

Universidad de La Laguna

Facultad de Ciencias Políticas, Sociales y de la Comunicación

Departamento de Sociología

Grado en Sociología

Trabajo de Fin de Grado

***Videojuegos como agentes
socializadores en la
diferencia***

Prunell Acosta, Alberto

Profesora: Marta Jiménez Jaén

La Laguna, 2017

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Resumen Abstract.....	3
1. Introducción.....	4-6
2. Metodología.....	6
2.1. Objetivos.....	7
2.2. Hipótesis.....	7
3. Marco Teórico.....	7-11
3.1 Deconstrucción de los roles de género.....	11-13
3.2 Cómo se ha presentado y por quién la violencia en los videojuegos.....	13-14
4. Análisis de los videojuegos	Error! Bookmark not defined.4
4.1 Justificación de los casos escogidos y breve descripción de los mismos.....	14
4.2. Análisis del juego Tomb Raider.....	15-19
4.3 Análisis del juego Grand Theft Auto V.....	19-23
5. Conclusiones.....	23-25
7. Referencias bibliográficas	25-29

Resumen/Abstract

En este estudio investigamos cómo se presenta la imagen de la mujer en los videojuegos, su hipersexualización, la asignación de roles y qué valores se representan sobre todo en los videojuegos más vendidos, y en concreto en dos que hemos seleccionado por su importancia, como son el Tomb Raider y el GTA V. Para ello hemos realizado un análisis videográfico de ambos videojuegos. Tomando en consideración la falta de visibilización de las mujeres, y como se presentan principalmente como objetos sexuales o mujeres relegadas a un segundo plano, donde es el hombre protagonista y ella no.

Palabras claves: Hipersexualización, Invisibilización, Roles de género, Videojuegos, Mujer.

Resumen/Abstract

In this study we investigated how the image of women is presented in video games, their hypersexualisation, the assignment of roles and what values are represented mainly in the most sold videogames, and in particular in two that we have selected for their importance, as they are The Tomb Raider and the GTA V. For this we have made a videographic analysis of both video games. Taking into account the lack of visibilization of women, and as they are presented mainly as sexual objects or women relegated to the background, where is the man Protagonist and she did not.

Key words: Hypersexualisation, Invisibilization, Gender roles, Video games, Woman.

1. Introducción

La investigación sobre videojuegos, como en el caso de otros estudios culturales, es un campo en el que se conjugan técnicas de diferentes disciplinas como pueden ser la antropología, la psicología o la economía, entre otras (Shaw, 2010). En un principio las investigaciones se basaban en el aspecto puramente lúdico de los videojuegos, debido sobre todo a dos concepciones erróneas: en primer lugar, porque los videojuegos se entendían como un medio de entretenimiento puramente infantil y en segundo lugar porque se les consideraba un medio de poco nivel y profundidad a diferencia de otros más tradicionales como el cine (Newton, 2012). Es a partir de la década de los 80 cuando comenzamos a encontrar estudios sobre sus posibles efectos psicológicos, sociales y culturales, especialmente en el ámbito anglosajón (Gómez, Mena y Turci, 2008). Este tipo de estudios abarcaban la relación entre los videojuegos y algunos aspectos psicopatológicos tales como la adicción, la agresividad, el aislamiento social y en general las conductas antisociales. Es finalmente a partir de la década de los 2000, cuando los y las investigadores comienzan a estudiar el potencial positivo de los videojuegos de cara a la educación o el desarrollo de habilidades en general (Salguero, del Río y Vallecillo, 2009).

Son tres los motivos principales que justifican la elección de los videojuegos como tema de estudio, en palabras de James Newman (2004):

“It is useful to briefly examine just three reasons why videogames demand to be treated seriously: the size of the videogames industry; the popularity of videogames; videogames as an example of human computer interaction.”¹

Este carácter interactivo de los videojuegos tiene dos consecuencias específicas sobre la recepción del contenido que los diferencia de otros medios de entretenimiento. En primer lugar, favorecen que las y los jugadores se sientan parte del mundo que se representa en el juego y puedan, por tanto, ser menos conscientes de que la experiencia no está siendo real. Y, en segundo lugar, tienen consecuencias sobre la identificación del o la jugador/a con el personaje representado, ya que está a cargo de sus acciones y no es simplemente un o una espectador/a pasivo/a.

¹ “Resulta útil examinar brevemente tres razones por las que los videojuegos deben tomarse en serio: el volumen de la industria de los videojuegos, su popularidad y los videojuegos como ejemplo de la interacción humana con ordenadores”. (TP)

Esta posible identificación con los personajes de videojuegos justifica la importancia de estudiar específicamente su contenido y en especial qué roles e identidades de género son representadas (Jansz y Martis, 2007).

Con este trabajo se pretende abarcar el estado de la situación sobre los videojuegos y el género, desde una perspectiva holística, considerando el "qué" y el "cómo" en la cultura o subcultura del mundo "gamer"². Por una parte, conocer qué videojuegos son los más jugados, analizar los roles de género y posibles diferencias en cuanto al papel de hombres y mujeres (personajes) y por otro, cómo esto es reflejo, pero a la vez constructor y conformador social (Manuela Castro, 2006).

Para acercarnos al tema objeto de estudio se ha llevado a cabo una revisión bibliográfica así como un análisis de contenido de videojuegos, escogiendo dos de los más jugados y vendidos. Por una parte, el videojuego "Tomb Raider", el cual cambió las concepciones de la industria sobre el género y se convirtió en uno de los iconos de esta industria (Cassel y Jenkins, 1998), y por otro el juego Grand Theft Auto (GTA), uno de los juegos más usados y vendidos de la historia, y que nos parece representativo de esa cultura machista que desprenden muchos juegos (Statista, *juegos de consola más vendidos, 2017*).

En nuestro estudio se ha hecho hincapié en aspectos estéticos y visuales de estos productos, pero principalmente, en las formas menos visibles en las que estos juegos son productores de imaginarios machistas. Nuestro objetivo principal era demostrar cómo en los videojuegos más consumidos continúan reproduciéndose roles de género clásicos, pese a un "lavado de cara" estético en los últimos años.

Es importante pues, analizar el contenido de los videojuegos más "usados" con una perspectiva de género, ya que, citando a Marta Lamas (1996) "*comprender qué es y cómo opera el género nos permite entender que es el orden simbólico, y no la naturaleza, el que ha ido generando las percepciones sociales existentes sobre las mujeres y los hombres, simbolización que se erige en orden social. Ignorancia, prejuicios y desinformaciones se apoyan en la lógica del género para prohibir ciertos comportamientos o elecciones a mujeres y hombres*".

