



**COMILLAS**  
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

**SEXUALIZACIÓN DE LA MUJER EN LOS  
VIDEOJUEGOS Y SUS DIFERENTES  
MANIFESTACIONES**

TRABAJO FINAL DE GRADO DE TRABAJO SOCIAL

Autor: Fernando Crespo Aguado

Director: José María Regalado López

Madrid

Junio 2021

**Resumen:**

El presente trabajo realiza una aproximación a la problemática que supone la discriminación y sexualización de los personajes femeninos en el ámbito de los videojuegos, así como a las diferentes representaciones de este fenómeno. El objetivo es abordar desde la óptica del Trabajo Social y la perspectiva de género una situación que presenta una realidad de la sociedad actual, y que afecta especialmente a las mujeres a través del mantenimiento y reproducción de los roles y estereotipos de género. Además, este trabajo incluye un análisis de casos, con el que se ha podido describir la sexualización que sufren los personajes femeninos de algunos de los juegos más conocidos y jugados de la historia.

**Palabras clave:** Sexualización, Videojuegos, Personajes Femeninos, Experiencia de Juego, Roles de Género.

**Abstract:**

The present work makes an approach to the problem posed by discrimination and sexualization of female characters in the field of video games, as well as the different representations of this phenomenon. The objective is to approach from the perspective of Social Work and the gender perspective a situation that presents a reality of today's society, and that especially affects women through the maintenance and reproduction of gender roles and stereotypes. In addition, this work includes an analysis of cases, with which it has been possible to describe the sexualization suffered by female characters in some of the best known and most played games in history.

**Key words:** Sexualization, Videogames, Female Characters, Gaming experience, Gender Roles.

# ÍNDICE

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. Introducción .....</b>               | <b>3</b>  |
| <b>2. Preguntas de investigación .....</b> | <b>4</b>  |
| <b>3. Objetivos .....</b>                  | <b>5</b>  |
| <b>4. Marco conceptual y teórico .....</b> | <b>5</b>  |
| <b>5. Metodología .....</b>                | <b>20</b> |
| <b>6. Análisis de casos .....</b>          | <b>21</b> |
| - <b>Caso 1 .....</b>                      | <b>21</b> |
| - <b>Caso 2 .....</b>                      | <b>24</b> |
| - <b>Caso 3 .....</b>                      | <b>27</b> |
| - <b>Caso 4 .....</b>                      | <b>31</b> |
| - <b>Caso 5 .....</b>                      | <b>35</b> |
| <b>7. Conclusiones .....</b>               | <b>37</b> |
| <b>8. Bibliografía .....</b>               | <b>41</b> |
| <b>9. Anexo .....</b>                      | <b>45</b> |

## 1. Introducción

Los videojuegos son un medio importante para la expresión de ideas. A pesar de que se trata de un tema muy amplio y complejo, se podría entender el machismo de manera muy simplificada y realizando un ejercicio de reducción como un conjunto de ideas acerca de las mujeres. Las ideas pueden concebirse como la antesala, el antecedente de la conducta. Por lo tanto, el problema radica en la siguiente pregunta, ¿Son y han sido machistas las ideas expresadas en los videojuegos?

La sexualización de los personajes femeninos y la discriminación de la mujer en el ámbito de los videojuegos, como se expondrá a lo largo del trabajo, es una realidad que convive con nosotros desde hace años. Sin embargo, pocas veces se repara en las repercusiones que puede tener tanto en los jugadores como en las jugadoras, la exposición a ciertos modelos basados en una cultura machista, que cosifican la figura de la mujer y la rebajan a la categoría de objeto o de recompensa. De esta forma, ¿Podrían estar actuando los videojuegos como un medio de transmisión de los roles y estereotipos de género impuestos por una cultura patriarcal y machista?

Es cierto que a medida que esta industria ha ido madurando y desarrollándose, se han conseguido mejoras en este aspecto como por ejemplo a través de la inclusión de personajes femeninos protagonistas, o una disminución de las partes del cuerpo femenino que son resaltadas continuamente, pero aunque se quiera justificar un avance en la inclusión de las mujeres en el sector de los videojuegos, siguen existiendo actualmente una gran cantidad de elementos relacionados con la dominación y la sexualización de las figuras femeninas. A pesar de que se han logrado avances significativos con algunos títulos y sagas como los mencionados anteriormente, no dejan de ser insuficientes. Esto no significa que todos los videojuegos representen estos ideales machistas, ya que hay algunos pocos que sí reflejan y empoderan adecuadamente la figura femenina, pero hay que tener en cuenta que la excepción no confirma la regla, y desafortunadamente la gran mayoría no lo hace, y en estos últimos son en los que se focalizará este trabajo.

Sin embargo, cabe preguntarse, ¿Qué relación tiene el Trabajo Social con esta problemática? Debido a los valores y principios que integran el Trabajo Social, se trata de una realidad que no es ajena a esta profesión. El Trabajo Social, además de ser una disciplina académica y una profesión que promueve el desarrollo y el cambio social, es también una perspectiva, una forma de ver las cosas o de analizar la realidad que nos rodea. Los y las profesionales del Trabajo Social detectan necesidades y problemas que afectan a la sociedad y a determinados colectivos vulnerables.

De esta forma, la perspectiva de género es importante dentro del Trabajo Social, en primer lugar, porque se trata de una profesión construida, desarrollada y cuyos pilares han sido establecidos por mujeres. Y, en segundo lugar, como se ha mencionado, esta disciplina busca promover el cambio social y alcanzar la justicia social, y estos objetivos pasan necesariamente por la consecución de la igualdad entre hombres y mujeres. Para poder alcanzar esta igualdad dentro de una sociedad cada vez más digitalizada, se hace necesario buscar recursos y soluciones nuevas, para desafíos y problemas que también son nuevos.

Para ello, es importante que desde el Trabajo Social se visibilice esta situación, realizando un análisis de este fenómeno, comprendiendo su alcance y su importancia en la sociedad, con el objetivo de poder ayudar desde la prevención, a la transformación de esta problemática en una oportunidad para promover la igualdad de género, a través de un sector que presenta una gran influencia en la sociedad y que tiene un gran impacto especialmente entre las personas más jóvenes, debido a que son más vulnerables ante la exposición a ciertos modelos misóginos y machistas.

## **2. Preguntas de investigación**

- ¿Existe una sexualización de los personajes femeninos en el ámbito de los videojuegos?
- ¿Favorece la sexualización de la mujer en el ámbito de los videojuegos la transmisión de los roles de género patriarcales?
- ¿En qué formas se manifiesta la sexualización hacia las mujeres en el ámbito de los videojuegos?
- ¿Qué se puede aportar desde el Trabajo Social al abordaje de esta problemática?

### 3. Objetivos

General:

- Estudiar la sexualización de los personajes femeninos en el ámbito de los videojuegos.

Específicos:

- Explorar si la sexualización de la mujer en los videojuegos favorece la transmisión de los roles de género patriarcales.
- Analizar las diferentes formas en las que se manifiesta esta sexualización.
- Integrar la perspectiva del Trabajo Social en el abordaje de este fenómeno.

### 5. Marco conceptual y teórico

Los videojuegos llevan conviviendo junto a nosotros durante décadas, y con el paso de los años, y debido a su exponencial desarrollo, cada vez han pasado a ocupar un lugar más relevante en la sociedad. Por ello, se comenzará explicando su evolución y cómo ha sido su relación con la figura de la mujer.

En primer lugar, resulta importante destacar a qué hacemos referencia cuando hablamos de un “videojuego”. Según la Real Academia Española, se trata de un dispositivo electrónico que permite simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otros dispositivos electrónicos. Por lo tanto, de esta definición podemos deducir que los videojuegos abarcan tanto los juegos disponibles para videoconsolas (PlayStation, Xbox, Nintendo, ordenador etc.) como los juegos que se pueden encontrar en internet, y también los desarrollados para dispositivos móviles.

