

EFFECTOS SOCIOEDUCATIVOS DE UNA INFRARREPRESENTACIÓN DE LAS MUJERES EN LA CULTURA *GAMER*: UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA

Jairo Melo-Sánchez

E-mail: jmelosan@alumnos.unex.es

Francisco Ignacio Revuelta-Domínguez

E-mail: fird@unex.es

Jorge Guerra-Antequera

E-mail: guerra@unex.es

Mario Cerezo-Pizarro

E-mail: mariocp@unex.es

Universidad de Extremadura

RESUMEN

La presente investigación trata de dar respuesta a la problemática de la falta de representación integral y la presencia de los estereotipos sexistas en los videojuegos. Esto supone una merma en la percepción de las mujeres en la sociedad, y en la forma en que son tratadas en la vida real. Se realiza a través de una revisión de la literatura (N = 50). Se concluye que persiste una carencia de liderazgo femenino en la industria de los videojuegos y una necesidad de garantizar una representación justa y equitativa de las mujeres en los videojuegos, pues estos forman parte de la cultura digital y tiene efectos sociales y educativos a considerar.

PALABRAS CLAVE: mujer, videojuegos, estereotipos, representación social, inclusión.

SOCIO-EDUCATIONAL EFFECTS OF AN UNDERREPRESENTATION OF WOMEN IN GAMER CULTURE: A LITERATURE REVIEW

ABSTRACT

This research tries to respond to the problem of the lack of comprehensive representation and the presence of sexist stereotypes in video games. This means a decrease in the perception of women in society, and in the way they are treated in real life. It is carried out through a review of the literature (N = 50). It is concluded that there is still a lack of female leadership in the video game industry and a need to guarantee a fair and equitable representation of women in video games, since these are part of digital culture and have social and educational effects to consider.

KEYWORDS: women, video games, stereotypes, social representation, inclusion.



INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son una forma de entretenimiento en constante evolución que ha logrado capturar la atención de millones de personas alrededor del mundo en las últimas décadas (Duggan, 2015). Con la aparición de nuevas tecnologías y plataformas, los videojuegos han pasado de ser un pasatiempo de nicho a convertirse en una forma de entretenimiento masivo que rivaliza con los medios tradicionales como el cine, la televisión o la música. La industria del videojuego ha experimentado un crecimiento exponencial en los últimos años, alcanzando cifras de ventas que superan a las de la industria cinematográfica y la música juntas (Shaw, 2010m, Caro, 2019). Los videojuegos se han convertido en una forma de entretenimiento universal, y su impacto en la cultura popular es innegable. Sin embargo, la presencia y representación de la mujer en los videojuegos ha sido objeto de controversia y críticas por parte de la comunidad científica y de los jugadores en los últimos años. La subrepresentación y los estereotipos sexistas en los videojuegos han sido objeto de una creciente atención, ya que se ha demostrado que pueden tener un impacto negativo en la percepción y tratamiento de las mujeres en la vida real (Burgess *et al.*, 2007; Ivory, 2009; Shaw, 2014, Caro 2019).

Las mujeres en los videojuegos a menudo están representadas como personajes secundarios o como objetos sexuales, lo que perpetúa la idea de que las mujeres son menos importantes o valiosas que los hombres en este mundo. Además, la falta de diversidad en los personajes femeninos también puede limitar la capacidad de las mujeres para identificarse con los personajes de los videojuegos (Dill-Shackelford y Thill, 2007; Downs y Smith, 2010, Cross *et al.*, 2022).

La falta de inclusión y diversidad en los videojuegos no solo se limita a la representación de la mujer, sino que también se extiende a otros grupos subrepresentados en los videojuegos, como personas de color, miembros de la comunidad LGBTQ+, personas con discapacidades y otras minorías (García, 2014). En muchos casos, los personajes que pertenecen a estos grupos se representan de manera estereotipada o se excluyen por completo de los videojuegos. Esto puede tener un impacto negativo en los jugadores que se sienten marginados y no representados en los videojuegos, lo que a su vez puede llevar a una falta de inclusión en la comunidad de los videojuegos (Ivory, 2009 y Shaw, 2010a, 2014, Caro 2019, Cross *et al.*, 2022).

A pesar de las críticas y la investigación sobre la representación de la mujer en los videojuegos, la industria del videojuego todavía enfrenta desafíos en la inclusión y diversidad en sus juegos. La falta de liderazgo femenino en la industria del videojuego y la falta de diversidad en los equipos de desarrollo de juegos son solo algunos de los factores que contribuyen a la falta de inclusión en los videojuegos. Además, la cultura tóxica en línea y la misoginia son otros factores que pueden dificultar la inclusión de mujeres y otros grupos subrepresentados en la comunidad de los videojuegos (Consalvo, 2012, Cross *et al.*, 2022).

Es importante que la industria del videojuego siga trabajando para abordar estos problemas de manera integral. Esto incluye no solo representaciones más justas y equitativas de los personajes en los videojuegos, sino también una mayor diversidad en los equipos de desarrollo, políticas y prácticas de inclusión en las empresas de



videojuegos y una cultura más positiva y acogedora en la comunidad de los videojuegos. Solo así se podrán crear videojuegos verdaderamente inclusivos y seguros para todos los jugadores (Consalvo, 2012).

Los estudios han demostrado que la representación de la mujer en los videojuegos tiene implicaciones significativas en la perpetuación de los estereotipos de género en la sociedad (Jansz y Martis, 2007; Ivory, 2009; Bueno y García, 2012; Gómez y Torres, 2014; Caro, 2019; Benito, 2020). La mayoría de los personajes femeninos en los videojuegos son representados de manera sexualizada, en roles secundarios y estereotipados, lo que puede influir en la percepción de los roles de género y en la autoestima de las mujeres. Además, la falta de diversidad en la representación de la mujer en los videojuegos puede limitar la percepción de las mujeres como personajes fuertes y diversos en la sociedad, lo que puede tener un impacto negativo en la autoimagen de las mujeres y en su inclusión en el mundo de los videojuegos (Shaw, 2014). Por ejemplo, algunos estudios (Sauquillo *et al.*, 2008; Williams *et al.*, 2009; Shaw, 2010, 2012; Márquez, 2013; Sierra y Fernández, 2016; Tur, 2016) han demostrado que la exposición a personajes femeninos sexualizados en los videojuegos puede llevar a la percepción de que la sexualización y el objeto sexual son un rasgo inherente de la mujer, lo que a su vez puede reforzar los estereotipos de género en la sociedad.

Además, la falta de diversidad en la representación de la mujer en los videojuegos puede limitar las posibilidades de que las mujeres se identifiquen con personajes fuertes y diversos en la sociedad, lo que puede tener un impacto negativo en la autoestima y en la inclusión de las mujeres en el mundo de los videojuegos. En resumen, la representación de la mujer en los videojuegos es un tema crítico que necesita ser abordado para asegurar una representación justa y diversa de la mujer en los videojuegos y en la sociedad en general (Kafai, 2006; Miller y Summers, 2007; Shaw, 2014).

En los últimos años, la industria de los videojuegos ha tomado medidas para abordar la falta de inclusión y diversidad en sus juegos. Cada vez son más comunes los personajes femeninos fuertes y diversos en los videojuegos, y algunos juegos incluso ofrecen opciones de personalización de personajes para que los jugadores puedan crear personajes femeninos con diferentes apariencias y habilidades. Los desarrolladores también están trabajando en la eliminación de estereotipos de género y la representación adecuada de personajes femeninos en los videojuegos (Jansz y Martis, 2007; Murúa, 2021).

Además, la creciente presencia de mujeres en roles de liderazgo en la industria del videojuego también está teniendo un impacto positivo. Las mujeres están ocupando posiciones de liderazgo en áreas como el diseño de juegos, la programación y la dirección creativa, lo que les da una mayor influencia en la toma de decisiones y la creación de juegos más inclusivos y equitativos (Ray, 2003). La inclusión de más voces diversas en el proceso de creación de juegos puede ayudar a garantizar que se aborden los problemas de representación y se ofrezcan experiencias de juego más inclusivas y enriquecedoras para todos los jugadores.

La lucha por la igualdad de género ha sido una constante en la sociedad desde hace mucho tiempo. La mujer ha luchado por tener un papel importante en la sociedad y ha tenido que enfrentar numerosos desafíos y barreras en este camino.



