



LEX READERS

MACHISMO EN LOS VIDEOJUEGOS

Alessandro
José Miguel
Saúl Antonio



Sexismo en los videojuegos

Actualidad

Introducción

Antes de empezar me gustaría dejar algo en claro, el tema del sexismo en los videojuegos es muy extenso, abarca áreas como la sociología y psicología que a su vez son bastante extensas y complejas, así que no voy a pretender tener la respuesta que ponga fin al debate, simplemente me limitare a dar mi punto de vista en base a la información que he recopilado y mis experiencias personales.

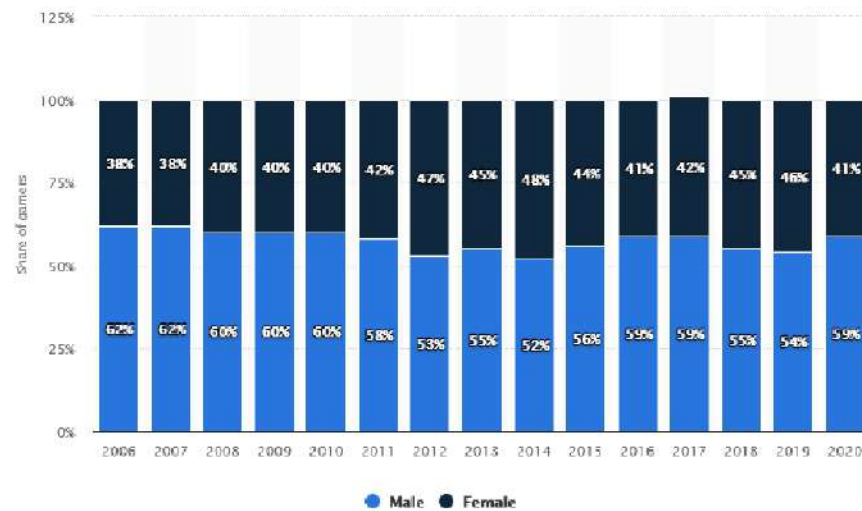
Comenzare dividiendo el tema en dos, el sexismo dentro de los videojuegos, es decir, dentro del medio, el producto en si y el sexismo fuera de los videojuegos, con lo cual me refiero a la comunidad de personas que juega videojuegos, los llamados gamers.

Sexismo dentro de los videojuegos

El sexismo dentro de los videojuegos no es un tema nuevo, sin embargo, es cierto que este ha ganado bastante tracción en los últimos años, siendo el tema central de numerosos artículos. Entre las principales críticas que se les hacen a los videojuegos tenemos la falta de protagonistas femeninas o de mujeres en general y la representación de estas dentro del medio, así como críticas a los jugadores, a continuación, daré mi punto de vista sobre el tema en cuestión.

La falta de protagonistas femeninas

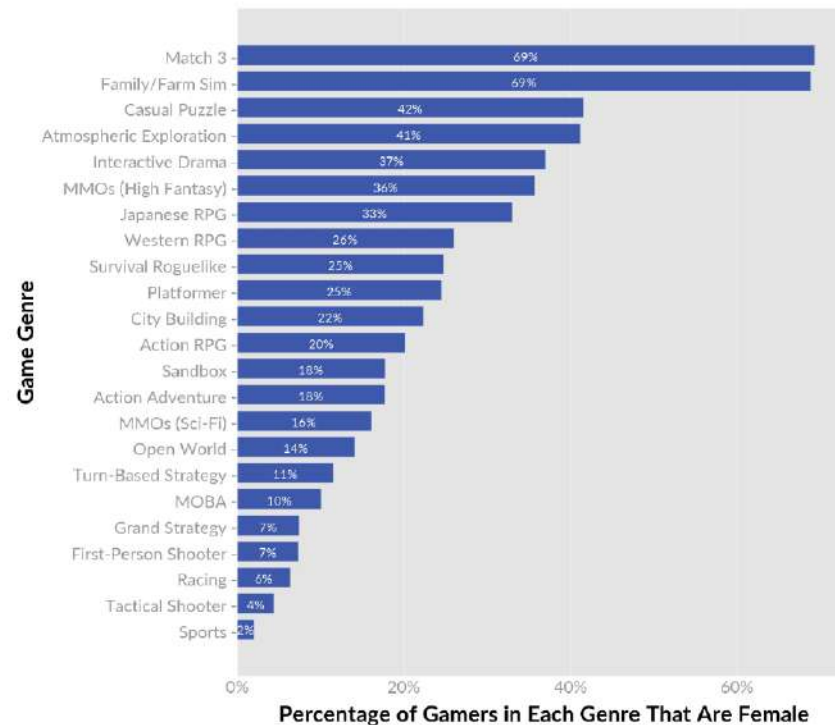
Podemos empezar con la falta de mujeres en roles importantes, principalmente protagónicos, esto tiene explicación, por un lado, debemos considerar que la industria del videojuego es un negocio, y como todo negocio esta debe identificar su audiencia objetiva y crear que productos que les interesen, y como los videojuegos son mayormente jugados por hombres, esto explica la discrepancia entre protagonistas masculinos y femeninos, caso resuelto, ¿o no?.