De este modo, debido a la amplitud y el gran alcance de éstos, su impacto en las sociedades es significativo, existiendo un porcentaje elevado de la población que son usuarios de los videojuegos; por ejemplo, según la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) en España un 47% de las personas entre 6 y 64 años son videojugadoras. Así, uno de los ámbitos que se estudiarán en este trabajo será el impacto de esta realidad en relación con el género.

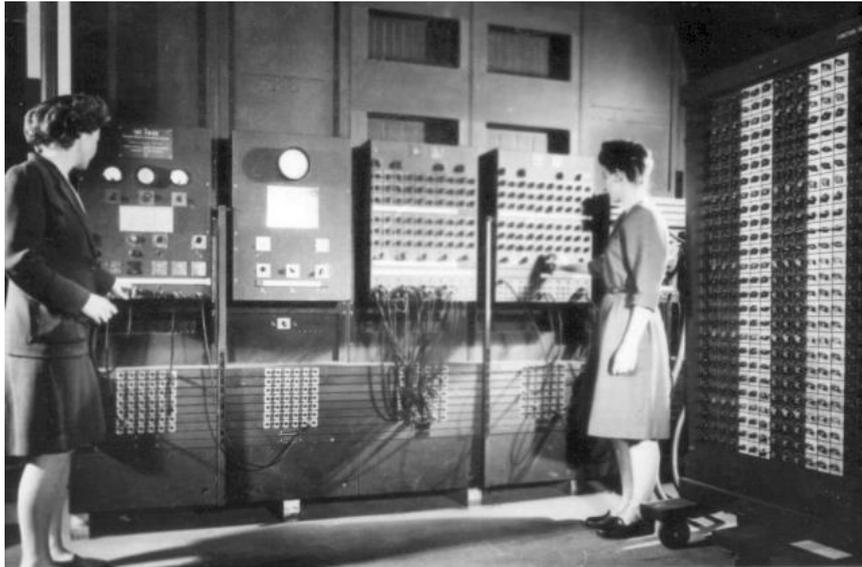
Para conocer el origen de los videojuegos es preciso remontarse a la aparición de los ordenadores electrónicos, ya que constituyen la base sobre la que posteriormente se desarrolló toda la industria del videojuego. En la década de 1940, debido a la Segunda Guerra Mundial, las potencias vencedoras (especialmente Estados Unidos) desarrollaban constantemente proyectos militares ocultos, con el objetivo de que les ayudaran a derrocar al nazismo y a ganar la guerra. Uno de esos proyectos, según el diario El País<sup>1</sup>, estaba orientado al cálculo de las trayectorias de los misiles, debido a que realizar los cálculos era demasiado lento porque la única manera de llevarlos a cabo era manualmente, a través de personas que se dedicaban constantemente a realizarlos. De esta forma nace ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer), creado por John Presper Eckert y John William Mauchly, y que pasó a la historia por ser el primer ordenador electrónico.

Sin embargo, ya en la aparición del primer ordenador electrónico nos encontramos con una situación discriminatoria hacia las mujeres en este ámbito. El ENIAC, a pesar de que los que han pasado a la historia como sus creadores son Eckert y Mauchly, fue programado por seis mujeres que eran expertas en el ámbito de “computers” (García, 2021). Estas mujeres no se dedicaban simplemente a escribir líneas de código, sino que eran profesionales, con altos conocimientos de matemáticas y física. Se encargaban de programar y modificar las operaciones del ordenador, por lo que se las considera como las pioneras que establecieron las raíces de la programación para computadoras (Women in Technology Hall of Fame, 1997).

---

<sup>1</sup> [ENIAC cumple 75 años: la historia de éxito tecnológico y de machismo del primer ordenador | Tecnología | EL PAÍS \(elpais.com\)](#)

*Ilustración 1. Programadoras del ENIAC*



*Fuente: United States Army - Image from [1], Public Domain, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=978783>*

Como se puede observar, esta situación supone un ejemplo de la invisibilidad de las mujeres en el sector tecnológico. De esta forma, las mujeres han sido relegadas a un segundo plano en este ámbito, lo que supone un problema en relación a la inclusión de la mujer en los sectores tecnológicos, ya que si la historia omite las figuras femeninas importantes del pasado, es difícil que las mujeres de próximas generaciones puedan sentirse identificadas e imaginarse realizando ese tipo de actividades.

De hecho, esta situación se puede observar también en la sociedad actual. Según datos proporcionados por el Instituto de la Mujer, aunque el 54% de las personas matriculadas en universidades públicas son mujeres, solamente un 12% de ellas cursan grados relacionados con las Tecnologías de la Información. Por ello, es importante destacar y reivindicar el papel de la mujer en el sector tecnológico y científico.

A pesar del avance que supuso el ENIAC, su objetivo último no era el de entretener, sino el de realizar cálculos matemático complejos. Y no fue hasta el año 1962, cuando en el Massachusetts Institute of Technology Steve Russell creó un juego de combate espacial llamado “space war”, que solamente funcionaba en

el modelo de ordenador PDP-1, y se le conoce como el primer videojuego computarizado de la historia (Computer History Museum, 2021). Posteriormente, el propio Russell hizo público el código fuente de “space war”, para que otras personas pudieran conocerlo y mejorarlo, lo que daría lugar en la década de los 70 a las primeras videoconsolas como Atari y Odyssey (Muñoa Carrasco, 2020).

Es en este momento cuando nace la primera generación de videoconsolas, que con el paso de los años ha ido evolucionando hasta lo que ahora se denomina la novena generación, mejorando la experiencia de los usuarios y haciendo más sencillas la herramientas de programación. Cabe destacar que, en 1994 la Entertainment Software Association (asociación comercial de la industria de los videojuegos en los Estados Unidos) crea la Junta de Clasificación de Software de Entretenimiento (ESRB), que adjunta clasificaciones para los videojuegos existentes en función del contenido, estableciendo rangos de edades.

Este sistema de regulación se estableció debido a las duras críticas que habían recibido algunos de los títulos debido al contenido desmedidamente sexual y violento. Uno de los casos más significativos es el del videojuego “Night Trap” (1992, Sega-CD), debido a que pudo favorecer (junto a otros juegos como Mortal Kombat) el cambio en la industria del videojuego en relación con la censura y la clasificación de los títulos por contenido y edades (Sánchez, 2016). Este juego pertenece al género de película interactiva, donde los jugadores pueden observar a través de cámaras de vigilancia a las chicas que se encuentran dentro de una casa.

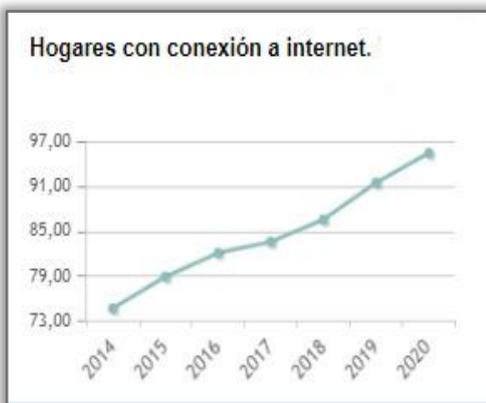
El objetivo era evitar que un equipo de personas enmascaradas rapten a las chicas. Hay un escena especialmente llamativa donde una de las chicas que se encuentra en camión en el baño arreglándose, es observada por uno de los hombres y posteriormente es acorralada y raptada en el baño por otros tres individuos, mientras le enganchan un aparato al cuello y le extraen sangre. El juego en su conjunto recibió numerosas críticas debido a su contenido sexista y su gran cantidad de violencia (Sánchez, 2016), lo que podría incitar la comisión de agresiones contra la mujer así como normalizar situaciones (e incluso hacerlas divertidas) que de ningún modo deberían ser normales, y mucho menos graciosas.

