

Sexismo y videojuegos



*Marisa Conde**

Palabras clave: tropos - violencia de género - Anita Sarkeesian - damiselizadas

Cuando analizamos cómo son las narrativas en los videojuegos encontramos un formato que se perpetúa hasta el cansancio: la mujer es “un ser indefenso” que se encuentra prisionera y que debe ser rescatada.

Estas configuraciones, explotadas por el mercado de videojuegos, llamaron la atención de una mujer *gamer*. En el año 2012, la canadiense Anita Sarkeesian –licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Estatal de California, crítica cultural, feminista y bloguera canadiense¹–, inició una campaña en Kickstarter² para recolectar los seis mil dólares que le costaría producir su proyecto **Damisela en Apuros: Tropos contra Mujeres**.³

* Mg en Videojuegos y Educación. Profesora en la Tecnicatura en producción y diseño de videojuegos de la UNPAZ. Especialista en EVA (Entornos Virtuales de Aprendizaje).

1 Más datos en: https://es.wikipedia.org/wiki/Anita_Sarkeesian.

2 Plataforma de financiamiento de proyectos creativos.

3 *Damsel in Distress*: https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q



Tras haber logrado sobrepasar la meta financiera, desarrolló y publicó una investigación sobre el rol que desempeña la mujer en los videojuegos, desde los inicios de esa práctica hasta hoy. La preocupación principal de Anita –jugadora experta desde la infancia– era y sigue siendo la falta de imaginación de los desarrolladores de videojuegos para romper lo que denomina el “tropo” por el que las mujeres resultan “damiselizadas”.

No es novedad que el mundo ligado a las ciencias no es de fácil acceso para la mujer. Muchas cuestiones marcan esta diferencia. Por un lado, la desigualdad salarial: aun teniendo que cumplir las mismas tareas y responsabilidades, la mujer recibe una retribución menor. Por otro lado, el quehacer científico no siempre es compatible con el rol de madre lo que, a menudo, provoca situaciones en las que se debe optar y se prioriza la familia postergando el desarrollo profesional.

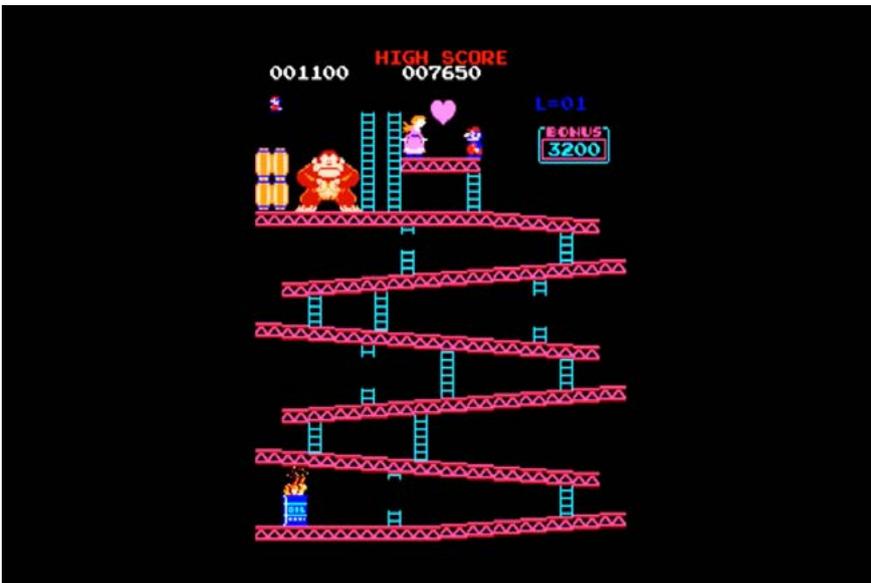
La tecnología está permitiendo la compatibilidad de ambos mundos facilitando nuevos formatos de contratación. El teletrabajo, en efecto, ha venido a dar un impulso a mujeres y personas que encuentran en este formato laboral el apropiado para organizar su vida sin descuidar los aspectos familiares.

En la Argentina, las mujeres que se desempeñan teletrabajando son mayoría. En los últimos años se están alentando carreras y puestos no tradicionales que animan a la producción de objetos multimedia, por lo que las oportunidades de formación y de trabajo se han incrementado.

Un sector importante del mundo de los negocios está comprendiendo que la mujer está cambiando y que no se conforma con el rol histórico que le ha sido impuesto por la cultura y que ha desarrollado hasta ahora. Los que se animan a modificar el “publicobject”, al diseñar videojuegos en los que no se cae en la fórmula trillada, encuentran que su empresa aumenta los dividendos. Y que están dando una “vuelta de tuerca” al mercado al acercar propuestas para las mujeres de este siglo, contemplando nuevas perspectivas.

