

GÉNERO Y ANÁLISIS DE VIDEOJUEGOS

Iván Pérez Miranda

E-mail: ivan@usal.es

(Universidad de Salamanca)

*¿A qué juegan nuestros hijos?: Botellón, rol, videojuegos y otros peligros de la infancia y adolescencia*¹ es el sugerente título de un libro publicado por Isabel Sansebastián y Javier Sansebastián en el que los juegos de rol² y los videojuegos son puestos al mismo nivel que el botellón. Los autores de este libro consideran que los juegos de estrategia, de rol o aventura, son característicos de personas con relaciones de baja calidad tanto en el ámbito familiar como con los amigos³, lo que puede ser muestra del profundo desconocimiento que sobre el tema tienen los escritores para quienes este tipo de aficiones serían tan peligrosas que pueden llevar a sus aficionados a Internet, donde el jugador «se encierra en un mundo sectario que sólo da cabida a los que comparten ese mismo culto». A continuación nos hablan de algunos de estos peligros: Internet es

Una red en rapidísima expansión, repleta de posibilidades, en la que acechan también, y cada vez más, peligros de la peor especie (...) Por el ciberespacio circulan todo tipo de propuestas: desde bondage (sodomismo con niños procedentes de Ucrania, Asia, México y Perú) a snuff (muerte en directo a través de la red), pasando por la citada pornografía infantil, muy cotizada cuando las víctimas de los abusos sexuales son bebés de corta edad⁴.

Según los autores, Internet es utilizado también como medio «captación de acólitos para sectas, y juegos de rol»⁵. Siendo cierto que la red plantea muchos peligros para la infancia y la adolescencia, es necesario remarcar que existen en ella contenidos positivos. Internet forma parte de la cultura actual. Por supuesto, es fundamental que exista un control por parte de los adultos del contenido que reciben los menores a través de los diferentes medios de comunicación, pero es importante no caer en el alarmismo exacerbado ni en una fobia provocada por el desconocimiento y el sensacionalismo.

De este tipo de opiniones se han hecho eco los medios de comunicación, siendo Antena 3 (cadena en la que trabajó la propia Isabel San Sebastián) uno de los medios más sensacionalistas al respecto, y muy criticado por ello por los videojugadores⁶.

En nuestro país han aparecido estudios muy críticos y polémicos como los de Amnistía Internacional o el del Centro de Investigación y Documentación Educativa/Instituto de la Mujer de 2004. Ambos estudios analizaban unos pocos videojuegos centrando la atención de su análisis en las conductas discriminatorias hacia la mujer y/o en la violencia y/o vejación hacia las mismas. La selección era sesgada, sobre todo en los de Amnistía Internacional y reducida, teniendo en cuenta que en España se distribuyen anualmente unos 1500 videojuegos⁷. Ambas obras pecan, como pone de manifiesto un estudio del 2006 del observatorio del videojuego y de la animación de la Universidad Europea de Madrid, de «no situar a los videojuegos en el contexto social de las formas de ocio contemporáneas (música, cine, televisión, literatura...) ofertados por la sociedad actual»⁸. En este estudio se expone cómo el 84,73% de las mujeres considera que «en los videojuegos en su conjunto no se visualizan una mayor discriminación hacia la mujer en términos relativos a otros deportes culturales»⁹. Eso evidentemente no quiere decir que no exista discriminación y sexismo en los videojuegos, y de modo especial en los calificados de para adultos, pero «las mujeres opinan con claridad que no más que en programas televisivos o películas (que puede que también estén calificados como para mayores de 18 años)»¹⁰. El informe rechaza explícitamente entrar en la polémica sobre la exactitud o fiabilidad del informe publicado por el Instituto de la Mujer, aunque nosotros entraremos en ella más adelante. Incidiremos en este estudio por que tiene pretensiones científicas que no tienen los informes de Amnistía Internacional, hecho que se aprecia ya en sus títulos, de gran sensacionalismo¹¹, todos ellos disponibles en Internet, y ninguno firmado.

Más recientemente de 2008¹² es el artículo «El rol de género en los videojuegos», publicado en *Teoría de la Educación* por las investigadoras Piedad Sauquillo Mateo; Concepción Ros Ros y M^a Carmen Bellver Moreno¹³, de la Universidad de Valencia. En su artículo analizan los valores y disvalores que transmiten los videojuegos; sorprendentemente no tienen en cuenta la investigación del Observatorio del Videojuego. Se trata de un estudio interesante, pero cuestionable en algunos aspectos. Para él seleccionaron y analizaron 10 videojuegos. No es necesario incidir en que una muestra de 10 títulos no es muy significativa teniendo en cuenta que cada año aparecen en el mercado unos 1500 videojuegos. Los criterios de selección empleados fueron los siguientes:

Son los más vendidos y, por ende, llegan a más cantidad de población.

En todos aparece alguna referencia y se representa un rol concreto del género femenino y masculino.

Son videojuegos destinados a la población objeto de nuestro estudio (infancia y adolescencia, etapa fundamental en cuanto a la formación de la personalidad, etc.)

