las estaciones en que caían, pero sin embargo, el trabajo que ellos hicieron, fueron mucho más allá, y redactaron, aprendieron a redactar muchísimo mejor, y construyeron historias mucho más creativas, y habían ido mucho más lejos de lo que se pensaba que podía llegar un estudiante de quince o dieciséis años”, entonces ahí estaría la parte de por qué no se mete la participación, pues muchas veces también son reticencias del equipo docente, y que cuesta, es más trabajo. Hay gente que está muy motivada, profesores y profesoras que están más motivados y eso a ti no se te olvida. Ese aprendizaje no se te va a olvidar porque si tú, en vez de leer el libro de “Alicia en el País de las Maravillas”, tú has construido el libro, no se te van a olvidar cada uno de los capítulos. Pero depende de cómo te lo plantees, y de cómo te lo trabajes también.

Y lo primero que me preguntabas, ¿qué es lo que era? Que no me acuerdo.

Desde el nivel de desarrollo de videojuegos, muchas veces se piensa que los videojuegos, por lo que hablábamos antes de que no se ven como un medio educativo, piensan que lo que desarrollan ellos no debe de educar, que para eso está la escuela y están los padres.

Claro, pero es que ahí, la figura de los desarrolladores, de los creadores del videojuego, es muy importante pero no tiene por qué ir sola. Si tú te pones en consonancia, haces un equipo multidisciplinar, en tu aula, donde el docente tiene los contenidos de lo que se va a dar, tiene la guía didáctica de la asignatura, o del curso, donde tú vayas a introducir ese juego, y te ponen en relación con los desarrolladores del juego, incluso introduce al propio alumnado para que también sea parte, y también decida, ¿no? Por qué después tu puedes hacer como trabajo de investigación de educación participativa, dónde en un curso tú introduces un juego de una manera con esta serie de elemento, y después lo que hace es que reflexiona sobre la práctica, y ves como a resultado, si se podía haber hecho de otra manera mejor, si se podrían haber introducido cosas para que no fuera aburrido, o eliminado otras, yo que sé, que ahí la participación desde muchas perspectivas, es lo que va a hacer que el juego que eduque, pero que eduque también en libertad que no sea una cosa muy consabida y que sea nada más que el juego por el juego, y por los gráficos, por lo que te puede aportar la persona que desarrolla el juego. Aunque también están los jugones, que te pueden decir que “hay cosas que a mí no me gusta este nivel o esta pantalla, yo las cambiaría”, y ahí si falta eso, trabajo multidisciplinar. Yo ya te digo, en el diplomado que estoy dando de gamificación, el alumnado son profesores y profesoras de diversos niveles, los hay de primaria, de la universidad, hay quien incluso está en una entidad financiera, y lo utilizan como formación permanente de los trabajadores. Y entonces ellos diseñan, hasta dependiendo desde donde estén. Hay quien está en la parte tecnológica, y por supuesto que te utiliza las herramientas tecnológicas más cómodas, más visuales ¿no? Pero también está quien crea el storytelling, y quien organiza que objetivos va a cumplir cada uno de los ganchos que le pongas al juego, o de los niveles, o de la barra de progreso, de lo que vayas haciendo. Entonces, después saben que lo que estén haciendo no lo hacen individualmente, sino que lo tienen que trabajar con un grupo, porque tú no eres, un superprofesor una superprofesora que lo quiere hacer todo. Sino que tú tienes tu idea, y seguro que alguien que es especialista, que es desarrollador o lo que sea, te lo va a enriquecer.

¿Y qué hacemos cuándo eso no se hace en clase y, por ejemplo, le regalan una consola a un chico de dieciséis años y se compra los videojuegos? Ahí no hay esa parte de...

Claro. De educación, claro. Porque la mayoría de los centros escolares no utilizan los videojuegos, no lo consideran algo educativo, por supuesto que al revés, que lo generan es violencia y tienen muchos prejuicios acerca del videojuego, y por supuesto que no le van a enseñar nada a su alumnado, ni le van a decir nada de cómo tiene que utilizarlos. Los padres, tampoco saben, y además, si los niños están tranquilos en su cuarto jugando una pila de horas, pues no están en la calle, para ellos mucho más cómodo. Pero, pues no sé, también queda esto cómo lo que yo hacía con las princesas Disney, por supuesto que las mismas películas se utilizan incluso en la aula para educar en valores. Que es la gracia que tienen incluso libros escritos de cómo las princesas educan en valores, que son contravalores si las miras detenidamente. Pero el trabajo cómo el de educadores y educadoras, pues está en aportar a la comunidad científica, estudios y además poder trabajar en relación con otras personas con otros investigadores que estén haciendo las mismas cosas, para hacerlo visible, y para que también pueda llegar a las escuelas. Porque yo estoy segura que si se plantean desde otro ámbito, se plantean actividades o seminarios, como incluso, cuando van los bomberos a un aula y les explican cosas, pues si se plantea como algo educativo, o formativo, aunque no sea desde la educación formal, sino desde la educación informal y se aporta a la escuela pues lo mismo que tienen planes de plurilingüismo o tienen interculturalidad, o el proyecto de biblioteca, yo que sé, que hay una pila de planes que están alrededor de lo que es los contenidos didácticos y que tienen cada una de los niveles educativos, pero que también se van enriqueciendo todas estas cosas. Y todo esto si se plantea, y además justificado por el... la escuela tiene muchas más horas que la hora de docencia, hay horas de tutoría que se pueden utilizar, o incluso hacer, pues campañas de estas que hacen de... por ejemplo, por aquí en Andalucía, pues el consumo del aceite de oliva se utiliza pues la semana del veintiocho de febrero, que es cuando el día de Andalucía, y entonces se hacen planificaciones que están por fuera de lo que es el ámbito educativo, pero que te van a incidir, porque se están dando dentro de la clase. Y lo mismo que se da en charlas de sexualidad... muchísimas cosas que se aportan a los centros. Se pueden dar charlas también de lo que son los videojuegos. Y además, yo estoy segura que los centros no saben explicarlo, por qué le tienen esa fobia a lo desconocido, y sobre todo a los videojuegos, y el profesorado no lo sabe explicar, y se lo explican desde alguien que lo ha trabajado, pues tanto el alumnado como el profesorado van a estar encantados de que alguien les cuente alguna cosa de estas.

Ayer precisamente, quedaba yo con antiguos que eran del Máster, no sé si tú los conociste, *Andrés Quebrajo...*

No.

Bueno pues con *Andrés* y con *Paqui*, que son hermanos y compañeros del Máster, y me comentaban, *Andrés* sobretodo, como hace un montón de años, que no se hablaba tanto de drogodependencia, y de transexualidad y de todos estos temas, y cómo él lo presentaba a las escuelas, a los niños, a los adolescentes, y lo llamaban. Por qué claro eso se corre la voz, lo dicen en el centro de profesores que están locos por encontrar una cosa distinta con la que tener a los niños entretenidos tantas horas dentro de la clase, pues te llaman. Él iba voluntario, iba sin cobrar y sin nada, y le contaba a los niños, se introducía como algo aparte del currículum. Como se pueden introducir muchas más cosas. Y el tema de los videojuegos, si lo que se tiran los niños son horas y horas delante de los videojuegos, pues una forma tanto de educar tanto al alumnado como al profesorado.

Pues sí, la verdad es que sí. Yo es que me encontrado con ideas contrarias. Hay personas que están muy por la labor de que sí se enseñe a los niños, pues eso, unos desde una perspectiva no tanto educativa en el sentido de educación en valores sino en promover, eso profesiones que va a haber en el futuro, pues que se vayan preparando para ellas, igual que los forman en emprendimiento por ejemplo, y otros que dicen que no es bueno que se enseñe a los chicos sobre videojuegos en la escuela por qué una de dos, o es robotizarlos, o es que hagan una labor que no están preparados para ella. Entonces hay como muchas ideas y vertientes y opiniones acerca de introducir esto, o no introducirlo. Pero bueno.

Claro porque es que, todo lo que no se conoce, la gente le tiene miedo. Y ahora tú como profesora en un aula, primero para conocer de los videojuegos, tienes que haber jugado. Por qué sino juegas, estás cargada de prejuicios, y no sabes que es lo que se hace. Además normalmente, la gente no juega, y las personas mayores que empiezan a jugar, somos malísimas jugando a los juegos.

Se puede aprender ¿eh? Se puede aprender.

Claro, pero te aburres y no llegas. Yo tenía por ahí un video de *¿Gonzalo Frasca* me parece que era? No era *Gonzalo Frasca*, era un profesor, que le dice a la gente que claro que él se pone a jugar, y que es malísimo y que pierde, pero fíjate, después de que es malo y pierde, sigue intentándolo. ¿Cómo tú haces un examen de matemáticas, no te sale, y te desmoralizas y ya no lo vuelves a hacer más? Porque no te da más opciones. Entonces tú no puedes repetir. Sin embargo, tú repites cincuenta veces o las que te hagan falta, con tal de pasarte de nivel, y al final terminas cogiendo el automatismo para que lo pases. No es que te conviertas en un robot, sino que conviertes ese proceso en automático. Y aprendiéndote los nombres de las cosas, yo que sé, o como hicieron en biología que hay una infección zombie que llega a la

Tierra, y tienes que buscar una alternativa, y los niños lo que hacen es que buscan... desarrollan la asignatura. La asignatura de biología me parece que es, la desarrollan, y buscan maneras de hacer formulaciones o sea, que tú te implicas por el hecho de que es un reto que se te pone, y tú no te vas a quedar ahí sin conseguirlo. Y eso mismo, pues claro, tú lo pones en un aula, y dices bueno, si es que yo no llego y yo no sé ahora que tengo yo que ponerme con todo el trabajo que tengo a aprender a jugar con un juego... aprender desde otra manera distinta, que a ti no te obliga nadie, ni que tengas que tener una alfabetización mediática, ni que tengas que conocer la narrativa que tienen los diferentes medios, cuando estamos rodeados de medios. Y si nos rodeamos de medios, y no conocemos los lenguajes para no saber qué es lo que nos dicen es como si no supiéramos leer, ¿no? Y muchas veces pues nosotros mismo por comodidad y por miedo, pues le ponemos todos los prejuicios posibles a cualquier tecnología. Eso, está el libro de Umberto Eco, de *"Apocalíptico Integrado"*, están los apocalípticos y los integrados. Hay quien lo ve maravilloso, la maravilla que tú puedes hacer que los niños se impliquen, se motiven con el estudio, le den todas las ventajas posibles, y quien no le ve ninguna, por supuesto. Pero claro, eso a medida que se vaya conociendo. Cometerán errores primero, y si no hablas de ello, sino les hablas a los niños lo van a ver como algo que te entran más ganas de hacerlo, y su tiempo libre van a dedicarle al videojuego, cuando a lo mejor lo puede meter dentro de lo que es una clase, ¿no? Por qué muchos de los nombres se te van a quedar, la historia se te va a quedar. Si hay montones de... Tú lo habrás visto, ¿no? Montones de experimentos de asignaturas, y no de asignaturas, en la salud incluso, que los niños pequeños que están metidos en la planta de oncología, en un hospital de Barcelona me parece que era, los tienen que dejar aislados por qué les ponen una radiaciones muy fuertes, y no pueden estar en contacto con nadie. Tienen que estar aislados. Tú mete a un niño aislado, un niño con seis o siete años, en un hospital. Pues lo que han hecho, es que se han inventado una nave espacial. Y tienen una nave espacial por donde van pasando los niños, y se disfrazan de astronautas, se meten en unos sitios determinados, a lo mejor los entretienen con la realidad aumentada, y le están poniendo una inyección y se cree que es un bicho que lo está pinchando, que le está mordiendo... Que hay formas de introducir el juego y la gamificación y el videojuego. Tú lo introduces en ámbitos que no están planificados. Precisamente la gamificación es meter las estrategias del juego, en ámbitos de no juego, como en la sanidad, la educación, y todo eso. Y claro, todo eso, requiere pues que conozcas, y que conozcas cómo... porque tú no sabes diseñar una cosa en realidad aumentada, poner una caja detrás de un niño para que lo vea y de verdad que si no sabes cómo lo vas a implantar pues dice, "Eso es que los niños determinan...", eso es conductista totalmente, porque yo he escuchado a profesores que dicen "es que la gamificación es lo más conductista por qué tú

haces que el niño haga una cosa y le das un premio, y si no la hace no le das premio”, pero bueno, es que tan lineal no es. Ahí lleva una serie de componentes, que te tienes que trabajar. Y eso te lo vas a encontrar por todos los lados. Y sobre todo habla el desconocimiento, muchas veces. Y el miedo.

Respecto al tema de las mujeres dentro de la industria del videojuego, he encontrado datos que dicen, que obviamente, el número de desarrolladoras de videojuegos, es muy inferior al número de hombres. De hecho hablaban de que como un 30% a nivel de Europa, y bastante menos en España, como un 20 o una cosa así en España. ¿Piensas que a día de hoy se nos sigue, a las mujeres, dirigiendo hacia carreras más sociales o humanistas que hacia tecnología?

Eso desgraciadamente es así. Además, tú te pones a ver y, por ejemplo, no hay brecha digital de acceso, que la hay en muchos países, que no tienen acceso a internet, sino es el uso, y hay en todos los ámbitos que te pongas a mirar, por ejemplo en wikipedia hace dos años o tres, que lleva un proyecto que se llama wikimujeres, que lo lleva *Montserrat Boix*, y es por qué se sigue invisibilizando en el ámbito digital a las mujeres, lo mismo que se hacía en el ámbito analógico. Los niños tú les preguntas, y no conocen mujeres científicas, sin embargo, se saben hombre científicos. No conocen literata, y conocen literato. Osea, que siempre en todas las profesiones, la mujer queda ahí como algo invisible, y en lo digital, te pones a buscar en los datos del INE, y encuentras datos donde las mujeres no están representadas. Y de hecho, el techo de cristal existe, no existe para todo el mundo, por qué las mujeres somos las que más cualificación tenemos, sin embargo, cuando llegas a los puestos de poder en las empresas y las instituciones, están ocupados por hombres. El IBEX35, la mayoría de las empresas son hombres, me parece que son dos mujeres lo que hay. La reunión Europea y demás, todo son hombres, los grupos políticos también hay otra historia con lo de la paridad, por qué resulta que hay un porcentaje de mujeres sí, pero que curiosamente no repiten. Están en una legislatura, y a la otra legislatura se vuelve a poner a otra, pero no se quedan ellas sentadas y se tienen en cuenta, a la hora de analizarlas, de analizar su trabajo, pues a lo mejor más el vestido que su programa político. Y eso te lo vas a encontrar en los desarrolladores, y sobre todo en las carreras técnicas, por supuesto que no te encuentras a mujeres, las mujeres estamos infra-representadas. Y además, nada más que tienes que ver lo prejuicios con los que la gente se acerca a cuando ve mujeres como son ámbitos masculinizados, tú ves una mujer y no piensas que sea la responsable que lidere un proyecto de videojuegos. O que sea desarrolladora. Suelen esperar que sea un hombre. Como cuando vas al médico y, ya no tanto pero sí sigue pasando, que la que te atiende es la enfermera, y el médico el hombre. Y eso

pasa, desgraciadamente en todas las profesiones. Queda mucho por hacer, se han hecho cosas pero, quedan muchos modelos de mujer que sean visibles, y que se vayan desbancando. Los datos están ahí, de los niveles académicos, de las notas que sacan incluso, de los expedientes académicos. Y sin embargo a la hora de contratar, pues ¿cómo te contratan? Te preguntan que si estás en edad reproductiva, que si vas a tener niños, sino tienes novio es un problema, si el hombre no tienen novia es un soltero de oro entonces sí se puede contratar, o sea que, siempre se prejuzgan cosas por los empresarios, más con todas las condiciones laborales que se han perdido en los últimos años, que por supuesto, no van a contratar a alguien que les pueda dar un problema. Yo por ejemplo mi hija, tiene hecho un Máster Oficial de Igualdad de Género, bueno pues se tiró, yo que sé, por lo menos dos años en el currículum con el Máster puesto, pues no la llamaban de ningún sitio. Era como si llevara un manchón en el currículum. Fue quitarlo, y ya le salieron trabajos. Pero claro, como encima tú seas una mujer, y feminista, que parece que vas a matar a los hombres, entonces eso como que no. Estás aislada, cuantos menos problemas tengan las empresas mejor. Y sobre todo que puedan meter gente que puedan manipular, no alguien que se les enfrente.

Además el tema del feminismo, que la palabra en sí, está muy vilipendiada, piensan que es lo contrario al machismo, en vez de que defiende la igualdad.

Yo me encuentro muchísimas veces cuando hablas del feminismo, y piensan eso, que eres una loca que lo quiere es cargarse a los hombres, poniendo encima a las mujeres, o si no te tachan de feminazi. Antes hablaban de hembristas, pero ahora la palabra de moda es feminazi.

Pero todo esto es por qué primero se desconoce el concepto, y sobre todo por qué hay una posición hegemónica que tiene el hombre. Entonces, no la quiere perder. Y lo peor es que las mujeres lo hemos aprendido divinamente, y sabemos que estamos en un lugar, relegado a la posición masculina, y claro cualquier cosa que se salga de ahí, por supuesto que van a sacar todo lo negativo y que vas a desbancar al hombre. Esa posición, no la van a querer perder nunca, ¿no? Es complicado.