## Trabajo de Fin de Grado de Trabajo Social

Una vez que se ha revisado el origen y desarrollo de los videojuegos a lo largo de la historia, también es importante destacar y analizar la importancia que han tomado en la sociedad durante su evolución. Actualmente, los videojuegos han adquirido una importancia innegable en nuestra sociedad, y, debido en gran parte a los fenómenos de la globalización e internet, se trata de un sector que ha crecido exponencialmente. Además, la existencia de diferentes soportes y plataformas influye en el gran alcance que poseen.

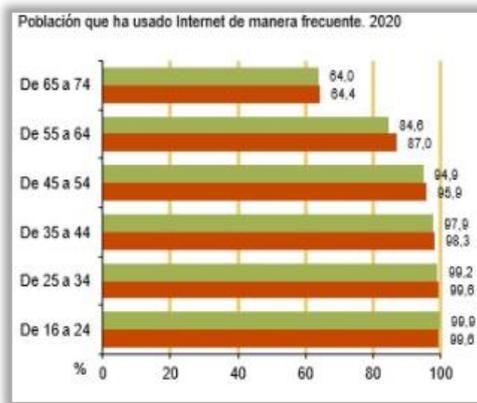
Según el Instituto Nacional de Estadística, en una nota de prensa sobre el equipamiento y uso de las TIC en los hogares, se establece que en el año 2020 un 95,4% de los hogares cuentan con conexión a internet. De esta misma fuente también se puede observar que los usuarios frecuentes de internet, es decir, aquellas personas que han accedido a internet al menos una vez por semana en los últimos tres meses, asciende al 91,3%. Se trata de cifras significativas, ya que prácticamente el total de la población española entraría dentro de la categoría usuarios frecuentes de internet.

Gráfico 1. Hogares conectados a internet



Fuente: INE

Gráfico 2. Uso de internet



Fuente: INE

Como se puede observar en el gráfico 1, desde el año 2014 hasta la actualidad el porcentaje de hogares con conexión a internet ha crecido exponencialmente hasta situarse prácticamente en el 97%, lo que implica que casi el total de los hogares españoles cuentan con conexión a internet, y por tanto, con la posibilidad de acceder a videojuegos.

Por otro lado, en el gráfico 2 (cabe destacar que el color verde representa a los hombres y el naranja a las mujeres) se puede apreciar el uso frecuente de internet por rangos de edades (un uso frecuente implica al menos una vez por semana durante los últimos tres meses), donde los porcentajes más elevados se encuentran entre las personas más jóvenes (entre 16 y 24 años), con un 99,9% de hombres y un 99,6% de mujeres que son usuarios frecuentes de internet.

También se puede observar que con el aumento de la edad, disminuye la utilización de internet, tanto en hombres como en mujeres. En el grupo de edad entre 65 y 74 años, el porcentaje desciende a un 64% en los hombres y un 64,4% de mujeres que utilizan internet de manera frecuente. Estos datos muestran una facilidad considerable en el posible acceso de la población a los videojuegos, ya que para jugar a algunos de ellos es suficiente con el simple hecho de estar en posesión de una conexión a internet, debido a la gran cantidad de contenido gratuito que se encuentra dentro de este ámbito. Es decir, no es necesario estar en posesión de una consola para poder utilizar un videojuego.

Si se focaliza más en la industria del videojuego, se puede observar el impacto y la influencia que han ido adquiriendo en la sociedad. Si se atiende a las cifras e impacto económico, la facturación total en el año 2020 en España ha sido de 1.747 millones de euros, lo que supone un aumento del 18% respecto al año 2019. Dentro de estas cifras, cabe destacar que se ha producido un aumento del 4,8% en las ventas físicas, y del 32% en las ventas online respecto a 2018. Asimismo, este sector genera (directa e indirectamente) 32.000 empleos, lo que supone un impacto directo de 3.577 millones de euros en la economía del país (AEVI, 2020).

Como se puede observar, se trata de una industria en pleno crecimiento, que cada año crece más y que cada vez tiene un alcance y un impacto mayor en nuestra sociedad. Si se atiende al perfil de los videojugadores españoles, se encuentra que hay un total 15,9 millones, lo que implica que el 47% de los españoles entre 6 y 64 años afirman que hacen uso de los videojuegos. Dentro de esta cifra, cabe destacar que el 54,1% de videojugadores son hombres, y el 45,9% son mujeres (AEVI, 2020).

Estos datos son cercanos a la realidad de los principales mercados europeos (Alemania, Francia, Reino Unido, Italia, España), que suman un total de 118 millones de videojugadores, siendo el 53% hombres y el 47% mujeres. De esta forma, según AEVI (2020) se puede atribuir aproximadamente el 40% del gasto en videojuegos a las mujeres.

Por otro lado, la media de tiempo juego en España es de 7,51 horas por semana, y en este caso, el 65% de los hombres llegan a esta media de tiempo juego, en comparación con el 35% de mujeres. Respecto a la tipología de las plataformas, los dispositivos más utilizados para el uso de videojuegos son las consolas (25%), smartphones (20%), y ordenadores (18%). También es importante destacar que en estas tres plataformas, la franja de edad de los usuarios es mayoritaria entre las personas de 11 a 14 años, seguida de la franja entre 6 y 10 años.

El hecho de que personas en edad tan temprana sean los principales usuarios de los videojuegos, mantiene relación con el tema que aquí se va a tratar, porque si existe sexualización de los personajes femeninos en los videojuegos (como se expondrá a lo largo del trabajo), y los principales usuarios son personas en edad temprana, ¿No afectarán esta clase de estímulos y outputs al establecimiento de los roles de género y a una posible socialización diferencial por razón de género?

De esta forma, las niñas y niños videojugadores absorben de los videojuegos diversos modelos con los que tenderán a identificarse, y que tienen una influencia concreta en los estereotipos de género y en sus conductas y pensamientos en relación a este ámbito. Por ello, además de constituir una fuente de ocio y entretenimiento, los videojuegos forman parte de la socialización de los niños y niñas, aunque sea de manera inconsciente (Sahuquillo, 2008).

Una vez que se ha realizado una aproximación al origen y evolución de los videojuegos, así como a su influencia y penetración en la sociedad actual, es momento de revisar la literatura con objeto de comprender cuál es su relación con el género, así como su conexión con las problemáticas de la sexualización y la discriminación de la mujer.

En primer lugar, es necesario comprender el significado del concepto sexualización. Según la Real Academia Española, sexualización hace referencia a la “acción y efecto de sexualizar”; y sexualizar, según esta misma fuente, consiste en “conferir carácter o significado sexual a algo” (R.A.E. 2021). Por lo tanto, cuando se habla de sexualización de la mujer en el ámbito de los videojuegos, se está haciendo referencia a la significación sexual que se hace de los personajes dentro de los videojuegos.

Esta significación sexual consiste en una serie de factores complejos que interactúan entre sí, como el grado de desnudez, la ropa insinuante o poses que adoptan los personajes femeninos (Burnay, 2019); estos factores tienen en común que sugieren una actividad o disponibilidad sexual. Como se verá, este carácter sexual que se le confiere a las mujeres en los videojuegos va más allá del aspecto físico, ya que también abarca otras áreas como las funciones y los roles de los personajes femeninos dentro del videojuego, la jerarquía que ocupan dentro de los mismos, etc.