En principio, los criterios parecen acertados. La fuente utilizada acerca de los videojuegos más vendidos es un artículo del periódico mexicano *El Universal*¹⁴, que cita (basándose en la información de una página web¹⁵) a un artículo del periódico británico *The Independent*. La lista ofrecida es la de los 20 videojuegos más vendidos de la historia, de la que se seleccionan 10. Los juegos analizados fueron los siguientes:

Mario Bros, Pokemon, Final Fantasy, The Sims, The Legend of Zelda, Grand Theft Auto, Tomb Raider, Mortal Kombat, Street Fighter, Resident Evil. La selección es realizada según los criterios mencionados. En nuestra modesta opinión videojuegos como *Lineage* o *Dragonquest* (que han vendido más del doble de unidades que otros como *Mortal Kombat* o *Street Fighter* según la fuente utilizada, y poseen una ambientación más compleja) hubiesen sido más interesantes en el análisis.

Del análisis, desde la perspectiva de género, obtenían la siguiente tabla:

VIDEOJUEGOS ANALIZADOS	Protagonistas	Relación hombre/mujer	Figura mujer	Valores/Disvalores Socioculturales	Valores representados por la figura femenina
RESIDENT EVIL	Residente vil (sic) 3 mujer. En otra versión se puede elegir	Dominación	Sexi/erótica	Bélicos	Agresiva masculina
THE LEGEND OF ZELDA	Masculino	Dominación y dependencia masculina	Pasiva (de rol masculino)	Bélicos	Maternal (pedir ayuda)
STREET FIGHTER	18 protagonistas 5 mujeres	Dominación	Agresivas (luchadoras)	Bélicos	Agresiva
MORTAL KOMBAT	Masculinos, algunas mujeres masculinizadas	Dominación	Sexi/erótica	Bélicos	Agresiva
SUPER MARIO BROS	Masculinos. 7 hombres y 1 mujer	Héroe/Dominación	Pasiva (Barbie)	Bélicos	Maternal Barbie
FINAL FANTASY	Masculino 4 caballeros	Mujer, secundario	Pasiva secundario	Bélicos	Pasiva rescatada
TOMB RAIDER	Femenino (masculinizada)	Dominación	Sexi/agresiva	Bélicos	Agresivos masculinos
GRAND THEFT AUTO	Masculino	Dominación	Pasiva/objeto sexual Prostitutas	Bélicos	Masculina Sumisión
POKEMON	Masculino	Dominación	Pasivas(carifiosas)	Bélicos	Maternal Animada
THE SIMS	Masculino Familia	Dominación	Pasiva (rol establecido)	Sociales tradicionales	Valores sociales predeterminados

Fuente: SAHUQUILLO MATEO, Piedad; ROS ROS, Concepción; BELLVER MORENO, M^a Carmen (2008), «El rol de género en los videojuegos», en SANCHEZ i PERIS, Francesc J. (Coord.) *Videojuegos: una herramienta educativa del «homo digitalis»* [monográfico en línea]. Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 9, n^o 3. Universidad de Salamanca, p. 142 [Fecha de consulta: 20/04/2009] <http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_sauquillo_ros_bellver.pdf>

Desde nuestro punto de vista la selección parece muy cuestionable. En primer lugar hay que decir que se trata de videojuegos muy antiguos¹⁶. Hubiese sido más acertado, a nuestro parecer, seleccionar los videojuegos más vendidos de los últimos años, es decir, los que de verdad reciben los niños y adolescentes. Por otro lado, nos parece inapropiado considerar, por ejemplo, a *Mortal Kombat* o *Grand Theft Auto* como «destinados a la infancia y adolescencia». El código PEGI, que los califica como para mayores de 18 años, establece una clasificación por edades bastante acertada, y quien se escandalice por ver a un niño ante una película para adultos, o comprando en un sex shop, debe escandalizarse del mismo modo si el niño juega a estos videojuegos para adultos. Es necesario subrayar que es un error considerar que los videojuegos, al igual que otras formas de ocio como los comics, los dibujos animados, o los juegos de rol estén todos destinados exclusivamente a un público infantil o adolescente. Sí coincidimos con las investigadoras en algunas conclusiones, como la necesidad de que los padres y madres se involucren más en el ocio de sus hijos e hijas y sepan a qué están jugando, y qué les compran o permiten comprar. También los centros comerciales deberían ser más estrictos a la hora de vender ciertos productos a menores, o incluso a la hora de exponerlos (del mismo modo que con otros productos como libros, comics, etc.).

Pero el desarrollo del estudio nos parece muy parcial, por ejemplo al establecer que los valores o disvalores socioculturales transmitidos por los videojuegos son solamente «bélicos» en todos los casos estudiados salvo en los *Sims* donde se muestran «valores sociales predeterminados». Quizás se podía haber hablado de otros como la amistad, la solidaridad, el valor, etc. Caracterizar de negativos los valores considerados típicamente masculinos constituye un error tan grave como menospreciar los valores caracterizados como femeninos.