Sí. La verdad, es que sí. Y en España más todavía...

En España peor, pero es que hay países donde...

Bueno sí. El tema “norte” del mundo, si te vas a al sur...

Si te vas a la India, o a países donde a las mujeres las matan literalmente. Yo recuerdo a *Ramón Ignacio*, que paró en una conferencia en México, y llevaban los datos de España de mujeres asesinadas, y decía “En este año 2010 se han asesinado sesenta mujeres”, y los que estaban allí decían “Esos datos que son ¿por día o por semana?”, por qué allí eran las muertas por día. Cómo pueden tratar a la mujer, tenerla como un objeto, y ya no es que la cosifiquen la imagen y todo eso, sino que la consideran que es “tuya”, “puedes hacer con ella lo que te dé la gana”, y por supuesto que “no tiene capacidad para decirme nada”. Hay muchísimo camino, por andar. Y luego te encuentras el tema de los vientres de alquiler, que tú puedes utilizar a la mujer como una lavadora, metes ahí un niño y ya está, “lo compro”, “Te lo compro que para eso estás tú aquí, para tener niños, y no te pregunto nada”. Es triste, pero es así.

Volviendo al tema de los videojuegos, ¿piensas que sigue imperando la idea de que los videojuegos se hacen “por” y “para” hombres?

De esto, tú haces algo, con idea de lo que te van a comprar. Lo que te pide la sociedad patriarcal. Tú buscas la imagen, esto es como la imagen de Afrodita, ¿no? Cuando hace la estatua esta, la figura, a Galatea ¿no?, la hace como la idea de lo que tú piensas que tiene que ser una mujer, y a lo que te tiene que responder a tus necesidades. Entonces construyes tú a la estatua en función de la belleza máxima con tú idea de lo que es una mujer. Después con éste, pues la Galatea esta se convierte en una persona, se convierte en Afrodita, y se convierte en el ser que va a dar justo al escultor. Y entonces en la sociedad patriarcal, pasa lo mismo, tú cómo hombre construyes la película, el videojuego, todo lo construyes en función de lo que te gustaría que fuera esa mujer. Le pone ahí un Wonderbra, tetas gordísimas, la boca de tal manera, o sea que tú, físicamente construyes a la mujer que te gustaría tener, y que te va a dar respuestas pues con los movimientos que haga, aunque sean imposibles la muñeca los va a hacer, las historias que te cuente, los premios que consiga... ¿Tú porque vas a tener que conseguir cómo premio pues que te amplíe el maquillaje, o las cosas que te puedas poner en el pelo? Tú como premio quieres otra cosa, una escopeta para matar a los monstruos. Pero ahí, sí que está diseñado en función, desde la perspectiva masculina lo que el hombre quiere, por qué si los diseñadores son hombres, está dirigido a un público masculino, y lo que interesa es ganar dinero, ahí no vamos a caer en la idea de concienciar a la gente y de integrar a la mujer como un sujeto igual al hombre, en igualdad de condiciones ¿no?

Luego está sobre todo para edades más pequeñas, lo que llaman los juegos para niños, y los juegos para niñas.

Eso también es otra cosa, por qué claro, desde los colores de la publicidad, que te ponen los tonos rojos y azules, los tonos fuertes para los niños, y los tonos rosáceos para las niñas, los más delicados. Entonces, además tú te pones a mirar, yo me acuerdo que miré un videojuego que había de *“Brave”*, todo consistía en vestir a la muñeca. Tú nada más que tenías que vestir a la muñeca, la muñeca no podía hacer otra cosa, nada más que estar arreglándose todo el día. Y lo mismo que tú condenas a las mujeres a las tareas de cuidados, pues en el videojuego tú la vas a condenar a que haga determinadas cosas, o cómo muchos que esté hipersexualizada, que al final es la misma cara de la historia de la sexualización de la mujer, tu conviertes a la mujer, a la muñeca en un objeto sexual, del que tú puedas disponer. Pues ahí está, desde muy pequeños internalizan como que es el avatar propio. Además que es que se van a reír si tú pones, características femeninas no le vas a poner al muñeco masculino, no se ocurre ponerle un tutú o cualquier cosa de estas, o un vestido o que pueda pasear al perro por ejemplo. Por qué entonces lo estás poniendo sensible. Y la sensible, la dócil tiene que ser el juego femenino. Y ahí sí hay mucha ideología metida en la confección del juego, pues sí, y sobre todo porque tú vas a hacer un regalo y *“¿Qué quiere un regalo para un niño o para una niña?”*, ya sean juegos ya sea lo que sea, en la tienda ya te van a redirigir hacia el juego que tengas que comprar.

¿Piensas que si en la industria entraran más mujeres, a desarrollar videojuegos, cambiaría esto? ¿Habría más igualdad, y más diversidad en cuanto a los videojuegos?

De entrada si se mete la perspectiva feminista, pues sí que cambia. Por qué si entran mujeres, y tienes por encima, a alguien que te da unos patrones de conducta, de lo que tú tienes que hacer, es muy difícil que cambies cosas, por ejemplo yo estuve viendo en Disney cuando creó la Disney Company, pues que todos los departamentos, estaban llevados por hombres, y dirigido además por hombres, había uno que era para pintar, que era hacer una cosa más de trabajo manual, y más insignificante, que ahí sí que podía haber alguna mujer. Porque además si veías la oferta de empleo que ponía, en el año 1920 y tantos, y lo que pedía era que fueran hombres. Entonces claro, que puedan entrar mujeres, pero con un planteamiento de más de igualdad de género. Que también hay hombres que luchan por la igualdad de género, pero ya es que la empresa te deje que lo hagas, por qué cómo están los trabajos, pues poco puedes decir tú en contra del magnate que tenga la empresa por qué no puedes tomar decisión alguna.

Vale. Respecto a los chicos que juegan. Actualmente sí que hay algunos videojuegos, que muestran a una protagonista femenina. Muchos chicos dicen que no quieren jugar a esos videojuegos porque no se sienten identificados en ellos. ¿Qué te parece esto?

¿Tú que identificas cómo chico? Pues, lo que aprendes con lo de la sociedad patriarcal, es que él es el fuerte, el que libera a la princesa, o la “niña” del juego siempre va a estar pasando alguna situación conflictiva y por eso ella sola no va a poder salir de ese momento, entonces tú necesitas pues que venga ese sujeto, que tiene que tener estéticamente y los poderes y todo lo que tenga, tiene que estar reforzando esa idea. Entonces claro si tú ves que es un avatar sensible, a lo mejor no te vas a sentir identificado. Puede que haya niños que estén en otra onda ¿no? Pero la gran mayoría, ¿qué es lo que va a querer? Pues un juego donde todo se reproduzca, en la misma... el mismo pensamiento que se refuerce, sobre todo.

Entonces, las chicas que juegan a videojuegos, ¿qué hacemos con ellas? Por qué la mayoría de los protagonistas son hombres.

Hay muchas niñas y muchas mujeres que juegan a videojuegos, hay un porcentaje alto de mujeres que juegan a videojuegos, ahora, lo que hay que ver es a qué juegos juegan ¿no? Y qué si realmente pueden hacer algo por cambiarlos ¿no? No tengo ni idea. Yo sí sé, que hay bastantes mujeres que juegan a juegos, ahora qué jueguen a “Candy Crush”, pues no lo sé.

Sí que hay un gran porcentaje en cuanto a gente que juega, y sí que se ve que las mujeres tienden más a juegos de móvil, o de tablet, y que la videoconsolas tienen un porcentaje mayor de chicos jugadores que de chicas. No obstante el tema es que, tampoco es muy alto, igual es un sesenta/cuarenta. Entonces tampoco...

El tema de por ejemplo la Wii, que incorporó el tema del movimiento y todo eso, ahí sí que se introdujeron muchas mujeres, sobre todo por el software este que había de gimnasia. Por qué tú te ponías hacías deporte con los mandos aquellos, y fue una manera de que más mujeres se incorporaran (a los juegos) de la consola. Porque normalmente los que juegan con una consola suelen ser más masculinos. Pero sí que es verdad que hay juegos, yo los veo en los juegos de *Facebook*, la mayoría de la gente que está jugando, a hacer el campo este, a cultivarlo, a los dulces, a todas esas historias, la mayoría son mujeres. Y además los juegos estos de que rompen los diamantes esos, el “Candy Crush” y todas esas cosas, suelen ser mayoritariamente suelen ser mujeres. Ahora están los juegos de acción, que hay un porcentaje menos de mujeres, porque no le atraiga, porque los muñecos no se identifiquen con ellos, yo que sé. Sería un tema de estudio, no sé el motivo.

Yo de hecho, soy jugadora, y soy jugadora de consola. Y aunque últimamente sí que estoy viendo que hay más videojuegos, con sus matices, y también tienen sus micromachismos,

pero sí que hay más protagonistas mujeres, o que te permite elegir tú qué tipo de personaje quieres llevar... Cosas así.

¿Tú puedes elegir también, el rol de un personaje masculino? ¿O solamente eliges de los femeninos? ¿Hay un número determinado de roles?

Yo sí, o soy chico o chica, en algunos, no en todos. En algunos puedes elegir, pero la mayoría eso, es un hombre, o es una mujer. Salvo un videojuego concreto, que de hecho tiene una larga trayectoria de, es una saga, y siempre ha sido un protagonista hombre, y en uno de los videojuegos que fueron a salir, en el modo online, tú te podías crear tu propio muñeco, y las chicas preguntaron si iba a haber la posibilidad de hacerte una mujer, y bueno se montó un cristo enorme, por ese tema. “¿Cómo que hacerse una mujer?”. Y, el siguiente videojuego sí que hicieron que los protagonistas fueran un chico y una chica. Y tú juegas unas pantallas como él, y otras pantallas como ella. Pero sigue habiendo los típicos micro machismos de ella es la sigilosa, la emocional, la sentimental, un lado más tranquilo, y él, el que va a saco, que las lía, de hecho muchas pantallas de ella es arreglando lo que hace él, y así. Es un “Sí, pero no”.

Claro, les falta. Por qué después también te encuentras los adjetivos con los que denominas a la muchacha, a la jugadora femenina, y también están en relación con las características que tú esperas que tenga una mujer. Al hombre pues lo denominas rudo, no sé cuánto, y a la mujer pues son adjetivos más sensibles, y más cariñosos, enfocados a las emociones, entonces pues, siempre queda ahí.

Y de hecho, de estos videojuegos que van saliendo, ¿tú crees que se deberá más al tema de que se toma conciencia de que tiene que haber una diversidad o es más un tema de marketing, o de quedar bien?

Muchas veces dan la apariencia, el “gatopardismo” este es una cosa, pero al final le cambias poco para que siga siendo lo mismo. Si yo en esto he incidido mucho por qué, cada vez que sacan una princesa nueva, la idea en los medios es decir que ya las princesas no son tan sumisas, que han cambiado, y ya son más fuertes, más rompedoras, y ya deciden lo que quieren hacer, y te pones a mirarlas y lo que van desarrollando son otros caracteres más machistas, pero todavía peor. Yo veía que las primeras hablaban poco, pero por ejemplo cuando salió la de “Tiana y el Sapo”, a la niña le meten un cacharro en la boca para que se calle, la mandan a callar. Yo me puse a mirar, y a medida que las películas van avanzando, van mandando callar más a las princesas. Y si no después, en la última, “Frozen”, pues ahí ves una

muñeca hipersexualizada. Que no son las figuras redonditas de la primera “Blancanieves” que era ingenua y así, sino que ya la ves. Tú pones a las niñas a ver esa película, y después te extrañas de que diga “A una niña con 9 años le regalan un implante de mama”. Y dices claro, porque la niña está como loca por tener tetas como la muñeca, y tener la figura de las caderas, y tener esa imagen hipersexualizada, que una niña no la puede tener. Y entonces se están perdiendo la infancia. Y claro, por parte de Disney la idea es venderte que ya las muñecas claman protagonismo, y son las importantes. No necesitan a un príncipe, pueden vivir independientes sin casarse... Si como “Frozen” que se tiene que ir a lo alto de un monte y quedarse sola, por qué quiere vivir independiente. Y te venden o la soledad, o estar con alguien. Y entonces en lo videojuegos, me imagino que se hace un poco lo mismo. Hacen una campaña mediática de lavado de imagen, y luego lo que están es reproduciendo cuando... Es lo que te decía cuando tú te pones a revisarlo mucho, y “Si aquí no ha cambiado nada”. Esto es como el ratón Mortimer, que le cambiabas, le pones las orejas un poco más grandes y sale el ratón Mickey, pero es el mismo. Y los videojuegos pues me imagino que pase lo mismo, te cambian la muñeca, te ponen dos o tres vestidos más, pero al final está siendo lo mismo, y dicen “Ya hay videojuegos para mujeres”, y es una campaña de crear opinión pública, por qué tú quieres que la gente repita sin entrar en la profundidad de analizar un juego, ni un artículo, ni nada, la gente reproduce lo que viene en el titular, y en el titular te dice que los videojuegos ya son para las mujeres, pues ya son para las mujeres. Ya está. Sin cuestionarlo.

De hecho, en otros ámbitos, me estoy acordando de ahora la moda de “rebootear” las películas de Disney con personas reales, con la última la de “La Bella y la Bestia”, Emma Watson, que hace de Bella, ella lucha mucho por el tema del feminismo; pero sin embargo ella aceptó hacer el papel de Bella, con matices, como que Bella también fuera inventora, lo del viajar y no sé qué, pero al final la peli sigue quedándose en el castillo, con el príncipe, así que bueno...

Sí, además reproducen los mismos discursos. Si yo me puse a verla y digo “Dicen las mismas palabras”, por qué claro cuando ya te aprendes los diálogos, y dices “Repiten las mismas palabras que La Bella y la Bestia de dibujos animados”. Sí es verdad que había alguna escena, que yo la había analizado y me daba muchísimo coraje, que era cuando Gastón entra dentro de la casa y coge y pone los zapatos rotos encima de la mesa, y dice “Y mi mujercita, masajéandome los pies”, pues esa escena no está. O cuando le tira un libro a un charco, que ella está leyendo, y le dice “Ese libro tiene muchas letras”, y se lo estrella en el suelo, pues esa escena también se la han quitado.

Así que todo eso, pues claro se hace una campaña, para dignificar la imagen. Si tú quieres, que aunque esto sea machista, vamos a decir todo lo contrario que es lo que la gente quiere oír, por qué si no, te quitas a un público, a un montón de gente que vaya a ver la película, o que compre el videojuego. Simplemente por lo que has escuchado, aunque después sea lo mismo, pues la gente va a ir, y lo tienen que vender, tienen que hacer una campaña mediática en las redes y en todos los lados para atraer al público. Sino no sacan dinero.

Otro caso me viene a la mente. Que bueno... tiene que ver y no tiene que ver con los videojuegos, es el tema de los cómics. Yo leo cómics, y hay un personaje que además ahora está súper de moda, que es Harley Quinn. Que es la "pareja" del Joker. Y Harley Quinn cuando la crearon, era un personaje que iba vestida de arlequín, llevaba un sombrero de arlequín, solo se le veía la cara que la llevaba pintada de blanco con un antifaz negro, no se le veía nada, y luego llevaba un mono de arlequín, pegado al cuerpo eso sí, pero, solo se le veían la cabeza y las manos. Pero cuando han llevado una película al cine en la que sale Harley Quinn, va con unos shorts que casi son como braguitas...

Lo estoy viendo, rojo y negro, ¿no?

Claro y las escenas, yo estoy viendo aquí alguna, es que te ponen el culo de la niña, con una pistola, pues claro, es súper sexista del todo. Pero claro, te ponen medio bañador, que se le ve el culo a la niña y el tiro tiene que ir hacia el culo. No le puede tirar el tiro en el corazón para matarla. El tiro, ahí. Utilizan un cómic femenino, pero más bien parece para adultos, ¿no?

Pues yo que soy educadora, y ando con adolescentes, no sabes que fiebre hay con Harley Quinn. Y no solo eso, sino que la relación que hay entre Harley Quinn y el Joker, en los cómics, es violencia de género. El Joker es un psicópata, y la trata como un objeto y como un instrumento para ganar, o si van a pillarles la policía, es capaz de tirarla de un edificio, para que no le cojan a él. Y sin embargo, ella siempre vuelve. Y las chicas ahora están locas en plan de, en la película han idealizado esa relación, y las chicas es como que ves muchos memes incluso de "Busca a un loco que complete tu locura" y cosas así.

O sea, que lo que transmite es un contradiscurso, vamos es todo lo contrario. Incita a la violencia de género. Con imágenes de estas lo que se puede trabajar precisamente eso, que se ve claramente. En otras a lo mejor pasa más desapercibido, pero ahí hay imágenes que los niños lo ven claro. Relacionarlo pues como con esas edades ya empiezan que le quitan el móvil, que le prohíben que salgan, todas las prohibiciones que les hacen a los niños que están cayendo precisamente en un machismo exacerbado, con esto lo pueden ver claramente que es

lo que transmite. Y que no vayan a reproducir esos esquemas, porque las niñas lo que quieren es ser la escultural muñeca y el niño el que la domina. Claro, la niña que no se ajusta a ese modelo de muñeca, ¿qué pasa? Qué está amargada, porque no es tan esculturalmente bella y no tiene esas formas.