Como se ha mencionado anteriormente, las primeras consolas se desarrollaron en la década de los 70. La mujer se fue incorporando paulatinamente, tanto a nivel de desarrollo como a nivel de usuario, sin embargo, a lo largo de la década de los 80, su presencia fue disminuyendo. Esto puede deberse en parte a la aparición de los primeros ordenadores, que además de ser una herramienta de trabajo, también podían ser utilizados para jugar.

El problema fue que el auge de las computadoras produjo un efecto desplazamiento, donde los videojuegos pasaron de utilizarse en máquinas recreativas, a ser utilizados en una casa. El papel de la mujer en el hogar en aquella época quedaba relegado en muchas ocasiones al ámbito de las tareas domésticas y al cuidado de los hijos, lo que dificultaba que tuvieran tiempo libre para poder hacer uso de los ordenadores. Además, en este aspecto jugó un papel muy importante la publicidad que se hizo de estas máquinas, ya que su público diana era principalmente masculino, siendo la mayoría de anuncios protagonizados por hombres.

Estos hechos, al igual que otras variables, influyen en la socialización de las niñas. De esta forma, la información que reciben las mujeres desde la edad temprana, les indica que el mundo de los videojuegos es un mundo de hombres, hecho por y para público masculino. En este sentido, en un estudio realizado por la Universidad Europea sobre la brecha de género en los E-Sports (sector profesional y competitivo de los videojuegos), se extraen varios testimonios de jugadoras profesionales españolas, donde se afirma que algunos de los elementos que favorecen la percepción por parte de las mujeres de los videojuegos como un contexto hostil para ellas son: un proceso de socialización diferencial en función del género, y la ausencia de referentes femeninos en los sectores profesionales (tanto de desarrollo como competitivo) del videojuego.

También se destaca en dicho estudio, que las profesionales sufren desde la edad temprana y desde su entorno cercano mensajes que hacen referencia a la masculinización del mundo de los videojuegos, a través de testimonios como este: “yo cuando era pequeña, mis amigas se metían conmigo. Decían que era una marimacho” (Moldes, 2019). Como se puede observar, la socialización juega un papel fundamental respecto a la presencia de la mujer en el ámbito de los videojuegos.

Sin embargo, a partir de la década de los 90 volvió a tener lugar una lenta aproximación del público femenino. Esto puede deberse a varios factores, como por ejemplo, que las comercializadoras, con objeto de llegar a más público, lanzó nuevo hardware y software que lograran captar la atención de las videojugadoras. En este sentido, un claro ejemplo es el lanzamiento de la “Game Boy Pocket” de color rosa (1994), o más adelante, en 2004, la “Game Boy Advance SP girls edition” (Borondo, 2018).

Paulatinamente, con el paso del tiempo, las grandes empresas de videojuegos han ido cambiando sus técnicas promocionales, incluyendo tanto a hombres, como a mujeres. Así, ha cambiado la consideración que socialmente se tenía de los videojuegos, pasando de ser un producto de entretenimiento para hombres, a ser

un producto de entretenimiento dirigido a todo el mundo, independientemente del género.

Cabe destacar que la industria del videojuego ha contado con una escasa representación femenina. Ya en la industria de la computación (predecesora de los videojuegos) se contrataba a mujeres para trabajos que requerían una escasa formación técnica, con bajos salarios y con limitaciones respecto a la movilidad vertical dentro de la empresa en comparación con sus iguales masculinos. Esta discriminación de género fue trasladada también a la industria del videojuego, limitando la participación de las mujeres en este sector y aumentando paulatinamente una brecha de género normalizada en el ámbito tecnológico (Lynch, 2016).

De hecho, a pesar de que existen escasos datos al respecto, algunos informes revelan que las mujeres que formaban parte del desarrollo de videojuegos en la década de los 80 no superaba el 3% de la fuerza laboral (Lynch, 2016). Como se puede observar, se trata de un ejemplo de la institucionalización de la cultura machista que también se da en muchas otras áreas, y que provoca que al final, las mujeres se vean obligadas a adaptar sus conductas y formas de actuar a las normas y patrones de género establecidos por la sociedad.

De esta forma, resulta lógico pensar que en una industria dominada prácticamente en su totalidad por hombres, y donde la escasa representación femenina se ve obligada a mantener los mismos patrones machistas para poder tener éxito, surjan representaciones de la mujer en los videojuegos acordes con los cánones de belleza impuestos por la sociedad patriarcal y con componentes sexualizadores como también se pueden observar en otros ámbitos de la sociedad (especialmente en la publicidad de la televisión y en los medios de comunicación).

A su vez, este escenario favorece que las propias mujeres no quieran participar de una industria que sexualiza su imagen para obtener mayores beneficios económicos entre un público que presuponen mayoritariamente masculino. Así, esta ocupación masculina en el sector de los videojuegos, favorece que la perspectiva masculina sea la única posible.

Sin embargo, se podría decir que un punto de inflexión en la sexualización de personajes femeninos en los videojuegos, es el lanzamiento del juego "Lara Croft Tomb Raider" en 1996. Es cierto que ya había personajes femeninos en la década de los 80, aunque esta representación era mínima y estos personajes asumían especialmente los roles y estereotipos de género de la época.

Lara Croft fue uno de los primeros personajes femeninos en ser la protagonista de una saga de videojuegos de acción. A priori, debería tratarse de una buena noticia el hecho de una mujer sea la protagonista de un juego de acción (generalmente protagonizados por figuras masculinas), una mujer aparentemente fuerte, valiente e inteligente. Sin embargo, si se observa la publicidad que se ha hecho del juego, representada por varias modelos famosas, se encuentra una sexualización más sutil, que representa la violencia y otros símbolos propios de personajes masculinos, pero que a su vez, mantiene otros elementos sexualizadores propios de los personajes femeninos.

"Tomb Raider" fue creado por un pequeño equipo de Core Design, una empresa británica desarrolladora de videojuegos, fundada en 1988. "Decían que en la industria del videojuego no era fácil vender una heroína", (entrevista BBC Heather Gibson; 2016) afirma una de las seis integrantes de ese grupo que creó el juego original. "Hasta ese momento todos los protagonistas eran personajes masculinos, porque el principal mercado eran hombres o chicos jóvenes", explica. De manera que una de las formas más atractivas y directas para llegar a este nicho de mercado, era crear una protagonista al gusto masculino del momento, que combinara la acción con una imagen absolutamente sexualizada de la mujer. Parecía que la única posibilidad de estar presente como protagonista en un mundo tan masculinizado, era una mujer que desarrollara roles hasta este momento reservados a los hombres, pero pagando un precio elevado en su imagen.

La sexualidad femenina ha sido utilizada sistemáticamente como técnica de marketing para promocionar diferentes productos (Bernad y Arda, 2016), y se trata de una realidad que no es exclusiva de la industria de los videojuegos. Mientras los primeros juegos enfatizaban el atletismo de Lara, las versiones

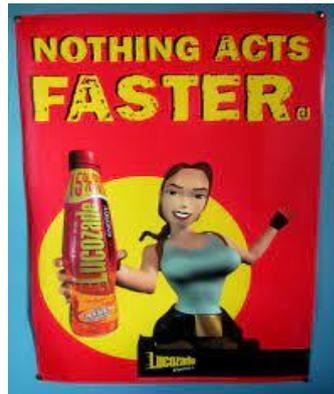
posteriores mostraban un personaje con senos notablemente más grandes. La heroína más famosa del juego "Tomb Raider", de imagen voluptuosa y estereotipada, tenía un aspecto tremendamente femenino pero representaba un papel muy masculino.