El estudio presenta varios porcentajes como el de los valores sociales que transmiten los videojuegos: 10% de los valores son adecuados, y el 90% son valores bélicos¹⁷, o el de los valores que transmite el rol femenino en los videojuegos: agresividad 40%, maternal (amar, cuidar) 30%, masculinos (competición) 30%¹⁸... Puede parecer que este tipo de porcentajes dan un mayor tono de objetividad o rigor al estudio, pero lo cierto es que la muestra (10 casos) dista mucho de ser suficiente para extraer conclusiones, que parten de errores basados en el desconocimiento de la fuente directa, es decir, de los propios videojuegos, y en ideas preconcebidas sobre los mismos. Este tipo de ideas preconcebidas acerca de los videojuegos se aprecia de una manera muy clara en el estudio «La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos»¹⁹, coordinado por el profesor D. Enrique J. Díez Gutiérrez, que posteriormente ha publicado una serie de

artículos repitiendo las mismas conclusiones que en la investigación²⁰ y que se encuentra entre los principales opositores al sector de los videojuegos²¹. Merece ser comentada con cierto detalle, entrando plenamente en la polémica que ha sido evitada por otros.

Los autores de este estudio elaboran una clasificación propia sobre los videojuegos, considerando que la suya «responde más a los distintos tipos de videojuegos que hay actualmente y a unos criterios de clasificación basados más en contenidos y valores que transmiten los videojuegos, que a una simple diferenciación de los mismos en función de criterios meramente técnicos o comerciales»²².

Tipo de videojuego	Ejemplos
Arcade (juegos tipo plataforma y laberinto)	Pacman, Mario, Sonic, Doom, Quake, Street Fighter, Prince of Persia, 3DWolfenstein
Deportes y simuladores deportivos	FIFA, PC Football, NBA, Formula I, GrandPrix
Juegos de acción y de rol	King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider
Simuladores y constructores	Sim City, Tamagotchi, The Incredible Machine
Juegos de estrategia	Estratego, Warcraft, Age of Empires, Civilitation
Juegos de mesa	Parchís, ajedrez, tres en raya, Trivial
Juegos de combate (juegos de tipo «disparo» o shooter, de combate, de guerra y de lucha individual o entre «mafias»)	Halo, Vietcong, Commandos, Call of Duty, Counter Strike, Korea, Swat, Chicago 1930, Mafia

Fuente: DÍEZ GUTIERREZ, Enrique Javier (coord.): La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos, CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia/Instituto de la Mujer, p. 34.

Es una clasificación con poco sentido para quien tenga un mínimo conocimiento acerca de la historia de los videojuegos, en la que se incluyen en la misma tipología a videojuegos que poco tienen que ver (como *Mario* y *Doom*, o *Monkey Island* y *Tomb Raider*). De hecho, los propios autores obvian esta clasificación al etiquetar los juegos que posteriormente analizan, utilizando para ello otras calificaciones igualmente desafortunadas: *Grand Theft Auto* y *Tomb Raider* son tratados como juegos de estrategia, sin tener nada que ver con este género. Por otra parte la repercusión que pueda tener el parchís o el tres en raya en la historia de los videojuegos es nula.

Según los autores, ellos han realizado un análisis exhaustivo y contrastado debido a que

desde las posiciones del mercado de videojuegos que componen la oferta (creadores, desarrolladores, distribuidores, puntos de venta y alquiler, revistas especializadas...) se cuestionan muchos de los argumentos críticos respecto a los videojuegos realizados por instituciones e investigaciones llevadas a cabo. Las razones que alegan habitualmente es (sic) que la mayoría de estas investigaciones e instituciones tienen un absoluto desconocimiento de la realidad del mundo de los videojuegos. Especialmente cuestionan

los informes presentados porque generalizan a todos los videojuegos determinados aspectos de éstos que, en términos absolutos, serían verdaderas excepciones, según ellos²³.

Aunque se afirma que «no se trata de caer en la fácil tentación de demonizar a los videojuegos»²⁴, los investigadores caen de lleno en su tentación, como vamos a tratar de demostrar. Solo podemos presentar algunos ejemplos significativos.

Se presenta una descripción de *Final Fantasy I* acompañada de una imagen de la película *Final Fantasy: La fuerza interior* que no tiene nada que ver con el videojuego y una de *Final Fantasy VIII* cuya historia nada tiene que ver con la de *Final Fantasy I*²⁵. En el análisis se da una descripción del *Final Fantasy I*, que es etiquetado como juego de «estrategia» (*Final Fantasy* es un juego de rol), y se analizan «los cuatro episodios que más éxito han tenido (el IV, el V, el VIII, el IX y el X)», según los autores²⁶, aunque es de sobra conocido que el enorme éxito de *Final Fantasy VII* que ha tenido incluso una precuela (*Final Fantasy Crisis Core*) y una secuela cinematográfica (*Final Fantasy Advent Children*).