¿Sabes qué es lo más triste? Que de hecho, de este personaje, hay una línea de cómics en la que ella sola es la protagonista, ya se ha separado del Joker, comienza una nueva vida y ella es súper “ningún tío va a volver a hacerme daño, yo ahora voy a vivir mi vida, etc.”, pues eso se lo han obviado totalmente en la película, y han vuelto a recuperar la relación con el Joker.

Claro, “no eso no vende”, y eso lo quitan. Eso suele pasar, que quien ha creado una película o un juego o lo que sea, que tú lo creas con una idea de romper esquemas, después tienes por encima el filtro de lo que vende o lo que no. Eso mismo le pasó a Mérida, en Brave, que la que había creado el personaje, pues la había creado de otra forma. Y después le pusieron... tú ves la imagen del tráiler inicial, la muñeca tenía otras formas, después la pusieron más estilizada, le pusieron las cejas más finas... Hay una diferencia entre un personaje y otro. Y además de hecho esta dijo que se salía del proyecto, la que había creado el personaje. Y suele pasar, que aunque haya mujeres, los que toman las decisiones que están en los órdenes ejecutivos de la empresa, no te dejan llevarla a cabo, pues, no hay nada que hacer.

No, es horrible todo esto, la verdad. Hay que hacer un barrido de todo lo que está ahí arriba y tirarlo abajo.

Y visibilizarlo, por qué si no se sabe, si no entras a ver todas estas cosas no las sabes. Y sin en la escuela tú las puedes hacer visibles, poniendo una imagen y otra y cómo se relacionan entre cada una de ellas, y cómo te ves representado o no, pues... Pues la verdad es que está siendo un trabajo, de que muchas veces hay que crear los contra discursos de lo que ya hay. Si esto es lo que las multinacionales te venden, pues que tú seas capaz de crear otra narración distinta. De crear lo medios pero alternativos, no que caigan en lo mismo.

Y así para finalizar, ¿conoces algo de lo que es la comunidad gamer? Se parece un poco al rollo fan de Disney, la verdad.

Los que comparten juegos sobre todo. Conozco algo, pero por haber estado mirando, y sobre todo que lo que se comparten más, es como juegan, se graban videos, y los niños se tiran horas mirando un juego de otro, y dices “Pero si no estás jugando, tú lo que estás viendo es el juego de otro que ha jugado”. Visto desde el punto de vista positivo, tú ahí tienes un grupo de gente con la que puedes cocrear, y sí tienes la posibilidad de meter ahí la cuña para ir en

contra del discurso preestablecido, y de meter una alfabetización crítica, y de que te empoderes y todo eso. Si te metes como elemento disruptivo dignamos dentro de esa comunidad, puedes desestabilizar, que aunque primero te digan que no por qué la gente reacciona, pero sí que tienes la posibilidad de ir desestabilizando cosas que están ya muy encalladas de mucho tiempo. Y ahí sí que hace falta, la figura de la mujer, o del feminismo (y de la igualdad), si hace falta en todas las comunidades.

¿Sabes qué pasa? Que muchas chicas que se han metido en eso, han recibido acoso, les han hackeado sus cuentas, insultos muy vejatorios, y las acosado muchísimo. De hecho hay una gamer, bueno hay muchos casos, si te metes en Internet a buscar hay muchísimos casos de acoso a chicas gamer de hackearles las cuentas de publicar fotos de ellas subidas de tono, insultos, incluso llegó una gamer a buscar a las madres de los chicos que le habían escrito diciéndole que la iban a violar, que la iban a buscar a su casa y la iban a matar, y se lo mandó a las madres, en plan “Toma, mira. Esto es lo que hace tu hijo”. Así que es muy exagerado el tema de cómo está.

Claro por qué ahí se escudan en lo digital, que parece que no está viendo nadie, y sacan lo más desagradable que puede tener un ser humano. Todo esto, dependiendo de con quién te rodees, y en los grupos que te metas. Y también me imagino que habrá bueno, que habrá de todo, y hay gente que saca... Estoy viendo lo comentarios, y videos grabados sobre el acoso a las chicas gamer.

Hay mucha resistencia al feminismo. De hecho, en cuanto sale, yo lo veo, que sigo un montón de grupos en Facebook y tal de videojuegos, y en cuanto sale alguna noticia en la que se habla de la igualdad o “el grupo feminista se ha quejado de que en este videojuego no sé qué”, muchos son trolls, pero otros son de verdad, y de lo primero que se lee es “esperando a la feminazi de turno que venga aquí a...” ¿Sabes? Qué ya vienen con el escudo antes siquiera de que saques la espada.

Todo eso, se pueden analizar los discursos de lo que dicen. Y luego, si te interesa meterte, pues claro, pidiendo permiso a toda esta gente, diciendo que lo estás haciendo es un trabajo, y yo que sé que siempre hay posibilidad de ver que algunos escudos se desmontan y luego no son tan eso, pero es que si no, es que son los creadores ellos mismos del grupo. Que yo también me metí en grupos de Disney, y claro la mayoría son pro Disney, y ahora mete un discurso negativo... Te echan del grupo y te pasa de todo, pero es curioso estudiarlo, por qué ves las reacciones que tienen la gente cuando forman un grupo.

Sí, sí que es verdad, sí.

No sé si conocerás, o te ha llegado alguna vez algo de algún videojuego, que tú lo hayas visto y te haya parecido machista. No sé si conoces algo...

Pues no sé, yo he estado mirando, pero vamos, tampoco lo he mirado con esa perspectiva, sino como educaban. Pero sí que claro, que habré visto videojuegos que tienen eso como te comentaba, no machista sino comportamientos propios de la sociedad patriarcal, donde le dan unos roles a las mujeres y otros a los hombres. Estuve mirando el de Brave y comportamientos pues la mujer para arreglarse y poco menos. Y luego pues sí, a lo mejor he visto, la posibilidad que tienen algunos juegos como te decía con lo del cáncer, que no es el juego, es la gamificación, que te lo mandaré, por qué no sé si tú lo has visto.

No, no lo he visto, pero lo buscaré.

Venía en “El País”, no te digo que lo puse en el grupo que tengo de Facebook para el tema este, se lo puse. El Gregorio Marañón, es el que tiene el de este.

No, no te preocupes porque lo busco.

Pero vamos que sí he visto cosas que se pueden utilizar y que están bien, y claro de todo está la parte positiva, y la parte negativa. Te sale como en la vida cotidiana, te sale quien aprovecha todo eso para sacar todo lo negativo que tiene y aprovecharse meter pata, y quien puede utilizarlo para educar, para educar en valores y para generar conciencia crítica. Ya es como seas capaz de integrarlo. Tú tienes un proyecto educativo, y como integras dentro de los objetivos que te plantean, un determinado juego. Incluso, un discurso que sea totalmente machista, o la que tú me comentas, pues te puede servir para visibilizar cómo se trata a la mujer en determinados contextos. Como no hay una igualdad. De todo eso se puede sacar aprendizaje.

Vamos, yo estuve viendo también una vez con otro compañero que era Alejandro González, estuve viendo los memes de Internet, que presentamos una ponencia en un congreso en Barcelona, y curiosamente los memes que más proliferan, son los más machistas, y donde te ponen a las mujeres de una manera muy estereotipada. Por eso te digo que estudiar ahí, lo que es el estereotipo, y diferenciarlo del arquetipo, es importante. Porque una cosa es que tú tengas una idea estereotipada, y otra cosa es que forme parte de la cultura. Y eso hay que impedirlo. ¿Cómo? Pues construyendo contra discursos. Y buscando los contra discursos, que

seguro que los hay, que no van a ser todos los discursos machistas. Sino que también están los otros, y con los que tú puedes alfabetizar.

Vale pues, última pregunta. ¿Cómo ves tú el futuro de los videojuegos? ¿Crees que avanzará la cosa o seguirán como están?

Pues yo tengo la esperanza de que avancen, que se integren en la educación, que se estudien desde la educación, que si hubiera dinero, se meterían dentro del currículum escolar, pero no solamente los videojuegos sino todo lo que es la alfabetización mediática, por qué los móviles que se prohíben y luego están por fuera mal utilizándolos los jóvenes. O incluso los videojuegos tienen tanto potencial y tantas posibilidades que la gente se siente atraída por ellos y es una forma de educar. Como de hecho está en muchas asignaturas, y en muchos otros ámbitos introducidos. Entonces, la idea sería que sí, que ya que se está viendo lo importante que es el videojuego, pues que se trasladara a otros sectores. Hay que ser optimistas. Y en todo eso pues también están todos los estudios que hasta ahora no se conocían y no se hacían de todos estos temas, por qué parecía como que te metías en un ámbito que estudiabas la cultura popular y eso estaba fuera de lo que académicamente estaba bien visto. Tú te metes en otros Másters y no se te ocurriría estudiar los videojuegos. De hecho, yo creo que hay un Máster de videojuegos, tú lo habrás mirado... No me acuerdo. Gonzalo Frasca tiene hecha una tesis sobre videojuegos y habla plenamente de un estudio en videojuegos que hay en otros países. Entonces, si existen, si está demostrado la de horas que se tira la gente, las habilidades que se desarrollan, ¿por qué desdeñarlo? Por qué seguir con la educación libresca, y repetitiva, y donde tú no participas, y después se te ha olvidado, y has pasado por la escuela y no te acuerdas de nada. Entonces de todo eso pues, habrá que incorporarlo. Y para eso estas ahí ¿no? La que está ahí estudiándolo.

Tenéis que hacer redes. Redes y visibilizarlo. Y crear cursos. Cursos dentro del ámbito formal, para que también irradien. Vamos, que es la idea.

Pues sí, a ver qué se puede hacer.

Seguro que se pueden hacer muchas cosas.

Seguro.

Sobre todo que a lo mejor, el tema del videojuego la gente no lo ve en solitario como que es algo que pueda reincidir en la educación pero si se hace un paquete con muchas cosas, yo en eso sí que estoy pendiente, de poder introducir la narrativa de audiovisual de las princesas

Disney, con el podcasting que está haciendo David García, con esta del “Caos de los Senderos” que hace Javier, y tú puedes integrarlo haciendo un paquete que sea multimediático, y que a su vez aborde desde varios puntos de vista un mismo tema. Ya te digo, el diplomado de gamificación lo estoy abordando desde la narrativa digital, desde la psicología, desde los efectos que produce la motivación, el flow ese. Lo puedes abordar desde muchos sitios y sobre todo desde el ámbito creativo, que cada uno pues lo lleve a su contexto específico. Y ahí se pueden hacer muchas cosas. No hay que dejarlas. Pensando que no podemos hacer nada.

No, sí. Que poder, podemos hacer mucho.

ANEXO 12: TRANSCRIPCIÓN A INFORMANTE CLAVE

Entrevista a especialista en Educación Intercultural, Tecnologías de la Información y la Comunicación, y Género

DATOS DE LA ENTREVISTA	
Fecha	23 de mayo de 2017
Lugar	Videollamada a través de Skype
Duración	58 minutos y 51 segundos
Medio de grabación	Amolto Call recorder
Datos profesionales	Licenciatura en Filosofía. Diplomaturas en Trabajo Social y Educación Social. Profesor titular de la Universidad de León. Especialista en Intervención Educativa.

Vamos a hablar un poco de la industria de los videojuegos. ¿Cuál es su opinión como investigador acerca de la industria?

Bueno, pues que la industria de los videojuegos, ahora mismo, es una de las industrias más potentes a nivel internacional, que mueve más dinero que Hollywood y la MTV juntas, y que tiene un gran poder de influencia social. Entonces, ciertamente, las investigaciones que hacen, también propiciadas y auspiciadas por esta industria, tienden a confirmar, bueno pues, lo interesante que son los videojuegos, lo útiles que pueden ser, el tipo de desarrollo educativo que pueden favorecer, así como hay profesorado incluso implicado en utilizar los videojuegos como herramienta educativa.

Acerca de la cultura digital y la innovación tecnológica, que bueno apareció más o menos de la nada, y nos hemos encontrado con ella, ¿piensa que la sociedad estaba preparada y está preparada actualmente para todo lo que se nos viene?

A ver, por una parte hay una fuerte brecha digital por una parte de la sociedad que no accede a esta nueva tecnología, pensemos sobre todo en la parte del mundo empobrecida que no tiene además apenas conexión, o la conexión es muy lenta, no tiene acceso económico a

ordenadores potentes, por lo tanto hay una brecha digital que además cada vez se está agrandando más. Por otra parte también las mujeres a su vez dentro de esa brecha digital, tienen un añadido por qué es una tecnología pensada, diseñada y trabajada sobre todo desde un mundo profundamente masculinizado, con una cultura profundamente masculinizada, donde hay otra brecha digital. Pero también una tercera brecha digital son las zonas rurales, incluso dentro de esa minoría, que puede y tiene acceso rápido a las redes, las zonas rurales quedan aisladas y apartadas. Y luego hay otra brecha también relacionada con la edad, una brecha digital donde las generaciones más mayores el cambio ha sido tan rápido, que apenas han podido adaptarse, y es más como el cambio es continuo, rápido, se sienten desbordadas, y por lo tanto tienen una cierta distancia respecto a estas nuevas tecnologías. Por lo tanto, no es que la sociedad no estuviera preparada, sino que la tecnología se ha diseñado y creado, al servicio de unas élites económicas y en poder, que son a su imagen y semejanza como se han construido, por lo tanto no han tenido en cuenta toda otra serie de población que quedan marginadas, o apartadas de esa tecnología.

Y creé que no hay alguna, la industria y esas élites que están creando esas tecnologías, ¿cuál sería su papel respecto a la sociedad y a la tecnología? ¿Piensas que tienen alguna responsabilidad? ¿O es solamente cosa del individuo, el aprender y el tener curiosidad?

Las élites, sobre todo económicas y de poder, que han financiado diseñado todas estas nuevas tecnologías, no tienes más que verlo en Facebook, en Google, IBM...

Estas élites, que controlan el poder y que han sido las que han financiado las grandes corporaciones tecnológicas como Facebook, como Google, como IBM, o Apple, todas ellas lo que tratan es de controlar la red al servicio de sus intereses lógicamente y de hecho la comunicación ahora entre la humanidad está mediada por, lo que podríamos llamar, por las redes creadas y diseñadas por ellos, entonces no sólo es que tengan responsabilidad, es que son responsables de alguna forma de que ahora mismo no pueda ser la ciudadanía quien controle las redes, ni tenga acceso más que tangencial o minoritario. Son estas corporaciones las que manejan compran y diseñan. De hecho Facebook acaba de comprar WhatsApp.

Como educador, ¿qué opinión tienes acerca de que los niños empiecen a aprender a programar y a desarrollar videojuegos?

Bueno pues que esta no es una de las prioridades fundamentales en la educación de un ser humano, ciertamente. Son las modas importadas sobre todo, pensadas en una élite dominante y pensadas no para el cliente "la humanidad", sino para el desarrollo de una minoría. La prioridad es que los niños y las niñas aprendan a vivir y a convivir con la vida, no a robotizarse

ni a crear robots, es decir, está bien que en algún momento dado a lo largo de la educación pueda tener contacto, y más adelante cuando ya sean mayores, pues podrán programar como cualquier otro, pero decir que sea una prioridad en la educación, como se está implantando ahora en algunos colegios privados o de élite, y lo venden que es como los modelos estos del bilingüismo, como los modelos de la excelencia, como los modelos pensados únicamente para la producción, y pensados únicamente para el mercado. Es decir, es invertir la prioridad en los valores de lo que es la educación. Educar es para la vida, para la felicidad, para el desarrollo, para la convivencia ciudadana, que es para construir una sociedad más justa y mejor, no para diseñar robots.

En cuanto a esta nueva época de innovación tecnológica, hay profesiones que actualmente no existen, y que probablemente en unos 10 años o por ahí, pues sean profesiones muy demandadas, de algo que igual ahora mismo, ni siquiera podemos imaginar. Respecto a la industria de los videojuegos, ¿cuál piensas tú que es camino? ¿Cómo crees que serán los videojuegos en el futuro?

Pues por desgracia creo que la violencia vende, la sangre vende, y por lo tanto, los videojuegos van a meternos en una ciberguerra permanente donde los profesionales que trabajan en esos videojuegos, lo que tienen es que seguir los modelos de la industria de *Hollywood*, los modelos de la industria del entretenimiento de masas, lo que antes en Roma era pan y circo, sólo que ahora sin pan, sólo nos queda el circo, para entretener a las masas con juegos instintivos, violentos y prácticamente lo más “animal”, en el sentido de la vuelta a lo más biológico del ser humano, por lo tanto poco o marginal va a ser otro de tipo de videojuegos que podrían ser de forma cooperativa, de forma intelectual, o desarrollo. Por lo tanto mucho me temo que van a servir a... cómo podemos decir, la guerra virtual, diseñada para entretener a las masas como si fuera un videojuego más.

Pero cada vez hay más chicas y mujeres que juegan a videojuegos de manera habitual. ¿No piensas que igual esas chicas, si se adhieren a desarrollar videojuegos, puedan afectar a sus contenidos?