Su fama de poderosa protagonista pronto trascendió el mundo de los videojuegos y comenzó a ocupar portadas de revistas de ese y otros géneros. Las marcas la usaban para promocionar sus productos, desde la bebida energética Lucozade hasta autos Seat o tarjetas Visa. Incluso el famoso grupo musical U2 utilizó la imagen del personaje durante su gira "Pop Mart" en 1997, mostrándola en una pantalla gigante en el escenario. En realidad, Lara Croft dejó de ser famosa por ser una de las únicas y primeras protagonistas femeninas de un videojuego, y pasó a ser utilizada como producto. Su imagen sirvió de reclamo para vender productos a un público mayoritariamente masculino o con mayor poder adquisitivo (en el caso del anuncio de la tarjeta VISA, o de los coches Seat).

Debido a esta situación, se puede entender que Lara Croft fue en realidad una estrategia para introducir mujeres más sexualizadas pero como táctica de venta, con el objetivo de atraer a un mayor número de jugadores masculinos. Esto se ve reflejado en el desarrollo de un cuerpo femenino aparentemente dominador y fuerte, pero que puede ser sometido y manipulado por los jugadores, lo que produce como resultado una fantasía tradicionalmente masculina

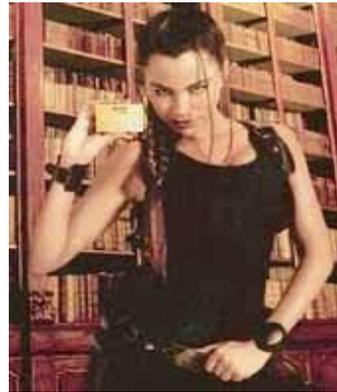
Sin embargo, a pesar de que se esperaba que el juego llamara la atención especialmente a niños y hombres, se encontraron con una inesperada audiencia: niñas y mujeres. De hecho, los datos de su empresa matriz, Eidos, sugieren que el 40% eran jugadoras. "Lo que primero me atrajo del juego fue el hecho de sentirme representada. Era genial ver a esa bella mujer con tanto poder y control", le dice en una entrevista a la BBC Meagan Marie, quien tenía 12 años cuando el juego salió al mercado. "Conozco a muchas mujeres que dicen que querían ser arqueólogas o entrar en sectores particulares porque Lara les inspiró", cuenta Marie. "No había muchas protagonistas femeninas como ella". La principal diferencia radicaba en que el público masculino quería jugar con el personaje de Lara Croft, y las mujeres querían ser como ella.

Ilustración 2. Publicidad bebida energética



Fuente: Google Imágenes

Ilustración 3. Publicidad Visa



Fuente: Google Imágenes

Ilustración 4. Publicidad SEAT



Fuente: Google Imágenes

Ilustración 5. Publicidad bebida



Fuente: Google Imágenes

Una vez que se ha introducido la importancia del caso Lara Croft en la posterior hipersexualización de personajes femeninos, resulta importante destacar la forma en que los roles de los personajes femeninos son representados en los videojuegos, donde se puede observar cómo se establecen en los principales roles y estereotipos de género. Así, según (Burnay, 2019), los roles principales que desempeñan los personajes femeninos en los videojuegos son los siguientes.

En primer lugar, las mujeres representan de forma generalizada un papel inocente e indefenso, de mujer que se encuentra en apuros y que necesita ser rescatada (normalmente por el personaje masculino). Esto relega a muchos personajes femeninos a un papel secundario, donde se convierten en objetos pasivos de la historia, siendo del todo innecesarios para alcanzar el objetivo del juego en

cuestión. Esta situación también favorece que generalmente no se pueda jugar con los personajes femeninos, lo que aumenta aún más su cosificación.

Otro de los principales roles que desarrollan las mujeres en los videojuegos según Burnay, (2019) es el de la objetificación sexual. Esta problemática puede observarse en la gran cantidad de carátulas de videojuegos cuyo único atractivo para los compradores es mostrar partes del cuerpo de la mujer. Asimismo, esta cosificación se hace evidente también en el gran número de juegos que incluyen a los personajes femeninos como recompensas dentro del propio juego. En este sentido, una práctica muy generalizada es la de recompensar a los jugadores una vez terminan el juego, con atuendos o vestimentas para los personajes femeninos, ropa que normalmente hace más atractivo al personaje ante la mirada masculina; un ejemplo práctico se puede observar en que hasta hace pocos años, en los videojuegos de Lara Croft, al finalizar la historia se desbloqueaban atuendos seleccionables para la protagonista en forma de bikini.

Por último, si se comparan estos roles con los que suelen presentar los personajes masculinos, se pueden observar importantes diferencias. En primer lugar, el papel principal de los hombres en los videojuegos suele ser el de protagonista. De hecho, mayoritariamente los personajes masculinos suelen representar a héroes dentro de sus respectivos mundos imaginarios, lo que propicia a su vez que normalmente, los personajes seleccionables (jugables) sean únicamente masculinos.

Por otro lado, estos personajes también se caracterizan por presentar una hipermasculinización de sus rasgos y habilidades (Díez et al. 2004). Así, se exageran ciertas cualidades de los personajes masculinos, cualidades propias de una cultura machista. Por ejemplo, no suelen expresar emociones, muestran agresividad, entablan relaciones enmarcadas dentro del concepto de amor romántico con mujeres, o presentan actitudes despreocupadas y poco respetuosas con la ley. Además, los hombres suelen ir acompañados de habilidades extraordinarias o armas poderosas, mucho más competentes que las de los personajes femeninos.

Una vez que se ha realizado una revisión acerca del origen y evolución de los videojuegos, de la sexualización y sus formas dentro de los mismos, y del paso de la mujer por esta industria, es importante destacar la conexión entre estos

elementos y el Trabajo Social. Como se ha mencionado en la introducción, el Trabajo Social está integrado por una serie de principios y valores que además de una profesión, también constituyen una perspectiva, una mirada desde la que abordar la realidad.

Por un lado, la Federación Internacional de Trabajadores Sociales (FITS) define el Trabajo Social como *“una profesión basada en la práctica y una disciplina académica que promueve el cambio y el desarrollo social, la cohesión social y el empoderamiento y la liberación de las personas [...] el trabajo social involucra a las personas y las estructuras para abordar los desafíos de la vida y mejorar el bienestar”*<sup>2</sup>. Esta definición incorpora ciertos elementos que pueden ayudar a comprender adecuadamente la relación entre esta disciplina y el tema que aquí nos ocupa.

De este modo, se trata de una profesión que promueve el cambio y el empoderamiento. Este es un aspecto importante, ya que precisamente una de las características de la sexualización (ya sea en los videojuegos o en otros ámbitos) es que no favorece el empoderamiento de las mujeres, más bien todo lo contrario, proporcionando a los usuarios de los juegos una visión deformada de la realidad y relacionada con los roles y estereotipos que se encuentran en la sociedad patriarcal. Asimismo, abordar la problemática de la sexualización de la mujer en el ámbito de los videojuegos también constituye una forma de cambio y de mejora de bienestar para las personas y especialmente para las mujeres.

Por último, también se ha observado que en la Declaración Global de los Principios Éticos del Trabajo Social propuesta por la FITS, que ciertos principios se encuentran ligados con el abordaje de este fenómeno. De esta forma, la promoción de la justicia social y de la igualdad están presentes tanto en el análisis como en el planteamiento del trabajo.

---

<sup>2</sup> [Definición global de trabajo social - Federación Internacional de Trabajadores Sociales \(ifsw.org\)](https://www.ifsw.org/)

#### **4. Metodología**

Como se ha podido observar a lo largo de la revisión teórica y conceptual, la sexualización de los personajes femeninos en los videojuegos es una realidad que existe en la sociedad. A raíz de estos datos, este trabajo pretende mostrar de una forma visual y práctica este fenómeno, y para ello se va a realizar un análisis descriptivo de casos. En este sentido, se han escogido cinco videojuegos con el objeto de describir los elementos sexualizadores y las distintas formas de sexualización mencionadas anteriormente que envuelven o no a los personajes femeninos que aparecen en ellos. Además, se van a describir otras dinámicas que subyacen a esta sexualización de la mujer en los videojuegos, como la fantasía de poder masculina o la exclusión de otros colectivos.