² Anglicismo con el que se conoce a un o una jugador/a de videojuegos.

Así, el jugar a determinados juegos, el que en ellos se represente a la mujer y al hombre de diferentes modos y también, el que se haya intentado dar una imagen de igualdad, son aspectos imposibles de explicar sin una perspectiva de género.

2. Metodología

En relación a las técnicas de recogida y análisis de información, se ha realizado un análisis videográfico siguiendo unos gameplay³ en la plataforma Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=cealO6F3ZsU&list=PLOKn42uoWYuz5kOHTOnQxWAJPIKDUYLLr> para analizar el juego Tomb Raider

https://www.youtube.com/watch?v=AVBvKx6_AEs para analizar el videojuego Grand Theft Auto.

Por medio de estos vídeos se ha podido observar y analizar todas las escenas y el transcurso de los videojuegos de Tomb Raider, y Grand Theft Auto.

En cuanto al proceso de selección de juegos se ha decidido escoger los ya mencionados por su popularidad (según datos de la industria que se expondrán en el siguiente apartado, entran dentro de los más jugados), pero también por ser ejemplo, uno de cómo una protagonista femenina se convirtió en icono de las heroínas de videojuegos, y otro, cómo la violencia y delincuencia ligada a lo "masculino" se hicieron paradigma de los videojuegos más usados. El criterio de la popularidad facilita el estudiar las representaciones más habituales de género y raza en lugar de centrarse en videojuegos que puedan ocupar un nicho de mercado donde se den representaciones más inusuales. También se ha utilizado como criterio que sean juegos de naturaleza narrativa, a fin de poder analizar los roles de sus personajes. Por otra parte, en las lecturas utilizadas como marco de referencia también se realiza un análisis videográfico de juegos más utilizados, por tanto, podría ser útil esta técnica para poder relacionar los resultados con aquellos de investigaciones previas.

³ Vídeo donde un jugador o jugadora interactúa con el videojuego y lo comenta.

2.2 Objetivos

Objetivo general

Nuestro objetivo principal ha sido analizar los roles de género asignados a hombres y mujeres en los videojuegos más vendidos y emblemáticos, como son Tomb Raider y el Grand Theft Auto (GTA), de los cuales se ha realizado un análisis videográfico.

También el investigar cómo se presenta la imagen de la mujer en estos juegos y qué valores se representan en ambos videojuegos más jugados y vendidos, en estos videojuegos, desde la perspectiva de los estudios de género.

2.1 Hipótesis

Tanto estéticamente y visualmente, como en la asignación de roles de género en los videojuegos, se ha producido un alto grado de androcentrismo. Los protagonistas, mayormente son hombres, y las mujeres tienen papeles secundarios, incluso siendo protagonistas, sus roles y su imagen suelen estar en posiciones de subordinación y responder a cánones tradicionales.

En la actualidad, la representación de la mujer ha experimentado una evolución hacia una estética menos sexualizada, que no en asignación de roles, en respuesta a la apertura comercial hacia el mercado femenino.

3. Marco teórico

Parece conveniente comenzar este estudio por una definición de su eje, es decir, del concepto de videojuego. No existe un amplio consenso en su definición (debido a la enorme cantidad de géneros, experiencias y plataformas diferentes que se enmarcan como videojuegos) lo que, sin embargo, no implica tanto un fracaso en esa disciplina de investigación como una demostración del carácter rápidamente cambiante del medio.

El videojuego es considerado como un juego electrónico que se visualiza a través de una pantalla, así como es también todo dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador

(RAE, 2017). Otra definición: “A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story” (Esposito, 2005).⁴

En primer lugar, para poder definir qué entendemos por videojuegos, en el marco de los medios de comunicación, consideraremos todo tipo de juegos interactivos electrónicos, independientemente del soporte y plataforma tecnológica, (Marqués, 2000).

Si nos preguntamos, ¿quién juega a videojuegos? y ¿por qué cada vez es más importante su estudio? Podemos recurrir a entidades que estudian su consumo, como la ISFE (siglas en inglés para la Federación Europea del Software Interactivo), y recurriendo a los datos publicados del sector según el estudio "Videojuegos en Europa: Estudio de Consumo 2012", una encuesta multinacional realizada por Ipsos MediaCT y encargada por ISFE podemos extraer que, en relación al perfil del jugador de videojuegos o "gamer" en Europa, un 55% son hombres mientras el 45% restante son mujeres. Además, si miramos la edad de ambos sexos, el 51% de los y las jugadores/as tiene menos de 35 años y el 49% más de 35. Para el caso concreto de nuestro país, un 56% son hombres y un 44% mujeres.

Los datos contrastan con las ideas que parecen guiar a los departamentos de publicidad de las compañías del sector (Fernández Vara, 2014), que como señala, parece que asumen que el jugador arquetípico es "un varón que acaba de superar la pubertad, y crean anuncios y cubiertas de acuerdo con estos datos", y este es un problema a la hora de encontrar equidad en la representación en esta industria.

Nos encontramos, por lo tanto, que ambos sexos juegan casi por igual a videojuegos, siendo el caso español sólo algo variable a la media europea (un 1% superior para los hombres e inferior para las mujeres), lo que nos indica que están expuestos de forma similar a este agente socializador, y a sus contenidos de reproducción de roles de género.

En las últimas décadas se ha producido un aumento en el consumo de los videojuegos, como podemos observar tanto en las cifras de ventas como en el incremento del número de usuarios y usuarias que utilizan este medio de entretenimiento audiovisual, para distintos fines. La industria del videojuego ha ido captando a lo largo del tiempo a una

⁴ “Un videojuego es un juego al que jugamos gracias a un aparato audiovisual y el cual puede estar basado en una historia”. (TP)

masa cada más vez más heterogénea de consumidores, y con unas características sociodemográficas diferenciadas, según los rangos de edad, el número de horas de juego, el sexo, entre otros, según un estudio de la Asociación Española del Videojuego (AEVI, 2011).

Por otra parte, para nuestros objetivos es importante conocer las aportaciones de estudios sobre el impacto social de los videojuegos en la actualidad, en particular aquéllos que inciden en analizar su papel como agente socializador y educador desde la perspectiva de género.

Aunque el presente trabajo tiene como objeto el análisis de los estereotipos desde la perspectiva del género no podemos olvidar la cuestión racial, y aunque no sea nuestro objeto de estudio merece un breve análisis.

Se fomenta en muchas ocasiones la idea de que lo negro es vergonzante, moldeando la estética hacia lo blanco (Cambra & Gabriela Rojas 2008). En el caso masculino la negritud de los personajes suele asociarse a delincuencia o a una masculinidad hipermusculada (un ejemplo de ello lo tenemos en la saga Grand Theft Auto o "GTA"), mientras que en el caso femenino la negritud de los personajes suele asociarse a una sexualidad exótica que satisfaga al hombre.