A los autores del libro les sorprende

analizar las consecuencias que presentan los guionistas de este juego ante la pérdida de una batalla. Los personajes sufren «estados alterados». Estos estados dan lugar a la disminución de las destrezas de los «buenos», mediante la aparición de síndromes de carácter psiquiátrico claramente reconocibles como catatonía, despersonalización, depresión. Podemos establecer una relación entre estos síndromes que aquí presentan los personajes de esta ficción, con la realidad de las secuelas que sufren los soldados de las guerras actuales (Bosnia, Afganistán, Irak...) y lo sorprendente es que se resuelvan por medio de la magia.²⁷

Entre los estados alterados que aparecen en *Final Fantasy* se encuentran los que provocan que los personajes sean petrificados o convertidos en sapos (evidentemente por arte de magia, al igual que la cura de estos estados alterados); estados alterados que no podemos encontrar entre los soldados de las guerras actuales, pero sí en las verdaderas fuentes de las que beben estos videojuegos: los mitos, las leyendas y los cuentos populares.

Por su parte *Final Fantasy VIII*, un videojuego japonés, es criticado por reproducir los estereotipos etnocéntricos occidentales, en los que los hombres son más altos que las mujeres: «De los ocho jóvenes, la estatura de los hombres oscila entre 1'88 de Seller²⁸ Almas, y 1'68 de Zell Dincht, mientras que en las mujeres va desde 1'72 de Quistis Treppe a 1'57 de Selphie Tilmitt»²⁹.

Si bien el personaje más alto es masculino, existen personajes femeninos más altos que otros masculinos (Quistis es más alta que Zell). Por

otra parte, uno de los protagonistas, Kiros Seagul, es de raza negra, lo que desconocen o pasan por alto los autores.

Posteriormente se reconoce que no todo son batallas, sino que los personajes se relacionan unos con otros. Dicen: «En estas acciones observamos que se trata de dar una idea de amistad y confianza entre los personajes. Pero es entre «los nuestros». Al enemigo ni agua.»³⁰ Lo cual no es cierto ya que durante el juego se producen giros de guión que hacen a los protagonistas unirse a quienes consideraban sus enemigos, al comprender que en realidad estaban equivocados en sus planteamientos. Pero para conocer este hecho deberían los investigadores haberse informado más sobre el videojuego en cuestión.

Algo similar sucede con el análisis de *Warcraft III* del que comentan que «cada una de las razas debe luchar por la supremacía y aniquilar a las demás.»³¹ En verdad, si hubiesen conocido el juego en mayor profundidad sabrían que la alianza entre las razas enfrentadas es fundamental para la salvación del mundo, y que quienes en un primer momento parecen malvados (la Horda) en realidad no lo son. Ya en las obras de Tolkien, en las que se inspiran en gran medida los creadores de *Warcraft*, era necesaria una alianza de civilizaciones enfrentadas para hacer frente al mal. *Warcraft* sigue en esta línea y va más allá, al ponerse en el lugar de los otros, de los orcos, que se unirán a los humanos y a los elfos para salvar al mundo de la destrucción.

Los investigadores dicen a continuación que «las mujeres juegan un papel pasivo [es falso], los enemigos (monstruosos en su mayor parte) [falso] son eliminados por que son malos y punto; no hay que pensar – solo en el caso de que el enemigo sea superior-, sólo destruir.» Es evidente que en un juego de estrategia pensar es lo más importante, por encima de otras capacidades como pueden ser los reflejos, la destreza, etc.

De la expansión del videojuego, *Warcraft III: The Frozen Throne* sólo comentan que «tiene un nuevo héroe para cada una de las razas (no heroína) y repite los mismos aspectos comentados anteriormente»³². Desde el primer escenario del juego se controla una nueva «heroína»: Maiev Shadowsong. El desconocimiento de este hecho es muestra de que ni siquiera se ha visto el juego en funcionamiento.

Cualquiera que haya conocido los videojuegos estudiados por el equipo del profesor Díez Gutiérrez comprobará fácilmente que tienen poco que ver con la imagen mostrada en su estudio.

Más sorprendente es la conclusión que hacen del análisis de *Diablo II*, exponiendo que «Como ha demostrado en su análisis Rardi Gunzenhauser (2002)³³, *Diablo II* representa el esfuerzo por buscar elementos de ca-

tarsis sádico-sexual en el mundo de la clase media estadounidense»³⁴. El análisis de Rardi Gunzenhaeuser está disponible en Internet y no pretende demostrar ningún tipo de «catarsis sádico-sexual en el mundo de la clase media estadounidense», sino que se trata de una comparación entre dos videojuegos: *Diablo II* y *Dark Age of Camelot* que pretende demostrar que los «multiplayer role-playing computer games» no son un género homogéneo, y que con el tiempo aparecerán más subgéneros, lo que no tiene ninguna relación con lo expuesto en el estudio, ya que a diferencia de los autores del mismo, Gunzenhaeuser sí sabe de qué está hablando.