1: Proporción de videojugadores por género

Pues no es tan simple, como se puede apreciar en la gráfica, la cantidad de mujeres que juegan videojuegos ha crecido en los últimos años, los hombres aun representan la mayoría, pero creo que se podría decir que esta bastante balanceado, en especial si lo contrastamos con el estudio hecho en 1982 por el sociólogo Sidney J. Kaplan, en el cual reportaba que los hombres representaban el 80% de los jugadores.

Entonces, si las mujeres representan casi el 20% de la industria, ¿Por qué no se observa esto en los videojuegos?, bueno, para empezar, la cantidad de mujeres como protagonistas de videojuegos si ha aumentado en los últimos años, The Last of Us 1 Y 2, Horizon Zero Dawn, Rise of the Tomb Raider, etc... son prueba de que se puede hacer un videojuego exitoso con una mujer como protagonista y de que la industria está avanzado, sin embargo los estudios aun lo consideran una decisión arriesgada, ¿la razón?, bueno, pues a pesar de que las mujeres representan casi la mitad de los jugadores, cuando tomamos en cuenta los géneros que cada genero tiende a orbitar la situación se vuelve más clara situación se vuelve más clara.



Como se puede apreciar, hay una discrepancia cuando se toman en cuenta los géneros, las mujeres tienden a orbitar juegos de naturaleza mas calmada y menos competitiva que los hombres, y con géneros como los RPG en los que la balanza no se inclina tanto de un solo lado, ahora podemos ver como géneros como los shooters tienden a apelar a los gustos de la audiencia masculina, y es interesante e importante señalar que los géneros en los que los que se concentra la mayor cantidad de hombres también son los géneros que mayor exposición mediática tiene y por la tanto ayudan a dar la sensación de que los videojuegos son un medio dominado por hombres.

Esto también explica algunos de los mas aspectos mas criticados de los videojuegos, la representación de las mujeres dentro de ellos, como muchas veces la trama trata del hombre rescatando a la damisela en apuros, o de porque son representadas de una forma sexualizada, pues los estudios están apelando a la fantasía masculina, al igual que con las historias en las que el protagonista salva al mundo, donde tu eres el elegido, especial y como siempre, un tipo de proporciones perfectas y cuerpo musculoso.

Perfecto, ahora sabemos que no hay ningún problema y que la gente ve problemas donde no los hay, son solo compañías siguiendo el camino que genera más ganancia, fin de la

discusión, ¿verdad?, no tan rápido, aunque podría ser fácil y cómodo llegar a esa conclusión considerando la información proporcionada, hay que detenerse a pensar pues este tema va más allá que un par de gráficas y marketing, el hecho de que aparentemente no haya un problema no es lo mismo a que no haya ninguno.