Por otro lado, podemos observar un “emblanquecimiento” en multitud de esferas más allá de los videojuegos (por citar solo dos ejemplos, el emblanquecimiento de piel por Photoshop o los productos skin bleaching para blanquear la piel a base de mercurio y corticoesteroides). Cuando hablamos de esto, nos estamos refiriendo a algo similar a lo que señala Daniel J. (2009) como "colorear", indicando que "en los videojuegos más antiguos, donde la trama rara vez ocupaba más de dos líneas y los personajes apenas poseían personalidad, lo que solía hacerse era “colorear” el personaje que normalmente controlaba el segundo jugador. Sin embargo, ahora que los videojuegos contienen narrativas cada vez más elaboradas y personajes más profundos, colorear los avatares dejaba de ser satisfactorio ¿Qué hacer? En algunos videojuegos se continuó con la tendencia de cambiar únicamente el color de la piel. Sin embargo, en otros se intentó que este tipo de personajes tuvieran otros rasgos que los diferenciaron de los blancos. Aquí es donde comenzaron a aparecer los estereotipos".

En la actualidad, la piel blanca se mantiene como imperativo cultural por varios factores que refuerzan su estatus, entre esos factores podemos destacar el mundo de los videojuegos y la representación de los personajes. Desde la era colonial, o incluso desde el esclavismo, la piel blanca se asoció al poder y el estatus de unos sobre otros. En la actualidad los videojuegos mantienen en gran medida ese elemento racista.

Como indica Antonio Corona (2017), aunque muchos estudios indican que la gran mayoría de los jugadores son hombres blancos y jóvenes, las prácticas de localización y la exagerada sexualización de los personajes femeninos, y que la industria liga esos perfiles a esas identidades, sin embargo, otra gran cantidad de estudios han encontrado que el consumo es más diversificado de lo que se creía, "desmintiendo el estereotipo prevaleciente", pero esta diversidad de consumo no se refleja en la representación de la industria, "la mayoría de los juegos de gran impacto comercial cuentan con protagonistas masculinos y caucásicos", "los personajes femeninos son mostrados de manera sobre sexualizada y algunas culturas de medio oriente, son siempre presentadas como el enemigo".

Cabe destacar el papel de agente socializador y generador de cultura que también juega socialmente esta industria, igual que la del cine, como expone Manuela Castro (2006): "una de las mayores potencialidades de los medios audiovisuales [...] es su doble carácter de reflejo y de conformador social". Tomando esta apreciación como referencia, y teniendo en cuenta que actualmente los ingresos de la industria del videojuego superan a los de la industria del cine, como nos muestra "El Informe Global del mercado de los videojuegos" presentado por Newzoo (2016), hemos de tener presente que este mercado ha pasado de ingresar 91.800 millones de dólares en 2015 a 99.600 millones de dólares en el 2016, un incremento del crecimiento anual de 8,5% entre ambos años. A este ritmo, los ingresos globales podrían ascender a 106.500 millones de dólares en 2017 (unos 100.200 millones de euros), superando estas cifras a las obtenidas por el cine en el mismo periodo.

Es por ello que debemos tomar esta industria como agente socializador, y por lo tanto reproductor también de las relaciones de género.

El enfoque de género es importante, no sólo porque aumente el número de "gamers" mujeres, o porque se facture cada vez más en esta industria, sino porque nos permite examinar las razones de las desigualdades para abordarlas.

Las investigaciones centradas en el contenido de los videojuegos han analizado principalmente dos cuestiones: la presencia de la violencia y las representaciones estereotipadas de género y raza. En lo que respecta a esta cuestión, uno de los primeros y más representativos estudios fue el llevado a cabo por Tracy L. Dietz en 1998, en el cual estudiaba la representación tanto de la mujer como de la violencia en 33 videojuegos de Nintendo y Sega Genesis. De cara a realizar su análisis, Dietz creó cuatro posibles categorías basándose en la apariencia y la conducta de los personajes femeninos: la mujer como objeto o premio sexual, la mujer como víctima, la mujer en un rol femenino tradicional y la mujer como heroína o personaje de acción. Solo el 15% de los videojuegos (5 de 33) representaba mujeres como heroínas.

3. 1 Deconstrucción de los roles de género.

Como establecen Sauquillo Mateo, Ros Ros y Bellver Moreno (2010), en los videojuegos se reproducen roles de una cultura machista, estereotipos físicos (chicas blancas y guapas, hombres fuertes y blancos) con proporciones poco (o nada) reales, utilización de la mujer como modelo de fantasías eróticas de sumisión. Se ensalzan valores como la competitividad, la fuerza, ser valiente, las guerras, el "menosprecio a los débiles", la violencia. Aunque bien indican que no siempre y en todos los videojuegos se dan todos estos elementos, pero sí es un "mapa" representativo del mundo de los videojuegos actuales.

Por otra parte, señalan también que puede que en los videojuegos sea más perjudicial la violencia que la vista en el cine o series, ya que se interactúa de forma activa y se toman decisiones.

De otro lado, también podemos encontrarnos con ejemplos de videojuegos que han tenido mucha aceptación entre las mujeres (y ante el público en general) y que presentan otro modelo.

En relación a una cuestión que podría surgir preguntarse "¿existen videojuegos para chicas?", una primera visión (más acorde a la industria) sería la de crear un mercado de

videojuegos diferenciado para las chicas, a raíz de la investigación e identificación de sus gustos mayoritarios. Se corre el riesgo de reforzar y naturalizar la polarización del género en los videojuegos. Por otra parte, según un enfoque históricamente feminista: realizar una transformación en lugar de limitarse a seguir los roles establecidos.

"If you market to girls and boys according to just the old stereotypes and don't try to create a computer culture that's really more inclusive for everyone, you're going to just reinforce the old stereotypes... We have an opportunity here to use this technology, which is so powerful, to make of ourselves something different and better" (Sherry Turkle, 1997).⁵

En relación al juego de Tom Raider, este cambió las concepciones de la industria sobre el género y se convirtió en uno de los iconos de la industria de los videojuegos, incluyendo productos como películas o series de televisión sobre el personaje. Su diseñador, Toby Gard, quiso hacer de Lara Croft, su principal protagonista, un modelo a seguir para las chicas que resultara, a su vez, sexualmente atractiva para los chicos. La compañía llevó a cabo esfuerzos visibles por atraer al público masculino a través del sex appeal de Lara Croft (por ejemplo, contratando a modelos semidesnudas para que representaran al personaje en convenciones de videojuegos) e incluso se crearon, por parte de los jugadores, modificaciones que permitían jugar con el personaje completamente desnudo (Cassel y Jenkins, 1998).