El común de la gente cree que las mujeres no juegan videojuegos y que, si lo hacen, es en un porcentaje pequeño. He consultado a estudiantes de secundaria sobre la práctica del juego en pareja. En más de un caso las adolescentes expresaron que cuando están con el novio, tratan de no ganar o, directamente, evitan jugar con él. Según opinaron: “Te cuesta encontrar novio. Pero videojuegos podés jugar en cualquier momento”. Sería un buen tema para investigar qué sucede en el nivel superior.

Ayer y hoy en las narrativas



Respecto al uso de videojuegos, hoy día notamos que una enorme cantidad de mujeres juega con aplicaciones, ya sea en el teléfono móvil (descargadas directamente) o en las redes sociales. Según una investigación del sitio especializado IGN, en España, el 47% de los jugadores de videojuegos son mujeres, consecuencia de que cada día son más las mujeres que interactúan con la tecnología.

Candy Crush (2012) o *Preguntados* (2013), entre muchos otros juegos a los que se accede a través de las redes sociales, indicando un cambio en los hábitos. Además, estamos asistiendo a una lenta transformación social: ya no se estimula a las niñas a jugar con juguetes tradicionales, que perpetúan el rol mujer-mamá-ama de casa (la cocinita, las muñecas, el set de limpieza). Hoy día reciben juegos de ingenio, bloques, juegos de ciencia, etc.

En su investigación, Anita Sarkeesian analiza y advierte que, históricamente, el papel que se le reserva a la mujer en las narrativas de los videojuegos es el de objeto: “dama en apuros” que debe ser rescatada. En otros, la mujer pasa a ser un premio o un tesoro a recolectar.

El rol de “dama en apuro” lo podemos ver claramente en *Mario Bros* (1985): de los catorce juegos producidos, en trece hay que rescatar a la princesa Peach. Otro tanto sucede en *Donkey Kong* (1981)

y en *Prince of Persia* (1989): la mujer es un ser desvalido que solo puede salir del apuro en el que se encuentra si el personaje masculino la rescata.

En contraposición, si caen en desgracia, resultan heridos o son atrapados, los personajes masculinos recuperan la libertad sin necesidad de que nadie los rescate porque, gracias a su astucia / inteligencia, logran superar el conflicto.

Existe otra forma de eliminar al personaje femenino. En *Max Payne* (2001) y *Dante's Inferno* (2010) se trata de rescatar el alma de la mujer muerta. En *Bordelands2* (2009), la mujer enloquece, por lo que su eliminación estaría justificada.

La fórmula mujer + salvar + recolectar fue repetida y tomada por todos los desarrolladores de videojuegos al momento de crear una aventura.

El videojuego *La Leyenda de Zelda* (1986) es otro de los modelos que, durante veinticinco años, mantuvo su fórmula sexista. En una de las configuraciones posteriores, surgió el personaje de Sheik que difiere en las versiones japonesa e inglesa. Personificada como Sheik, se viste con indumentaria masculina y hasta usa un vendaje en la zona del pecho. Esto le permite cierta libertad de movimientos dentro de la aventura, así como desempeñar un rol protagónico, siempre y cuando no se advierta su condición de mujer. Al recuperar la vestimenta femenina, Zelda cae prisionera.

En estos juegos la mujer debe ser rescatada, no puede rescatarse a sí misma porque fue configurada como un ser indefenso, que no tiene ni la inteligencia ni la sagacidad para planear una fuga. En los guiones en los que la mujer muere, el protagonista masculino debe “vengarla” y recuperar a la hija que cayó prisionera. Es decir la fórmula “mujer a salvar” se perpetúa. Otros ejemplos: *Prototype2* (2012), *Dishonored* (2012).

Otra estrategia para introducir a la mujer en los videojuegos es bajo el papel denominado “Matanza de misericordia”. En estas situaciones, el personaje femenino le pide al héroe que termine con su vida y hasta le da las gracias por hacerlo. Así ocurre en *Castlevania: Lament of Innocence* (2003), *Breath of Fire IV* (2000), *Alone in the Dark* (1992) o en *Grand Theft Auto II* (1999). En particular, en este último, el ajusticiamiento femenino se justifica por el hartazgo que el chismoseo provoca en el personaje masculino buscando en los jugadores la comprensión y la complicidad para su eliminación.