No. No, porque la experiencia que hemos tenido, y las investigaciones que hemos hecho, y las entrevistas que hemos realizado con las pocas diseñadoras que había, pero en general con las mujeres que están diseñando videojuegos, nos dicen que tienen que demostrar que son más “machos” que ellos. Es decir, que para entrar en el terreno, ser competitivas, y vender. En definitiva, que sean consideradas, tienen que mostrar que tienen los valores dominantes masculinos, todavía más arraigados que ellos. Por lo tanto el horizonte de la igualdad es la

masculinidad tradicional, y ellas lo que hacen es incorporarse a esos modelos de valores, donde legitiman, buenos pues son valores ligados a esa cultura patriarcal, que legitima el dominio masculino, la violencia como estrategia y sumisión, la competitividad y el triunfo sobre los demás como finalidad, el menosprecio hacia los débiles, el sexismo, etc, etc, etc. Por lo tanto parece que lo que hacen ellos es incorporarse a ese modelo, más que cambiarlo.

Me has dicho que el nivel de desarrolladoras, bueno de hecho es la realidad, me comentaba un desarrollador, que a nivel europeo, sólo un 30% más o menos son desarrolladoras, frente al 70% de chicos, y en España que era un poco menos, sobre un 20% aproximadamente. ¿Piensas que se nos sigue orientando a las chicas, hacia carreras sociales y humanistas más que hacia la tecnología?

Bueno, yo creo que ahora ya eso ha disminuido bastante. En cuanto a las carreras es verdad, que todavía en los puestos de dirección, por supuesto, que no deja acceder el modelo de acceso a dirección sigue siendo profundamente masculinizado y patriarcal. Pero en cuanto a las carreras cada vez se está incorporando más los valores. Es decir, el problema que tenemos es el que te decía antes, que las chicas que entran en tecnología tienen que entrar según los patrones masculinos, y competir en los patrones masculinos, y por lo tanto muy pocas tienen la posibilidad de cambiar o girar esto. Es decir, por ponerte un ejemplo, Margaret Thatcher era mujer, y demostró que era más hombre que cualquier hombre, en el gobierno de Inglaterra. Ese es el modelo, es decir, si tú quieres entrar en ese modelo, te incorporas a él con esa cultura patriarcal, y demuestras incluso que eres más hombre que los hombres. Por lo tanto el hecho de que entren en la cultura tecnológica no parece que esté cambiando radicalmente, de momento, los valores.

Por tanto, ¿podemos seguir pensando que en la industria de los videojuegos se sigue iterando la idea de que los videojuegos son “por” y “para” hombres?

Sí. Por supuesto. Por supuesto siguen siendo diseñados mayoritariamente por hombres, la mujeres que se incorporan los hacen desde la mirada masculina, y por supuesto siguen reproduciendo el modelo de héroes masculinos adornados por la dureza el afán de venganza, el desprecio, el orgullo y a ellas, bueno, pues con lo que vemos, vestidas o más bien semidesnudas, con trajes escasísimos de tela, es decir, mostrándose para la mirada masculina, por eso seguimos en ese modelo viril, del esquema viril, que, o el síndrome de John Wayne, que se sigue trasladando a los videojuegos de una forma clara.

¿Qué opinas de la diferencia que se hace, sobre todo en edades, en todas las edades, pero a nivel de menores más, de esos juegos dirigidos a chicos y dirigidos a chicas? ¿Cuál es tu opinión?

Pues que es el sexismo más burdo que creíamos superado hace cuarenta años, que era el color azul para ellos, y el color rosa para ellas, pero no hay más que ver, vas a "ToysRUs", o a las grandes superficies comerciales en época de navidades, y ves zonas de juguetes para chicos y juguetes para chicas. Es el sexismo dominante en nuestra sociedad que las leyes, y al menos aquí en España parece que se disminuyó, pero que realmente, pues sigue campando a sus anchas desde el momento incluso que alguien queda embarazada, y lo primero que preguntan es si quieren que sea niño o niña, y que nombre se le va a poner, y ya se empiezan a diferenciar y distinguir. Por lo tanto, la cultura nuestra sigue siendo profundamente patriarcal.

Entonces, en el momento en el que, ya hemos hablado de que las mujeres en la industria pues tienen que hacer el papel de hombres, pero poniéndonos en la situación idílica de que esto cambiara, ¿crees que de que hubiera igual paridad de mujeres y hombres en la industria podría modificar un poco las narrativas de los videojuegos, de las diversidades de personaje, de que nos plantáramos y cambiáramos eso?

Bueno siendo idílico, y siendo esperanzador, pues sí. Supongo que el feminismo es la única lucha a lo largo de la historia que ha sido una lucha no violenta, que ha conseguido cambiar sociedades enteras y además no sólo que las mujeres tuvieran más derechos, sino que los hombres empezáramos a repensar también los modelos de masculinidad dominante tradicional, y empezáramos a hablar de nuevas masculinidades que también son beneficiosas para nosotros, por lo tanto, un nuevo estilo de videojuegos que tuviera otro tipo de valores, bueno pues ya se empieza a ver en determinados juegos, perdón películas infantiles, que empiezan a replantearse y cuestionarse pues esos modelos tradicionales. El problema es que siguen siendo marginales, pero yo creo que con la presión y la presencia, yo digo no sólo de mujeres sino feministas, por qué hay una diferencia sustancial en esto, se trata de lucha entre patriarcado y feminismo, es decir, patriarcado que al 99% de los hombres nos viene estupendamente, pero que también el 60% de las mujeres han sido socializadas y lo defienden a muerte ese patriarcado. Mi madre por ejemplo, que era incapaz de asumir que yo pudiera fregar por qué le parecía... Lógicamente yo no quiero convertir a las víctimas como mi madre, en culpables, pero, muchas mujeres defienden el patriarcado. Que en la industria de los videojuegos entraran mujeres concienciadas, y hablo de la lucha por la igualdad, por lo tanto, mujeres feministas, igual que si hay hombres que se unen, aunque sean minoritarios, también

de una perspectiva feminista y apoyan esos cambios. Entonces sí que podría cambiar la industria de los videojuegos.

Esto nos lleva a otra pregunta. Actualmente han surgido algunos videojuegos, en los que hay protagonistas femeninos. Por ejemplo, uno que está ahora muy de moda que es “Horizon Zero Dawn”, la protagonista es una chica, y sólo es una chica. Pero hay muchas quejas de los chicos, de que no juegan a videojuegos con protagonistas femeninas, por qué no se sienten identificados. ¿Qué opinión te surge de esto? ¿Piensas que ocurre lo mismo con las chicas, o no?

Me sorprende por qué es que, me recuerda a otras investigaciones que hemos hecho, en educación, en la universidad, que entramos en clases de profesoras donde veíamos que habitualmente, la profesora se dirigía en clase en la formación, mucho más a los chicos que a las chicas, en general, por qué los chicos son, les han enseñado a ser más inquietos, o más guerreros, llamar más la atención, necesitan ser el centro más de atención, etc, etc. Después de grabarse, se lo dijimos, y la pusimos delante del video, y dijo “No puede ser, yo soy una mujer que trata de luchar por la igualdad. Entonces voy a tratar de la siguiente clase, dirigirme en igualdad a los chicos ya las chicas. Bueno, la volvimos a grabar, y que va. Seguía dirigiéndose mucho más a los chicos, pero hubo una rebelión en clase por qué sólo, la bajada un poquito de atención respecto a los chicos hubo una protesta generalizada de los chicos por qué no les atendía, por qué no les tomaba en cuenta. Claro, este es el problema, que en el momento en el que los chicos dejan de ser el centro de atención de los videojuegos, se quejan. Es sorprendente por qué, nadie jugaba con la princesa Peach de “Súper Mario Bros”, porque siempre perdía, es decir el modelo de eso. Es más cuando aparecen modelos de mujeres, protagonistas de videojuegos, casi siempre ese personaje protagonista femenino que asume un rol activo en el desarrollo del juego, es casi de rasgos a veces andróginos, de comportamiento agresivo, y no trae salvo su propia presencia de hecho nada nuevo. Es más yo diría que reproducen los esquemas de comportamiento de los héroes masculinos, pero eso sí vestidas más o menos de forma escultural. Entonces es la masculinización de las mujeres y su incorporación a la defensa de esa cultura, que podemos decir casi una cultura macho, reproduciéndola eficazmente. Y así todo, los chicos se quejan. Es decir, el momento que no se sienten, cuando aún pudieren decir que las chicas que no se sienten identificadas, por qué el 75% de los personajes eran masculinos permanentemente. Bueno ahora, anteriormente todavía más. Es decir, sólo los pobrecitos chicos, es que no se sienten identificados. Bueno, yo les diría que se hicieran un psicoanálisis.

De hecho, no sé si conoces este videojuego que te he comentado, el “Horizon”. Pero la chica, los que se quejaron también de la protagonista, lo que dicen es que “No está lo suficientemente buena”, y que “De hecho es fea de cara”.

Sí. Sí ese es uno de los problemas esenciales también, que a mí me preocupa mucho, y es lo que hemos visto por ejemplo, si los “Sims”, que es uno de los juegos más jugados y más comercializados, si tú intentas diseñar, tu avatar, tu personaje, si tú intentas que sea gordo, feo, con espinillas, o fea con espinillas y tal, nunca triunfaras en ese videojuego, es decir, que los modelos de belleza, de imagen que se les pide a las chicas, también a los chicos pero fundamentalmente a las chicas, son profundamente estereotipados, dentro del modelo más sexista y brutal que hay, pero sobre todo además, con connotaciones del cine porno, del anime, del hentai, proveniente del mundo de Japón, que añados que en cierta medida casi te da hasta vergüenza ajena, por qué roza la pederastia. Yo eso si es lo que piden... Por eso digo que si las mujeres han hecho una evolución a lo largo de los últimos ciento cincuenta años, y se han empoderado y tal, yo creo que lo hombres deberíamos empezar a plantearnos que pasa con nosotros que no podemos o no hemos aprendido a ser capaces de relacionarnos en igualdad con el 51% de la humanidad, y que deberíamos empezar a hacernos algún psicoanálisis por qué tenemos que superar esa etapa de Edipo permanente, de complejo fálico, de infantilismo permanente, y de etapa egocentrista que diría Freud, donde somos el centro de atención y queremos seguir siéndolo en la forma absolutamente compulsiva.

Y de hecho, el tema de que realmente hasta la palabra feminismo, no se defina bien y hay muchísima gente que realmente no sabe que significa feminismo, dice mucho acerca de lo que estás tú contando.

De hecho, ahí tenemos que aclarar siempre cuando trabajamos en género, que es curioso que se ha inventado la palabra hembrismo, y dicen “Para diferenciar entre machismo y hembrismo”, y yo pregunto siempre “¿Conocéis a alguien, a alguna mujer que sea hembrista?”. Nadie conoce a nadie, nunca se ha conocido a nadie que sea hembrista, que diga que las mujeres tienen que dominar, y que a los hombres se les puede asesinar por violencia, y son un 0 a eso, y que se les puede echar ácido en la cara, si se les insinúa cualquier cosa que hayan podido tener con otra mujer. Jamás. Y entonces dices “Si no conoces a ninguna hembrista, ¿por qué hemos tenido que sacar ese término?”, para aclarar y decir “No, es que el machismo el correlato es el hembrismo.” No es que el feminismo, es la lucha por la igualdad, y por lo tanto, quien no lucha por la igualdad es que se lo tiene que hacer mirar. Por lo tanto, el machismo es una violencia permanente, sistemática, y el problema es que además muchas de las chicas jóvenes dicen “Sí, pero yo no soy feminista”, y tú dices “¿Cómo? O sea, ¿qué tú no?

luchas por la igualdad?” “No, es que el feminismo...”, y empiezan con ese modelo que los medio de comunicación se han encargado, muy bien, de hacer ver que es como la fea, con el pelo cortado sin adornar, y además la “feminista típica” que dicen los medios de comunicación. Y ese es uno de los grandes problemas que tenemos, que vivimos una guerra ideológica, y ciertamente el modelo que se está utilizando es de desprestigio permanente a aquello que reivindica una mínima igualdad, entre hombres y mujeres.

Pues tú no has llevado la cosa de, bueno viene en la entrevista más adelante, y es el tema de la comunidad gamer. En la comunidad gamer, si tú te metes en foros o grupos de redes sociales, que estén relacionados con videojuegos, y haya una mínima queja o crítica hacia el machismo de un videojuego no sale la palabra hembrista, pero sí que sale la palabra feminazi.

Efectivamente son los nuevos neomachistas y neomachismos que han surgido, por que el momento que la mujer se ha empoderado, es decir, ha reivindicado y de hecho ha conseguido algunos derechos más, mínimos, ni mucho menos la igualdad, para nada, seguís cobrando el 15% menos que nosotros, no accedéis a los puestos de poder, etc, etc. Pero ojo, inmediatamente han surgido una corriente, y no sólo gente mayor, sino de gente joven, que es que las mujeres se aprovechan de los hombres, y se separan de ellos y tienen que estar pagándolas a ella y a su amante, porque además utilizan a los niños... o sea todos estos modelos de neomachismo han surgido con una fuerza inconmensurable, por qué responden a ese modelo prehistórico de los varones que siguen sin ser capaces de evolucionar, y que siguen tratando de reivindicar sus privilegios.

Cuándo dicen aparecer videojuegos en los que sí se muestra un atisbo de feminismo, así por ejemplo este videojuego que te comento, o la nueva versión que hay de Lara Croft, que está muchísimo menos sexualizada, aunque luego bueno, tiene sus cosas también, o los diferentes personajes que han salido en el videojuego “Overwatch”, que incluso Blizzard dice “Este personaje es lesbiana, este personaje es transexual”, que se empieza a atisbar una diversidad, aunque sea pequeña en pocos videojuegos, ¿piensas que la industria está tomando conciencia o es más un tema de quedar bien, o de publicidad, o simplemente marketing?

Yo creo que es más bien marketing. Lo mismo que pasa en los libros de texto, lo mismo que pasa en el que hay una cierta presión social sobre todo de determinados sectores que al final acaba, bueno, influyendo pero no deja de ser esos cambios periféricos, episódicos y superficiales.

Hablando de la comunidad gamer, ¿conoces algo de lo que se llama, eso, la comunidad gamer?

Sí. Sí, sí.

¿Qué significa para ti? Si tuvieras que definir la comunidad gamer, ¿cómo lo harías?

Bueno pues, una comunidad bastante misógina, machista, y endogámica, dónde no ayuda a reflexionar sobre el mundo que vivimos, sino únicamente a evadirse de una forma muy estereotipada, y que vuelve a los, por decirlo así, a los elementos más misóginos y retrógrados de la especie humana. O sea que tengo una visión bastante negativa.

Entonces la siguiente pregunta, sobre si crees que hay machismo en la comunidad gamer, ya la doy por respondida, vamos.

Por supuesto que sí. Pero profundo, brutal y además constante. Y además con exhibición y alarde, es decir, son un poco como las comunidades neonazis, sólo que revestidas de divertimento. No hay ningún videojuego, ni comunidad de gamer minoritaria crítica, que se conozca prácticamente. De hecho incluso, la gente crítica cuando se mete en esto de los videojuegos, aparca sus ideas sus ideas críticas, y se evade de esta forma.

En la comunidad gamer hay chicas también, y bueno, hay veces que salen noticias incluso de acoso a chicas dentro de videojuegos online, cómo ya te digo, en redes sociales, y foros. Hay datos que demuestran, que en cuanto a las mujeres que se denominan gamers, sí que es verdad que datos económicos, las mujeres juegan más en Smartphone y en tablet, a los videojuegos, y los chicos juegan más, un porcentaje mínimo, pero sí que juegan más en videoconsola. ¿Piensas que eso afecta a que en la comunidad gamer, se les reconozca más a las personas que juegan en PC o en videoconsola, que a los que juegan en tablet?

Sí, sobre todo porque tiene mandos. Y el mando manda. Un aparato fálico, donde agarras y además tienes la vibración y además puedes moverte y manifestar en tus gestos... Una tablet simplemente son dos dedos, que estás ahí dale que te pego, pero una consola te permite ser un sustituto del coche, y el coche es un elemento fálico donde tu ahí te encierras en el bunker y entonces puedes insultar, competir, hacer un derrape, mostrarte muy macho y muy varón por qué estás protegido. Bueno pues el videojuego representa si has visto jugar, vamos me imagino que sí, a muchos chicos con consolas, en general pocos son los que permanecen impassibles ahí, eso si no que es casi como una representación del estereotipo traducido al modelo del coche y la palanca de cambios.

Yo he de reconocer que juego a videojuegos habitualmente, en consola, y es que incluso yo misma a veces, reconozco que se me va la pinza en ese sentido, así que lo he visualizado en mi cabeza. Y mira, lo del coche no lo había pensado nunca, y la verdad es que es un buen símil.

Bastante. Bastante, sí.

En cuanto a esto de los videojuegos en tablets y los videojuegos en consola, ¿ves diferencias entre unos y otros? A nivel de contenido, ¿qué diferencias ves?

Bueno, la verdad es que, es más que nada no tanto los contenidos, sino que puede ser el grafismo, el impacto, el realismo, el nivel de desarrollo... Pero depende de cada videojuego ¿eh? En esto los contenidos son no tanto por la plataforma sino por el propio videojuego.

Hay un videojuego que hayas jugado, o conocido por la investigación o algo, que hayas dicho “Dios mío, que machista es”. O sea, el más machista que te haya podido parecer.

Bueno sí, hay videojuegos, los últimos que he analizado, tenían que ver con la violencia de género. Es decir “Viólala y...” por ejemplo. “Que hay que violar a chicas”.