Carol Clover (1992) acuñó el término "*final girl*"⁶ y lo equiparó al personaje de Lara Croft, ya que según su teoría en ambos casos el público masculino se ve forzado a identificarse con una mujer y esto le permite sentir vulnerabilidad sin poner en peligro las concepciones tradicionales de masculinidad asociadas al coraje y la fuerza. Es decir, según su análisis, Lara Croft no se creó tanto para empoderar a las mujeres como para permitir a los hombres experimentar la falta de poder a través de un personaje femenino.

⁵ "Si comercializas para chicas y chicos en función solamente de viejos estereotipos y no intentas crear una cultura del ordenador que sea realmente inclusiva para todos, vas simplemente a reforzar esos viejos estereotipos. Tenemos una oportunidad para usar esta tecnología, que es muy poderosa, para crear algo mejor y diferente". (TP)

⁶ Final girl: último personaje vivo (generalmente femenino) que se enfrenta al asesino en serie en películas slasher. Las películas slasher son aquellas en las que un asesino persigue hasta la muerte a un grupo, normalmente de adolescentes.

Así mismo, en el estudio realizado por Díez Gutiérrez (2009) sobre una muestra de 6.000 jóvenes de diferentes países, de entre 6 y 24 años, se extrajo la conclusión de que los jóvenes aprendían con los videojuegos, es decir, estos son una fuente de aprendizaje para quienes los utilizan, y la mayoría de videojuegos comerciales "tienden a reproducir estereotipos sexuales contrarios a los valores que, educativa y socialmente, hemos establecido como principios básicos en nuestra sociedad".

3.2 Cómo se ha presentado y por quién la violencia en los videojuegos.

Un aspecto a destacar en la violencia de los videojuegos es la representación de las guerras. Una realidad que no se le escapa a nadie, es que las guerras tienen un hueco en la producción cultural, tanto en libros como en películas, series o videojuegos, y así, podemos encontrar cómo una de las últimas guerras importantes (especialmente a nivel mediático), como es la guerra de Siria, está representada en el mundo de los videojuegos, por ejemplo en el título "Endgame: Syria" (2012), un juego donde se sitúa al jugador en el papel de coordinar el lado rebelde de esta guerra, teniendo que decidir las opciones políticas y militares a las que se enfrenta para resolver el conflicto. Este juego no ha estado exento de polémica, y de hecho fue rechazado por la plataforma Apple, ya que "se dirige exclusivamente a una raza, cultura, gobierno o corporación real" (revista online FSGamer, recurso consultado el 12 de mayo de 2017).

Y es que, dentro de lo que algunos han venido a denominar "la cultura macho", como Deal & Kennedy (1982) en su libro sobre la cultura empresarial (en relación a las organizaciones es donde más se asumen riesgos y la más individualista), se exaltan ciertos valores como la agresividad, el coraje, la impulsividad, etc., en tanto que otros son vistos con menos "hombría", como dar importancia a los sentimientos o la vulnerabilidad. Y en este sentido, las mujeres virtuales de los juegos se han de asemejar a los hombres y ser combativas, guerreras y fuertes (Cide, Instituto de la Mujer, 2005).

En lo que respecta a la representación de las mujeres y el uso de la violencia, como indica Díez Gutiérrez (2009), la protagonista de videojuegos suele ser un personaje con comportamiento agresivo, no aportando "nada nuevo", es decir, reproduce esquemas de actuación típicos de los héroes masculinos, con una vestimenta escasa y demostrando

fuerza, valentía, venganza y desprecio, entre otros valores asemejados a los protagonistas masculinos.

En la práctica de los videojuegos, la violencia es percibida como un riesgo no real dentro del mundo virtual, un universo donde sumergirse y protegerse, que en ocasiones puede contribuir a insensibilizar ante la violencia del "mundo real" (De Miguel, 2006).

4. Análisis de los videojuegos.

Para cumplir con nuestro objetivo principal, se ha realizado una tabla con categorías de análisis en relación a los estereotipos de género que aparecen en los videojuegos analizados, basándonos en aspectos estudiados por otros autores, como son (Díez, E; Fontal, O. 2004): la representación de las imágenes de los personajes según el género (aspecto físico, rasgos, vestuario); roles y acciones desempeñados por los personajes según el género; y las relaciones entre personajes (según el género del personaje y de la parte con la que actúa).

4.1 Justificación de los casos escogidos y breve descripción de los mismos.

Comenzaremos por analizar los videojuegos de la saga Tomb Raider, para posteriormente analizar el caso de la saga Grand Theft Auto, ya que el objetivo de este trabajo incluye el análisis de casos concretos.

Tomb Raider es un videojuego de aventura, acción y estrategia, comenzándose a distribuir en el año 1996, con categoría PEGI 12⁷, donde se cuenta la historia y aventuras de Lara Croft, una arqueóloga buscadora de tesoros. El personaje principal y el que se ha analizado en este trabajo es el de Lara Croft. La protagonista debe encontrar artilugios mágicos desenvolviéndose para ello en diferentes escenarios (como se pueden ver en la imagen 2: submarinos, la Antártida, el Himalaya, etc.) a través de pistas, acertijos y pruebas. "La acción del videojuego consiste en trepar, saltar y luchar en medio de ruinas mayas o tumbas reales en busca de reliquias ancestrales, al estilo de Indiana Jones" (Cide, 2006).

⁷ *Pan European Game Information*, sistema europeo para clasificar el contenido de los videojuegos por edades.

En el caso del Grand Theft Auto (GTA), es un videojuego de acción-aventura de clasificación PEGI 18 (es decir, para mayores de 18 años) creado por la desarrolladora Rockstar North a partir del año 1997. Incorpora en su estilo de juego elementos de acción y de conducción, con personajes protagonistas involucrados en el crimen organizado. Además, consiste en un tipo de videojuego sandbox (es decir, en el que pueden ignorarse los objetivos). La experiencia de juego en el GTA suele consistir en la exploración de una ciudad virtual para llegar a ciertas localizaciones, completar las misiones solicitadas y poder avanzar en el desarrollo de la trama. Además, el juego cuenta con algunos minijuegos cuyos objetivos pueden consistir en realizar carreras de coches, tiroteos, utilizar otro tipo de vehículos, etc.

El juego goza de una gran popularidad (en noviembre del 2012 había vendido ya más de 125 millones de unidades), superando incluso 7 Record Guinness con el lanzamiento de la edición Grand Theft Auto V, algunos de los cuales incluyen ser el videojuego mejor vendido en 24 horas o el que más rápidamente ha alcanzado el billón de dólares en ventas (Perera, 2013). Algunos actores muy reconocidos como Samuel L. Jackson o Ray Liotta han prestado sus voces para dar vida a los personajes principales.