A pesar de los avances que se han hecho en las últimas décadas, todavía hay muchas áreas donde la igualdad de género es un problema (Caro, 2019; Cullen, 2022; Díez, 2009; Dill-Shackelford y Thill, 2007; Salas, 2018; Sauquillo *et al.*, 2008). Una de estas áreas es la cultura *gamer*, que históricamente ha sido un espacio dominado por los hombres. Desde los primeros videojuegos, la mayoría de los personajes jugables y los protagonistas han sido hombres. Además, la representación de la mujer en los videojuegos ha sido problemática, con personajes femeninos hipersexualizados y estereotipados que a menudo refuerzan los roles de género tradicionales (Ray, 2003).

Afortunadamente, en los últimos años hemos visto un cambio en la representación de la mujer en los videojuegos y en la inclusión de mujeres en la industria de los videojuegos. Las mujeres han comenzado a asumir roles más importantes en la producción de videojuegos, como desarrolladoras, diseñadoras, escritoras y líderes de equipos. Además, los personajes femeninos han comenzado a ser representados de una manera más realista y variada, alejándose de los estereotipos de género y permitiendo a las mujeres sentirse más identificadas y representadas en el mundo del *gaming* (Narayan, 1998). Este cambio es una consecuencia directa del cambio social que se ha producido en todo el mundo, donde se ha comenzado a cuestionar los roles de género tradicionales y se ha trabajado para crear sociedades más inclusivas y equitativas. La inclusión de la mujer en la cultura *gamer* es importante no solo para la igualdad de género, sino también para la diversidad y la inclusión en general.

Por otro lado, los videojuegos también pueden ser una herramienta poderosa para fomentar la empatía y la comprensión en la sociedad. Los videojuegos permiten a los jugadores experimentar situaciones y perspectivas que no son propias de su vida diaria, lo que puede fomentar la empatía y la comprensión de otros puntos de vista y culturas.

En este sentido, los videojuegos pueden ser una herramienta útil para crear conciencia sobre temas sociales importantes, como la igualdad de género y la inclusión. Los videojuegos pueden representar personajes femeninos fuertes y variados, y fomentar la empatía y la comprensión de las perspectivas de género diferentes a la propia. Además, los videojuegos pueden ser utilizados para crear diálogos sobre estos temas y fomentar la reflexión y el cambio social (Burgess *et al.*, 2007).

Podemos decir que el papel de la mujer en la sociedad y en la cultura *gamer* es un tema importante que merece ser explorado. A pesar de los desafíos que enfrentan, las mujeres han comenzado a tener un papel más importante en la producción de videojuegos y en la representación de personajes femeninos más realistas y variados. Además, los videojuegos pueden ser utilizados como una herramienta para fomentar la empatía y la comprensión de temas importantes, como la igualdad de género y la inclusión.

A pesar de estos avances, todavía queda mucho por hacer para garantizar que los videojuegos sean un espacio acogedor y seguro para todos los jugadores. Es importante que los desarrolladores de videojuegos sigan trabajando en la eliminación de estereotipos de género y la inclusión de personajes femeninos fuertes y diversos (Shaw, 2014, Caro, 2019). La sensibilización y la educación sobre la representación de la mujer en los videojuegos también son importantes para fomentar cambios en la industria y en la sociedad en general.



OBJETIVOS

El presente artículo tiene como objetivo abordar de manera integral la problemática de la representación de la mujer en los videojuegos y su relación con los estereotipos de género en la sociedad, así como evaluar su impacto en la igualdad de género y la diversidad en la industria del videojuego y sus efectos socioeducativos. Para ello, se plantearán los siguientes objetivos:

1. Realizar una revisión exhaustiva de los estudios previos sobre la presencia y representación de la mujer en los videojuegos, con el fin de identificar las principales problemáticas, tendencias y patrones que se han presentado en la industria.
2. Identificar las tendencias y patrones actuales en la representación de la mujer en los videojuegos, considerando factores como la diversidad, complejidad y fortaleza de los personajes femeninos.
3. Evaluar la relación entre la representación de la mujer en los videojuegos y los estereotipos de género en la sociedad, analizando cómo la exposición a personajes femeninos estereotipados puede influir en la percepción de los roles de género y en la autoestima de las mujeres.
4. Discutir las implicaciones de la presencia y representación de la mujer en los videojuegos para la igualdad de género y la diversidad en la industria del videojuego, considerando cómo la inclusión y la diversidad en los videojuegos pueden contribuir a crear un espacio acogedor y seguro para todos los jugadores, independientemente de su género, raza, orientación sexual o identidad de género.

Por último, se discutirán posibles estrategias para promover una mayor diversidad e inclusión en la industria del videojuego.

METODOLOGÍA

El presente estudio tiene como objetivo analizar la presencia y representación de la mujer en los videojuegos, identificar las tendencias y patrones en su representación, evaluar su relación con los estereotipos de género en la sociedad y discutir las implicaciones de la presencia y representación de la mujer en los videojuegos para la igualdad de género y la diversidad en la industria del videojuego. Además, se discutirán posibles estrategias para promover una mayor diversidad e inclusión en la industria del videojuego.

Para llevar a cabo esta investigación, se diseñó una revisión sistemática de la literatura científica basado en el Programa de Habilidades para la Evaluación Crítica (Critical Appraisal Skills Programme) (CASP, 2022).

El CASP es una herramienta ampliamente utilizada y reconocida en la investigación en ciencias sociales y de la salud, que proporciona listas de verificación específicas para diferentes tipos de estudios. En este caso, se utilizó la lista de





TABLA 1. ETAPAS DE LA REVISIÓN POR BASES DE DATOS Y TOTALES

ETAPA	SCOPUS	WEB OF SCIENCE	PUBMED	PSYCINFO	TOTAL
Estudios identificados en bases de datos	110	80	52	40	282
Duplicados eliminados	12	14	6	6	38
Estudios restantes después de eliminar duplicados	98	66	46	34	244
Estudios excluidos por título y resumen	48	36	26	19	129
Estudios restantes después de evaluar título y resumen	50	30	20	15	115
Estudios excluidos por texto completo	22	10	12	1	45
Estudios incluidos en la revisión sistemática	28	20	8	14	50

verificación para revisiones sistemáticas del CASP, que incluye 10 preguntas clave diseñadas para evaluar la solidez de los estudios en términos de claridad de los objetivos, adecuación de la metodología, rigor en la recopilación y análisis de datos, y validez y relevancia de los hallazgos.

Cada estudio incluido fue evaluado de manera independiente por dos revisores, quienes completaron la lista de verificación del CASP y asignaron una puntuación de «sí», «no» o «no se puede determinar» a cada pregunta. En caso de discrepancias en las puntuaciones, los revisores discutieron sus evaluaciones hasta llegar a un consenso. La puntuación total obtenida para cada estudio se calculó sumando las respuestas afirmativas y dividiendo el resultado por el número total de preguntas (10). Los estudios fueron clasificados según su calidad metodológica en tres categorías: alta (puntuación de 8-10), moderada (puntuación de 5-7) y baja (puntuación de 0-4). Esta clasificación ayudó a interpretar los resultados de la revisión y a identificar posibles limitaciones en la investigación existente sobre el tema.

Se utilizaron las bases de datos de PsycINFO, PubMed, Scopus y Web of Science para buscar artículos publicados entre 2010 y 2022. Se utilizaron los siguientes términos de búsqueda: «mujeres en los videojuegos», «representación de la mujer en los videojuegos», «estereotipos de género en los videojuegos», «juegos de rol y género», «perspectiva de género en los videojuegos».

Se seleccionaron los artículos que cumplían los siguientes criterios de inclusión: (1) trataban específicamente la presencia y representación de la mujer en los videojuegos, (2) incluían una metodología clara y transparente, y (3) se habían publicado en revistas científicas revisadas por pares. Después de realizar la búsqueda y aplicar los criterios de inclusión, se seleccionaron un total de 50 artículos para su análisis (tabla 1).

RESULTADOS

En las últimas décadas, la industria del videojuego ha experimentado un crecimiento exponencial, lo que ha llevado a que estos juegos sean uno de los principales medios de entretenimiento en todo el mundo. Sin embargo, uno de los problemas más destacados en esta industria es la falta de diversidad en la representación de la mujer en los videojuegos.

Se procede a continuación a dar respuesta a esta falta de diversidad a través de las preguntas de investigación.

¿CÓMO HA EVOLUCIONADO EL PAPEL DE LA MUJER EN LA SOCIEDAD A LO LARGO DE LA HISTORIA?