Y por el contrario, ¿algún juego que te parece feminista?

Eh... Ninguno.

¿Ninguno?

Sí. Feminista ninguno. Por qué tratan de ser alguno, pero lo máximo que se puede decir, es que no excesivamente machista. Pero vamos...

Bueno, el Tetris. Lo digo en plan de sorna, pero... En fin. Que casi se podría decir así ¿eh? Pero en general, los videojuegos en el fondo representan... Es que aunque una ponga de protagonista a una mujer, al final tú ves los estereotipos físicos, los estereotipos de comportamiento, al final los cuidados quien lo lleva, y al final... acaban reproduciendo el modelo social que tenemos. El gran problema es que son unos amplificadores de la ideología que vivimos en nuestra sociedad. Igual que ahora, dicen ya la familia, ni la escuela son los educadores fundamentales, son los medios de comunicación, y los medios de comunicación ahora, con los que más horas se pasan los niños y las niñas delante de ellos, son los videojuegos, por lo tanto fíjate en lo que se está educando. Entonces la ideología la estamos dejando, es decir, la cultura, la forma, los valores, lo estamos dejando en manos de unas grandes empresas multinacionales, que ellos saben que un asesinato es un millón de euros de beneficios en un videojuego, entonces que van a primar los videojuegos de guerra, los videojuegos de violencia, los videojuegos de competitividad permanente, y que dices “Bueno

es que Age of Empires ves cómo es la historia". Si pero la historia, no sólo de, o Civilization, no es sólo la historia de la conquista, de las matanzas y la barbarie, es que la historia también hay una intrahistoria que no nos han contado, del cuidado, del cariño, la solidaridad compartida, que está casi siempre a cargo de mujeres y que no aparece para nada. Eso no se refleja en los videojuegos. Entonces no se trata tanto de que haya videojuegos que en su apariencia externa sean menos machistas, sino que todos los videojuegos reflejan una cultura profundamente patriarcal y machista, por qué es la que vende, y no estamos consiguiendo cambiarla, sino lo que estamos consiguiendo, es profundizarla y arraigarla en el inconsciente colectivo de la mayoría de los que juegan, de los que los diseñan y de los que buscan los beneficios con estas empresas.

Decías que, es verdad, los medios de comunicación a los jóvenes de ahora. Mismamente la semana pasada estuve hablando con uno y ya sé que no es representativo de todos los desarrolladores de videojuegos del mundo, pero incluso en entrevistas que lees, también se ve que, que bueno, igual que dicen los profesores en la escuela que ellos no tienen que educar, que de donde tienen que venir educados es de casa, los desarrolladores dicen como que su trabajo es artístico, y que el arte no tiene que pensar en educar a nadie.

Sí, claro. Ese es problema que tenemos. Yo diría que esa es la justificación. Esto es un debate de hace casi sesenta años, donde siempre se decía "¿la televisión genera deseos, o los deseos generan los productos de la televisión?", dice "¿la televisión responde a las necesidades de la gente, o realmente genera las necesidades, los deseos más bien, de la gente?". Bueno, pues según lo que dice este hombre, ¿para qué va a existir la publicidad? La publicidad ¿por qué no tiene ningún sentido, si la gente ya desea cosas? No hombre no, la publicidad es el segundo negocio más importante del mundo porque justamente lo que hace es generar los deseos de la gente, es decir, lo que hacen los videojuegos es construir. El problema no era si generan violencia, a mí no me preocupa tanto eso, sino de hecho, la mayoría de los chicos jóvenes, creen que los videojuegos, no les afecta en su comportamiento, y no hay mayor influencia que aquella que es invisible, por qué lo que estamos viendo permanentemente es que lo que te hace es ser insensible ante la violencia. De hecho los videojuegos constituyen y construyen universos dantescos, es casi mundos apocalípticos, terminales, donde lo que predomina es eso la fuerza y las armas, y además donde están claramente delimitados el éxito "matar o ganar" y el fracaso que es "morir o perder", delimitan claramente quien es el bien, los buenos, nosotros, y el mal los malos, antes además eran primero los rusos, los comunistas, después los sudamericanos, los "sudacas", ahora los árabes terroristas, entonces dices "Y eso ¿no va construyendo relato, no va construyendo historia, no va construyendo un inconsciente

colectivo? ¿Es lo que la gente pide, o es lo que tú construyes?”. Claro el problema es que en todos estos videojuegos no puede haber grises, ni matices, ni circunstancias, ni explicaciones y acaban generando una visión de la realidad, un universo donde la única alternativa es matar o ser matado, comer o ser comido, ganar o perder... El ataque o la defensa, parece que es el único parámetro operacional. Es el sustituto de la reflexión y del juicio personal. Una compañera que estaba con nosotros en la investigación, y que asumió el papel de Gandalf en El Señor de los Anillos y venían manadas de orcos, y tenía que estar sacudiendo a trompicones para arriba para abajo, y decía “Pero, ¿no puedo parar un momento y pensar?” y el monitor que era un chaval de quince años con ella, la miraba como alucinado y decía “¿Cómo? ¿Parar, pensar? Eso... Eso no es de videojuego. ¿Pero tú en qué país vives?” “Pero ¿no se puede hacer otra cosa más que golpear y dar leches?”. Claro, en ese modelo que me digan a mí que a clase tienen que venir educados, y ellos solo hacen lo que la gente reproduce... Mira, tú estás construyendo. Por qué el problema es que las estructuras mentales de los seres humanos se van construyendo en función de los instrumentos que utilizamos, y los juguetes. Los videojuegos es un instrumento que construye, es decir, acaban teniendo una visión paranoide de la realidad, que el otro diferente a mí es siempre un enemigo que debe ser eliminado, un enemigo además marcado, es decir, no es cualquier enemigo, y además son los supuestos enemigos creados en función de unos intereses raciales y culturales determinados, eso que te decía, se ha pasado del enemigo comunista al terrorista, que coincide con el árabe, o el sudamericano, es lo que decía George W. Bush, “el imperio del Mal”. Entonces claro, claro que se está potenciando un racismo implícito y solapado muy potente en la conformación de la visión ante otro diferente, claro que nos estamos acostumbrado progresivamente a una indiferencia, incluso a cierta mirada morbosa ante la audiencia, el sexismo y el racismo. Yo es que digo, a este paisano, le diría que escudados en el latiguillo que debemos dar al mercado a la gente lo que pide, es tos diseñadores de videojuegos se desligan de cualquier responsabilidad moral o ética acerca del contenido de los juegos, y desplazan la responsabilidad hacia los consumidores. Dice “ellos deciden con libertad en el mercado”, al final lo que están convirtiendo es a las víctimas en culpables. A los chicos en culpables de los que les ponemos en los videojuegos, y diciendo “ellos son los que eligen”. Por eso, ojo, no es un problema de la gente joven, sino que es un problema en general de la sociedad, y de los valores que estamos primando, los valores comerciales o de lucro se ponen por encima de los derechos humanos, de la paz o de la justicia, nos piden a la escuela que eduquemos en la cooperación y los videojuegos solo exalta la competición, nos piden que eduquemos para la solidaridad para la paz, y los videojuegos lo único que exaltan es la violencia la etc, etc.

También se escudan a veces, en que para eso existe un código PEGI, y que son los padres los que deberían de fijarse en ese código PEGI, y no comprarles a sus hijos videojuegos que tengan un PEGI por encima de la edad de los hijos. Yo creo que incluso hay padres que no conocen lo que es el código PEGI.

Bueno, pero aparte de eso, yo creo que tienen una caradura impresionante los que dicen lo de los códigos PEGI. Fundamentalmente ¿Por qué? No sé si has visto los códigos PEGI. Pero son sorprendentes. Dicen “Este es un videojuego no recomendable por qué tiene palabrotas”. ¿Palabrotas? O sea, ¿qué el problema es que tenga palabrotas? O sea, ¿ese es el problema que tiene? Y además que es que los códigos, por eso digo que los códigos PEGI, son, bueno claro que pone violencia, mayores de dieciocho años, pero que parecen de la moral del siglo catorce, primero. Segundo, son códigos voluntarios, es decir, la empresa que quiere los pone, las norteamericanas por ejemplo no los ponen, y no pasa nada, con lo cual ¿para qué? Y tercero, que es derivar la responsabilidad, siempre, al usuario, al consumidor. Entonces el problema es tuyo, es convertir, como te decía antes, a las víctimas en culpables. Que a mi es lo que me sorprende. Por qué cuando hicimos la investigación solo un 40% de la personas encuestadas tenía un cierto seguimiento del uso de sus videojuegos, por parte de una persona adulta, es decir, que solo una de cada cuatro personas que juegan a un videojuego, el papá o la mamá, sabe de qué va el asunto, y casi el 75% de quienes usan videojuegos, manifiestan que sus familias no saben cuáles son los contenidos. Es decir, no solo que los videojuegos, es un juego, una herramienta que está ahí, sino que la mayoría, desconoce absolutamente. Entonces, ¿cómo se puede pensar que el responsable es la familia? Yo creo que el responsable fundamental es el mercado, que se ha convertido en un gran regulador del consumo en función de la oferta y la demanda, y nos piden que sea el sujeto individual quien ha de decidir que es bueno y que es malo. En vez de una regulación social, la libertad de mercado. Por lo tanto, lo que se está haciendo es hurtando a la discusión pública y política el modelo de socialización que contribuyen a construir estos nuevos educadores sociales, que contenidos y valores son los que tienen que promover estos videojuegos. Esto significa, para mí al menos, que la socialización está siendo dirigida esencialmente por el mercado, y el problema esencial que el mercado pone los valores comerciales o de lucro, por encima de los derechos humanos, de la paz o de la justicia, como te decía antes. Yo creo sinceramente que la tecnología tiene que estar al servicio de la comunidad, al servicio de la sociedad, no al servicio de los beneficios económicos de los accionistas de las empresas de videojuegos. La responsabilidad esta antes del mercado, antes de que esos productos lleguen al mercado, por eso lo que me pregunto es “¿y si exigimos que se hagan otros productos, conforme a los derechos humanos, y a los

principios y valores que defendemos?”. Al menos teóricamente que nos encargan a la escuela y que no exigen que sean los que eduquemos. ¿Y si ponemos el mercado al servicio de los seres humanos y no al revés?

Es interesante, la verdad. Pero ya te digo yo que hay muchos que dirían que no se comprarían nada, que eso sería un error de ventas, y que los videojuegos educativos no venden nada.

No, no, no. Claro. Yo estoy de acuerdo con ellos. Yo estoy de acuerdo con ellos. Los videojuegos educativos, yo les he preguntado a muchísimos chicos jóvenes, y te dicen, palabras textuales, que “son un rollo”. Es como ponerles deberes para casa. ¿Por qué? Pues lógicamente, los motores gráficos, es que un videojuego que cuenta ochenta millones de euros, tiene un motores gráficos, tiene una narrativa, tiene un storyboard, tiene todo un manejo de miles de elementos motivadores, que enganchan, que dinamizan... Claro un videojuego educativo que lo sacan una editorial con doscientos mil euros, comparado con ochenta millones... Claro. Son un rollo patatero, que a nadie, o que los hacen a veces ONGs voluntarias para ver el tema de los refugiados o no sé qué. Bueno es que son, como ponerse ahora a jugar con los videojuegos de hace cincuenta años. Claro que son un rollo. Lo que hay que decir, es que esas empresas que gastan tantísimo, pueden y si quieren lo pueden hacer, cambiar el modelo de los videojuegos, a otros videojuegos que respondan a los derechos humanos. No se trata de sacar videojuegos educativos de forma marginal, sino cambiar el eje central, del tipo de videojuegos que hacen las grandes multinacionales.

Y en tus investigaciones, y hablando con jugadores, ¿qué es lo que más valoran las personas a la hora de elegir un videojuego u otro?

Eso depende muchísimo de la gente, pero normalmente suele ser primero la moda, es decir, lo que han oído a otros, decir que por eso la industria de la publicidad marca profundamente todo el trabajo en este campo, cuando viene por modas, de hecho GTA por ejemplo siempre sale con polémica, por qué eso le permite mucha publicidad, y que haya muchas ventas, y entonces la gente se lo está pasando unos a otros, esa la primera razón. Es decir, ¿a qué juegan los otros? Por qué los juegos suelen ser colectivos, pero luego, también en internet, como son juegos de competición, dónde te enfrascas como cuando se jugaba al ajedrez, pues lo mismo por internet, son videojuegos casi siempre que tengan elemento competitivo, por qué es lo más instintivo, lo más biológico, y rápido de involucrarte. Y tercero, yo diría que son los videojuegos que tienen una cierta narrativa que no es inmediata sino que avanza y se despliega, entonces son esos los que luego acaban enganchando a bastante gente.

¿Qué opinión te causan los youtubers?

Los youtubers en general me caen muy bien los que son críticos, los que son analíticos... yo conozco a muchas youtubers feministas muy buenas, youtubers que transmiten otra forma de pensar, pero claro, lo que simplemente lo hacen por exhibirse y como fuente de financiación, pues no me causan muy buena impresión.

Mucho del tema ahora de videojuegos y de publicidad y de lo que tú comentabas de “¿A qué juegan otros?” se mueve por el tema youtuber. Los patrocinan empresas de videojuegos, les regalan los videojuegos, les pagan dinero por jugar a esos videojuegos y mucho de ello, viene de ahí también.

Efectivamente, sí.

De hecho recuerdo un video de “ElRubius”, que el título era algo así como “Mis culos favoritos de los videojuegos”, o algo así. Son todo un análisis de los culos que le parecen más sexis, dentro de los videojuegos. De chicas, por supuesto.

Si se mirara el suyo, igual ganaba bastante... En fin.

Y para terminar, ¿cómo ves la industria de los videojuegos en cuanto al trato a la diversidad en un futuro próximo, o a largo (plazo)? A este paso va a ser más bien largo, pero bueno. ¿Cómo crees que podría evolucionar?

¿Qué cómo evolucionaría la industria del videojuego respecto a la diversidad, o en general?

Sobre la diversidad. Mostrar distintos tipos de hombre, distintos tipos de mujer, orientaciones, razas,... Todo esto. De que hay algo más en el mundo, de que hombres cachas y con un pasado atormentado, que lo único que quieren es matar gente, o chicas esculturales que son víctimas.

Pues, yo soy bastante pesimista. Soy bastante pesimista, por qué en el fondo los videojuegos no son muy diferentes del cine, de los juguetes, y cómo ves, el cine no ha evolucionado prácticamente nada, sólo hay alguna industria marginal que incorpora algunos elementos, los juguetes siguen siendo profundamente sexistas, la sociedad sigue siendo profundamente sexista, por lo tanto, no soy muy optimista por qué veo que sigue la industria dominada por los hombres, sigue siendo el criterio el beneficio económico, es decir, que mientras no cambiemos el capitalismo, que es el sistema económico y social, y mental, en el que vivimos, va a ser muy difícil que los videojuegos respondan a otro modelo que no sea el del capitalismo patriarcal. Por eso digo el cambio es global, o es muy difícil que cambie. Y date cuenta que los videojuegos son una herramienta ideológica profunda que mantiene y reproduce ese

capitalismo patriarcal. Como Hollywood, o como los juguetes. Y por lo tanto, aunque hay minorías que sí que tienen propuestas alternativas, que generan cambios pequeños sociales, pero que al final acaban siendo fagocitados y este sistema tiene unos tentáculos y herramientas muy potentes en ese sentido, los vaqueros que en su día fueron signo de protesta, se han convertido en símbolo de consumo. Entonces que va integrando incluso la disidencia, con lo cual, parece que al sistema le queda mucho tiempo de vida, por qué alimenta lo más instintivo y básico. Igual que yo puedo ganar de forma inmoderada, al margen de que eso esté generando que tanta gente esté muriendo de hambre, mientras yo sea un triunfador lo sigo manteniendo, y sigo defendiéndolo, la mayoría de gente igualmente sigue jugando a la lotería. No para cambiar el sistema que vive sino para dar el pelletazo y venirse arriba. Lo mismo con los videojuegos, lo que reproducen es ese modelo, entonces mientras no cambiemos la sociedad, mientras no cambiemos el capitalismo, mientras no lo superemos va a ser difícil superar el modelo sexista, patriarcal, violentos y racista de los videojuegos.

ANEXO 13: TRANSCRIPCIÓN A INFORMANTE CLAVE

Entrevista a especialista en Género y desarrollo de videojuegos

DATOS DE LA ENTREVISTA	
Fecha	16 de mayo de 2017
Lugar	Envío de preguntas vía correo electrónico
Duración	-
Medio de grabación	-
Datos profesionales	Doctora en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid Cum Laude Mención Internacional. Docente en Diseño Psicopedagógico. Game Designer.

¿Actualmente, te dedicas a algo relacionado con el tema del género o los videojuegos?

Todo a lo que me dedico está de un modo u otro vinculado al tema de género, es algo transversal que debe tenerse en cuenta se haga lo que se haga. Videojuegos y género son dos temas que no dejan nunca de abordarse. Además estoy escribiendo un libro sobre el tema en conjunto con otras dos personas que esperamos, pueda ver la luz este año.

La industria de los videojuegos es una de las que más ha crecido en los últimos años. ¿Cuál es tu opinión acerca de la situación actual de la industria?