El criterio para la elección de los casos a analizar se ha establecido en relación al objetivo del trabajo de estudiar si los videojuegos pueden estar actuando como medios de transmisión de los roles de género patriarcales. Por ello, se ha tenido en cuenta que se trate de juegos con un número de ventas o de jugadores diarios elevado, estableciendo un mínimo de un millón de ventas o de cuentas activas en el caso de juegos gratuitos online. Esta decisión se debe a que para que un videojuego pueda tener realmente un impacto en la sociedad que pueda generar vectores de transmisión de modelos machistas, es necesario que tenga un alcance significativo, lo que implica la necesidad de una gran cantidad de usuarios que consuman dicho producto.

En cuanto al contenido del análisis, se aplicará una metodología basada en la investigación documental. Esta investigación se realizará a través de una revisión bibliográfica y de la recopilación de información ya existente. Así, la información será obtenida mediante bases de datos académicas, artículos, revistas, noticias, imágenes y contenido audiovisual. Además, esta revisión bibliográfica no se limitará solamente a la realización de un resumen de la información obtenida, sino que tratará de elaborar un análisis crítico de la misma, con el objetivo de dar respuesta a las preguntas de investigación y los objetivos planteados.

Por último, cabe destacar que este análisis de casos estará guiado por la perspectiva del Trabajo Social. De esta forma, se tendrán en cuenta los aspectos relacionados con los valores y principios de esta profesión, como la promoción de la justicia social, el respeto por los derechos humanos, y la igualdad. Además, según la definición que aporta la Federación Internacional de Trabajadores Sociales (FITS), el Trabajo Social debe promover el cambio y el empoderamiento de las personas, un objetivo que también persigue este análisis. En definitiva, desde el prisma del Trabajo Social se pretende cambiar estas prácticas injustas y poco igualitarias, pero para poder abordar esta problemática, es necesario en primer lugar entender las causas que la originan y las características que tiene este fenómeno.

## 6. Análisis de casos

### Caso 1: League of Legends

El caso de League of Legends es quizás uno de los más controvertidos, debido principalmente al gran número de jugadores diarios con el que cuenta, a su amplio número de seguidores y a su versión competitiva en los E-Sports. League of Legends fue lanzado al mercado el 27 de octubre de 2009 como un videojuego gratuito y online para ordenador, y ya en 2011 la compañía desarrolladora del juego, Riot Games, publicó una serie de estadísticas donde se puede observar que el número de cuentas registradas era de 32,5 millones, y el número de jugadores diarios era de 4,2 millones. De esta forma, el número de jugadores ha ido aumentando con el paso del tiempo, hasta alcanzar en 2020 la cifra de 115 millones de jugadores mensuales, convirtiéndose en uno de los juegos más jugados en todo el mundo.

Además de su gran popularidad debido a la sencilla jugabilidad que presenta y a su gran número de jugadores, este juego también es conocido por la gran sexualización que presentan algunos de sus personajes femeninos. Algunos ejemplos ilustrativos de esta situación son los siguientes:

*Ilustración 6. Personaje Miss Fortune del videojuego League of Legends*



*Fuente: Riot Games*

*Ilustración 7. Personaje Janna del videojuego League of Legends*



*Fuente: Riot Games*

Estas imágenes se corresponden a dos de los personajes seleccionables dentro del juego, sin embargo, hay un total de 140 personajes en el juego, y aunque existen personajes femeninos no tan sexualizados como los que aquí se presentan, la realidad es que un gran porcentaje de ellos mantienen patrones similares a los aquí mostrados. Cabe destacar que el objetivo del juego es pelear contra los personajes de los otros jugadores.

Uno de los elementos principales de la sexualización de estos personajes es el hecho de que aparezcan semidesnudas, mostrando zonas del cuerpo con el objetivo de resaltar los atributos sexuales femeninos (pechos, muslos, caderas). Además, si se observa la ilustración 6, se encuentra que el pantalón está ubicado tan abajo que destaca tanto el aparato reproductor femenino, como los glúteos del personaje.

Este es un estilo que, además de presentar a los personajes femeninos como elementos decorativos, si tenemos en cuenta el objetivo del juego, no se corresponde adecuadamente con los objetivos a cumplir, ya que resulta poco lógico que en un contexto de batalla y violencia, los personajes vestan de esta forma tan poco práctica para pelear. Es decir, el vestuario de estos personajes femeninos no se corresponde en absoluto con las funciones que deben desempeñar, en comparación con sus homólogos masculinos, que de forma general portan armaduras o un vestuario más característico de un contexto bélico.

Por otro lado, si atendemos a las posturas de los personajes, se observan poses con una gran carga erótica, que parecen resaltar más bien la sexualidad de los personajes que sus cualidades y funcionalidades en el campo de batalla. Así, en lugar de valentía, fuerza o inteligencia, lo que transmiten estos personajes es su atractivo y potencial sexual. De hecho, si se observa la primera imagen, el humo que sale de la pistola tiene forma de corazón, un símbolo con una fuerte connotación amorosa y relacionado con el amor romántico normalmente asociado a las mujeres.

También, en relación con los atributos físicos de los personajes femeninos en League of Legends, se encuentra que de forma generalizada, todos siguen el mismo patrón, relacionado con los cánones de belleza femeninos establecidos por la sociedad patriarcal. Así, los personajes presentan pelo largo, senos de gran tamaño resaltados por la escasez de vestimenta, caderas y glúteos amplios, muslos al aire libre, complexión delgada, ojos grandes y maquillados, y finalmente, se observa que generalmente presentan imágenes seductoras de la mujer, incluso inocente, pero que su vez los jugadores conocen que se trata de personajes peligrosos, lo que se relaciona con una fantasía de dominación masculina.

Desde otro punto de vista, en otros títulos se da la situación de que sus personajes femeninos, además de estar sexualizados, mantienen un rol secundario dentro del juego, es decir, no son protagonistas y suelen actuar de acompañantes en lugar de ser actores principales de la historia, casi como un elemento decorativo. Sin embargo, cabe destacar que este no es el caso de los personajes femeninos de League of Legends, ya que todos los personajes, sean hombres o mujeres, tienen un papel protagonista en el juego, siendo todos seleccionables por los jugadores y pudiendo escoger en cada partida un personaje diferente; además, a pesar de su alto contenido sexual, todos los personajes, incluidos los femeninos, presentan habilidades y características únicas, aprovechables en el desarrollo de la partida. Por lo tanto, se puede concluir que en League of Legends sí existe un alto grado de sexualización de los personajes femeninos, sin embargo, ésta se limita a su aspecto físico, sin que se transmita también a su rol y funcionalidades dentro del juego.

Por último, es necesario resaltar que se trata de un juego gratuito, al que cualquiera puede tener acceso simplemente con una conexión a internet estable y un ordenador, elementos disponibles en la mayoría de hogares españoles. Además, las indicaciones en relación a la edad de acceso, son orientativas, no restrictivas, lo que implica que los menores de edad pueden acceder fácilmente a este tipo de contenido y a estas representaciones sexistas y alejadas de la realidad sobre la mujer.