El papel de la mujer en la sociedad ha sido objeto de debate y controversia a lo largo de la historia, y ha sido marcado por la discriminación, la exclusión y la violencia en muchos lugares del mundo. Desde tiempos remotos, las mujeres han sido relegadas a roles secundarios y subordinadas a los hombres, siendo consideradas como meros objetos de deseo o como seres frágiles y vulnerables (Borrego, 2021; Cross *et al.*, 2022; Kuznekoff y Rose, 2013). Esta imagen estereotipada y limitada de la mujer se ha reflejado en diversos ámbitos de la cultura popular, incluyendo los medios de comunicación, la publicidad, la literatura, el cine, la televisión y los videojuegos.

La historia de la desigualdad de género se remonta a siglos atrás y ha sido una lucha constante en todo el mundo. En las sociedades antiguas, se pensaba que el papel de la mujer era limitado al ámbito doméstico y que su principal función era la de esposa y madre. En la antigua Grecia, por ejemplo, las mujeres no tenían derecho a votar ni a participar en la política, y su educación estaba limitada a las tareas domésticas. En la Edad Media, las mujeres eran consideradas como propiedad de sus maridos y no tenían derecho a la educación ni a la propiedad. Durante la época colonial, las mujeres en muchas partes del mundo fueron sometidas a la explotación y la esclavitud, lo que agravó aún más su situación de vulnerabilidad (Borrego, 2021).

A lo largo de la historia, las mujeres han enfrentado numerosas barreras en su acceso a la educación. En muchas sociedades, se ha considerado que la educación es un derecho exclusivo de los hombres, y se han impuesto restricciones sobre las mujeres que desean aprender y desarrollar sus habilidades. En algunos lugares del mundo, todavía hay comunidades donde a las niñas y a las mujeres se les prohíbe ir a la escuela, lo que limita su capacidad para desarrollarse y tener éxito en la vida. A pesar de los avances significativos en las últimas décadas, muchas mujeres todavía enfrentan dificultades para acceder a la educación, especialmente en países en desarrollo o en zonas rurales. Además, incluso cuando las mujeres tienen acceso a la educación, a menudo enfrentan discriminación y prejuicios de género que limitan sus oportunidades de aprendizaje y desarrollo (Borrego, 2021; Murúa, 2021).

Con la llegada de la Ilustración y el movimiento feminista en el siglo XVIII, comenzó a cuestionarse la idea de que las mujeres eran inferiores a los hombres.



Durante el siglo XIX, las mujeres comenzaron a luchar por el derecho al voto y la igualdad de oportunidades en el trabajo y la educación. En muchos países, esto llevó a la creación de leyes que garantizaban la igualdad de derechos para hombres y mujeres. Sin embargo, todavía hay mucho por hacer para alcanzar la igualdad de género en todo el mundo (Borrego, 2021).

La discriminación y la violencia contra las mujeres son problemas globales que afectan a millones de mujeres en todo el mundo. La violencia doméstica, la violación, el acoso sexual y la trata de personas son solo algunos ejemplos de las formas en que las mujeres son objeto de abuso y opresión. En la actualidad, aunque se han logrado avances significativos en la lucha por la igualdad de género, todavía hay mucho por hacer. Las mujeres siguen enfrentando barreras en el acceso a la educación, el empleo, la propiedad y la justicia (Giolla, 2018). A nivel mundial, todavía hay una gran brecha salarial entre hombres y mujeres, lo que demuestra la persistencia de la discriminación de género en muchos ámbitos. Además, la violencia de género sigue siendo una gran preocupación en todo el mundo. Las mujeres son víctimas de violencia doméstica, violaciones, acoso sexual y trata de personas en números alarmantes. Esto es una muestra de la persistencia de las actitudes discriminatorias hacia las mujeres y de la necesidad de un cambio profundo en la mentalidad y las políticas (Ivory, 2009).

En conclusión, el papel de la mujer en la sociedad ha sido objeto de un intenso debate y controversia a lo largo de la historia. A pesar de los avances significativos, todavía queda mucho por hacer para lograr la igualdad de género en todo el mundo. Es esencial que se tomen medidas concretas para eliminar las barreras que impiden a las mujeres acceder a la educación, el empleo y la justicia, y para promover una cultura de respeto y igualdad de género en todas las esferas de la vida.

¿CUÁL ES EL PAPEL DE LA CULTURA *GAMER* EN LA PERCEPCIÓN DE LA MUJER EN LA SOCIEDAD PARA PROMOVER LA EQUIDAD, LA INCLUSIVIDAD Y LA IGUALDAD?

La cultura *gamer* ha evolucionado significativamente a lo largo del tiempo. Lo que comenzó como un pasatiempo para un grupo reducido de personas se ha convertido en una industria multimillonaria que abarca a una gran variedad de jugadores en todo el mundo. A pesar de que la mayoría de los jugadores son hombres, cada vez más mujeres se han interesado en los videojuegos y han buscado hacerse un lugar en la cultura *gamer*. Sin embargo, el camino hacia la inclusión de la mujer en la cultura *gaming* ha sido difícil. Desde sus inicios, la cultura *gamer* ha estado dominada por hombres y ha tendido a excluir a las mujeres. Esto ha llevado a una cultura machista en la que se espera que los jugadores sean hombres y las mujeres son vistas como intrusas. Esto se ha traducido en una falta de representación de mujeres en los videojuegos y en roles protagónicos (Consalvo, 2012).

Además, la representación de las mujeres en los videojuegos ha estado plagada de estereotipos y ha sido frecuentemente sexualizada. Las mujeres han sido representadas en los videojuegos como objetos sexuales para el placer de los hombres. Esto ha llevado a una imagen distorsionada y limitada de lo que significa ser una mujer



en la sociedad. Estos estereotipos y la falta de representación de las mujeres en los videojuegos también se han reflejado en la cultura *gamer*. A menudo, las mujeres son vistas como menos capaces o menos comprometidas que los hombres cuando se trata de los videojuegos. Esto ha llevado a una falta de inclusión y a una sensación de exclusión para muchas mujeres en la cultura *gamer* (Burgess *et al.*, 2007).

Además, las mujeres también han enfrentado acoso y discriminación en la cultura *gamer*. El acoso a las mujeres en línea ha sido un problema común durante muchos años y ha llevado a que muchas mujeres se sientan inseguras y excluidas de la cultura *gamer*. A pesar de estos obstáculos, cada vez más mujeres están haciendo constar su presencia en el mundo de los videojuegos. Las mujeres se están haciendo notar en dicha cultura como creadoras de contenido y participando activamente en ella. Las mujeres están tratando de cambiar la imagen de lo que significa ser una mujer en la sociedad y están haciendo un esfuerzo por cambiar la cultura *gamer* para ser más inclusiva y equitativa (Consalvo, 2012).

Es importante que los desarrolladores de videojuegos y la industria en general tomen medidas para abordar estos problemas. Deben incluir más personajes femeninos en los videojuegos y representar a las mujeres en roles protagónicos. Además, deben tomar medidas para evitar la sexualización y los estereotipos de género en los videojuegos. En última instancia, en los últimos años, la cultura *gamer* ha ganado una gran popularidad en todo el mundo. Con millones de jugadores en línea y una industria multimillonaria, los videojuegos se han convertido en una forma importante de entretenimiento y una industria en constante crecimiento (Dill-Shackleford y Thill, 2007; Shaw, 2014).

Sin embargo, a medida que la cultura *gamer* se ha expandido, también se ha vuelto cada vez más evidente la influencia que esta tiene en la percepción de la mujer en la sociedad. Muchos videojuegos presentan a las mujeres de una manera sexualizada y estereotipada, lo que puede afectar negativamente la forma en que se ve a las mujeres en la vida real (Bueno y García, 2012).

Además, en algunos juegos en línea, las mujeres pueden ser acosadas, intimidadas y objeto de comentarios sexistas y discriminatorios. Esto no solo es inapropiado y ofensivo, sino que también puede tener un impacto psicológico en las mujeres que son el objetivo de estos comportamientos. Sin embargo, no todos los videojuegos perpetúan estos estereotipos negativos. Algunos juegos han sido elogiados por su representación positiva de las mujeres y por tratar temas relevantes para las mujeres en su trama. También hay un creciente número de mujeres que se están involucrando en la creación de videojuegos y la industria en general, lo que puede ayudar a cambiar la percepción de las mujeres en los videojuegos y en la cultura *gamer* en general (Murúa, 2021; Salas, 2018).