Sexismo en la comunidad

Bien, ahora quiero tocar el tema del sexismo de dentro de la comunidad de los videojuegos, solo que esta vez en vez de hablar en base a datos crudos voy a hacerlo con base en mis experiencias personales, pues como jugador de bastante tiempo del genero de disparos, creo que tengo una buena idea de la comunidad y sus problemas, intentare ser breve.

Empecemos por lo obvio, si, la comunidad esta llena de hombres, la grafica no miente, ya vimos algunas de las causas, ahora quiero hablar de los problemas que esto genera, para empezar, al tener una comunidad con tanta discrepancia hace difícil que una mujer se sienta cómoda y aceptada, no digo que sea imposible, he conocido bastantes mujeres que lo han logrado, pero definitivamente es difícil encajar.

También tenemos el problema de la toxicidad, imagina que tu primera experiencia al jugar un videojuego de disparos sea la siguiente, estas en una partida rápida no competitiva y de pronto escuchas a alguien gritar por el micrófono una cantidad de epítetos racistas e insultos ya no solo sobre tu habilidad, sino de cualquier aspecto de tu vida, aunque ni siquiera te conozcan, ¿te darían ganas de seguir jugando?, para muchos y especialmente muchas, la respuesta sea probablemente no.

¿Y qué pasa si logras pasar ese primer obstáculo y sigues jugando e incluso llegas a volverte bueno?, tal vez pensarías que te salvarías de dichos ataques, pero estarías muy equivocado, ahora la gente te comienza a atacar porque les ganas, y si se enteran de que eres una mujer, Dios te libre, pues hay gente que no puede concebir la idea de una mujer no solo jugando videojuegos, sino que hacerlo mejor que ellos. No todos, yo diría que es una minoría, pero es una minoría muy vocal que contribuye a dar una mala imagen.

En conclusión, ¿Diría que existe el sexismo dentro de la comunidad?, si, ¿Diría que la comunidad es sexista en general?, no, creo que la mayoría son buenas personas, pero es por esa pequeña minoría de gente que se aprovecha del anonimato que ofrece internet para lanzar comentarios ofensivos que las mujeres no se sienten bienvenidas, a eso hay que sumarle la percepción errónea de que algunos juegos son solo para hombres, y las compañías que aun son tímidas a la idea de intentar llamar la atención del mercado femenino que terminamos en un circulo vicioso, y eso tiene que cambiar.

Conclusión

Después de todo lo anterior creo que queda claro que hay razones por las que las cosas son como son, sin embargo, al mismo tiempo creo que el hecho de que algunas cosas sean de una forma no significa que no debamos intentar mejoras, pues, aunque no veo motivos maliciosos detrás de la discrepancia entre la representación de mujeres y hombres, creo que el intentar equilibrar un poco más la balanza puede traer grandes beneficios a la comunidad y a las compañías involucradas.

Creo que lograr un 50/50 como algunos claman es exagerado, irrealista, y el hecho de que no exista no es un problema en sí pues siempre habrá diferencia de intereses, gustos, etcétera, el verdadero problema está en que no estamos haciendo todo lo posible para que estos números sean producto de factores sanos, claro, eso también es un objetivo inalcanzable, pero el hecho es que estamos haciendo el mínimo posible para cambiarlo, la perfección es inalcanzable pero siempre es bueno intentar acercarse lo más posible.

Para lograr esto hay que hacer un esfuerzo en conjunto, entre la comunidad y los desarrolladores, la comunidad debe abrir más sus puertas a las mujeres, en especial en ciertos géneros y los desarrolladores deben darles más razones para intentar integrarse en estas comunidades, sí, la industria ha dado pasos en esta dirección, pero aun falta bastante camino por recorrer.

Me parece curioso que las mujeres tiendan a jugar los géneros en los que no hay protagonista o el protagonista pueda ser creado en tu imagen y en el cual las comunidades tienden a ser menos tóxicas, así que definitivamente tenemos espacio para mejoras.