El nombre de sus juegos es derivado de "grand theft auto", un término referido al robo agravado de un vehículo de motor.

4.2. Análisis del juego Tomb Raider.

Empezaremos analizando el último juego de la saga Tomb Raider, titulado "Rise of the Tomb Raider" (undécimo juego de la serie lanzado en el año 2015). A lo largo de la saga se nos va dando información sobre el personaje protagonista femenino; así, ésta es hija de aristócratas británicos, ha cursado estudios universitarios, y se ha graduado en Arqueología, siendo este su oficio, el principal motivo por el cual viaja por todo el mundo, y se ve envuelta en aventuras y situaciones de supervivencia extrema. También en la saga se nos da información sobre sus hobbies, como son los deportes extremos (escalada y rappel, entre otros) y cómo se mantiene en forma en el gimnasio de su casa, con el fin de entrenarse y prepararse para situaciones complejas.

En cuanto al aspecto físico, es un personaje con una forma física notable, como resultado de su entrenamiento, vinculado a su profesión, y a la necesidad de estar en

forma para poder llegar a lugares inaccesibles en su aventura. Es delgada y fuerte. La vestimenta, que va cambiando según el lugar en el que se encuentre, ya sea en la montaña, en zonas áridas y de calor, o en la nieve, suele ir asociada precisamente a la zona geográfica concreta, o al clima que en esos lugares podemos encontrar. Siempre ropa ceñida (shorts, trajes de neopreno) y corta, aunque su indumentaria ha ido evolucionando con el transcurso de los años, como se puede ver en las imágenes 1 y 2.

Su aspecto se corresponde a la idea de una "sex simbol virtual", en el que sus generosas y armoniosas medidas quedan suficientemente resaltadas por un vestuario ajustado (Cide, 2006).

En el transcurso de la historia, la protagonista usa todo tipo de armas y de técnicas de supervivencia. Su carácter suele ser intrépido, sin presentar miedo. Es valiente, decidida, inteligente, y se muestra muy segura de sí misma.

En el juego luchará en muchas ocasiones, sobre todo contra mafiosos, caza-recompensas, ladrones, mercenarios, principalmente, prácticamente todos los mencionados anteriormente son hombres, representados como individuos sin ninguna moral ni ética, con principios únicamente utilitaristas, y casi siempre en busca del enriquecimiento o de la búsqueda de algún tesoro que les dé prestigio.



Imagen 1. Evolución del personaje de Lara Croft (Saga Tomb Raider). Extraída de <http://hdimagelib.com>.

En relación a la imagen anteriormente expuesta, podemos observar cómo ha evolucionado en cada juego estéticamente la protagonista, tanto en cuanto al físico, donde en los primeros juegos, se resaltaba mucho más el tamaño de los senos, como reclamo del jugador masculino, así como anatómicamente tanto la cintura como las caderas, en algunos casos es casi imposible asociarlos a una mujer real ya que, anatómicamente hablando, observamos como son bastante irreales, si bien van cambiando hasta evolucionar a una anatomía más realista. Centrándonos en la vestimenta (existen más, como por ejemplo si tiene que ir a la nieve), al principio de la saga en el año 1997, solían ponerla con indumentaria extremadamente corta, y no muy adaptada a la zona geográfica o las condiciones climáticas a las que tenía que hacer frente, por ejemplo, el uso de trajes de neopreno, de pantalón corto, no tiene mucho sentido, si lo que quiere es evitar congelarse. O ir con pantalones cortos a zonas de alta montaña heladas (imágenes 2 y 3).

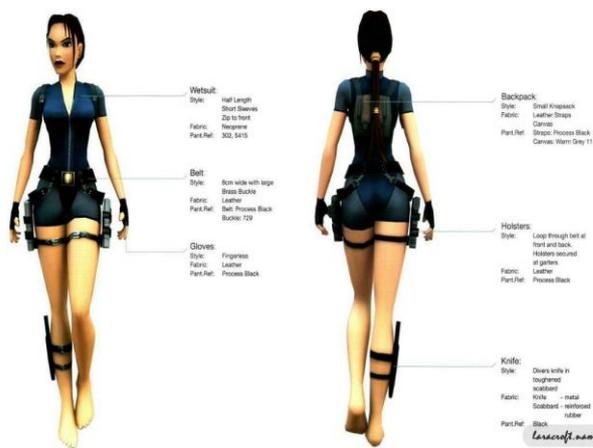


Imagen 2. Tomb Raider: Angel of Darkness.

Imagen 3 Tomb Raider 2

Sin embargo, sí que ha habido cambios en este sentido a lo largo de su historia, los más representativos se están dando en la actualidad, con el denominado "reboot"⁸ de la saga en los dos últimos juegos, que han salido a la venta en los años 2013 y 2015. En estos se cuenta los inicios de una joven Lara Croft, sus comienzos en las expediciones de arqueología.

⁸ Relanzamiento de una historia conservando los elementos esenciales de la misma.

Ya en cuanto a la vestimenta vemos que es más acorde a las circunstancias, llevando ropa de abrigo cuando es necesario, y pantalones largos en la selva para protegerse las piernas. Es decir, y en definitiva, guardando una relación entre la indumentaria y la situación climatológica o geográfica en la que se encuentra el personaje, mucho más real.

En cuanto a la asignación de roles, en el juego no se nos representa a Lara Croft con los roles tradicionalmente asociados a mujer, sino más bien "todo su comportamiento es lo más parecido a un hombre, lo que sigue planteando que el modelo a seguir es el masculino" como expone el estudio del CIDE, Instituto de la Mujer (2006) "*La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*".

Sin embargo, sí que se siguen representando los roles asignados tradicionalmente a los hombres, donde el uso de la violencia para la obtención de los objetivos es su principal arma, el trato de las mujeres como ser inferior, además que en el juego salen un gran número de mercenarios o delincuentes, y todos exclusivamente hombres.

En cuanto a la relaciones sociales con otros personajes, casi siempre está sola, únicamente en las escenas de video (no jugables), suele interactuar dialécticamente con los otros u otras personajes. Su principal ayudante y amigo es un personaje masculino llamado Jonah. Su relación con él es meramente de amistad y profesional, y ni en este ni en ningún juego tiene ningún tipo de relación amorosa con nadie, sí de afectividad o profesional, pero no de ninguna otra índole.