## Caso 2: Grand Theft Auto (GTA)

El de GTA es el caso de otra de las sagas más conocidas en la historia de los videojuegos. Su primer lanzamiento se produjo en el año 1997, y actualmente, su última entrega recibe el nombre de Grand Theft Auto V, con fecha de lanzamiento en 2013. Para entender el alcance de esta saga, su título más reciente logró vender en las primeras 24 horas más de 11 millones de copias y obtuvo la cifra del billón de dólares en ingresos en tan sólo 3 días. Según las cifras que publicó el Grupo NPD (compañía que realiza investigaciones de mercado) en 2020, GTA V se encontraba entre los 5 títulos más vendidos, a pesar de haber sido lanzado hace 7 años. En este sentido, según un artículo de La Vanguardia<sup>3</sup>, GTA V acumula más de 130 millones de copias vendidas, convirtiéndose en el segundo videojuego más comprado. Además, según la página web Player Counter, este título sigue contando a día de hoy con aproximadamente 130.000 jugadores regulares.

A pesar de haber conseguido este éxito gracias a la gran experiencia de juego que proporciona, ya que se trata de una ciudad virtual con cualidad de lo que se denomina mundo abierto (es decir, proporciona libertad al jugador para realizar las actividades que considere oportunas) donde los jugadores pueden realizar las actividades que quieran sin ningún tipo de consecuencia en la vida real, también se trata de una saga ampliamente conocida por el trato degradante y sexista que de las mujeres se ofrece en el juego. Algunos ejemplos de ello son los siguientes:

*Ilustración 8. Carátula del juego GTA V*



*Fuente: imagen obtenida de la carátula del videojuego GTA V*

<sup>3</sup> [Grand Theft Auto V ha vendido más de 130 millones de unidades \(lavanguardia.com\)](http://lavanguardia.com)

*Ilustración 9. Escena en un club de striptease dentro del juego GTA V*



*Fuente: imágenes obtenidas del videojuego GTA V*

La historia de GTA V es protagonizada por tres protagonistas masculinos en una ciudad ficticia llamada Los Santos (que simula a la ciudad de Los Ángeles, U.S.A.). En este caso, no se encuentra ningún personaje femenino jugable, y de hecho, la representación de mujeres es escasa en el juego en general. Los pocos personajes femeninos que hacen acto de presencia son familiares o conocidas de los protagonistas, y son mostradas como personas molestas, entrometidas, y controladoras.

Así, por ejemplo, la tía de Franklin (uno de los tres personajes principales) se muestra durante el juego regañando constantemente al personaje. La historia de la mujer de Michael (personaje principal) gira en torno a una situación de infidelidad, donde ella engaña a su marido con otro hombre; así mismo, la hija de este personaje es engañada al comienzo de la historia para protagonizar un vídeo de carácter pornográfico. Por último, la amiga de Trevor (el último de los protagonistas) aparece por primera vez engañando también a su pareja con el personaje para obtener droga a cambio. Como se puede observar, la imagen de la mujer que se transmite a lo largo del juego es de infidelidad, ingenuidad, manipulación, e incluso de cierta locura, pero sobre todo, la realidad es que no desempeñan ningún papel importante dentro de la historia y que solo son mencionadas brevemente, lo que favorece que sean olvidadas rápidamente por los jugadores. Esto se trata de una forma de sexualización recurrente en muchos videojuegos, en la que las mujeres adoptan un rol secundario y pasivo.

Por otro lado, este videojuego cuenta con una gran cantidad de personajes no jugables, es decir, bots que simulan personas que pululan por la ciudad de Los Santos imitando la vida en una ciudad normal. Estos personajes no jugables representan a policías, bomberos, personal de tiendas, trabajadores de la construcción, médicos, etc. Sin embargo, de todas estas profesiones, ninguna es representada por personajes femeninos, ni siquiera cuando se trata de personajes

no jugables. De hecho, las únicas profesiones ejercidas por mujeres dentro del juego son las de strippers y prostitutas (lo que proporciona una sensación de que las mujeres no pueden existir en el juego de una forma que no sea sexual). Cabe destacar que sí hay personajes no jugables femeninos que deambulan por la ciudad sin ser strippers ni prostitutas, pero la realidad es que simplemente caminan por la ciudad, sin llevar a cabo ninguna de las profesiones mencionadas anteriormente.

De esta forma, se observa como en una ciudad plagada de criminales masculinos que se enfrentan contra una fuerza policial exclusivamente masculina, las mujeres quedan relegadas a un plano totalmente secundario. De hecho, todas las dificultades que se pueden encontrar en el desarrollo del juego provienen de personajes masculinos, ya que además de no haber mujeres representadas en las diferentes profesiones, tampoco se encuentran mujeres criminales o que actúen de enemigas de los personajes principales. Por lo tanto, ya no se trata solamente de que las mujeres mantengan un rol secundario en el transcurso de la historia, sino que el jugador ni siquiera se cruza en ningún momento con ellas. De hecho, las escasas veces que estos personajes femeninos forman parte de alguna misión es porque necesitan ser salvadas o protegidas por alguno de los personajes protagonistas.

Solamente con echar un vistazo a la Ilustración 8, que es parte de la carátula del juego, se puede visualizar con claridad cuál va a ser el contenido del juego y especialmente, qué papel va a desempeñar la mujer dentro de él. Se puede observar a una policía deteniendo a una mujer, pero si se conoce, como se ha mencionado anteriormente, que en realidad no hay mujeres que ejerzan la profesión de policía dentro del juego, se podría entender la imagen como una forma de mostrar a la mujer (detenida) en una posición erótica e insinuante, que parece que deja en segundo plano el acto de la detención, ya que de forma generalizada, el acto de detener a una persona no conlleva esta serie de elementos sexualizadores. En este caso, la mujer que presuntamente está siendo detenida no parece mostrarse preocupada por el escenario en el que se encuentra, sino más bien todo lo contrario. De hecho, su vestuario y mirada delatan que realmente que la función de la mujer en la carátula es la de provocar un atractivo sexual en un público que presuponen mayoritariamente masculino.

En la ilustración 9, se puede observar una escena ubicada en uno de los muchos club de striptease distribuidos por la ciudad ficticia de Los Santos. Acudir a este tipo de locales es una de las actividades disponibles para los jugadores. Por supuesto, las personas que trabajan en estos locales son exclusivamente mujeres, todas en ropa interior y dispuestas a realizar un baile privado a cambio de dinero. De hecho, una de las posibilidades contempla que si el jugador “toca” adecuadamente a la mujer durante el baile, esta le acabará dando su número de teléfono a modo de recompensa, desbloqueando así una escena exclusiva donde la mujer acude directamente al domicilio (ficticio) del jugador y realiza un baile erótico. Se trata de una sexualización que se manifiesta a través de la presentación de los personajes femeninos como recompensas o trofeos que el protagonista masculino puede conseguir si realiza bien sus tareas (Burnay, 2019).

Si se compara este último título con entregas anteriores de la saga, como GTA San Andreas, se puede observar que la situación ha mejorado ligeramente. Así, en GTA San Andreas una de las formas que tenía el personaje (masculino) de recuperar salud dentro del juego consistía en mantener relaciones sexuales, pero además, en la propia guía del juego se afirma que después de mantener relaciones sexuales con la mujer es recomendable matarla para recuperar el dinero gastado (Bertomeu, 2005).

*“Para el coche cerca de una, espera que te haga una proposición y acéptala pulsando en la cruceta. La chica subirá y tú debes aparcar en un lugar tranquilo, y a ser posible oscuro (cualquier sitio que no sea una carretera y por el que no pasen ni coches ni gente)”*.

*“Mientras la chica te va haciendo un “trabajito fino”, tú vas recuperando vida a la vez que baja tu dinero. Por cierto, si quieres recuperar la pasta que te has gastado, o incluso ganar más, elimina a la muchacha nada más bajar del coche”*.

Estos son extractos literales obtenidos del punto 1.4 de la guía del videojuego GTA San Andreas, donde se puede observar un trato absolutamente denigrante y misógino hacia las mujeres. Además, se ofrecía de nuevo como recompensa la posibilidad de convertirte en “chulo”, consiguiendo de esta forma que las prostitutas no te cobren por sus servicios.