Referencias

- Beres, D. (2016, 29 julio). *Leading Women Are Becoming Less Sexualized In Video Games, Study Finds*. HuffPost. https://www.huffpost.com/entry/women-sexualized-video-games-study_n_579b61cde4b08a8e8b5da7cd
- Ferguson, C. (2017, 20 julio). *Do sexist video games create sexists in real life?* HoustonChronicle.com. <https://www.houstonchronicle.com/local/gray-matters/article/Do-sexist-video-games-create-sexists-in-real-life-11302330.php>
- Statista. (2020, 24 julio). *U.S. computer and video gamers from 2006-2020, by gender*. <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>
- Wikipedia contributors. (2020, 1 noviembre). *Women and video games*. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Women_and_video_games
- Yee, N. (2018, 14 junio). *Beyond 50/50: Breaking Down The Percentage of Female Gamers By Genre*. Quantic Foundry. <https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/>

LAS PROTAGONISTAS MÁS EMBLEMÁTICAS DE LOS VÍDEOJUEGOS

INTRODUCCIÓN

He notado que para los ojos de la comunidad de jugadores ha llegado a polarizarse, la idea de que la presencia femenil en la historia de los vídeo-juegos, no ha sido del todo tan destacada, que se ha visto incluso subestimado o incluso podría decirse que en cierto punto olvidado. Aquí es donde yo entro, para demostrar que no es del todo cierto; sin embargo, por ser un tema que se puede dar para muchísimo, preferí hacerlo de un modo más compacto, con dos sub-temas, comenzando con “Las protagonistas que marcaron historia”

Las protagonistas que marcaron historia

Para hacer esto más sencillo, se me ocurrió la idea de hacer una línea del tiempo con algunas de las protagonistas que marcaron un antes y un después, ya sea por tener papeles que en ningún momento algún personaje femenino había tenido antes, o por alguna situación tuvieron su relevancia por mérito propio. Es importante recalcar que esto es un recopilatorio con algunas de las protagonistas, porque no dudo que haya muchas otras que por alguna u otra razón pudo no haber sido no ser mencionada aquí.

1981

Empezamos remontándonos en 1981, justamente un año después del exitoso y aclamado PAC-MAN, y como podía hacerse esperar, este título bebe mucho del anterior y mítico juego.

“**Lady Bug** fue la primera mujer protagonista en la historia de los videojuegos. A raíz del éxito que tuvo **PAC-MAN**, se creó un juego de arcade donde una mujer insecto debía escapar de los enemigos insectos en una serie de laberintos. Era exactamente

igual a **PAC-MAN**, con el agregado de que podías mover las paredes del laberinto y crear otras rutas. Estas servían para facilitarte el camino o para bloquear el de los enemigos que te perseguían”.

Sin embargo, lo más curioso es que **Lady Bug** no fue la más popular de dicho año, ya que también entró **Miss PAC-MAN** en ese mismo año, siendo una coincidencia de lo más interesante, y era de esperarse después del gran éxito de su predecesor, estando este mismo personaje en un lugar muy privilegiado.

1982

Aunque probablemente no lo sabías, en este año se estrenó el juego Arcade llamado **Kangaroo** (basado en el animal del mismo nombre) y se volvió el primer personaje familiar en los video-juegos.

“Lo relevante de este título fue que se mostraba por primera vez a una madre y a una familia. Se le considera pionero (al videojuego) por mostrar un personaje maternal, ya que la trama es sobre ella buscando a su hijo”.

1984

Este año destacó por la aparición del video-juego llamado **Girl's Garden**, si bien ya existían personajes femeninos en 1984, aquí cabe destacar que es donde se presenta la primera protagonista humana (**una niña llamada Papri**) también fue el trabajo debut de **Yuji Naka** (Programador y el co-creador de Sonic The Hedgehog). Siendo incluso de los primeros simuladores de citas, dónde giraba en torno a nuestra protagonista intentando ganarse el afecto de un niño, cosechando flores.

1985

Se estrena la primera protagonista en un video-juego de acción, con el título de Ninja Princess para la Sega System. Siendo como protagonista **la primera kunochi** (ninja mujer) o **la princesa Kurumi**. Siendo algo muy destacado, porque no sólo era otro personaje humano femenino, además de eso estaba en un tópico que se asociaba sólo al género masculino.