Este hecho podría explicarse de diferentes formas, por un lado podría ser por el tema del desarrollo profesional femenino en detrimento de lo personal, por otro, y es hacia donde se encaminan nuestras explicaciones, en la idea de que es un personaje femenino con rol masculino clásico, hecho a la medida de los fans que no buscarían sino tener una historia de aventuras sin más. Esto nos hace pensar en esa idea de que el personaje está hecho "por y para los hombres" siguiendo un modelo de conducta ligado a la masculinidad, y así, en este sentido, como indica el Cide (2006), ella tiene un atractivo sexual que se explota en su vestimenta, diálogos y movimientos pero no para resolver ninguna situación en la trama. Lara Croft "es el modelo de mujer por y para el hombre y lo que hace no llama tanto la atención de las chicas como lo que representa en el deseo de los hombres" y todo su comportamiento es lo más parecido al de un hombre. Lara

Croft no buscaría tener una relación sentimental puesto que, seguramente (al menos en el criterio de la industria), no tendría interés para los jugadores que buscan acción y aventuras, y tendría más aceptación una mujer que se comporte en el juego tal y como lo haría un personaje masculino arquetípico. Estas ideas no se alejan de las ya expuestas de Carol Clover (1992), y es que parece claro que la protagonista de Tomb Raider puede servir como ejemplo de heroína para las chicas gamers, pero sobre todo como una chica protagonista con la que jugar a un videojuego sin sentirte "menos masculino".

4.3 Análisis del juego Grand Theft Auto V.

Grand Theft Auto (GTA) es una saga videojuego donde se realiza una carrera delictiva especializada en el robo de vehículos para hacer negocios, entre otros actos delictivos, como robar bancos, extorsionar, vender drogas. El lugar hace referencia imaginariamente a alguna ciudad de los Estados Unidos de América, aunque en el juego le ponen siempre un nombre ficticio. Nos centraremos en el último juego de la saga, el GTA V.

En el GTA V, en el modo historia (no analizaremos el modo online), se nos dan tres personajes para poder utilizar en todo momento, Michael, Franklin y Trevor:



Imagen 4 GTA V

Incluso con este sistema innovador en la saga, al poner tres protagonistas seleccionables simultáneamente, no han considerado la idea de poner a una mujer como personaje elegible, lo que intuimos se trata de una decisión deliberada, y no fruto de la "difícil" decisión de poner a un personaje masculino o femenino como protagonista, y cómo puede afectar esto a las ventas o la historia del videojuego.

Por poner un ejemplo breve, en palabras del director creativo de Remember Me, Jean-Maxime Moris, cuya protagonista femenina es una parkour, le costó encontrar editoras que realizaran el juego con el personaje femenino, en sus propias palabras, y dentro del artículo escrito por Enrique García (2013): "Varias compañías nos comentaron 'Bueno, no queremos editarlo porque no va a tener éxito. No puedes tener un personaje femenino en un juego. Debe ser un hombre, es tan simple como eso. No puedes hacer que un chico le dé un beso en el juego a otro chico, quedará muy raro'".

O también, en el juego de Battlefield 1, estrenado en el año 2016, no eran elegibles para el modo multijugador (online), personajes femeninos, sin embargo sí para el modo campaña (historia principal) en un caso histórico-ficticio concreto.

Sacando extractos del artículo de Daniel Escanbell (2016), el autor señala cómo un ex-empleado de la compañía que trabajó en el desarrollo del juego, cuyo nombre es **Amandine Coget**, expone "la primera presentación de Battlefield 1 era ir a la Primera Guerra Mundial con una advertencia: 'que le den al realismo, vamos a poner mujeres soldado porque vamos atrasados en esto', sin embargo tras varias negaciones por parte de los directivos de incorporar mujeres en el modo multijugador, "Al final conseguí que me dijeran la razón real", explica Coget: "Todo lo que hay es creíble, pero las mujeres soldados no lo son para la audiencia principal de chicos". En definitiva, ponían como excusa que en la primera guerra mundial no había mujeres combatientes, o no eran tan importantes como para ponerlas como soldados elegibles, sin embargo la historia dice totalmente lo contrario.

Según el autor del artículo, Daniel Escanbell (2016), "aunque la mayoría de las mujeres implicadas en el conflicto lo hacían desde el trabajo sanitario, el Imperio Otomano contó con mujeres en sus tropas y Rusia tenía batallones íntegramente femeninos, por ejemplo. Uno de ellos era el de Maria Bochkareva, conocido como el Batallón de la Muerte de Mujeres. EE.UU. tuvo unas 13.000 mujeres alistadas, aunque como

enfermeras. Más allá de eso, hay casos célebres de mujeres que escondieron su sexo y se hicieron pasar por hombres para poder luchar, como Dorothy Lawrence o Flora Sandes, que llegó a ser una oficial del ejército serbio. Otras mujeres célebres del conflicto son la rumana Ecaterina Teodoroiu o Madame Arno, que ayudó a organizar la resistencia francesa en el frente alemán liderando a un regimiento de mujeres."

Siguiendo con el análisis del GTA V, los tres personajes protagonistas mencionados anteriormente son hombres intuitivos, violentos, y sin moral. Su único fin es la obtención de fortuna, a través de planes y estrategias violentas, matando y destrozando a casi cualquier persona o cosa.

El número de mujeres que aparece en este videojuego, aparte de ser muy inferior al de los hombres, ya que la mayoría de papeles son de mafiosos, jefes de negocios ilegales, jefes de patrullas callejeras, jefes de mafias, entre otros, son muy secundarios, sin importancia en la trama, solo se nos enseña a la mujer por lazos de parentesco, como puede ser la esposa, la novia o la hija de alguno de los tres protagonistas, y solo aparecen como complemento en algunas cinemáticas.

Nombraremos principalmente y esbozaremos lo poco que sale de ellas, a la esposa y la hija de Michael, y la tía de Franklin.

La esposa de Michael, cuyo nombre es Amanda, aparece como una mujer que gasta el dinero en hacer una vida de rica, en operarse, y que le es infiel a su marido con varios hombres, aunque se justifica en el videojuego en parte ya que él le puso los cuernos anteriormente con prostitutas, y no se pueden divorciar ya que son testigos protegidos del FBI, y eso complicaría más las cosas. En cuanto a la vestimenta, usa ropa deportiva principalmente, traje de baño, y una ropa informal, vestido negro con americana.



Imagen 5 GTA V



Imagen 6 GTA V



Imagen 7 GTA V

Como dato o elemento a destacar, en el juego puedes encontrar a Amanda en su cama utilizando un complemento sexual (dildo). Entendemos que estos elementos son el añadido sexual que incorporan en el juego para atraer y mantener aún más al jugador masculino, sobre todo porque no vemos otros elementos tales como relaciones homosexuales, o el uso de complementos sexuales para hombres.