En conclusión, la cultura *gamer* puede tener una influencia significativa en la percepción de la mujer en la sociedad, tanto positiva como negativa. Es importante que la industria de los videojuegos y los jugadores trabajen juntos para promover la representación positiva de las mujeres en los videojuegos y crear un entorno más inclusivo y respetuoso para las mujeres en la cultura *gamer*.



La representación de las mujeres en los videojuegos ha sido un tema de debate y controversia en la cultura popular en los últimos años. La forma en que se representa a las mujeres en los videojuegos no solo refleja la actitud de la sociedad hacia las mujeres, sino que también puede influir en la percepción de las mujeres en la vida real. La construcción social de la feminidad en los videojuegos ha sido un problema importante, ya que las mujeres a menudo se representan de manera estereotipada y sexualizada (Ivory, 2009).

La construcción social de la feminidad en los videojuegos hace referencia a cómo las mujeres son retratadas en los videojuegos y cómo estas representaciones afectan la forma en que se perciben las mujeres en la sociedad. Los videojuegos son una forma popular de entretenimiento y muchos jóvenes, incluidos niños y niñas, los juegan. La representación de las mujeres en los videojuegos puede influir en la forma en que se perciben las mujeres en la vida real y puede perpetuar estereotipos negativos (Paciello *et al.*, 2021).

En muchos videojuegos, las mujeres se representan como objetos sexuales y se exageran sus características físicas. Los personajes femeninos a menudo se presentan con cuerpos exageradamente curvilíneos y con poca ropa, lo que sugiere que su valor se basa en su atractivo sexual. Además, a menudo se presentan como personajes secundarios o en roles de apoyo, mientras que los personajes principales y más poderosos suelen ser hombres (Benito, 2020; Bueno y García, 2012). Esto puede ser un reflejo de la forma en que la sociedad ha tratado a las mujeres a lo largo de la historia, como objetos sexuales para la satisfacción de los hombres y relegadas a roles secundarios en la mayoría de las áreas de la vida. Sin embargo, esta representación también puede tener consecuencias en la vida real. Los videojuegos pueden influir en la forma en que los jóvenes, incluidos niños y niñas, perciben a las mujeres y pueden perpetuar estereotipos negativos sobre las mujeres (Burgess *et al.*, 2007; Caro, 2019).

La construcción social de la feminidad en los videojuegos también puede afectar la forma en que las mujeres se perciben a sí mismas. Las mujeres pueden sentir presión para ajustarse a los estereotipos presentados en los videojuegos y pueden experimentar una baja autoestima si no cumplen con estos estándares. Por lo tanto, es importante que los desarrolladores de videojuegos se esfuercen por representar a las mujeres de manera justa y respetuosa (Downs y Smith, 2010). La representación de las mujeres en los videojuegos ha mejorado en los últimos años. Los personajes femeninos en los videojuegos ahora tienen personalidades y habilidades variadas y no se limitan a un único estereotipo. Además, las mujeres tienen un papel más activo en la historia del juego y no se limitan a roles secundarios (Shaw, 2014). Aunque se han realizado avances, aún queda mucho por hacer para garantizar que la representación de las mujeres en los videojuegos sea justa y respetuosa.

En conclusión, la construcción social de la feminidad en los videojuegos es un problema importante que ha afectado la forma en que las mujeres se representan en la cultura popular. Los videojuegos pueden influir en el modo en que se perciben las mujeres en la vida real y pueden perpetuar estereotipos negativos. Es importante



que los desarrolladores de videojuegos se esfuercen por representar a las mujeres de manera justa y respetuosa, y tener en cuenta la diversidad en la representación de las mujeres en los videojuegos.

Por otra parte, es importante que la industria de los videojuegos incluya a más mujeres en el proceso de desarrollo de videojuegos. Al tener a más mujeres en roles creativos y de liderazgo en la industria de los videojuegos, se puede trabajar hacia una representación más justa y precisa de las mujeres en los videojuegos (Shaw, 2010). También es importante que los jugadores estén conscientes de la forma en que las mujeres se representan en los videojuegos y cómo estas representaciones pueden influir en la percepción de las mujeres en la vida real. Los jugadores pueden ser parte del cambio al exigir representaciones más justas y respetuosas de las mujeres en los videojuegos y apoyando a los desarrolladores de videojuegos que trabajan para crear videojuegos inclusivos y diversos (Consalvo, 2012; Yee, 2006).

En conclusión, la construcción social de la feminidad en los videojuegos es un tema importante que requiere atención y acción por parte de la industria de los videojuegos y los jugadores. Es importante trabajar hacia una representación más justa y respetuosa de las mujeres en los videojuegos y fomentar la diversidad en la representación de las mujeres en los videojuegos. Al hacerlo, podemos trabajar hacia una cultura de videojuegos más inclusiva y diversa para todos.

¿QUÉ RETOS ENFRENTA LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN CUANTO A LA INCLUSIÓN Y DIVERSIDAD EN LA REPRESENTACIÓN DE LAS MUJERES EN LOS VIDEOJUEGOS?

En los últimos años, la representación de las mujeres en los videojuegos ha sido objeto de intensos debates y críticas por parte de la comunidad de *gamers* y de la sociedad en general. Muchos han señalado la presencia de estereotipos de género y la falta de diversidad en los personajes femeninos de los videojuegos como una preocupación que debe ser abordada por la industria (Shaw, 2010, 2012, 2014). Sin embargo, en los últimos tiempos se están viendo tendencias emergentes en la representación de las mujeres en los videojuegos que están rompiendo con estos estereotipos de género y están siendo más inclusivos. Algunas de estas tendencias incluyen la presencia de más personajes femeninos en roles protagonistas y líderes, así como la representación de mujeres de diferentes edades, etnias, orientaciones sexuales y cuerpos (Borrego, 2021; Ivory, 2009; Shaw, 2014).

Por ejemplo, el videojuego *Horizon Zero Dawn*, desarrollado por *Guerrilla Games*, presenta a una protagonista femenina llamada *Aloy*, que lidera una tribu en un mundo postapocalíptico. *Aloy* es fuerte, inteligente y capaz, y ha sido ampliamente elogiada por los jugadores por su complejidad y carisma como personaje. Otro ejemplo es el videojuego *Life is Strange*, que presenta a una pareja de chicas adolescentes como protagonistas y trata temas como la amistad, la sexualidad y el acoso escolar.

La inclusión de mujeres en roles de liderazgo en la industria del videojuego también está contribuyendo a estos cambios. Cada vez hay más mujeres que ocupan cargos de dirección y creatividad en las compañías de videojuegos, lo que ha llevado a una mayor diversidad en los productos que se lanzan al mercado. Por ejemplo, Kiki



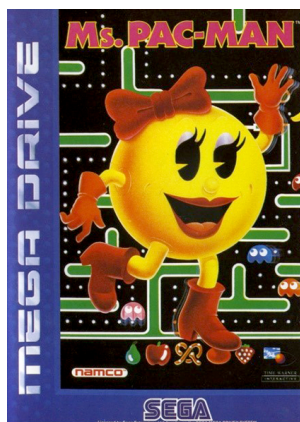


Figura 1. Portada readaptada del videojuego *Ms. Pac-Man*.

Wolfkill, directora de desarrollo de la franquicia *Halo*, ha sido fundamental en la creación de personajes femeninos más complejos y diversos en la serie de videojuegos.

En conclusión, la representación de las mujeres en los videojuegos está evolucionando y se están produciendo importantes cambios en la industria. Las tendencias emergentes sugieren una mayor inclusión y diversidad en los personajes femeninos, así como un papel más importante para las mujeres en roles de liderazgo. Estos cambios son bienvenidos y contribuyen a un sector más inclusivo y representativo de la sociedad en la que vivimos.

¿CÓMO PUEDEN LOS VIDEOJUEGOS SER UTILIZADOS PARA CREAR UNA SOCIEDAD MÁS IGUALITARIA Y JUSTA?

Los videojuegos se han convertido en una forma cada vez más popular de entretenimiento en todo el mundo. Desde su creación en la década de 1950, los videojuegos han evolucionado enormemente en términos de gráficos, jugabilidad y tecnología, y se han convertido en una forma de arte en constante evolución. Además de ser una forma de entretenimiento, los videojuegos también pueden ser una herramienta poderosa para fomentar la empatía y la comprensión, especialmente en temas sociales importantes (Gómez y Torres, 2014). Uno de los temas sociales más importantes que se han abordado en los videojuegos es la discriminación hacia las mujeres. Aunque ha habido un cambio gradual en la forma en que se trata a las mujeres en la sociedad, todavía hay mucho trabajo por hacer para crear una sociedad más igualitaria. En este contexto, los videojuegos pueden ser una herramienta efectiva para fomentar la empatía y la comprensión en temas relacionados con la discriminación de género (Bègue *et al.*, 2017; Romrell, 2013).