La crítica al etnocentrismo de *Final Fantasy* se aplica a otros videojuegos; así es muy criticado por ejemplo Indiana Jones por su aventura «en Busca de la Atlántida Pérdida» (en verdad se refieren a *Indiana Jones and the fate of Atlantis*). Indiana reproduce el modelo de héroe masculino que

«maneja las situaciones conflictivas con dureza y sin concesiones y considera a las mujeres como objeto de conquista más que como compañeras con las que decidir conjuntamente las acciones a tomar (...)El contenido ideológico y maniqueo de juego sólo sirve para legitimar la violencia de Indiana Jones cubriéndola de una aureola de autoridad moral. Es la exaltación del modelo colonial a través de un personaje que se nos hace simpático y cercano pues toda la acción del videojuego se ve desde su punto de vista. El hombre blanco «civilizado» en medio de pueblos primitivos y semicivilizados a los que arrebató sus tesoros culturales y les marca el camino de la «auténtica civilización: la del hombre blanco del norte»³⁵

Parecen desconocer, o quizás olvidar u ocultar, que el juego tiene dos protagonistas: Indiana Jones y la arqueóloga Sofía Hapgood, una mujer que no reproduce precisamente el estereotipo de mujer sumisa y pasiva, sino que toma sus propias decisiones. La pregunta que cabría hacerse es si el videojuego es más o menos etnocentrista que las películas de la saga de Indiana Jones. Los enemigos de Indiana en esta aventura no son pueblos primitivos sino los nazis, al igual que en la trilogía cinematográfica que precedió al videojuego.

También aprecian una visión etnocéntrica en *Street Fighter* un juego, según el estudio:

enormemente politizado, que no crítico políticamente. Caracteriza a «los malos» como comunistas -especialmente Zangief- y a «los buenos» como norteamericanos -los dos protagonistas, Riu (sic) y Ken, son norteamericanos o nacionalizados como tales-. Como comentábamos antes, Chun-Li es china, pero de «las buenas», no comunista. Además los malos son representados con cara distorsionada por muecas de odio y rabia. Esta imagen tan simplista y primaria es la que caracteriza «al malo». Pero aquí no importa la simpleza de los argumentos, la trama, los personajes, etc., sino sólo la acción: luchar y golpear. Esta la esencia³⁶.

Esta conclusión está llena de datos erróneos.

- Ryu (con y), principal protagonista de la saga, es un personaje japonés de nacionalidad japonesa basado inspirado en Yoshiji Soeno, leyenda del Karate Kyokushinkai.
- Zangief no es malvado, sino todo lo contrario, es un héroe soviético enviado por el presidente de URSS para detener al malvado Bison, que no tiene nacionalidad conocida y que es derrotado por una chica, la china Chun Li.
- Chun-Li, por su parte, sí pertenece a la China comunista, y la bandera china comunista aparece en la propia pantalla de selección del personaje.

Un ejemplo más de crítica injustificada es el de *Enter the Matrix*, en el que hay dos protagonistas: Ghost (masculino) y Niobe (femenino). En el universo de *Matrix* las diferencias de género parecen haberse atenuado (de hecho la líder es Níobe); sin embargo, según este estudio:

En este caso, como advierte la revista (Micromanía Soluciones 2003, 33) «jugar con Niobe ofrece un plus de habilidad y emoción, pero un poco menos de darle al gatillo». Ya no sólo expulsa a las chicas de los juegos de hombres, sino que les indica a los chicos el camino a seguir, es decir, elegir a una chica supone pusilanimidad, ser menos hombre, no dar la talla. No han de parecerse nunca a una mujer³⁷.

Parece evidente, y de sentido común, que *Micromanía* en ningún momento pretende indicar que sea mejor jugar con Ghost, o que jugar con Niobe suponga una pusilanimidad, ser menos hombre y no dar la talla. Este tipo de apreciaciones están fuera de lugar en un estudio que pretenda ser mínimamente científico y tergiversan claramente las fuentes que emplean.

Tras haber, supuestamente, analizado 250 juegos los autores dicen que:

No ha sido posible encontrar entre los videojuegos más usados por jóvenes y adolescentes algún tipo de juego que pudiéramos calificar como realmente valioso. Valioso en el sentido de potenciar valores que consideramos socialmente aceptados y que, por eso, serían juegos realmente educativos. No porque añadan contenidos específicamente didácticos, sino porque en el propio desarrollo del juego que plantean los valores que promueven son positivos, o al menos no sexistas en el amplio sentido de la palabra que aquí hemos utilizado³⁸.

Habría que reflexionar sobre si lo que no han encontrado son los valores socialmente aceptados o sus propios valores. Parece que se trate de imponer lo que es «bueno» y lo que es «malo», llegando incluso a caer en situaciones ridículas, como el análisis de *Silent Hill*, videojuego de te-

rror que es interpretado subliminalmente y metafóricamente como un fin de semana de fiesta y abuso de drogas³⁹.

Ni siquiera *Los Lemmings*, juego en el que se controla a seres asexuales se libra, por que:

Estos seres no agreden a nadie, no atacan ni deben defenderse de nadie. Sólo son incansables caminantes... ¡y trabajadores! Pero, al final, si nos detenemos en su análisis nos damos cuenta que reproducen los estereotipos sociales.