Creo que la industria ha madurado, ha tomado conciencia de su propio lenguaje. Aunque evidentemente hay de todo, y, si bien la industria AAA sigue generando muchos videojuegos que no jugaría, con valores que no comparto y con una preocupación mayor por la espectacularidad de los gráficos que por la innovación en mecánicas o narrativa, también hay ejemplos de lo contrario. Poco a poco, parece que avanza hacia mejores lugares, más interesantes e incluyentes.

¿Cuál es tu opinión acerca de la cultura digital y la innovación tecnológica? ¿Nuestra sociedad estaba/está preparada para ello?

Uff, para responder a esta pregunta escribí una tesis doctoral.

Por tratar de resumirlo en algo menos de 300 páginas, diría que nuestra sociedad está en ello, inmersa de plano en ambas, pero sin reflexionar, en la mayoría de los casos al respecto y sin tener el control sobre lo que ocurre. Las patentes y las grandes corporaciones hacen que pese a la ilusión de horizontalidad, la red, la innovación tecnológica y la cultura digital diaria esté en manos de unos pocos que controlan los modos de relacionarse, trabajar, vivir, comprar, tecnológicamente mediados. Es necesario que dejemos de ser usuarios pasivos de las tecnologías, que tomemos las riendas de la producción y creación desde el hardware al software, que generemos discursos a través de la tecnología, en general que llevemos a cabo una autogestión tecnológica en colectivo como las que se proponen desde los modelos de cultura, software y hardware libre.

Nos encontramos en una época en la que el sector de la innovación tecnológica es uno de los más importantes, las profesiones más demandadas están cambiando y probablemente, en unos años existan carreras y oficios que actualmente no podemos ni imaginar. Respecto a la industria de los videojuegos, ¿cuál es el camino?, ¿cómo serán los videojuegos del futuro (no sólo en cuanto a tecnología) sino respecto al contenido de éstos?

Quién sabe, por mucho que todavía no me parezca más que un alarde de tecnología sin demasiado interés, parece que el futuro viene de la mano de realidad virtual y realidad mixta. Aunque me gusta pensar que el futuro de los videojuegos será más parecido a cómo se ve en eXistenZ, quizá sólo me emociono cuando veo que se puede almacenar muchísima información en ADN o que ya han logrado "programar células".

Cada vez hay más chicas y mujeres que afirman jugar a videojuegos de manera habitual, sin embargo respecto al desarrollo de videojuegos, ¿conoces datos acerca del número de mujeres que trabajan en la industria de los videojuegos?

Creo que ya va casi en el 50% de mujeres en la industria. Eso sí, muy sesgado por ámbitos, siendo más en marketing, publicidad o diseño gráfico; mientras que las programadoras no pasan del 22%. Las que trabajan ahí sufren mucho acoso y discriminación, por ejemplo Marina Amores me contó que durante el rodaje de su documental "Mujer + videojuegos" (en España) muchas mujeres de la industria (como el 70% de las que contactó) se negaron a participar en el documental porque tenían miedo a posibles represalias.

Hace algunas décadas existía la tendencia a orientar a las mujeres hacia carreras sociales más que a carreras tecnológicas ¿Crees que actualmente se sigue orientando a las chicas hacia profesiones más sociales y humanistas en vez de hacia la tecnología?

Creo que sí, aunque de un modo mucho más velado y menos explícito, los roles siguen claros, cuando a una chica a la que le gusta jugar la llaman "chupamandos" se entiende que por ser mujer tiene menos habilidades para jugar o programar, evidentemente se le está apartando de esas carreras, pero todo pasa desde más pequeñas, mientras se siga diciendo "que guapa tu hija", "hola princesa" y ese tipo de cosas sin mala intención pero muy peligrosas... estaremos en desigualdad de oportunidades.

Aunque cada vez más chicas y mujeres afirman jugar a videojuegos y utilizan la palabra "gamer" para definirse, la mayoría de los videojuegos siguen mostrando una visión masculina, con personajes estereotipados y poca diversidad en cuanto a sexo, orientación sexual, raza... ¿Crees que sigue imperando la idea de que los videojuegos se hacen "por y para hombres"?

Si, sigue imperando, aunque afortunadamente hay buenas excepciones y parece que cada vez más.

¿Qué opinas de la diferencia que se hace entre juegos "para chicos" y "juegos para chicas"?

No en que hayan sido creados para unos y para otras, sino en que tratan de crear hombres y mujeres que cumplan con los estereotipos de género que se espera de ellos y ellas.

¿Piensas que el aumento de mujeres en la industria de los videojuegos puede favorecer un cambio en cuanto a la diversidad de los personajes y las narrativas de los videojuegos?

Creo que sí, es muy difícil quitarse sesgos que ya traemos por mucho que lo intentemos, la entrada de mujeres aporta otras perspectivas que hasta hace poco estaban ausentes. Un ejemplo del que no daré detalles es el caso de un videojuego pensado para que tuviese protagonista femenina y masculino que se iban alternando en la historia. Sin ninguna mala intención el personaje femenino fue reduciendo su participación quedando un resultado desigual, pero sólo porque a los que hacían el juego se les hacía más fácil escribir contenidos, conversaciones, etc. como chicos que como chicas (evidentemente eran todos hombres). Pero no nos engañemos, las mujeres también tenemos muchísimos estereotipos machistas. Creo que el incremento de mujeres es un paso, pero lo más importante es que ambos, hombres y mujeres, reflexionemos y tengamos un pensamiento crítico al respecto.

Muchos chicos afirman no querer jugar a videojuegos con protagonistas femeninas porque "no se sienten identificados", ¿qué te parece esto? ¿piensas que ocurre lo mismo con las chicas?

Bueno, en parte si y en parte no. La gran mayoría de los personajes femeninos en Wow (especialmente elfas de sangre) son manejadas por hombres (no porque sean muy feministas, sino al contrario porque -y esto es una frase real- "si voy a pasar muchas horas viendo a mi personaje, por lo menos que me alegre la vista"). En general creo que la identificación o no con el personaje depende del género sólo en una pequeña parte, depende también de su credibilidad como personaje y de otros muchos factores. Además hemos de tener en cuenta que muchas veces en la selección de personaje no sólo queremos reproducir el autoconcepto o la heteroimagen, muchas veces queremos experimentar (a mí me encanta ser luchadores masculinos musculados, por ejemplo).

Desde hace unos años están apareciendo videojuegos que se arriesgan intentando mostrar otras realidades en los videojuegos (como por ejemplo, Horizon: Zero Dawn, Mass Effect, Dragon Age, Overwatch, la nueva versión de Lara Croft...), ¿a qué crees que se debe esto?, ¿piensas que la industria va tomando conciencia acerca de la diversidad o se debe a otros motivos?

Si, va tomando conciencia y viendo que hay todo un público al que dejaba fuera (probablemente se han dado cuenta de que pueden ganar mucho más si son inclusivos)

¿Qué es para ti la "comunidad gamer"?

Tengo sentimientos encontrados, siempre me han gustado los videojuegos, los juego todo el tiempo, los hago, los estudio... pero me gustan un tipo de videojuegos indies que se salen de la norma, que me permiten otras cosas. Siempre defenderé el derecho a jugar, pero me da un poco de miedo lo que ocurre en ese lugar que se autodenomina la comunidad gamer. Yo no considero que pertenezca ahí, en general la mayor parte de esa "comunidad" tampoco quieren que haya chicas ahí, es un lugar violento, competitivo, lleno de gente a la que se le llena la boca llamando a otros noobs, diciendo "chupamandos" y cosas similares. Evidentemente hay de todo y no quiero estigmatizar a nadie, pero es un lugar en el que los derechos, el feminismo y el compañerismo brillan por su ausencia y es una pena.

¿Crees que hay machismo aún en la comunidad "gamer"?

Creo que acabo de responder a esa pregunta en la anterior, pero por si no quedó claro, si, mucho.

¿Crees que se considera igual de "gamer" una persona con videoconsola en su casa que compra y juega a juegos, que la persona que juega con su tablet o su móvil?

Evidentemente no, si se habla de hardcore gamers y de casual gamers es para dejar muy claro quiénes son ciudadanos de primera y cuáles de segunda en esa comunidad. A mí me fastidian todas las clasificaciones en cuanto que son más que eso, son ejercicios de poder, de demarcación y aislamiento. Vivan los hardcore gamers de casual games y viceversa :)

Hace unas décadas, si te gustaban los videojuegos y querías jugar, tenías que irte a una sala de juegos o comprarte una videoconsola o un ordenador; actualmente podemos jugar con el smartphone o la tablet, ¿qué diferencias ves entre unos videojuegos y otros?

No creo que haya diferencias esenciales, hay videojuegos que están para tablet y para ordenador y hay juegos muy variados para ambos. Quizá lo bueno de los que se pueden jugar con el teléfono y la tablet es que puedes "moverte". Puedes utilizar ratos muertos en el metro, el baño... lugares a los que si te llevas la consola te mirarían raro :P (quizá por eso muchos de los videojuegos hechos para estos dispositivos son de breve duración, con partidas cortas).

Cuando se hace un ranking de videojuegos más populares o más vendidos, se suele hablar principalmente de los creados para videoconsola y PC, ¿crees que hay videojuegos de primera y de segunda?

¡Y de tercera! Pero al igual que ocurre en los demás casos no creo que sea tanto por la plataforma como por el presupuesto, un videojuegos con mucho presupuesto invertirá gran parte de ese presupuesto en publicidad, uno con poco, no invertirá nada y tendrá suerte de que alguien lo descubra.

¿Hay algún videojuego que conozcas que te parezca machista? Por el contrario, ¿conoces algún videojuego que te parezca feminista?

Videojuegos machistas muchísimos, los GTA son como anuncios de AXE antes de que cambiase su estrategia de campaña, pero en general casi todos perpetúan los estereotipos de género presentes en nuestra sociedad (como también lo hace la literatura, el cine, etc.). Feministas... contados con los dedos. Evidentemente no puedo dejar de mencionar Homozapping, que es un intento consciente y deliberado de romper esos estereotipos, The perfect woman es otro buen ejemplo.

ANEXO 14: TRANSCRIPCIÓN A INFORMANTE CLAVE

Entrevista a especialista en Educación Intercultural, Tecnologías de la Información y la Comunicación, y Género

DATOS DE LA ENTREVISTA	
Fecha	23 de mayo de 2017
Lugar	Cafetería
Duración	57 minutos y 57 segundos
Medio de grabación	Aplicación de grabación de voz de Samsung Galaxy S6
Datos profesionales	Licenciatura en Pedagogía. Diseño de materiales didácticos para el mundo digital. Diseñador de videojuegos para tablets y smartphones.

¿Cuál es tu experiencia con los videojuegos?

Pues tengo experiencia como jugador, más de ocio, y ahora experiencia más de diseño profesional. De hecho ahora ya cambio la perspectiva. Antes sólo jugaba por ocio, ahora suelo jugar también un poco de formación profesional. “Ah pues mira este gameplay me gusta para aplicarlo a esto”, “esto me gusta para ...” Ya no juego solo por ocio, sino que además juego por echar un vistazo de lo que se hace, de que puedo sacar ideas, le doy un punto de vista más que antes no tenía, antes era puro ocio.

La industria de los videojuegos es una industria que ha ido creciendo, de hecho es la que más dinero gana a nivel de España ya, y a nivel mundial. ¿Cuál es tu opinión de la industria actual de los videojuegos?

Yo creo que a pesar de que tiene un potencial enorme, yo creo que todavía en el ámbito general, no se tiene una perspectiva de lo grande y de la dimensión que realmente tiene. Yo creo que es una industria importantísima que ya supero por delante a muchas importantes, y por ejemplo aquí en Asturias, todavía hablas de que tienes una empresa de videojuegos y la gente todavía desconoce un poco incluso, a nivel nacional. Pero sí que, en realidad, pues son

un mínimo de diez empresas ya que tenemos localizadas aquí en Asturias de videojuegos, con una trayectoria ya de varios años, y que es una industria que no solo va a crecer en el futuro, sino que ya hoy actualmente tiene un peso bastante importante.

En estos años, ¿cómo has vivido este avance de innovación tecnológica, de cultura digital? ¿Tú crees que la sociedad estaba preparada para todo lo que le ha venido de repente?

Yo creo que no. O sea, le vino ahí, digamos que convivimos con ella y al final aprendimos a usarla conviviendo con ella, pero no se nos enseñó, no se nos educó para usar la tecnología. De hecho a la vista está, que todavía hoy hay usos de la tecnología, y de los videojuegos en concreto, que se llevan a ámbitos que no tienen sentido. Por ejemplo los problemas que a día de hoy hay de acoso escolar a través de las nuevas tecnologías, son un problema de que nadie nos educó para ello, convivimos con ellos por fuerza, tuvimos que convivir con ello, y no se nos enseñó, por eso estamos preparados a medias.

Y por ejemplo, vosotros trabajáis con niños ¿no? El tema de los videojuegos.

Sí, niños y adultos. Ahora mismo tenemos dos productos, están los dos ya en el mercado. Uno, que lo sacamos hace un mes, está pensado como un brain-training para todos los públicos, en el que el objetivo no es sólo jugar y pasarlo bien, sino que además a través del videojuego hacemos un análisis de las inteligencias y del rendimiento que tiene el usuario con el videojuego. Y luego tenemos un producto enfocado al público infantil, que va de los seis a los nueve años más o menos y que es un braintraining enfocado al público infantil, también pensado para analizar inteligencia, rendimiento, y demás a través del videojuego.

Yo en las entrevistas que he hecho, me he encontrado opiniones muy diversas sobre si a los niños y a las niñas hay que enseñarlas a programar, o a desarrollar videojuegos. ¿Cuál es tu opinión?

Pues, mi opinión es que como a todo lo demás, al final no importa tanto el contenido de decir “vamos a hacer programación en tal”, “Vamos a hacer que aprendan a diseñar un videojuego concretamente”, yo lo que considero es que, a la educación de hoy en día, los niños no hay que prepararlos para el futuro, sino para la vida que tienen ahora mismo en el presente y la parte de la programación y la tecnología es una parte que tienen que conocer sí o sí, entonces, desde mi punto de visto sí que hay que enseñar, pero no hay que volverse loco. O sea seguir enseñando para escribir, pero también se les puede dar conocimientos del lenguaje de programación que en su día a día se enfrentan con ellas. Al final no podemos formar una barrera entre lo que es la escuela y la sociedad, cuando en la sociedad se está conviviendo con

la tecnología y con lenguajes de programación. En el colegio habría que enseñarlo también. Al final es el sitio donde, teóricamente se aprenden las cosas.

“Teóricamente”.

Sí, no salen las comillas en la grabación pero...

Respecto al tema de la innovación tecnológica, la gente que no es desarrolladora, que es de “a pie de calle”, ¿qué papel piensas que tiene esa gente a nivel de innovación?

Yo creo que también juegan un papel fundamental, porque la innovación no es solo tecnología. Al final hay que innovar a partir de necesidades o de ideas nuevas, y no todas surgen a través de la tecnología. Yo por ejemplo me vinculé desde un campo que no tiene una relación directa con la tecnología, o con los videojuegos en este caso. Entonces, la necesidad de la sociedad puede venir de otros campos y la innovación es necesario que esté en todos los ámbitos no solo en el tecnológico. Al final hay que hacer innovación también analógica en muchos aspectos.

Nos encontramos en esta época, donde las producciones más demandadas están cambiando, y de hecho de diez años, que van a existir profesiones que todavía a día de hoy no existen.

Y dentro de cuatro años también. Sin ir tan lejos, seguro.

Seguro. Respecto a los videojuegos ¿cuál piensas que es el camino? ¿Cómo crees que serán los videojuegos en el futuro?

Yo creo que la industria del videojuego va cada más vez más hacia grandes producciones, y hacia perfiles que a priori no están vinculados dentro del mundo del videojuego. Por ejemplo ya hay muchísimos videojuegos que cuentan con historiadores, que cuentan con sociólogos, que tienen analistas de datos, que tienen muchísimos otros perfiles que no son solo programación o diseño. Lo bueno que tienen, en este caso, lo que más diferencia al videojuego, es que es una producción que abarca muchísimos aspectos. Abarca tanto el arte, como la música, como la narración y la historia, el guión... Tienen muchísimos aspectos que van a demandar perfiles que no sean solo técnicos, sino que entran de otros muchos ámbitos de la sociedad. De hecho ya está pasando. Por ejemplo mi caso, hoy día conozco casos de historiadores, por ejemplo en Assasins Creed, cuentan con historiadores para la narración de toda la historia y demás.

Cada vez hay más chicas y mujeres gamers, pero a nivel a de desarrollo de videojuegos, ¿conoces datos acerca de cómo está el tema?

Datos, no. Conozco datos de gamers que sí que todavía por ejemplo, nosotros organizamos una formación en la que durante una mañana les enseñamos a desarrollar una aplicación móvil y siempre les lanzamos la pregunta de “¿Quién juega a videojuegos?”, y siempre suelen levantar más la mano los chicos que las chicas. Y luego siempre les decimos “¿Cómo creéis que es el porcentaje de mujeres y de hombres que juegan a videojuegos?”, y siempre suelen tirar que hay más hombres que mujeres, y sin embargo, la tortilla ahora está al revés. O sea, hay más mujeres gamers que hombres, por una cuestión de que en juegos de dispositivo móvil hay una mayor afluencia de mujeres. Y en cuanto a lo que es profesión, yo no conozco datos exactos, pero por ejemplo en nuestra empresa, tenemos una ilustradora, conozco varias empresas de aquí de Asturias, por ejemplo Ashtree Works no sé si la conoces, que tiene una chica también dentro del equipo, de hecho es la presidenta de la asociación de videojuegos de Asturias, *Sigrid Chánobas*, pero sí que es verdad que la proporción todavía es...