“Su creadora, Reiko Kodama, vio buen éxito para su personaje. Sin embargo, lugares como Sudáfrica y Europa reemplazaron el personaje por un hombre”.

En este mismo año apareció el arcade nipón llamado Time Gal que corresponde al género de película interactiva, y junto a este el personaje Reika Kirishima siendo la primera en tener un protagónico en un videojuego con historia.

"Lamentablemente, ahí se inició la polémica de sexualizar a la mujer en los videojuegos".

También otra protagonista que se puede destacar en este mismo año es Toby "Kissy" Masuyo, en Baraduke. Una herramienta muy sensacional que adoptó después Metroid, que vendría siendo que se revelase al final del juego que todo este tiempo el protagonista era una chica, haciendo de este modo la idea de que, sin importar el sexo, dicha protagonista puede ser más audaz y veloz, que no podría envidiar a otro protagonista masculino.

1986

En **The Return Of Ishtar** eleva el papel de los personajes femeninos, siendo **Ki** la protagonista principal, siendo la primera protagonista femenina en el RPG.

Poco después a la llegada de **Metroid** y su revelación final sobre el sexo de **Samus Aran**, se convierte en toda una poderosa mujer. La controversia con ella es menor y incluso tiene mayor crítica positiva por demostrar que un personaje femenino puede ser querido, aceptado y hasta puede tener mejores habilidades que uno masculino.

También este año salió **The Wing of Madoola** se miró por primera vez dónde una heroína (**Lucía**) rescata a un príncipe.

1994

El lanzamiento de **Angelique** y se le considera el primer dating sim para mujeres. Lo creó la mujer **Kairi Yura**

1996

Aquí es donde surgió la emblemática **Lara Croft** con el primer **Tomb Raider**, demostró el poder que tiene y la importancia que ha adquirido tras haber pasado por distintas críticas, a día de hoy se le podría considerar un símbolo femenino como lo es la mujer maravilla.

Las protagonistas que me marcaron

Si bien hubo muchos protagonistas masculinos que estuvieron a mi disposición, no puedo negar que también hubo un importante impacto femenino en mi desarrollo como todo jugador, si bien ya hablamos de algunas protagonistas emblemáticas, en esta ocasión me pareció acertado ya hablar las que tuvieron más impacto en mí.

5.- Sophita

La historia de **Soul Calibur V**, me pareció de las más memorables que tengo con respecto a protagonistas femeninos, no es tanto porque sea la historia más larga, es más a razón de que en el trayecto conectamos con el personaje, con un deseo tan noble como cuidar a su hermano hasta el último momento, toda la exploración y el desarrollo del personaje me gustaron mucho, sin contar que el personaje en sí, está genial tanto en su forma base como su forma "Infestada", aunque no niego que yo prefiero mucho más la segunda.

4.- La comandante Shepard

En esta ocasión fue curioso, porque aún con la posibilidad de dar el papel protagónico a la versión masculina de **Shepard**, yo preferí elegir su contraparte femenina, porque sin duda ya había jugado con muchos protagonistas masculinos, que un cambio de aire me parecía de los más acertado. **La comandante Shepard**, tiene todo lo necesario para convertirse en una de mis más favoritos, por la razón de que aún con todas las complicaciones, al final no se rinde y persevera sobre todas las adversidades, aún con enemigos tan poderosos como **Los Reapers**, y con ese inicio tan épico digno como toda la aventura. Sin duda por esto me parece una de mis más favoritas.

3.- Zizou Olympia

Debo admitir que no he sido muchísimo de tener protagonistas en juegos de acción lateral, o que requieren tantos reflejos como demonio (por poner un ejemplo Mega Man), pero no niego que esta protagonista por su propio carácter y la historia que se arma junto con ella, en una saga que personalmente la puedo considerar algo olvidada. **Zizou Olympia** protagonista

de **The Legend Of Dark Witch**, supo cómo robar el corazón de un jugador de tan sólo 17 años de edad. Después de haber disfrutado muchos juegos de la saga Metal Slug. Me parecía curioso buscar un aire fresco en la “e-Shop” y gracias a ese deseo por experimentar, fue lo que me trajo y conociera en el acto a la bruja que protagoniza dicha saga. Y hasta mis días, sigo jugando su saga, con la esperanza de terminar su trilogía y ya poder dar una opinión al respecto, pero por lo mientras diré que si me enamoró Zizou.