Los trabajos que se les atribuye contribuyen a mantener los estereotipos tradicionales achacados a los hombres y a las mujeres. Así se habla de excavadores, albañiles, paracaidistas, escaladores, y todos y todas los asociamos a papeles masculinos. En este sentido, aunque la pretensión de los diseñadores posiblemente haya sido una cierta «asexualidad» en las tareas que han de desarrollar los personajes de este videojuego, no consiguen eludir el inconsciente colectivo. Y los trabajos que se proponen son fundamentalmente atribuidos al mundo masculino. Se obvian trabajos como cuidar, atender, limpiar, administrar, etc., como labores para el desarrollo de este juego.⁴⁰

Quizás si analizasen el juego con mayor distanciamiento podrían ver que de hecho el objetivo del juego es, precisamente, cuidar y atender a los propios lemmings, lo que sí estaría más cercano a lo que ellos consideran el ámbito de lo femenino. Pero parece que se busca lo reprobatorio, incluso donde es más difícil: si el protagonista de un videojuego es varón, el juego es machista, si la protagonista es una mujer, es para recreo de los varones, si el protagonista tiene relaciones con una mujer es por que ella es un objeto de deseo, si se enamora platónicamente (es el caso de *Final Fantasy V*), es por que el hombre debe reprimir sus sentimientos, si la mujer adopta un papel activo es por que está masculinizada, si adopta un papel pasivo es por que el videojuego es misógino, etc. Siguiendo estos criterios no hacía falta un análisis de 250 juegos (algunos de 2 décadas de antigüedad como *Knight Lore*⁴¹) para saber que son todos machistas.

De hecho, los videojuegos educativos no salen mejor parados⁴². Como ejemplo de lo que sería un juego positivo, proponen un proyecto que no llegó a finalizar, descrito por Gómez Cañete: *Kwane en Sinpapelandía*, en el que el protagonista era Kwane, un o una migrante que parte de Ghana para llegar a Europa y ganarse la vida.

La estrategia del juego se basa en las normas de las leyes de extranjería europea que deberemos conocer para luchar contra ellas. Personas que trabajan en la policía, en la Administración, en la política, con empresas y en la cooperación serán algunos de estos personajes, que pueden ayudar o perjudicar al protagonista en su aventura. Deberemos unirnos a otros y otras que están en nuestra misma situación para luchar por nuestros derechos y cuestionar el sistema legal y administrativo.

Además de los métodos típicos de las aventuras gráficas, Kwane en Sinpapelandia ofrece nuevas y espectaculares secuencias de acción. El trayecto en patera pondrá a prueba nuestra habilidad para esquivar los rompientes, las patrulleras y los tiburones, mientras que una vez en Sinpapelandia tendremos que enfrentarnos a redadas por sorpresa de la policía.⁴³

Presentar como respuesta ante el problema de que los videojuegos enseñen a los jóvenes valores que no son los «socialmente aceptados», la alternativa de videojuegos que enseñen a enfrentarse a la ley y a la policía puede ser visto como una imprudencia, y en todo caso no transmitiría valores socialmente aceptados, sino valores propios y en todo caso cuestionables. Las propuestas del equipo del profesor Díez van encaminadas a establecer un marco legal y normativo que regule el mercado de los videojuegos, principalmente en lo referido a la adecuación de los contenidos y valores de los productos. Nosotros creemos (y así lo ha considerado también la comisión de cultura del Congreso de los Diputados⁴⁴) que el videojuego constituye un ámbito fundamental de la creación y la industria cultural de España, y como tal debe aplicársele el mismo marco legal que a la literatura, el cine, la música, la pintura, etc. El objetivo no debería ser la censura, ni caer en la tiranía de lo políticamente correcto, sino fomentar lo positivo (que es mucho, aunque algunos no lo sepan) que tienen los videojuegos, y fomentar su consumo responsable; educar no es imponer⁴⁵. En este aspecto, Internet se presenta como un campo lleno de posibilidades en el que crear mundos virtuales sin desigualdades de género o en los que desaparezca el sexo, campo en el que el ciberfeminismo lleva años avanzando. Los videojuegos de rol online, con el refuerzo de la imaginación y la empatía, y los mundos virtuales presentan muchas posibilidades aún no explotadas y que pueden ser controladas por adultos con una finalidad didáctica. Para ello consideramos necesaria la creación de equipos interdisciplinarios en los que tengan cabida expertos en videojuegos.

Los videojuegos presentan estereotipos machistas y es necesario analizarlos y establecer un control sobre ellos, pero estudios como el del Instituto de la Mujer pueden ser muy perjudiciales debido a la imagen de parcialidad y de falta de rigurosidad que presenta y que no pasa desapercibida al público general⁴⁶.

Notas

¹ SANSEBASTIAN, Isabel; SANSEBASTIAN, Javier: *¿A qué juegan nuestros hijos?: Bollandón, rol, videojuegos y otros peligros de la infancia y adolescencia*, La Esfera de Libros, Madrid, 2004.

² El tema de género y juegos de rol lo hemos tratado en el artículo: PÉREZ MIRANDA, Iván; CARBÓ GARCÍA, Juan Ramón: «Juegos de rol y roles de género», *Teoría de la Educación* (en prensa).