Uno de los primeros videojuegos que abordó la discriminación de género fue *Ms. Pac-Man* (fig. 1). Aunque el juego en sí no tenía un tema específico sobre



Figura 2. Pantalla de *Missed Messages* (2019). Captura propia.

la discriminación de género, fue uno de los primeros videojuegos en presentar un personaje femenino como el personaje principal (Luna, 2012).

Esto ayudó a aumentar la representación de las mujeres en los videojuegos y a fomentar la inclusión. Sin embargo, en los últimos años, ha habido una mayor conciencia sobre la discriminación de género en la industria de los videojuegos. Ha habido una serie de juegos que han abordado temas como la violencia de género y la discriminación hacia las mujeres. Algunos de estos juegos incluyen *Never Alone*, *Papo & Yo* y *Missed Messages*.

Never Alone es un juego que cuenta la historia de una joven inuit y su lucha por sobrevivir en un mundo hostil. El jugador experimenta la cultura y las tradiciones inuit a través de la historia, lo que le ayuda a comprender mejor las experiencias de las personas de diferentes orígenes culturales. Esto puede fomentar la empatía y la comprensión hacia las mujeres que luchan por sobrevivir en un mundo que a menudo las discrimina (Pérez, Sobrino y Rodríguez, 2022).

Papo & Yo aborda temas de abuso doméstico y adicción a las drogas en un entorno surrealista. A través del personaje principal, el jugador aprende sobre la complejidad de las relaciones familiares y cómo el abuso puede afectar a las personas de diferentes maneras. Esto puede ayudar a fomentar la empatía y la comprensión hacia las mujeres que han sufrido abuso doméstico y luchan contra la adicción (Márquez, 2012).

Missed Messages (fig. 2) aborda la ansiedad y la depresión en una relación y cómo esto puede llevar a la violencia de género. A través de la narrativa y el juego de elecciones, el jugador experimenta la complejidad de las relaciones y cómo los problemas emocionales pueden afectar a las personas de diferentes maneras. Este juego puede ayudar a fomentar la empatía y la comprensión hacia las mujeres que luchan con problemas emocionales en sus relaciones (Angela he, 2019).



En conclusión, los videojuegos pueden ser una herramienta poderosa para fomentar la empatía y la comprensión en temas sociales importantes, especialmente en temas relacionados con la discriminación de género.

¿SON LOS VIDEOJUEGOS ELEMENTOS EDUCATIVO-CULTURALES VÁLIDOS PARA EL FOMENTO DE LA IGUALDAD DE GÉNERO?

Los videojuegos son una forma popular y efectiva de entretenimiento, pero también pueden ser una herramienta poderosa para promover la educación en igualdad de género. A medida que el mundo se esfuerza por alcanzar la igualdad de género, es importante considerar cómo los videojuegos pueden contribuir a esta meta (Alonso-Fernandez *et al.*, 2020).

En primer lugar, los videojuegos pueden ser una forma eficaz de fomentar la empatía y la comprensión de diferentes perspectivas de género. Al presentar personajes femeninos y masculinos que desafían los estereotipos de género, los jugadores pueden experimentar y aprender sobre diferentes identidades de género. Por ejemplo, un juego que presenta a una heroína femenina fuerte y capaz puede ayudar a los jugadores a comprender que las mujeres no son débiles o pasivas, sino que tienen el potencial de ser líderes y modelos a seguir. De manera similar, los juegos que exploran temas como la discriminación de género o la diversidad sexual pueden ayudar a los jugadores a comprender las complejidades y desafíos que enfrentan las personas de diferentes géneros y orientaciones sexuales (Sauquillo *et al.*, 2008).

Además, los videojuegos pueden fomentar habilidades importantes como la colaboración y la resolución de conflictos, que son esenciales para construir sociedades más igualitarias y justas. Los juegos que implican la cooperación entre personajes femeninos y masculinos pueden ayudar a los jugadores a comprender la importancia de trabajar juntos para lograr un objetivo común. Asimismo, los juegos que presentan personajes femeninos y masculinos que enfrentan y resuelven conflictos de manera efectiva pueden mostrar a los jugadores la importancia de la comunicación abierta y la resolución pacífica de conflictos.

En segundo y último lugar, los videojuegos también pueden ser una forma efectiva de combatir los estereotipos de género. Los estereotipos de género son ideas preconcebidas sobre lo que significa ser hombre o mujer, y pueden ser perjudiciales para los individuos y la sociedad en general. Los videojuegos que desafían estos estereotipos pueden ayudar a los jugadores a cuestionar sus propias ideas y actitudes hacia el género. Por ejemplo, un juego que presenta a un personaje masculino que es sensible y emocional puede desafiar la idea de que los hombres deben ser duros y reprimidos emocionalmente. De manera similar, un juego que presenta a una mujer en un papel de liderazgo puede desafiar la idea de que las mujeres son menos capaces que los hombres en puestos de liderazgo (Planells, 2014).

Sin embargo, también es importante tener en cuenta que los videojuegos también pueden perpetuar los estereotipos de género y la discriminación. Los juegos que presentan a las mujeres de manera sexualizada o como objetos decorativos pueden perpetuar la idea de que las mujeres son objetos para ser mirados y utili-



zados, en lugar de seres humanos con sus propias vidas y aspiraciones. Del mismo modo, los juegos que presentan a los hombres como héroes agresivos y dominantes pueden perpetuar la idea de que la masculinidad se define por la violencia y el control (Vara *et al.*, 2021).

Es importante tener en cuenta que los videojuegos no son inherentemente buenos o malos en lo que respecta a la igualdad de género. Como con cualquier otra forma de medios de comunicación, los videojuegos deben ser considerados críticamente y evaluados por su impacto en la percepción de género. Los desarrolladores de juegos deben ser conscientes de cómo sus juegos pueden afectar la percepción de género de los jugadores y tomar medidas para asegurarse de que no estén perpetuando estereotipos dañinos (Salas, 2018).

En resumen, los videojuegos pueden ser una herramienta efectiva para la educación en igualdad de género. Los juegos que presentan personajes femeninos y masculinos que desafían los estereotipos de género pueden ayudar a los jugadores a comprender diferentes perspectivas de género y fomentar la empatía y la comprensión. Asimismo, los juegos que fomentan la colaboración y la resolución de conflictos pueden ayudar a los jugadores a desarrollar habilidades esenciales para construir sociedades más igualitarias. Sin embargo, también es importante tener en cuenta que los videojuegos pueden perpetuar los estereotipos de género y la discriminación, por lo que los desarrolladores de juegos deben ser conscientes de cómo sus juegos pueden afectar la percepción de género de los jugadores. En última instancia, los videojuegos pueden ser una herramienta valiosa para la educación en igualdad de género siempre que se diseñen y se utilicen de manera consciente y crítica.

DISCUSIÓN

La revisión sistemática realizada identificó que la representación de la mujer en los videojuegos es a menudo limitada y estereotipada, y que las mujeres suelen ser representadas de manera sexualizada y en roles secundarios, mientras que los hombres son presentados como personajes principales y dominantes (Ivory y Kalyanaraman, 2007, Dill *et al.*, 2008). Esta representación de la mujer puede tener un impacto negativo en la autoimagen de las mujeres y en la percepción de su papel en la sociedad (Kennedy, 2002; Leonard, 2016).

Además de afectar la autoestima y la identidad de las mujeres, la falta de diversidad en los personajes femeninos en los videojuegos también puede afectar la percepción y el tratamiento de las mujeres en la sociedad. Diferentes estudios (Kleivier, 2002, Fox y Tang, 2014; Leonard, 2016) han encontrado que la exposición continua a la representación sexualizada y estereotipada de las mujeres en los videojuegos puede llevar a la internalización de estos estereotipos de género en los jugadores, lo que puede perpetuar la desigualdad de género y la discriminación en la vida real.