Muchas narrativas presentan a la mujer como “La damisela en eutanasia”. En este caso, el relato se torna oscuro y el héroe debe luchar contra su ser querido poseído o mutado (*God of War*, 2005). Mientras que en *Resident Evil 5* (2009), es la propia mujer la que termina suicidándose para ayudar al héroe.



En los ejemplos mencionados, la mujer está pensada como objeto. Una posesión que puede ser eliminada, perpetuando el concepto de “hombre dominador” y sin medir el impacto emocional que esas tramas violentas puedan provocar. No es que un jugador vaya a convertirse en un hombre golpador por el hecho de jugar un videojuego, pero no es positivo que se exacerbe la violencia de género, aunque muchos argumenten que “solo es un juego”.

Vivimos en un mundo en el que la violencia de género es un mal presente en todas las clases sociales, sea cual fuere la condición económica-cultural que estas posean.

Últimamente ha surgido otro tipo de juegos categorizados como “Sexismo Irónico”. En ellos se insiste en el rol de “damisela en apuros”, pero se agrega un ingrediente: el humor irónico. Tal es el caso, por ejemplo, de *Fast Princess* (2009, para Play-Station), en el que hay que salvar a la damisela. Sin embargo, el que la tiene cautiva la hará engordar para que al héroe le sea más difícil rescatarla por el exceso de peso. No solo es sexismo sino empeorado por la discriminación.

La industria de los juegos “indie” no ha mejorado la perspectiva para la mujer. Por el contrario, mantiene la fórmula del rol de mujer-objeto-tesoro-a-acumular.

Nuevos vientos

Haciendo un repaso de la industria de los videojuegos, es una realidad que son pocos los que proponen heroínas femeninas: Lara Croft en *Tom Raider* (2013), *Bayonetta 2* (2014) o *Remember Me* (2013).



En *Heavenly Sword* (*La espada celestial*, 2007), el relato presenta a Nariko como una “mujer maldita desde su nacimiento” a quien, a fin de salvar a su clan, no le queda otra opción que blandir la espada celestial. La heroína deja en claro que el hecho de convertirse en guerrera ha sido su decisión, más allá de la voluntad de su padre y del supuesto destino. Antes de morir, Nariko entrega a su hermana pequeña el legado de la espada.

En *Final Fantasy VI* (*Terra Brandford*, 1994), Terra –la protagonista mitad “esper” y mitad humana, a quien le preocupa la imposibilidad de sentir emociones– debe luchar para eliminar el mal. Hacia el final de esa contienda, se va humanizando a la vez que pierde sus poderes. El amor hacia los niños es lo que le permite conectarse con su mitad humana.

Hace un tiempo que ha comenzado a surgir lo que se denomina “piratear el género”, y se realizan reversiones de clásicos en las que hay que salvar al “hombre en apuros”. Aunque los roles se inviertan, estos videojuegos no representan una amenaza a la masculinidad.

Solo el 4% de los videojuegos que existen en el mercado proponen relatos protagonizados por heroínas.

Estamos ante la oportunidad de terminar con el sexismo a partir del ingreso a la industria de una mayor cantidad de mujeres que diseñan, producen y/o programan videojuegos. Dispuestas a sumergirse en la cuestión de género, es de esperar que promuevan otro tipo de narrativas lúdicas en las que las mujeres tengan nuevas chances heroicas.

Bibliografía

- Bartholow, B. D. y Anderson, C. A. (2002). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences2. *Journal of Experimental Social Psychology*, 38(3). <https://www.sciencedirect.com/journal/journal-of-experimental-social-psychology/vol/38/issue/3>
- Cabra, N. A. (2013). Muñecas de plomo y soldaditos de trapo: el videojuego como migración a otras experiencias de género. *Nómadas*, (39), 165-179. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105129195012>
- Cano, L. (2014). Superando el papel secundario de la Mujer en los videojuegos. *ABC Videojuegos*. Recuperado de <https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20141025/abci-mujeres-videojuegos-sexismo-201410241511.html>
- Rosso, R. (2012). Un estudio sobre el papel de la mujer en los videojuegos. *Mundogamers*. Recuperado de <https://www.mundogamers.com/noticia-un-estudio-sobre-el-papel-de-la-mujer-en-los-videojuegos.467.html>
- Sarkeesian, A. (2012). Tropes vs Women in Video Games. Post en *Feminist Frequency*. Recuperado de <https://feministfrequency.com/tag/tropes-vs-women-in-video-games/>
- Urbina, S., Riera, B., Ortego, J. L. y Gibert, S. (2005). El rol de la figura femenina en los videojuegos. Recuperado de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/544>