³ SANSEBASTIAN, Isabel; SANSEBASTIAN, Javier: *¿A qué juegan nuestros hijos?...*, p. 80

⁴ *Ibid.*, p. 93.

⁵ *Ibid.*, p. 100.

⁶ Así, por ejemplo: <<http://www.vidaextra.com/industria/antena-3-la-hipocresia-y-los-videojuegos>>

⁷ VV.AA.: «Mujeres y videojuegos. Hábitos y preferencias de las videojugadoras», Observatorio de los Videojuegos y la Animación y Universidad Europea Madrid, Madrid, 2006, p. 8.

⁸ *Ibid.*, pp. 8-9.

⁹ *Ibid.*, p. 48.

¹⁰ *Ibid.*, p. 49.

¹¹ 1999-«¿Traerán los Reyes Magos torturas, matanzas y asesinatos?» <<https://doc.es.amnesty.org/cgi-bin/ai/BRSCGI?CMD=VERLST&DOCS=1-10&BASE=SI&SEPARADOR=&TITU=&INAI=EUR4100099>>; 2001-«Haz Click y Tortura»: <<http://www.es.amnesty.org/camps/cat/docs.htm>>; 2002-«¿Sabes a qué juegan tus hijos?»: <<https://doc.es.amnesty.org/cgi-bin/ai/BRSCGI/Sabes%20a%20qu%C3%A9%20juegan%20tus%20hijos?CMD=VEROBJ&MLKOB=24874844342>>; 2004 «videojuegos, discriminación y violencia hacia las mujeres»: <<https://doc.es.amnesty.org/cgi-bin/ai/BRSCGI?CMD=VERLST&DOCS=1-10&BASE=SI&SEPARADOR=&TITU=&INAI=++EUR4100004>>; 2006 «España. Menores y derechos humanos, responsabilidades en juego»: <<https://doc.es.amnesty.org/cgi-bin/ai/BRSCGI?CMD=VERLST&DOCS=1-10&BASE=SI&SEPARADOR=&TITU=&INAI=EUR4100606>>; 2007, «Acceder a violaciones de derechos humanos virtuales, un juego de niños»: <<https://doc.es.amnesty.org/cgi-bin/ai/BRSCGI?CMD=VERLST&BASE=SI&DOCS=1-10&SORT=&separador=&INAI=EUR4100907>> Las direcciones de Internet citadas han sido visitadas por última vez el 30-IX-2009

¹² También en 2008, se publicó *Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming* coordinado por Yasmin B. Kafay y otros. En este libro encontramos alternativas a videojuegos violentos como Metal Gear o Grand Theft Auto. Siendo loable el esfuerzo de realizar videojuegos educativos, desde la perspectiva de género, es fácilmente apreciable la baja calidad técnica de los mismos.

¹³ SAHUQUILLO MATEO, Piedad; ROS ROS, Concepción; BELLVER MORENO, M^a Carmen (2008): «El rol de género en los videojuegos», en SÁNCHEZ i PERIS, Francesc J. (Coord.) *Videojuegos: una herramienta educativa del «homo digitalis»* [monográfico en línea]. Revista Electrónica *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de*

la Información. Vol. 9, nº 3. Universidad de Salamanca [Fecha de consulta: 20/04/2009]. <http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_sauquillo_ros_bellver.pdf>

¹⁴ El artículo puede ser consultado en <<http://www.eluniversal.com.mx/articulos/37246.html>>

¹⁵ <<http://www.noticiasdot.com/publicaciones/gadgetmania/2007/01/11/los-juegos-mas-vendidos-de-la-historia/>>

¹⁶ Resident Evil:1996, Resident Evil 3 (al que se hace referencia en la tabla es de 1999); The legend of Zelda: 1986; Street Fighter:1987 (Street Fighter II de 1991); Mortal Kombat:1992; Super Mario Bros: 1985 (Mario Bros: 1983); Final Fantasy: 1986; Tomb Raider: 1996; Gran Theft Auto: 1997; Pokemon: 1996; The sims: 2000.

¹⁷ SAHUQUILLO MATEO, Piedad; ROS ROS, Concepción; BELLVER MORENO, M^a Carmen (2008): «El rol de género en los videojuegos»..., p. 144.

¹⁸ *Ibid.* p. 145.

¹⁹ DÍEZ GUTIERREZ, Enrique Javier (coord.): La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos, CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia/Instituto de la Mujer, p. 42 y 163. El libro está disponible en formato .pdf en <<http://www.oei.es/valores2/libro-videojuegos.pdf>>

Junto con el libro, los autores elaboraron una guía didáctica: DÍEZ GUTIERREZ, Enrique Javier (coord.): Guía didáctica para el análisis de videojuegos, CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia/Instituto de la Mujer, 2004, que puede consultarse en: <<http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Documento/guiadidactica.pdf>>