2.- La trotamundos solitaria

Por mérito propio y por mí mismo, podría decir que posicionaría a “**La trotamundos solitaria**” como mi protagonista favorita en toda la saga **Fallout** y no sólo eso, en todo el amplio universo que tiene Bethesda por ofrecer. Algo curioso es que dicho personaje, aparte de que su historia me parece muy significativa, porque fue mi primera vez adentrándome a la saga **Fallout** y sin duda no negaré que uno de los factores que hicieron, para que me enamorara de dicha saga, fue la protagonista que hice, así que en este puesto me pareció acertado dar tributo y honores a mi personaje llamada Deinna Myln. Después de haber acabado la historia principal de **Fallout 3**, seguí con las expansiones y sin duda con todas las servo-armaduras, armas y lo que estuviese al alcance y usé, no dudaré que ese personaje me enamoraba más y más.

1.- Aqua

Después de haber pasado por tantas protagonistas, no voy a negar que mi favorita (al menos en el sentido de personaje jugable) es Aqua de la saga Kingdom Hearts y protagonista en concreto en **Kingdom Hearts Brith By Sleep** y **Kingdom Hearts 0.2 Birth by Sleep - A fragmentary passage**. Aunque sólo jugué el primero de estos dos, no voy a negar lo tanto que me impresionó y me enamoro el personaje en todos los sentidos; personalidad, diseño, las acciones que hizo. Un tremendo personaje que siempre guardaré mucho cariño, ya que aparte de que fue la primera protagonista que pude jugar en toda la saga, también es de mis personajes más favoritos en la saga Kingdom Hearts.

Conclusión

Después de haber recopilado datos por internet, ya sea en forma de vídeos o en el artículo en cuestión, no voy a negar la tanta importancia que dieron las mujeres en la industria del video-juego, porque ejemplos como **Samus Aran** (siendo de las más famosas) y **Zizou Olympia** (siendo de las menos populares) no puedo negar lo tanto que ha impactado en la industria dichas féminas y hay que destacar que lo hicieron por mérito propio, porque los juegos que protagonizan también son de mucha calidad. No voy a negar que hay mucho jugo para sacar a este tema, pero de momento con esto me basta, para hacer esto un tributo a cada una de estos personajes en el tan extendido y todavía en extensión, universo de los videojuegos. Y por lo que noto todavía se han expandido a otros géneros como el horror (Por poner ejemplo **Heather Mason de Silent Hill 3** y **Madoka Tsukimori de Fatal Frame**), y cada vez hay más jugadoras entre nosotros.

Bibliografía

- □

Amkie, S. (2018, 24 abril). *No todas son princesas en castillos: conoce a las protagonistas de videojuegos que marcaron la historia de la industria*. VIX. <https://www.vix.com/es/btg/gamer/60292/no-todas-son-princesas-en-castillos-conoce-a-las-protagonistas-de-videojuegos-que-marcaron-la-historia-de-la-industria>

- □

Jardín de niña - *Girl's Garden* - qaz.wiki. (s. f.). es.quaz.wiki. Recuperado 12 de noviembre de 2020, de https://es.qaz.wiki/wiki/Girl%27s_Garden

El ala de Madoola - The Wing of Madoola - qaz.wiki. (s. f.). es.quaz.wiki. Recuperado 12 de noviembre de 2000, de https://es.qaz.wiki/wiki/The_Wing_of_Madoola

Sega Ninja - Sega Ninja - qaz.wiki. (s. f.). es.quaz.wiki. Recuperado 12 de noviembre de 2020, de https://es.qaz.wiki/wiki/Sega_Ninja