Es pequeña.

Es pequeña. Estamos hablando que a lo mejor son dos mujeres de veinte, o de treinta, o sea es, es muy grande la diferencia. Pero yo creo que por que todavía existen muchos estereotipos alrededor del mundo del videojuego, que no superan esa barrera. No sé. Al igual que pasa en desarrollo y en programación, donde sí está empezando a haber muchos perfiles femeninos, todavía no hay ese salto de la barrera de estereotipo.

¿Piensas que a las chicas se nos sigue orientando hacia carreras sociales en vez de a la tecnología?

Totalmente. Sí, sí. Totalmente. No sé si tanto a nivel institucional, pero sí a nivel social. Digamos que todavía la perspectiva de la gente hacia los perfiles técnicos, los sigue viendo como muy “de hombres” y “de chicos”. Hay un estereotipo muy grande, y no sé si exactamente se orienta profesionalmente hacia eso pero sí que la tendencia de la sociedad sigue siendo todavía muy cargada.

Si luego de hecho aunque haya perfiles femeninos, dentro de carreras pues más tecnológicas, al final lo que son los directivos y las personas que mandan, siempre luego son hombres. Con lo cual estamos ahí un poco...

Sí, sí esa barrera todavía es muy difícil de superar. Hay mucho trabajo por delante todavía, aunque parezca mentira, pero sí que... De hecho, no hay más que ver la estadística de matriculados en ingenierías y matriculados en una carrera como la mía. Yo, por ejemplo, era el único chico de la clase. Sin embargo tenía compañeros ingenieros en los que era al revés, Tenían una chica o dos en clase.

Yo vengo de psicología y tenía 3 chicos en clase. Sin embargo, quitando dos profesoras, todos los profesores eran hombres. Con lo cual llama un poco la atención eso.

Aunque cada vez más chicas y mujeres son gamers, los videojuegos siguen siendo como muy estereotipados, sobre todo los que llaman triple A, son muy estereotipados, muestran poca diversidad en cuanto a sexo, a raza, son violentos... ¿Tú piensas que los videojuegos se siguen creando “por” y “para” hombres? ¿O está habiendo un cambio?

Yo creo que, era como te comentaba antes, hay un cambio, pero dependiendo de la producción; por ejemplo las producciones para consolas y demás, siguen teniendo todavía una perspectiva de que son los hombres los que juegan, que no sé si es una perspectiva errónea o no, los datos dicen que cada vez son más las mujeres.

Los últimos datos de AEVI, creo que era un o sesenta/cuarenta, tampoco era una cosa muy diferente.

Yo creo que si se siguen haciendo todavía con perspectiva de considerar al público al que van dirigido, masculino principalmente. Pero sin embargo, las que se hacen para dispositivos móviles, es al revés, tienen en cuenta al público femenino antes que al masculino. Yo creo que depende un poco de las plataformas en este caso en las que se desarrolla, pero sí que todavía hay una perspectiva digamos de enfocarlo hacia un público o hacia otro dependiendo del contenido del juego.

Y qué opinas, tú que además eres pedagogo, y hacéis videojuegos para niños, ¿qué opinión tienes de eso que llaman los juegos para niños, y los juegos para niñas? Por ejemplo en el caso de las niñas, es muy típico que haya videojuegos en plan “Cómo ser mamá”, “Cocinera”...

Eso es como los juguetes. Al final están cargados de un estereotipo, que van enfocados al público que quieren, muy sesgado, pero no hacen un diseño digamos universal. En este caso yo creo que los videojuegos, igual que los juguetes, se pueden hacer sin ningún estereotipo de sexo, ni nada. De hecho nosotros no los hacemos pensados en público femenino o masculino,

sino pensados en el público infantil, que estén adecuados los contenidos a la edad, independientemente del género que tenga el usuario objetivo, en este caso. Pero sí que es verdad que hay muchísimo. De hecho hay unas monstruosidades de juegos en los que, tienes que leer un blog que se llama Generación Apps, hace poco sacaron un artículo, sobre un juego que era de cirugía estética. Estamos ya con el estereotipo encima que tiene que ser una mujer esbelta, y te ponen a una mujer que tienes que hacerle la cirugía tal cual, o sea, una aberración total, y con un montón de descargas en la store. Ahí yo creo que es una cuestión de que, igual se vigila si tienen contenido violento o no, se debería vigilar que los contenidos sean adecuados hacia una formación, o sea, sobre todo cuando vas enfocado al público infantil. Se vigilan aspectos como por ejemplo, que no tenga publicidad, que no tengan pagos y demás, pero pocas veces se analiza el contenido, y yo creo que es uno de los aspectos que deberían tenerse en cuenta. Y al igual que en otros temas ya no tan heavies como ese de la cirugía, pero sí que vayan enfocados a técnicas de cuidar niños solo para niñas, o que sean violentos solo para niños. Yo creo que se debe vigilar un poco el contenido. Y ahí a lo mejor pues en base a recomendaciones, o no sé meter más perfiles dentro de las empresas que estén enfocadas a cuidar un poco estos aspectos de contenido.

¿Tú crees que se lo plantean?

No. No creo, por qué seguro que es costoso para ellos. Al final ellos, los que diseñan estos juegos de cirugía, van a intentar conseguir descargas y a un volumen muy grande, saben que con eso van a llegar a mucho público, por qué todavía... Claro el problema, ya no es dentro de los videojuegos. Es la concepción que hay en la sociedad. Que te atraiga ese tipo de juegos, y que atraiga a tanto público, no es cosa del videojuego, es que en la sociedad hay un problema. Los videojuegos solo son un reflejo de la sociedad. No hay más. No es al revés, que la sociedad es un reflejo del videojuego.

Y ¿qué opinas del tema del código PEGI? ¿Crees que sirve? ¿Que se usa? ¿Que los padres lo tienen en cuenta?

Para empezar, dudo que los padres conozcan el significado del PEGI. No se forma a los padres en el uso de la tecnología. Al igual que no hay cursos para ser padre...

Debería haberlos, también.

Claro. Pues eso, no hay una formación para el uso de la tecnología. Por lo tanto, aunque ellos vean una etiqueta ahí, si no conocen el significado... Que se categorice lo veo muy bien, ahora, dudo que esa información sea fácil de interpretar o accesible a cualquier usuario además

teniendo en cuenta que no todo el mundo es tecnológico. Que tengamos un móvil no quiere decir que lo sepamos usar. No va de la mano.

Entrevisté a un desarrollador de videojuegos, y me decía eso, lo de los códigos PEGI, y me cuando fue a ver la película de “Deadpool”, que es calificación R, y los padres se quejaban de que habían llevado a los niños a ver la película, que “¡vaya aberración de película!” que “¡cómo se hacía eso!”.

Ni miraron la calificación. Por eso te digo, que si tú haces un cuestionario a padre que tengan tecnología instalada a sus hijos, te digo, me estoy aventurando, el 90% no sabe lo que significa el PEGI. Lo desconoce totalmente.

Habría que investigar.

Sí. Es una perspectiva que a lo mejor la tengo errónea, pero por lo que leo, no creo que...

En un curso que fui del CPR, era con padres y tal, era sobre las TIC, y salió el tema de los PEGI, y de hecho lo dije yo, fue en plan “Bueno pero para eso existen los códigos PEGI”, y empezó a mirarme la gente y decían “¿y eso que es?”. O sea que sí que es verdad que hay mucha gente que no... Como cuando yo veía de pequeña en los CDs lo de “Parental Advisory”, y decía yo “¿esto qué será?”. Pues igual

Claro, claro.

En cuanto a lo que te contaba antes del “Horizon”, de que hay chicos que afirman que no quieren jugar a videojuegos con protagonistas femeninas, porque no se sienten identificados con ellas, ¿qué te parece esto?

Ahí volvemos a lo mismo de antes, es que yo creo hay un estereotipo dentro de la sociedad y, o sea no es una cuestión del videojuego en sí, es que por ejemplo pasa también en el patio del colegio cuantos juegos se desechaban por decir “no, eso es un juego de niñas”. No hace falta ir al videojuego, no creo que sea un problema del videojuego ni del planteamiento del videojuego ni nada, sino que es un problema de perspectiva, y de cómo estamos educando en la convivencia de género, en este caso. Porque ya te digo, en el colegio todavía se ve, cuantas niñas no juegan al fútbol por qué lo ven algo de chicos, o cuantas no... O incluso yendo fuera del videojuego.

Y luego hay chicas que quieren jugar al fútbol, y no las dejan por qué son chicas.

Claro. Es un poco esa perspectiva. Al final seguimos con lo de que “el niño tiene que hacer esto por qué es cosa de niños”, y luego “no llores que es cosa de... los hombres no lloran” y tal. Es lo mismo. Seguimos cargando con muchas frases y muchos estereotipos de hace muchos años, que al final pesan aspectos de estos que aunque sea algo digital y moderno viene con cosas de antes, no tiene nada que ver, no creo que sea una cuestión del juego sino desde la perspectiva que uno tiene. Habrá niños que no tengan esa barrera y les dé igual jugar a... yo por ejemplo jugaba la “Tomb Raider”.

¿Y si lo dijeran las chicas? ¿Y si no jugaran a juegos “de hombres” por qué no se sienten identificadas?

Yo creo que hay también un caso bastante grande. O sea, no tanto, igual no es tan exagerado, pero sí que por ejemplo, nosotros nos lo encontramos ahora con “Clash Royale”, que muchas no lo llegan a probar por qué ya piensan que directamente es un juego de chicos, por qué simplemente tiene batallas y demás, y sin embargo es un juego de lógica pura y de estrategia, y de hecho las mujeres que juegan al “Clash Royale” les acaba encantando. Hay una barrera primero que es la estética, o digamos el cómo está planteado el juego que les echa un poco para atrás, y se ponen una barrera ellas mismas “es un juego de chicos, porque es de violencia...”. Va un poco ahí, está a la par. Al final es la barrera que tenemos.

Yo creo que a nivel de, si por ejemplo las chicas gamer nos pusiéramos en plan, pues “No voy a jugar un Assasins Creed hasta que no salga una protagonista, que solo sea una mujer”, nos mandarían a la mierda, básicamente.

Sí. Es que al final dices “¿qué fuerza tienen?”, igual dicen ellos, echan cálculos y... En videojuegos, como para todo, es algo no se tiene que batallar solo en el sector del videojuego. Es algo que mientras la sociedad no cambie, da igual que sea un videojuego, que sea un juego analógico, de mesa, o todavía te encuentras mogollón de juegos como decíamos antes marcados para un sexo o para otro, y que además con temas súper banales. Entonces...

Y desde tu opinión, ¿qué pasa en la sociedad? Por qué se supone ya hay igualdad, y que no hay machismo, que todo el mundo es súper abierto...

Eso es mentira. La sociedad todavía no está preparada. De hecho si no fuese así, pues no habría tantos casos de violencia de género, no habría... Yo creo que sí avanzamos mucho afortunadamente, con respecto a otros años, pero estamos muy lejos de lo que debería ser. Por qué básicamente todavía hay muchas barreras que nos ponen... Yo creo que todo es una cuestión de educación, desde la base. Y luego no sólo educación, educarnos dentro de la

escuela, que a lo mejor puedes estar haciendo cosas muy bien a nivel de coeducación, pero es que el reflejo de la sociedad, si a ti te están enseñando dentro del aula a respetar la igualdad de género, y luego llegas a casa y ves cómo tú padre pega a tu madre, entonces, por mucho que te enseñen en el aula, si luego en lo otro tienes... Entonces al final, todo tiene que ser unido en este caso, e ir todos hacia el mismo camino, tanto dentro como fuera, y ahí jugamos un papel cada una de las personas, cada una de las personas, o sea, cada uno de los ciudadanos, dentro de la sociedad. Con las personas que no toleran, y con todo el mundo. Es muy difícil de cambiar, por qué hay mucho que hacer, en muchos aspectos. Por ejemplo esta la desigualdad salarial, hay muchas cosas que al final aunque tú vayas avanzando, te van mermando y van... que luego todo se arrastra, el resto de la sociedad.

Eso es una pregunta de la entrevista. ¿Cuántas mujeres existen que desarrollen videojuegos? Pero que realmente, yo creo que aunque se equiparara a cincuenta-cincuenta de desarrolladores chicas, desarrolladores chicos, yo soy pesimista y no pienso que eso, igual en un cierto sector sí que cambiaría las narrativas de los videojuegos, y se tendría una perspectiva más amplia, pero muchas mujeres, que son muy machistas, con lo cual que sea mujer no quiere decir... Igual que hay chicos feministas, hay chicas machistas.

Claro, no tiene nada que ver. Que una mujer desarrolle un videojuego, no quiere decir que lo vaya a hacer pensando en las mujeres. Yo que sé, también está estereotipado, también está ahí con el pensamiento machista, y te desarrolle un juego que sea más machista incluso que otros, o sea no tiene nada que ver, es una cuestión global, más bien.

La gente todavía no entiende la diferencia entre lo que es machismo, y lo que es feminismo.

De hecho, es que yo creo que alrededor del feminismo, por esa perspectiva que se tiene, se cree que buscan todo lo contrario, al final también es otra forma de machismo, considerar el feminismo como que te quieren poner por delante... "No es que al final es que es darle la vuelta a la tortilla", vale que las mujeres por... No, estáis equivocados, lo que busca precisamente es la igualdad. Pero es eso, es que todavía hay mucha desinformación a pesar de que vivimos en la era de la información por todos los lados, hay mucha desinformación en muchos aspectos.

Poca curiosidad diría yo, ¿eh?

Sí. Tampoco la gente se interesa. Por qué por ejemplo, yo, lo que considero, esto ya opinión personal desde mi punto de vista, es que casi tenemos un papel más fundamental los hombres en este aspecto los hombres que las mujeres, nosotros somos los que están en posición de

privilegio. Por lo tanto, si nosotros podemos decir “No, estamos de puta madre. Cobramos mejor que ellas... ¿Para qué lo vamos a cambiar?”. Pero no, si quieres vivir en un mundo justo, somos nosotros los que deberíamos dar un paso mucho más alto.

Pero también te digo que hay un sector de la población masculina que, el tema de que le quiten aunque sea un poquito de poder... Eso de bajar un poquito del pedestal, les pone nerviosos. Entonces yo creo que también, de que muchos hombres no estén pos de la igualdad, y por eso todo lo que hay.

Por qué están en situaciones de comodidad, y al final dicen “Si yo estoy aquí de puta madre. Me han puesto alto y tal. ¿Voy a renunciar a todo lo que yo tengo, por una igualdad de género?”. Entonces ahí ya va a incluso a algo más profundo, que es pensamiento egoísta con el que convivimos en este mundo. Mientras, no pensemos en que vivimos en un mundo que compartimos con más personas, no estamos nosotros solos, nunca vamos a pensar en los demás, y por lo tanto, toda esa gente que está en situación de privilegio nunca querrá cambiar. Por qué no querrá que otros vivan... Dicen “No, no. Estoy de puta madre. ¿Para qué voy a cambiar esto?”.

Antes te hablaba del “Horizon”, y hay otros videojuegos, que están desarrollando nuevas versiones, pues que muestran una parte más igualitaria, más de diversidad, por ejemplo pues eso “Horizon”, la nueva Lara Croft, o “Mass Effect”, o “Dragon Age”, Bioware está muy por ese tema de la diversidad, ¿a qué piensas que se debe esto? ¿Crees que es realmente una conciencia social, o se debe más a otros términos más económicos, o...?

Sí, yo creo que... O sea me gustaría pensar que es por conciencia social, pero yo creo que ahí influye también que el porcentaje de mujeres gamer este subiendo, y que se quieran hacer unos contenidos más enfocados a ese público. Yo precisamente desconozco, por qué son juegos que no tengo muy controlados, pero no creo que estén diseñados con un trasfondo feminista, ni nada, o sea están hechos por... al igual que el contenido, pensando en el público objetivo como mujer, pero no con un trasfondo concreto.

Vamos a hablar un poco de la comunidad gamer.

Venga, vamos.

¿Qué es para ti la comunidad gamer? ¿Qué opinas de ella?

En líneas generales, no tengo una opinión concreta de ellos. Por qué como además, conmigo, yo me considero gamer, tampoco a unos niveles estratosféricos, pero sí que me considero

gamer, no tengo ninguna perspectiva concreta de ellos. Sí que creo que la sociedad está confundida en cuanto a la perspectiva que tiene de gamer, cómo frikis y demás, que todavía a día de hoy preguntas por un gamer y lo sigues viendo como un raro, como el tío gordo y lleno de granos que come pizza, y deja el trozo ahí en la barriga... Todavía se tiene esa perspectiva. Yo concretamente no es una opinión...

¿Y piensas que hay machismo en la comunidad gamer?