²⁰ DÍEZ GUTIERREZ, Enrique Javier; ROJO FERNANDEZ, Javier; TERRÓN BUÑUELOS, Eloína, «Videojuegos: cuando la violencia vende», en *Cuadernos de pedagogía*, Nº 305, 2001, pp. 79-83; DÍEZ GUTIERREZ, Enrique Javier: «Videojuegos y sexismo», en: <http://www.concejoeducativo.org/article.php?id_article=74>; «Violencia y videojuegos», *Crítica*, nº 925, 2005, pp. 65-68; «Los videojuegos como mecanismos de transmisión educativa en las nuevas generaciones», *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, nº 4, 2006; «La construcción de estereotipos de género a través de los videojuegos», *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, nº 211, 2006, pp. 21-33; «El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela», *Revista de educación*, nº 342, 2007. pp.127-146; «Los aspectos antipedagógicos de los videojuegos», *Crítica*, nº 947, 2007, pp. 49-53; «Videojuegos y sexismos: innovación tecnológica y consolidación de un modelo social desigualitario», *Sare*, 2008, en <http://www.saremakunde.com/media2/contenidos/archivos/D%C3%ADez.EJ_08_cast.pdf>

²¹ Véase al respecto: <<http://videojuegosysociedad.com/sobre-el-autor/quien-es-quien-en-la-polemica-de-los-videojuegos/>>

²² DÍEZ GUTIERREZ, Enrique Javier (coord.): La diferencia sexual...pp. 33-34

²³ *Ibid.*, 116.

²⁴ *Ibid.*, 11.

²⁵ *Ibid.*, 42.

²⁶ DÍEZ GUTIERREZ, Enrique Javier: La diferencia sexual..., p. 163-168, esp. 163.

²⁷ *Ibid.* p. 163-168, esp. 165.

²⁸ En realidad el personaje se llama Seifer. Todo el estudio está plagado de erratas en lo que se refiere a los nombres de los videojuegos y sus protagonistas, una muestra más del escaso conocimiento del tema.

²⁹ DÍEZ GUTIERREZ, Enrique Javier: *La diferencia sexual...*, p. 167

³⁰ *Ibid.* p. 168.

³¹ *Ibid.* p. 198.

³² *Ibid.* p. 199.

³³ GUNZENHAEUSER, R.: *Bodies and Technologies in Multiplayer Role-Playing Games.* En <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/11/10-Gunzenhaeuser/index.htm>

³⁴ DÍEZ GUTIERREZ, Enrique Javier: *La diferencia sexual...*, p. 215.

³⁵ *Ibid.*, p. 188-189.

³⁶ *Ibid.*, p. 183.

³⁷ *Ibid.*, p. 209.

³⁸ DÍEZ GUTIERREZ, Enrique Javier: *La diferencia sexual...*, p. 433.

³⁹ *Ibid.*, p. 436.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 434.

⁴¹ Videojuego de 1984 aparecido para los ordenadores ZX Spectrum, Amstrad CPC y MSX.

⁴² Los autores se sorprenden por ejemplo de que la Pantera Rosa, a pesar de que su «denominación de origen» es femenina, es un personaje masculino... Quizás ignoren el hecho de que «pantera» y «rosa» se escriben igual en masculino que en femenino, al igual que otras palabras como modelo o artista.

⁴³ DÍEZ GUTIERREZ, Enrique Javier: *La diferencia sexual...*, p. 448-449.

⁴⁴ La Comisión de Cultura del Congreso de los Diputados aprobó por unanimidad el 27-III-2009 una proposición no de ley del Grupo Parlamentario Socialista para la promoción y el respaldo a la industria cultural del videojuego y la propia Ministra de Cultura, Ángeles González-Sinde, afirmó en Gamelab 2009 que los videojuegos forman ya parte del mundo de las artes, destacado su potencialidad para desempeñar una importante labor social y configurarse como un elemento de «mestizaje».

⁴⁵ Coincidimos en esto con LEVIS CZERNIK, Diego Sebastián, «Videojuegos: cambios y permanencias», *Comunicación y pedagogía: nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 184, 2002, pp. 65-69.

⁴⁶ Véase al respecto: http://adlo.blogspot.com/2006_08_01_archive.html; <http://librodenotas.com/matandoterricolas/16610/cuestion-de-genero-y-degenero>; <http://www.mushroomcorporation.com/?p=19>; http://www.zemos98.org/IMG/article_PDF_article_212.pdf; <http://blogs.vandal.net/17222/vm/129581632007>; <http://www.anaitgames.com/instituto-de-la-mujer-vs-videojuegos-fight/>; <http://meneame.net/story/instituto-mujer-videojuegos-pdf>; [Temas y perspectivas sobre educación. La infancia ayer y hoy](http://www.diosen-</p>
</div>
<div data-bbox=)

practicas.blogspot.com/2007/02/los-videojuego-segn-el-instituto-de-la.html>;
<<http://coridio.blogspot.com/2006/06/el-estudio-sobre-videojuegos-del.html>>;
<<http://videojuegosysociedad.com/2008/05/13/el-instituto-canario-de-la-mujer-denuncia-el-sexismo-en-los-videojuegos/>>; <<http://psicopanadero.com/post/category/juegos-miticos/>>; etc.