Además, la falta de diversidad en la representación de las mujeres en los videojuegos también puede tener un impacto en la industria del videojuego en sí misma. Al no representar adecuadamente a la mitad de la población, las empresas de videojuegos pueden estar perdiendo la oportunidad de atraer a más jugadoras y,



por lo tanto, limitando su base de consumidores. También puede afectar la diversidad de talentos en la industria, ya que las mujeres pueden no sentirse atraídas por una industria que no las representa adecuadamente.

Es importante destacar que la falta de diversidad no se limita solo a la representación de la mujer en los videojuegos. También existe una falta de diversidad en la representación de otras minorías en la industria, como personas de color, personas LGBTQ+ y personas con discapacidades. Al aumentar la diversidad en la representación de los personajes en los videojuegos, se puede lograr una mayor inclusión y aceptación de todas las personas, así como una industria del videojuego más equitativa y sostenible a largo plazo. Aunque se han identificado tendencias emergentes en la industria del videojuego que sugieren que se están realizando esfuerzos para abordar estos problemas, la representación de la mujer en los videojuegos sigue siendo un problema significativo. Los desarrolladores de videojuegos están creando cada vez más personajes femeninos fuertes y diversos en sus juegos, y se están realizando esfuerzos para abordar la sexualización y los estereotipos de género en los videojuegos.

La representación adecuada de la diversidad de género en los videojuegos no solo es importante por razones éticas, sino también por su impacto en la economía (Cassell y Jenkins, 2000; Jansz y Martins, 2007; Burgess, 2011; Breuer *et al.*, 2015). Los videojuegos son una de las industrias de entretenimiento más lucrativas en el mundo, y la inclusión de personajes femeninos diversos y empoderados puede aumentar su base de consumidores y su rentabilidad. Los estudios han demostrado que las mujeres representan una parte significativa de los jugadores de videojuegos, y la falta de representación adecuada puede alienar a este grupo demográfico y disminuir su compromiso con el producto.

Además, la inclusión de personajes femeninos diversos en los videojuegos puede fomentar la empatía y la comprensión entre los jugadores. Los videojuegos son una forma de arte y entretenimiento que permite a los jugadores experimentar diferentes perspectivas y realidades, y la inclusión de personajes femeninos diversos puede ayudar a los jugadores a comprender mejor las experiencias y luchas de las mujeres en la vida real (Burgess, 2014).

La inclusión de personajes femeninos diversos en los videojuegos también puede tener un impacto positivo en la educación y en la promoción de la equidad de género (Jansz y Martins, 2007). Al tener personajes femeninos fuertes y diversos en los videojuegos, se pueden crear modelos a seguir para los jóvenes y adolescentes que juegan videojuegos. Estos personajes pueden inspirar a los jugadores y mostrarles que las mujeres pueden tener roles importantes y liderazgo en cualquier ámbito de la sociedad, incluyendo el mundo de los videojuegos.

Además, los videojuegos también pueden ser una herramienta educativa para abordar temas relacionados con la igualdad de género y la diversidad. Los juegos pueden presentar escenarios que permitan a los jugadores experimentar y comprender los problemas de discriminación y desigualdad de género, y ofrecer soluciones que fomenten la empatía y el respeto hacia las mujeres y otros grupos marginados.

Por último, la inclusión de personajes femeninos diversos en los videojuegos puede aumentar la base de consumidores de la industria del videojuego. Las muje-



res representan un gran porcentaje de la población mundial, y muchas de ellas son jugadoras ávidas de videojuegos. Al incluir personajes femeninos diversos y bien representados, la industria del videojuego puede atraer a un público más amplio y diverso, lo que puede aumentar sus ingresos y su impacto económico.

En resumen, la inclusión de personajes femeninos diversos en los videojuegos puede tener un impacto positivo en múltiples áreas, incluyendo la equidad de género, la educación, la empatía y la economía. Es importante que la industria del videojuego continúe trabajando en la inclusión y representación de la mujer y otros grupos marginados para crear juegos más diversos e inclusivos que reflejen la realidad de la sociedad actual.

CONCLUSIONES

La representación de la mujer en los videojuegos ha sido un tema recurrente en la sociedad y en la comunidad científica. A lo largo de los años, los videojuegos han sido criticados por la falta de diversidad y la sexualización de los personajes femeninos, lo que ha llevado a debates y controversias sobre el papel de la mujer en el mundo *gamer* y en la sociedad en general.

En la actualidad, la participación de la mujer en la industria del videojuego es muy limitada, tanto en términos de la presencia de mujeres en roles de liderazgo como en la representación de personajes femeninos en los juegos. Esta falta de diversidad en la industria ha creado barreras para las mujeres que buscan ingresar y tener éxito en el mundo *gamer*.

Además, la falta de diversidad en la representación de personajes femeninos en los videojuegos puede tener un impacto negativo en la autoestima y la identidad de las mujeres que juegan videojuegos. La exposición de los personajes femeninos sexualizados y estereotipados en los videojuegos puede afectar negativamente la autoimagen de las mujeres y perpetuar estereotipos de género en la sociedad.

Sin embargo, la inclusión de personajes femeninos diversos y fuertes en los videojuegos puede tener un impacto positivo en la sociedad en general, ya que puede ayudar a romper estereotipos de género y a promover la igualdad de género. Además, se ha demostrado que la presencia de mujeres en roles de liderazgo en la industria del videojuego puede tener un impacto positivo en la inclusión y la diversidad de los videojuegos. Las empresas con mujeres en posiciones de liderazgo tienden a tener una mayor diversidad en sus productos y a ser más innovadoras.

Es importante destacar que la representación de la mujer en los videojuegos no solo es importante para las mujeres, sino que también puede tener un impacto positivo en la sociedad en general. Los videojuegos pueden ser una herramienta poderosa para fomentar la empatía y la comprensión de las experiencias de las mujeres en la sociedad.

Por otro lado, también existen barreras culturales y sociales que dificultan la inclusión de las mujeres en el mundo *gamer*. En muchos casos, las mujeres son objeto de acoso y discriminación en línea, lo que puede disuadirlas de participar en la comunidad *gamer* y en los videojuegos. Además, la falta de representación de las



mujeres en los videojuegos puede llevar a la creencia errónea de que los videojuegos son solo para hombres.

En resumen, la inclusión de personajes femeninos diversos y fuertes en los videojuegos no solo es importante por razones éticas, sino también por su impacto en la economía, la empatía y la comprensión entre los jugadores, así como por la innovación y la diversidad en la industria del videojuego. Es importante seguir trabajando en la eliminación de las barreras culturales y sociales que dificultan la inclusión de las mujeres en el mundo *gamer* y en la representación de personajes femeninos fuertes y diversos en los videojuegos. Solo a través de una mayor conciencia, investigación y esfuerzos colaborativos, se podrán lograr avances significativos en la inclusión y representación de la mujer en los videojuegos y en la sociedad en general.

RECIBIDO: 26 de abril de 2023; ACEPTADO: 25 de mayo de 2023



REFERENCIAS

- ALONSO-FERNANDEZ, C., BARRERA YAÑEZ, A. y FERNÁNDEZ-MANJÓN, B. (2020). *Juegos serios para educar en igualdad de género*. https://www.researchgate.net/publication/344783674_Juegos_serios_para_educar_en_igualdad_de_genero.
- ANGELA HE. (2019). Missed Messages : Game Trailer (Desktop/Web) [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-ZrBSZKWZf0>.
- BÈGUE, L., SARDA, E., GENTILE, D. A., BRY, C. y ROCHÉ, S. (2017). Video Games Exposure and Sexism in a Representative Sample of Adolescents. *Frontiers in Psychology*, 8. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2017.00466>.
- BENITO, J. (2020). Representación y sexualización de la mujer en los videojuegos Game Of The Year (2003-2019). *Juventud y comunicación análisis y experiencias de representación, prácticas y consumos en medios y redes sociales: Libro de resúmenes del V Congreso Internacional Comunicación y Pensamiento*, 2020, ISBN 978-84-18167-18-8, 171. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8444500>.
- BORREGO, A.P.C. (2021). Entre arte, historia y hombres: La representación de la mujer en la industria de los videojuegos. *Revista UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*, 11, Art. 11. <https://doi.org/10.30827/unes.i11.21940>.
- BUENO, T.R. y GARCÍA, N. (2012). Estereotipos de género y videojuegos: Análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas. *I Congreso Internacional de Comunicación y Género. Libro de Actas: 5, 6 y 7 de marzo de 2012. Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla*, 2012, ISBN 9788467679564, pp. 1491-1507. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5387450>.
- BURGESS, M., STERMER, S. y BURGESS, S. (2007). Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers. *Sex Roles*, 57, 419-433. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9250-0>.
- CARO, I. (2019). Visión de la mujer en los videojuegos. *Comunicación, género y educación: representaciones y (de)construcciones*, 2019, ISBN 978-84-1324-029-9, pp. 298-301. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7423552>.
- CONSALVO, M. (2012). *Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars*. <https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/handle/1794/26289>.
- CRITICAL APPRAISAL SKILLS PROGRAMME (2022). CASP Systematic Review Checklist. https://casp-uk.net/images/checklist/documents/CASP-Systematic-Review-Checklist/CASP-Systematic-Review-Checklist-2018_fillable-form.pdf.
- CROSS, L., KAYE, L.K., SAVOSTIJANOV, J., McLATCHIE, N., JOHNSTON, M., WHITEMAN, L., MOONEY, R. y ATHERTON, G. (2022). Gendered violence and sexualized representations in video games: (Lack of) effect on gender-related attitudes. *New Media & Society*, 14614448221075736. <https://doi.org/10.1177/14614448221075736>.
- CULLEN, A.L.L. (2022). Just on the Right Side of Wrong: (De)Legitimizing Feminism in Video Game Live Streaming. *Television & New Media*, 23(5), 542-552. <https://doi.org/10.1177/15274764221080937>.
- DE GROVE, F., COURTOIS, C. y LOOY, J. (2015). How to be a gamer! Exploring personal and social indicators of gamer identity. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12114>.