Yo creo que sí. Pero bueno, como decía antes, cómo es el reflejo de la sociedad, al final. Es el mismo... Igual se puede ver un poco más acrecentado por el tema de que todavía se tiene la perspectiva de que los videojuegos están hechos para chicos, sobre todo, y ya te digo, la industria más de consola y demás, entonces es todavía muy complicado, ver en eventos de videojuegos y demás a chicas, y en equipos profesionales de eSports, y todavía...

Esto además te afecta especialmente, por el tema de vuestra empresa. ¿Crees que se considera igual de gamer a una persona que juega a videojuegos en consola, que una persona que juega a videojuegos en la tablet?

No. De hecho, los de la tablet, ni ellos mismos se consideran gamers. O sea tú, preguntas, por ejemplo nos pasa en el programa este que decía que hacíamos con los chavales de quince años, tú preguntas a las mujeres y "no, no juego a videojuegos", luego le preguntas "¿pero juegas, por ejemplo, a "Candy Crush"?" "si, si". "Entonces, ¿no es un videojuego? ¿No eres gamer?" Y a lo mejor se pasan muchísimas más horas jugando que el que ellos consideran gamer. Todavía no se tiene la perspectiva de que los juegos móviles son videojuegos, y que el que juega a juegos móviles es un gamer también. Gamer sólo se tiene la perspectiva del que juega a la consola, y nada más, u ordenador en este caso.

¿Crees que ese factor de que sean más chicas las que juegan en tablet y en smartphone, puede estar afectando a esta visión también?

Puede estar relacionado. Incluso también en los contenidos. O sea la tipología de juegos que se encuentra en móvil, con respecto a la que se encuentra en consola. Yo creo que todo va un poco de la mano. Nosotros por ejemplo sabemos que por la tipología de juego que tenemos por ser en el sector móvil, y por ser un juego más tipo casual, vamos a atraer muchísimo más al público femenino, sin hacer un videojuego estereotipado para un perfil u otro. De hecho a nosotros nos da igual el perfil que venga. Solo nos interesa que vengan, y que jueguen. Pero sí que sabemos que por la tipología, por el formato de juego que tiene va a atraer muchísimo más a mujeres que a hombres. De hecho ya está pasando, tenemos los datos que tenemos,

llevamos como dos meses y el porcentaje ahora mismo ponte que es un setenta-treinta, más o menos de jugadoras.

Yo lo tengo en el móvil.

¿Sí? Y el porcentaje que tenemos es además un público que teóricamente tampoco encajaría como los que consideran gamers porque es entre veinticinco y cuarenta años. O sea, es un público principalmente femenino, y entre veinticinco y cuarenta años.

Tenéis un rango de edad enorme, además.

Si, si.

Bueno esto lo hemos hablado un poco, pero para matizar. Hace años cuando tú y yo seguramente éramos críos, si queríamos jugar a videojuegos, o te compraban la videoconsola, o la *GameBoy*, o tenias que ir a la sala de juegos y jugar ahí en arcade, etc. Y ahora todo el mundo puede tener videojuegos en la tablet o comprar un consola. ¿Qué diferencias hay o veis entre videojuegos que sean para videoconsola y PC, y los que se hacen para tablet y smartphone? ¿Cuáles son las principales diferencias?

Yo creo que un poco la temporalidad. O sea por ejemplo, que los juegos de móvil están más pensados para que sea un poco mas casual, que puedas jugar en momentos concretos que tengas tiempo libre, y los de consola están más pensados para jugar tranquilamente en casa, dedicarle un poco más tiempo a cada partida. Va un poco en la tipología, y en la temporalidad.

Y también creo que los tiempo de producción, en cuanto a empresa de videojuegos. Suelen ser proyectos muchísimo más largos los pensados para consola, que los pensados para móvil. Yo creo puede que vaya ligado en la temporalidad del juego y demás. Yo creo que son las principales diferencias. Porque a nivel estético, técnico y demás, hoy en días los móviles tienen un potencial... De hecho mi móvil de hoy tiene más potencia que mi ordenador de hace 3 años. Entonces no creo que sea una cuestión técnica, sino más una cuestión de "¿En qué momentos usas el móvil, y en qué momentos usas la consola?"

Esta semana, salió el "Injustice 2", y yo me lo compré para consola. Y resulta que tiene la versión móvil. Y además, si te bajas la versión móvil y te registras te dan premios en ambos videojuegos y claro. Tú ves el videojuego en el móvil, y es que no hay casi diferencia. Las animaciones de la historia y todo, están súper bien hechas.

Claro. A día de hoy a nivel técnico, un móvil tiene la potencia casi de un ordenador. Ya te digo, mi ordenador de sobremesa de hace cuatro años, no tiene nada que envidiar a un móvil de hoy.

De esto también hemos hablado un poco. El tema de cuando se hacen rankings de videojuegos, de los videojuegos más populares. Yo de hecho los he mirado, y respecto al tema de videojuegos de Smartphone y tablet, sí que es muy difícil encontrar "los más bajados" o "lo más descargados". Y si sabes de algún lugar donde pueda buscar, te lo agradecería por qué no.

Rankings en cuanto... Es que el funcionamiento por ejemplo, no sé si sabes cómo funcionan los rankings de móvil, esto es como se va retroalimentando constantemente, e influye todo. O sea, esto es como un círculo. Si entras ahí, vas a ir más hacia delante. Por ejemplo, los que están primeros en los rankings, para tú estar primero en un ranking puedes estar o bien por numero de descargas, o por valoraciones... Entonces todo eso se va retroalimentando. Cuantas más valoraciones, y más comentarios tengas, más arriba estas en el ranking. Cuanto más arriba estés en el ranking, primero te encuentran, por lo tanto más valoraciones y más... O sea es, si estas arriba, vas a seguir arriba por qué se va retroalimentando. De hecho, "Candy Crush" no sé los años que lleva entre los 10 primeros pero muchísimos, por que además es un juego muy popular y al final estas ahí por eso. Sí que, por ejemplo, se hacen rankings diferentes de novedades y demás que esos ya es más una cuestión de que Google Play o App Store, si es una novedad ellos te sitúan en los rankings. Por ejemplo, nosotros cuando salimos, estuvimos entre los más populares de nuestro país, durante un par de semanas, por que al ser novedoso y se empezaba a bajar y demás, te mantienes un poco ahí, pero digamos que eso funciona automáticamente, no hay nadie que... va por un algoritmo, igual que cuando tú haces una búsqueda en *Google* y tienes paginas mejor situadas... O sea es una mezcla de todo. Del ISO que es la App Store, o TVStation, pues la ficha juego igual que el SEO pero de las aplicaciones, que ahí influye muchísimo pues que palabras claves metes, que descripción tienes, las capturas de imagen... O sea todo influye para que se vaya posicionando, y al final te sitúes automáticamente dentro del los rankings. Para que tú encuentres un rankings de populares y demás fuera de las stores, ya blogs especializados, o revistas que sean especializadas que de videojuegos y te digan pues "Mira los diez más populares de este mes", o "Los diez más...".

Por ejemplo, AEVI hace una mensual, y luego a la anual de los videojuegos, pero son los videojuegos de videoconsola. Que también se podría hacer desde los de Smartphone. Parece como que los tiene más como apartados, como si no fueran...

Sí, yo creo, o sea no tengo ahora de memoria ninguna página, pero sí que creo que hay alguna, por ejemplo en nuestro sector para el público infantil, Generación Apps, el blog que te hablaba antes, hace las diez mejores aplicaciones del año, y no las sitúa posicionalmente, sino que selecciona las diez mejores del año, y hace una publicación incluso una entrega de premios, que antes coincidió con el "Festival del Chupete" en Madrid, y ahora pues no sé como lo van a hacer. Pero vamos todos los años hacen un ranking de las diez mejores aplicaciones de contenido infantil. Yo creo que, te lo tengo que mirar, y ya te enviaré información, pero creo que existe alguna página que te lo hace de juegos móvil.

En tu experiencia como jugador, recuerdas algún videojuego, o alguna escena de algún videojuego que tu dijeras "Dios mío, no puede ser esto más machista", o "¿Por qué hacen esto así?".

Buff.

La primera que te venga la mente.

No sé, no sé. No me viene ninguna. Tendría que pensar y acordarme más o menos de todos los juegos. Porque en general son bastante machistas, entonces posiblemente no me sorprendiese la imagen. Claro, ese es el problema...

Mira, por ejemplo, pensando ahora en el GTA, de los primeros, cuando directamente tú cogías a chicas por que iban a (...), porque además iban en paños menores (es que ahora hay aquí un niño, y no quiero...) y van prácticamente en bolas, y tú las recogías para llevarlas a (...). Y las podías golpear creo, y te daban puntos. Era algo así, a las prostitutas les podías pegar y te daban más puntos... Ahora que voy pensando eso, hostia era muy heavy eso. No sé si te acuerdas de él, el GTA, el que tenía la perspectiva desde arriba.

Sí.

Era GTA 2 o algo de eso.

Sí, porque el 3, ya era en 3D, y ya había un mapeo guay.

Este era de ordenador y se veía desde arriba. Veías al muñequito desde arriba. Estaba muy currado. Pero sí, tenía unas salvajadas, pero terribles.

Yo hay un videojuego, que te tengo que decir, que aun con esto, yo lo he jugado, pero es súper machista, que se llamaba *Larry*.

¡Ah! ¡El Larry! Sí, sí. No llegué a jugarlo, pero era famosísimo.

Además había los de PC, y luego lo sacaron para la Play.

Ese era directamente de ligar.

Además es que eran todas las tías esculturales, buenorrísimas, y él era bajito, calvo, feo, gordito... O sea era el antihéroe total, y se las pillaba al final. Era alucinante.

Sí, sí, hostia... Que juego... Vaya tiempos.

¿Qué crees que es lo que más valoran los usuarios y usuarias a la hora de elegir un juego u otro?

Depende, yo creo que lo principal es, por ejemplo aquí también depende mucho entre móvil y consola, porque va ligado a lo que decía antes, si tú quieres un juego para ir al baño, literalmente, y en 3 minutos ahí jugar, o si quieres un juego para ya disfrutar. Ahí ya depende mucho de la tipología de jugador. Si eres más... No se si conoces la teoría de los tipos de jugadores y demás, pues si te gustas más explorar, o te gusta más la acción, o te gusta... Yo creo que depende un poco del tipo de jugador que seas para el contenido que tú busques. Yo por ejemplo a día de hoy, como tengo poco tiempo busco por dos cosas, porque me guste el gameplay, que la mecánica del juego sea divertida y que me entretenga mucho y sea muy rápida, y juegos también estéticamente me atraigan bastante, pero ahí ya también por cuestiones profesionales, me gusta ver un poco y comparar lo que tenemos. Antes por ejemplo, cuando era más pequeño, lo que buscaba un poco, me gustaba mucho explorar el videojuego, la historia y demás, por que disfrutaba más tiempo, entonces podía jugar... Pero era joven, no tenía otras preocupaciones, y entonces podía dedicarle más tiempo al juego y más a explorar. Entonces yo creo que a la hora de decidir un poco el contenido depende mucho del tipo de jugador que seas en este caso.

Y para terminar, ¿cómo ves el futuro de la industria del videojuego? No tanto en cuestión de tecnología, que ya hemos hablado de ello, sino cuestión de narrativas, ¿hacia dónde crees que van?

Yo creo que cada vez va a ser más exigente en cuanto a calidad. Hay tanta oferta que la demanda se va a hacer cada vez más exquisita, ¿no? En este caso. Volvemos a como lo que comentaba antes, dependiendo del tipo de jugador, pero ya se va a buscar una calidad suprema. Vas a desechar a los que tu por ejemplo, en móvil tienes (muchísimos tipos) de juegos, descargas uno, y al minuto no te gusta, lo vas a eliminar y lo mandas fuera. Entonces yo

creo que se va a demandar muchísimo, va a ir hacia la búsqueda de la excelencia en el juego. Y por eso influye también muchísimo, todo lo que hablábamos antes de los perfiles que van a ir entrando, de todo, o sea se va a profesionalizar cada vez más la industria y se va a buscar cada vez más calidad, para que sea una industria cada vez más potente. Porque se ve que además tiene un potencial muy grande. Son muchos los millones de usuarios que hay a día de hoy entonces...

Ha superado al cine. A Hollywood ya lo ha pasado desde hace tiempo.

Por eso, y entonces se va a buscar yo creo que calidad para intentar diferenciarte... O calidad u originalidad. Tiene que ser algo que rápidamente te diferencie del resto de... porque hay mucho ya. No es como antes. Antes la industria del videojuego pues llegabas, y como no había tanta oferta, pues al final jugabas a muchos a juegos, que yo a día de hoy diría "no jugaría en la vida a ese juego", pero antes lo probabas y "a ver qué tiene". Y además hoy seguro que lo desechaba ya solo con su historia, o con lo que tengan. Ahora tienes la oportunidad de que hay muchísimo, entonces, vas a lo que te mola a ti y que se diferencia un poco del resto.

ANEXO 4: ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Samus Aran con su power-suit (Metroid).	22
Fuente http://metroid.wikia.com/wiki/Power_Suit	
Ilustración 2: Versiones de Samus Aran sin power-suit al finalizar juego	23
Fuente http://emulaziro.blogspot.com.es/2011/08/metroid-25-anos-parte-2.html	
Ilustración 3. Evolución de Lara Croft (Tomb Raider)	24
Fuente https://larreks.deviantart.com/art/Evolution-of-Tomb-Raider-425582963	
Ilustración 4 Princesa Peach (Súper Mario Bros)	25
Fuente http://www.fansshare.com/gallery/photos/18103538/mario-party-peach-and-daisy-mario-party/?displaying	
Ilustración 5 Ellie (The last of us)	25
Fuente http://thelastofus.wikia.com/wiki/Ellie	
Ilustración 6 Elizabeth (BioShock Infinite)	26
Fuente http://gamewise.co/games/4401/BioShock-Infinite/Characters-List	
Ilustración 7 Catherien/Katherine (Catherine)	28
Fuente http://www.deeplay.it/catherine-caos-katherine-ordine/	
Ilustración 8 Bayonetta atacando con su pelo	29
Fuente http://www.logrosxbox.com/foro/general-f4/bayonetta-figuras-coleccion-spot-japones-con-t61292.html	
Ilustración 9 Trevor, Franklin y Michael (GTA V)	30
Fuente http://gtaforums.com/topic/513163-%E2%9C%82-render-topic/page-19	
Ilustración 10 Katros (God of War)	31
Fuente http://www.vgpmidia.com/ps3.htm	
Ilustración 11 Noctis, Prompto, Gladiolus e Ignis (Final Fantasy XV)	33
Fuente https://www.gameskinny.com/gs6ku/if-final-fantasy-xvs-characters-were-animals-theyd-be-these	
Ilustración 12 Escena “violación” a Lara Croft (Tomb Raider)	35
Fuente http://www.tombraiderspain.com/2013/07/la-no-violacion-de-lara-croft.html	
Ilustración 13 Carátula GTA V	51
Fuente https://www.videojuegos.website/grand-theft-auto-v/	
Ilustración 14 Carátula Uncharted. El desenlace del ladrón	55
Fuente http://www.hardwarezone.com.my/tech-news-over-500-fans-attended-malaysian-uncharted-4-thiefs-end-midnight-launch	
Ilustración 15 Carátula Uncharted. El legado perdido	58
Fuente http://blogs.gamefilia.com/honorat79/03-08-2017/58609/uncharted-el-legado-perdido-y-a-algunos-apartados-que-lo-haran-un-juego-i	
Ilustración 16 Carátula Mafia III	60
Fuente https://colemo.com/60-fps-en-pc-errores-y-revistas-de-playboy-en-mafia-iii/	
Ilustración 17 Carátula Horizon: Zero Dawn	63
Fuente https://www.flickr.com/photos/playstationblog/32905999872	
Ilustración 18 Carátula Mass Effect. Andrómeda	65
Fuente http://g-torrent.net/newgame/3697-mass-effect-andromeda-super-deluxe-edition-2016-repack-ot-xatab.html	
Ilustración 19 Carátula Injustice2	69
Fuente https://www.amazon.com/Injustice-Fighter-Pack-Digital-Code/dp/B071VRNFL2	
Ilustración 20 Carátula Tekken7	71
Fuente http://gamesharing.in/product/tekken-7-deluxe-edition/	

DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA DEL TRABAJO CIENTÍFICO, PARA LA DEFENSA DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER

Fecha: 16/09/2017

Quién suscribe:

Autora: DIANA MOISÉS TORO

DNI: 11445958-P

Hace constar que es la autora del trabajo:

Sexismo en los Videojuegos:
Reproducción de un modelo de Desigualdad Social a través de Entretenimiento.

En tal sentido, manifiesto la originalidad de la conceptualización del trabajo de interpretación de datos y la elaboración de las conclusiones, dejando establecido que aquellos aportes intelectuales de otros autores y autoras, se han referenciado debidamente en el texto de dicho trabajo.

DECLARACIÓN:

- ✎ Garantizo que el trabajo que remito es un documento original y no ha sido publicado, total ni parcialmente por otros autores o autoras, en soporte papel, ni en formato digital.
- ✎ Certifico que he contribuido directamente al contenido intelectual de este manuscrito, a la génesis y análisis de sus datos, por lo cual estoy en condiciones de hacerme públicamente responsable de él.
- ✎ No he incurrido en fraude científico, plagio o vicios de autoría; en caso contrario, aceptaré las medidas disciplinarias sancionadoras que correspondan.



Fdo. Diana Moisés Toro