En cuanto a la hija, Tracey, es una de las pocas personajes del juego que tiene más atuendos. La ropa informal es la que más utiliza en sus previas apariciones, su traje formal consiste en un sombrero amarillo, una blusa rosa a rayas violeta, un short vaquero azul y zapatillas negras. Su segunda vestimenta es un chándal morado con un suéter gris y una camiseta naranja con tenis blanco y negro. En el Fame or Shame (programa de TV ficticio del juego) usa una blusa que está atada a su pecho y una falda roja a cuadros (Imagen 5).



Imagen 8 GTA V

Lo curioso, es que en esta misión del juego, ella va al programa y realiza un baile erótico, el padre, que está presente, manda a parar el baile, y amenaza al presentador persiguiéndolo. Es un acontecimiento que no modifica ni varía en nada la trama del juego, ni tiene ninguna importancia en la misma.

En cuanto a la tía de Franklin, es una mujer de etnia negra, que vive en un barrio de clase baja. Sin embargo, en el juego, aunque no profundizan ni desarrollan mucho más la historia de este personaje, ella se define feminista, hace reuniones con mujeres en su

casa para hablar de feminismo, y realiza caminatas en las cuales hace cantos feministas a la vez que realizada ese ejercicio cardiovascular.

En general, eliminando la trama, las mujeres, solo aparecen como viandantes en las carreteras, strippers en los clubs, prostitutas, mayormente.

También se nos da la opción de practicar sexo sin ir a locales de prostitución, consiguiendo el número de teléfono de la stripper para llevarla al salir de su trabajo a su casa y mantener relaciones.

En este juego se trata a la mujer siempre en un segundo plano, con un protagonismo que supone la reproducción de roles como un objeto y reclamo sexual, salvando el caso de la tía, en un movimiento que parece querer romper con el verdadero contenido sexista, al incluir a una mujer que se supone cuestiona (aunque no explícitamente) la hipersexualización femenina, que podemos observar directamente en la imagen 6, que recoge las portadas o carteles promocionales de casi todos los videojuegos del GTA:



Imagen 9 Saga GTA

5. Conclusiones.

Como se indica en "La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos" (CIDE, 2006), en ocasiones se tiende a polarizar los discursos entre los apasionados de las tics y los detractores (considerados tecnófobos), algo que se ha querido evitar en este estudio en aras de ofrecer un análisis de contenido que indique lo que se va construyendo desde el diseño y para el consumo de estos productos.

Para concluir nuestro análisis sobre la representación de la feminidad en los videojuegos seleccionados debemos señalar algunas cuestiones, por un lado, podemos equiparar la representación de las mujeres en los videojuegos haciendo una analogía con una moneda. Una cara de esa representación sería la hipersexualización de los caracteres, mostrando unos atributos físicos irreales e irrealizables, exagerando los cánones de bellezas dominantes en Occidente. La otra cara de la moneda sería la censura de los personajes femeninos. Esta censura no sería explícita, sino implícita y se transforma en la invisibilización de personajes femeninos que lleven a cabo la acción en los videojuegos.

Un ejemplo de hipersexualización lo veíamos en Tomb Raider, una sexualización llevada al absurdo (en proporciones, en vestimenta), incluso en escenas de nieve la protagonista vestía un atuendo que correspondía más bien a una cálida escena de playa. Sin embargo, en los reboot, como hemos mencionado anteriormente, ha evolucionado hacia unos cánones de belleza más realistas, y hacia unas vestimentas más adaptadas al entorno donde se desarrolla la acción.

En cuanto a los roles, observamos que se sigue produciendo un enaltecimiento de lo masculino como modelo a seguir, indistintamente del sexo, lo importante es obtener esos atributos vinculados tradicionalmente a los hombres. Un ejemplo de invisibilización y subordinación femenina lo veíamos en la saga Grand Theft Auto (GTA), donde se dan a elegir tres personajes protagonistas centrales, pero todos ellos resultan ser varones.

Además de la invisibilización, en este juego hipermasculinizante la representación de la mujer se reduce a los lazos de parentescos que tengan con los protagonistas varones. Y las demás mujeres que ajenas a esta vinculación, son representaciones sexualizadas, tanto en el tipo de trabajo que desempeñan (stripper, prostitutas), con el fin último del uso de la mujer en el juego como elemento de satisfacción sexual de los hombres.

Aunque en el presente trabajo nos hemos encargado modestamente de la reproducción de roles tradicionales femeninos en sus distintas vertientes, para entender estas representaciones en su totalidad habría que hacer un análisis interseccional que incluya no solo la variable de género sino otras variables como etnia y clase social, edad, especismo, diversidad funcional... En efecto, la racialización de los personajes tiene

mucho que ver con cómo se representa la feminidad en estos videojuegos, no podemos dejar de mencionar cómo se interrelacionan los cánones de belleza occidentales con el blanqueamiento de la piel o un modelo determinado de cabello liso.

El mercado de los videojuegos está viviendo una época convulsa, por una parte cada vez más mujeres juegan a videojuegos, y parece adquirir importancia que se visibilice más a las mujeres en los mismos, ya sea por demanda de las propias mujeres o de la comunidad gamer, así como por su función socializadora y creadora de imaginario colectivo, que va generando una serie de estructuras mentales que van conformando el pensamiento hegemónico. Y por otra parte, porque todo parece indicar que la producción de videojuegos con contenido machista y sexista continúa generando inmensos beneficios económicos. Estas dos tendencias son difícilmente reconciliables, y requiere de una negociación entre todas las partes a través de un posible diálogo en la esfera pública. Cómo se reconciliará el mercado de los videojuegos con estos sectores que piden más personajes femeninos y menos sexualización de los mismos es uno de los principales retos a afrontar en los próximos años.

Hemos hablado en este trabajo del agente socializador que supone la industria cultural centrándonos en el caso de los videojuegos con especial atención a estos últimos años. Esto refuerza la idea de que estas legítimas demandas mayoritariamente procedentes del público femenino deben satisfacerse de un modo u otro, y todo apunta a que así lo hará la industria, posiblemente de tal modo que no satisfaga a todas las partes pero suponiendo un pequeño avance para estas demandas y un pequeño golpe para la hipersexualización de los personajes femeninos.

6. Referencias bibliográficas

- Adese, Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. (2011). *El videojugadores español: perfil, hábitos e inquietudes de nuestros gamers*. España.

- Cambra, Lali & Rojas, Gabriela A (2008): Artículo de El País. *Nueva versión del racismo blanco*. <http://elpais.com>.