- DÍEZ, E.J. (2009). El sexismo de los videojuegos. *Emakunde*, 75, 42-45.
- DÍEZ, E.J. (2014). Influencia de los videojuegos en la convivencia y la igualdad entre los jóvenes. *Retos actuales de educación y salud transcultural* (2), 2014, ISBN 978-84-16027-24-8, 18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8014755>.
- DILL-SHACKLEFORD, K. y THILL, K. (2007). Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. *Sex Roles*, 57, 851-864. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9278-1>.
- DOWNES, E. y SMITH, S.L. (2010). Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis. *Sex Roles*, 62(11), 721-733. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9637-1>.
- DUGGAN, M. (2015). Gaming and Gamers. *Pew Research Center: Internet, Science & Tech*. <https://www.pewresearch.org/internet/2015/12/15/gaming-and-gamers/>.
- GARCÍA, S.G. (2014). *Cambiar jugando: La apuesta de los serious games en la educación por la igualdad entre los y las jóvenes*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Cambiar-jugando%3A-la-apuesta-de-los-serious-games-en-Garc%C3%ADa/b28cdef96b3abaf8052f643fa8a-c257a2b65620>.
- GEE, J. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Computers in Entertainment*, 1, 20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>.
- GÓMEZ, I. y TORRES, L. (2014). La visibilización positiva de la mujer: Una propuesta de intervención educativa a través de la tecnología. *Educación social en situaciones de riesgo y conflicto en Iberoamérica*, 2014, ISBN 978-84-697-0289-5, pp. 533-543. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7986712>.
- GRAY-DENSON, K., VOORHEES, G. y VOSSEN, E. (2018). *Introduction: Reframing Hegemonic Conceptions of Women and Feminism in Gaming Culture* (pp. 1-17). https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_1.
- GRIZZARD, M., TAMBORINI, R., LEWIS, R.J., WANG, L. y PRABHU, S. (2014). Being bad in a video game can make us more morally sensitive. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17(8), 499-504. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0658>.
- HARVEY, A. (2019). Feminist Interventions for Better Futures of Digital Games. En *Feminist Interventions for Better Futures of Digital Games* (pp. 211-234). transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839450505-007>.
- IVORY, J. (2009). Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. *Mass Communication and Society*, 9. https://doi.org/10.1207/s15327825mcs0901_6.
- JANSZ, J. y MARTIS, R.G. (2007). The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. *Sex Roles*, 56(3), 141-148. <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>.
- JOSHANLOO, M. y JOVANOVIĆ, V. (2020). The relationship between gender and life satisfaction: Analysis across demographic groups and global regions. *Archives of Women's Mental Health*, 23(3), 331-338. <https://doi.org/10.1007/s00737-019-00998-w>.
- KAFAI, Y. (2006). Playing and Making Games for Learning. *Games and Culture*, 1, 36-40. <https://doi.org/10.1177/1555412005281767>.
- KUZNEKOFF, J.H. y ROSE, L.M. (2013). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, 15(4), 541-556. <https://doi.org/10.1177/1461444812458271>.



- LUNA, L. (2022). La irrupción del personaje femenino en el videojuego. Meristation. https://as.com/meristation/2022/03/08/reportajes/1646727024_421142.html.
- MÁRQUEZ, R. (2012). «Papo & Yo»: análisis. *Vidaextra*. <https://www.vidaextra.com/analisis/papo-yo-analisis>.
- MCLEAN, L. y GRIFFITHS, M.D. (2019). Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(4), 970-994. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>.
- MILLER, M. y SUMMERS, A. (2007). Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines. *Sex Roles*, 57, 733-742. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9307-0>.
- MOLARES, J., BADENES, V. y LEGERÉN, B. (2022). La hipersexualización de la mujer en los videojuegos de lucha: El caso de Chun Li en Street Fighter. *aDRResearch: Revista Internacional de Investigación en Comunicación*, 28, 5.
- MURÚA, G. (2021). Rompiendo la armadura de Samus Aran: Mujeres en la industria del videojuego contemporáneo. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 142, 221-238.
- NARAYAN, U. (1998). Essence of Culture and a Sense of History: A Feminist Critique of Cultural Essentialism. *Hypatia*, 13(2), 86-106.
- NIC GIOLLA EASPAIG, B. (2018). *An Exploratory Study of Sexism in Online Gaming Communities: Mapping Contested Digital Terrain*.
- ORTEGO, J.L., URBINA, S., RIERA, B. y GIBERT, S. (2002). El rol de la figura femenina en los videojuegos. *EduTEC: Revista electrónica de tecnología educativa*, 15, 4.
- PACIELLO, M., D'ERRICO, F., SALERI, G. y LAMPONI, E. (2021). Online sexist meme and its effects on moral and emotional processes in social media. *Computers in Human Behavior*, 116, 106655. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106655>.
- PLANELL, A.J. (2014). La configuración y refiguración de la heroína de los videojuegos en el siglo XXI: Mundos posibles y cuestiones de género. *Espacios de comunicación: IV Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación en Comunicación*, 2014, ISBN 978-84-695-9434-6, p. 765. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4866478>.
- PÉREZ, M., SOBRINO, I. y RODRÍGUEZ, M. (2022). Videojuegos y ciudadanía global: análisis de aplicabilidad de Never Alone en contextos educativos. *Obra Digital*. 15-30. 10.25029/od.2022.334.22.
- RAY, S. (2003). *Gender Inclusive Game Design: Expanding the Market/S.G. Ray*.
- RITTERFELD, U., CODY, M. y VORDERER, P. (eds.). (2009). *Serious Games: Mechanisms and Effects*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203891650>.
- ROMRELL, D. (2013). Gender and Gaming: A Literature Review. *36th Annual Proceedings: Selected research and development papers presented at the Annual Convention of the AECT*, 170-182.
- SALAS, M. (2018). Machismo: En busca del «game over». Representaciones de género en los videojuegos más populares de Costa Rica. *Comunicación y Género*, 1(1), 97-111.
- SAUQUILLO, P., ROS ROS, C. y BELLVER MORENO, M. del C. (2008). El rol de género en los videojuegos. *Teoría de la educación : educación y cultura en la sociedad de la información*. <https://redined.educacion.gob.es/xmloi/handle/11162/79662>.



- SHAW, A. (2010a). *Toward an Ethic of Representation: Ethics and the Representation of Marginalized Groups in Videogames*. 159-177. <https://doi.org/10.4018/978-1-60960-120-1.ch011>.
- SHAW, A. (2010b). Identity, Identification, and Media Representation in Video Game Play: An audience reception study. *Publicly accessible Penn Dissertations*.
- SHAW, A. (2010c). What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture*, 5(4), 403-424. <https://doi.org/10.1177/1555412009360414>.
- SHAW, A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14, 28-44. <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>.
- SHAW, A. (2014). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press. <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt1287nqh>.
- SIERRA, M.C. y FERNÁNDEZ, M.R. (2016). *Percepción de los videojuegos en educación social: Una visión de género*. <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/4937>.
- TUR, D. (2016). La evolución de la imagen de la mujer en los videojuegos. *De-construyendo identidades: la imagen de la mujer desde la modernidad*, 2016, ISBN 978-84-9133-059-2, pp. 301-320. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5882310>.
- V. MÁRQUEZ, I. (2013). Roles, estereotipos y usos: Género y videojuegos. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, 96, 106-114.
- VARA, J., CANUTO, T. y RODRÍGUEZ, M. (2021). La sexualización de los personajes femeninos en los videojuegos: El caso de Lady Dimitrescu. *Igualdad y calidad educativa: oportunidades y desafíos de la enseñanza*, 2021, ISBN 978-84-1377-639-2, pp. 148-174. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8366341>.
- VÁZQUEZ, L. (2017). *Más allá del ocio: Videojuegos comerciales y educación por la igualdad*. <https://minerva.usc.es/xmlui/handle/10347/23745>.
- WILLIAMS, D., CONSALVO, M., CAPLAN, S. y YEE, N. (2009). Looking for Gender: Gender Roles and Behaviors Among Online Gamers. *Journal of Communication*, 59, 700-725. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2009.01453.x>.
- YEE, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presencia: Teleoperadores y Entornos Virtuales*, 15(3), 309-329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>.
- Referencias de la revisión
- BARTSCH, A., VORDERER, P., MANGOLD, R. y VIEHOFF, R. (2008). Appraisal of emotions in media use: Toward a process model of meta-emotion and emotion regulation. *Media Psychology*, 11(1), 7-27.
- BEASLEY, B. y STANDLEY, T.C. (2002). Shirts vs. skins: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games. *Mass Communication & Society*, 5(3), 279-293.
- BREUER, J., VOGELGESANG, J., QUANDT, T. y FESTL, R. (2015). Violent video games and physical aggression: Evidence for a selection effect among adolescents. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(4), 305-328.
- BURGESS, M. (2014). Female soldiers and feminist critiques of video games: A case study of Battlefield 3. *Games and Culture*, 9(5), 380-399.
- BURGESS, M., DILL, K., STERMER, S.P., BURGESS, S. y BROWN, B.P. (2011). Playing with prejudice: The prevalence and consequences of racial stereotypes in video games. *Media Psychology*, 14(3), 289-311.



- CASSELL, J. y JENKINS, H. (2000). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. MIT Press.
- COLE, H. y GRIFFITHS, M.D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575-583.
- COLWELL, J. y KATO, M. (2003). Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer-mediated communication in Japanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology*, 6(2), 149-158.
- CONSALVO, M. y DUTTON, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, 6(1), 1-17.
- DIETZ, T.L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38(5-6), 425-442.
- DILL, K.E., BROWN, B.P. y COLLINS, M.A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(5), 1402-1408.
- DUGGAN, M. y SMITH, A. (2014). Pew Research Center. *Social Media Update 2013*.
- DYER-WITHEFORD, N. y DE PEUTER, G. (2009). *Games of empire: Global capitalism and video games*. University of Minnesota Press.
- FOX, J. y TANG, W.Y. (2014). Women as victims and offenders: Using quantitative and qualitative methods to analyze female characters in video games. *Feminist Criminology*, 9(4), 335-356.
- FRON, J., FULLERTON, T., MORIE, J.F. y PEARCE, C. (2007). The Hegemony of Play. *Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference*, 1-8.
- GRAY, K.L. (2012). Constructing sexuality and identity in an online teen community. *New Media & Society*, 14(2), 224-241.
- HAYES, S. y WILLIAMS, D. (2008). Gaydar: Facebook friendships expose sexual orientation. *First Monday*, 13(10).
- HUH, S. y WILLIAMS, D. (2010). Dude looks like a lady: Gender swapping in an online game. In *Proceedings of the 2010 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work* (pp. 371-380). ACM.
- HUH, S., WILLIAMS, D. y ZHOU, S. (2013). Uses and gratifications of social media: A comparison of Facebook and instant messaging. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 33(2-3), 72-84.
- IVORY, J.D. y KALYANARAMAN, S. (2007). The effects of technological advancement and violent content in video games on players' feelings of presence, involvement, physiological arousal, and aggression. *Human Communication Research*, 33(3), 337-367.
- JANSZ, J. y MARTIS, R.G. (2007). The Lara phenomenon: Powerful female characters in video games. *Sex Roles*, 56(3-4), 141-148.
- JONES, S. (2013). *Gender and leisure: Social and cultural perspectives*. Routledge.
- JONES, S. (2014). The meanings of «machinima». *Games and Culture*, 9(3), 231-247.
- KENNEDY, H. (2002). Lara Croft: Feminist icon or cyberbimbo? On the limits of textual analysis. *Game Studies*, 2(2).
- KLEVJER, R. (2006). In the zone of the avatar: Presence, self-representation, and mediated spatiality. In *Proceedings of the 2006 ACM SIGCHI international conference on Advances in computer entertainment technology* (pp. 35-42).



- KLINE, S., DYER-WITHEFORD, N. y PEUTER, G. de (2003). *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's Press-MQUP.
- LEONARD, D.J. (2016). *Playing while female: The lived experience of sexism in video gaming*. *Sociological Inquiry*, 86(4), 493-508.
- LOPEZ-RODRIGUEZ, L., MCLEAN, L. y GRIFFITHS, M.D. (2019). *Exploring the Role of Gender Identity in Online Gaming Disorder*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(6), 1446-1459.
- LUCAS, K. y SHERRY, J.L. (2004). *Sex differences in video game play: A communication-based explanation*. *Communication Theory*, 14(4), 309-329.
- MÄYRÄ, F. (2008). *An introduction to game studies: Games in culture*.
- NARDI, B. (2010). *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft*. University of Michigan Press.
- PAASONEN, S. (2011). *Carnal resonance: Affect and online pornography*. MIT Press.
- PAASSEN, B. y KLIMMT, C. (2017). *Gender roles and online gaming: A qualitative analysis of women's experiences in first-person shooter games*. *New Media & Society*, 19(3), 366-385.
- PEARCE, C. (2006). *Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. The MIT Press.
- RATAN, R. y RITTERFELD, U. (2009). *The effects of multiplayer online battle arena (MOBA) game play on gamers' well-being*. *Computers*.
- REHBEIN, F., KLIEM, S., BAIER, D., MÖSSLE, T. y PETRY, N.M. (2016). *Prevalence of Internet gaming disorder in German adolescents: Diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample*. *Addiction*, 111(12), 2106-2115.
- SCHNEIDER, E.F., LANG, A., SHIN, M. y BRADLEY, S.D. (2004). *Death with a story: How story impacts emotional, motivational, and physiological responses to first-person shooter video games*. *Human Communication Research*, 30(3), 361-375.
- SHAW, A. (2012). *Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity*. *New Media & Society*, 14(1), 28-44.
- SHAW, A. (2012). *Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity*. *New Media & Society*, 14(1), 28-44.
- SHAW, A. (2015). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. University of Minnesota Press.
- SUBRAHMANYAM, K. y GREENFIELD, P. (2008). *Online communication and adolescent relationships*. *Future of Children*, 18(1), 119-146.
- SUNDÉN, J. (2017). *Material virtualities: Approaching online textual materiality through play*. *New Media & Society*, 19(11), 1801-1817.
- TAYLOR, T.L. (2003). *Multiple pleasures: Women and online gaming*. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 9(1), 21-46.
- VASALOU, A., JOINER, R., BÄNZIGER, T., GOLDIE, P., PITT, J., PITT, I., [...] y PITT, E. (2008). *Avatars in social media: Balancing accuracy, playfulness and embodied messages*. *International Journal of Human-Computer Studies*, 66(11), 801-811.

- VASALOU, A., JOINSON, A.N., BÄNZIGER, T., PITT, J., PITT, I., BÄNZIGER, T. y PITT, I. (2008). Avatars in social media: Balancing accuracy, playfulness and embodied messages. *International Journal of Human-Computer Studies*, 66(11), 801-811.
- VORDERER, P., KLIMMT, C. y RITTERFELD, U. (2004). Enjoyment: At the heart of media entertainment. *Communication Theory*, 14(4), 388-408.
- WALKER, J.E. (2010). The potential of video games for feminist social change. *Women's Studies International Forum*, 33(4), 297-305.
- WILLIAMS, D., CONSALVO, M., CAPLAN, S. y YEE, N. (2009). Looking for gender: Gender roles and behaviors among online gamers. *Journal of Communication*, 59(4), 700-725.