Disponible en: http://elpais.com/diario/2008/09/17/sociedad/1221602401_850215.html

Publicado el 17 de septiembre de 2008, (consultado el 14 de junio de 2017).

-Cassel, J & Jenkins, H. (1998). *Chess for girls? Feminism and computer games*. In Cassell, J & Jenkins, H. (Ed.), *From Barbie to Mortal Kombat : Gender and Computer Games*. Estados Unidos. Cambridge.

- Castro Santiago, M. (2006). El cine como instrumento de socialización. *A Parte Rei*, Revista de Filosofía, 47.

- Cide, Instituto de la Mujer. (2006). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. España.

- Clover, Carol J. (1992). *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. Estados Unidos.

- Corona, A. (2016). *Videojuegos, identificación y agencia: por qué la diversidad no es suficiente. Identidad, multiculturalidad y tecnologías de la información y la comunicación, cuatro aproximaciones desde la periferia*. Méjico. Universidad Autónoma de Coahuila.

- De Miguel Pascual, R. (2006). *Cuestiones en torno al poderoso efecto de los videojuegos violentos: Del neoconductismo a la cognición social*. España. Universidad Carlos III de Madrid.

- Díez, E; Fontal, O. (2004). "El género de los videojuegos". Edutec Barcelona, 2004.

- Díez Gutiérrez, E, J. (2009). *Sexismo y violencia: La socialización a través de los videojuegos*. España. Universidad de León.

- Esposito, N. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*. En *DiGRA 2005 International Conference. Changing Views: Worlds in Play*. Canadá.

- Fernández Vara, Clara. (2014). *La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria*. Estados Unidos. New York University.

- Gil-Juárez, A; Feliu, J & Vitores González, A. (2010). *Performatividad Tecnológica de Género: Explorando la Brecha Digital en el mundo del Videojuego*. España. Universidad Autónoma de Barcelona.

- Gómez, S., Mena, E. y Turci, I. (2008). *Videojuegos y educación*. España. Universidad de Málaga.

- Jansz, J. y Martis, R. (2007). *The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games* (volumen 56, 3-4). 141-148.

- Lamas, M. (1996). *La perspectiva de género*. Revista de Educación y Cultura de la sección 47 del SNTE.

- Real Academia Española. (2017). *Diccionario de la lengua española* (22 nd ed.). Madrid, España.

- Salguero, R., del Río, M. y Vallecillo, J. (2009). *Efectos psicosociales de los videojuegos*. Comunicación (nº7, volumen 1). 235-250.

- Shaw, A. (2010). *What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies*. EE.UU. University of Pennsylvania, Philadelphia, PA.

- Terrence E Deal & Allan Kennedy. (1984). *"Corporate Cultures: The Rites and Rituals of Corporate Life"*. EE. UU.

Páginas web consultadas.

- www.aevi.org (2011). "El videojugador español: perfil, hábitos e inquietudes de nuestros gamers". Disponible en:

http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/EstilodeVidayvaloresdelosjugadoresdevideojuegos_resumenpresentacion.pdf, (consultado el 1 de junio de 2017).

- © Statista 2017 - <https://es.statista.com/> (2016). "Ranking de los juegos de consola con mayores ventas unitarias a nivel mundial en 2016 (en millones)".

Disponible en: <https://es.statista.com/estadisticas/600884/juegos-de-consola-mas-vendidos-globalmente-en--por-ventas-de-la-unidad/> , (consultado el 10 de junio de 2017).

- www.isfe.eu (2012). INDUSTRY FACTS INTERACTIVE SOFTWARE FEDERATION OF EUROPE. "ISFE, Consumer Study 2012".

Disponible en:

http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/spain_-_isfe_consumer_study , (consultado el 20 de mayo de 2017).

-Perera, A. Hobby Consolas (2013). <http://www.hobbyconsolas.com/>

Disponible en: <http://www.hobbyconsolas.com/noticias/grand-theft-auto-v-bate-7-records-guinness-57922>, (consultado el 20 de junio de 2017).

Redaccion FSgamer- <http://www.fsgamer.com> (2013). "Apple rechaza un juego sobre el conflicto sirio".

Disponible en: <http://www.fsgamer.com/apple-retira-del-app-store-un-juego-sobre-el-conflicto-sirio-20130108.html>, (consultado el 17 de junio de 2017).

- [/www.infoconsolas.com](http://www.infoconsolas.com). (2009). Daniel, J, "Videojuegos y racismo".

Disponible en: <http://www.infoconsolas.com/general/videojuegos-y-racismo>, (consultado el 27 de junio de 2017).

- <http://gamethenews.net> (2012). "Endgame: Syria", disponible en:

<http://gamethenews.net/index.php/endgame-syria/> , (consultado el 21 de junio de 2017).

- Daniel Escanbell (2016) www.vandal.com, disponible en:
<http://www.vandal.net/noticia/1350677920/battlefield-1-no-tiene-mujeres-porque-los-chicos-no-lo-encontrarian-creible/>

- Enrique Garcia (2013), disponible en: <http://meristation.as.com/noticias/remember-me-tardo-en-encontrar-editor-porque-las-mujeres-no-venden/1848944>

Imágenes.

Imagen 1. Evolución del personaje de Lara Croft (Saga Tomb Raider). Extraída de <http://hdimagelib.com>.

Imagen 2. Tomb Raider: Angel of Darkness. Extraída de <http://tombraders.net>.

Imagen 3 Tomb Raider 2. Extraída de https://vignette1.wikia.nocookie.net/tomb-raider/images/9/92/Tomb_Raider_2_Ice_Palace.jpg/revision/latest/zoom-crop/width/320/height/320?cb=20130129235402&path-prefix=es

Imagen 4 GTA V extraída de <http://gta5esp.com/wp-content/uploads/2015/10/protagonistas-gta-v.jpg>

Imagen 5 Extraída de <https://pbs.twimg.com/media/Bfd3oZkCEAAOrjB.png>

Imagen 6 extraída de <https://cs2.gtaall.net/screenshots/d9802/2015-08/original/78ddb12059b55a59ce18c8fd75e6e367e193e6bc/285093-gta-sa-2015-08-08-22-32-48-52.jpg>

Imagen 7 extraída de <http://www.grandtheftwiki.com/images/thumb/AmandaDeSanta-GTAV.jpg/300px-AmandaDeSanta-GTAV.jpg>

Imagen 8 GTA V extraída de <https://i.ytimg.com/vi/rk3w8tEPN-M/maxresdefault.jpg>

Imagen 9 GTA Saga extraída de <http://www.zehngames.com/wp-content/uploads/2015/08/feminidad-virtualizada-promociones-grand-theft-auto-button-investigacion-articulo-videojuegos-zehngames.jpg>