A modo de conclusión, se ha podido observar que Grand Theft Auto es una de las segas que más sexualiza la figura de la mujer. De esta forma, en sus diferentes entregas los personajes femeninos son representados de forma totalmente cosificada y relegándoles a una función sexual y de atracción. Además, también se observa que el rol que mantienen es únicamente secundario e incluso en algunos tramos la figura de la mujer es invisibilizada por completo. Por último, cabe destacar de nuevo la representación de los personajes femeninos como recompensas que el protagonista masculino puede alcanzar en el desarrollo de la historia.

### **Caso 3: God of war**

Se trata de una saga de videojuego que narra las aventuras de un semidios griego llamado Kratos. Su última entrega, God of War IV fue galardonada con el premio al mejor juego del año (2018), y se trata de una de las entregas más esperadas por la comunidad de videojugadores. Tanto es así, que entre toda la saga se han vendido más de 51 millones de copias, según un artículo del New York Times <sup>4</sup> ubicando esta serie entre una de las tres más destacadas de la historia.

---

<sup>4</sup> [PlayStation 5: The Next Step in Sony's Rebound - The New York Times \(nytimes.com\)](https://www.nytimes.com/2018/12/10/technology/playstation-5.html)

El de God of War es un caso peculiar. Por un lado, contiene numerosas escenas eróticas donde se pueden apreciar personajes femeninos completamente sexualizados, así como “minijuegos” (escenas del juego que pueden ser jugadas las veces que el jugador desee) cuya única finalidad es la de resaltar la sexualidad de la mujer a través de escenas eróticas donde por lo general, el hombre seduce a la mujer y mantiene relaciones sexuales con ella. Pero por otro lado, es uno de los casos más significativos respecto a lo que ciertos sectores de la comunidad de jugadores denominan hipersexualización masculina, dando a entender que no es justo que se hable de sexualización de personajes femeninos cuando también existen personajes masculinos que se encuentran sexualizados.

*Ilustración 10. Minijuego erótico en el videojuego God of War III*



*Fuente: imagen extraída del videojuego God of War III*

La ilustración 10 muestra una escena en la que se puede identificar a la diosa griega Afrodita rogando al protagonista masculino que mantenga una relación sexual con ella. Esta cinemática se encuentra disponible a medida que se avanza en el juego, pudiendo el jugador repetirla cuando veces desee, ya que el personaje femenino no varía en ningún momento su posición, quedando a disposición del protagonista masculino para cuando éste desee mantener relaciones sexuales con ella. Esta situación, supone de nuevo una cosificación hacia la figura femenina, dando a entender que se trata de una recompensa por completar el juego, y sin ningún otro cometido que el de mantener relaciones con el personaje principal. Sin embargo, este aspecto ya ha sido comentado anteriormente por lo que no se profundizará en ello.

Otro tema interesante a abordar respecto a este juego es el tratamiento de la maternidad que se da desde este sector. Como sucede en la vida real, el hecho de decidir ser madres supone un problema para los personajes femeninos también en los videojuegos. Como creaciones culturales que son, los videojuegos transmiten elementos de la cultura en la que son creados, y en este caso, la sociedad actual

penaliza la maternidad con distintas limitaciones tanto en el ámbito profesional como personal, relegando a las madres al ámbito doméstico y al cuidado de los hijos<sup>5</sup>.

Así, la maternidad ha sido tratada tradicionalmente desde una perspectiva unidimensional, donde o te conviertes en madre o no desempeñas ningún papel importante dentro del juego. Por ello, muchos de los personajes femeninos que son madres son también personajes no jugables, cuya única función es facilitar el desarrollo de la trama, pero nunca llegando a ser protagonistas de la misma. Además, si un personaje femenino resulta ser madre, todo lo relacionado con ella girará alrededor de la propia maternidad, centrando sus preocupaciones y deseos en el cuidado de su hijo, o en ocasiones morirán, con el objetivo de convertirse en un motivo de venganza para el protagonista masculino, como es el caso de God of War.

De esta forma, a través de la maternidad las mujeres mantienen de nuevo un papel secundario en la historia, condenadas al olvido, invisibilizadas y relegadas al papel de madre, ocupadas al cuidado de sus hijos, y con la voluntad de morir por ellos si es necesario. Sin embargo, en el caso de que los personajes masculinos sean padres, esta paternidad es percibida más bien como una aventura, caso totalmente opuesto al de las madres. Esto sucede en God of War IV, donde el personaje principal avanza por la historia junto a su hijo. Este escenario ofrece una perspectiva donde la paternidad es percibida como un camino que explorar, incluso un proceso de desarrollo personal para el protagonista o una etapa más de su vida.

En otras situaciones, el padre, a diferencia de la madre, no tiene que sacrificarse para salvar a su hijo o a su familia, sino que generalmente representa a una persona llena de valor, con determinación, que hará lo que sea necesario para salvar a sus familia, convirtiéndose de esta forma en un héroe y en el protagonista de la historia, ocupando el papel principal en el desarrollo del juego. Así, la maternidad supone una condena para los personajes femeninos, invisibilizándolas, y en cambio, la paternidad supone una aventura para el padre, proporcionando al personaje principal una mayor profundidad argumentativa.

---

<sup>5</sup> [Esther Vivas: “La maternidad debe ser feminista. Hay que rescatar a las madres del patriarcado” | Mamas & Papas | EL PAÍS \(elpais.com\)](#)

*Ilustración 11. Kratos, personaje principal de la saga God of War*



*Fuente: imagen extraída del videojuego God of War III*

Como se ha mencionado anteriormente, una parte de la comunidad de jugadores coincide en que la figura de Kratos (ilustración 11) y otros personajes masculinos similares se encuentra sexualizada. En este apartado, se va a comprobar si esta afirmación es cierta o no. Se puede llegar a pensar que el hecho de portar poca ropa o mostrar los músculos es sinónimo de cosificación o sexualización. Sin embargo, si se observa a Kratos, ¿Qué pose tiene? ¿Qué inspira la imagen? Es cierto que al pensar en Kratos puedes pensar en un hombre musculoso, pero este personaje a su vez porta pesadas armas con las que eliminar a cualquier enemigo que se encuentre en su camino. Se trata de un personaje fuerte, viril, valiente y despiadado, que va cubierto con la sangre de sus enemigos. La realidad, es que los jugadores buscan ser como él, quieren identificarse con el personaje. Sin embargo, esto no se llama sexualización, sino que recibe el nombre de fantasía de poder<sup>6</sup>.

La fantasía de poder se define como el deseo por parte del usuario de representar al personaje protagonista, un personaje que tiene el control de la situación en todo momento y que ostenta el poder y la fuerza que estereotípicamente se relacionan con su condición de hombre. El objetivo es que quieras sentirte identificado con el personaje, y que cuando juegues con él te sientas poderoso, indestructible. Sin embargo, a pesar de que presente un cuerpo atlético y rudo, la intención del personaje es mostrar su fuerza y su virilidad, no su sexualidad.

A modo de ejemplo, los senos de las mujeres se consideran una parte sexualizada de su cuerpo en muchas culturas, y por ello, son censurados, sin la posibilidad de mostrarlos en público o con plena libertad, a diferencia de los hombres. Por ello, si los pechos o los brazos de los hombres recibieran el mismo trato que los pechos

---

<sup>6</sup> ¿Es machista la industria de los videojuegos? Gen Playz <https://youtu.be/EKNt1OZmtII?t=659>

femeninos, se observaría una situación similar a la constante cosificación de las mujeres, pero no es el caso. Para poder considerar que Kratos se encuentra sexualizado, deberían de destacarse y dirigirse secuencias concretas sobre sus partes sexualizadas, que estarían integradas por los glúteos y el bulto de los genitales, o planos que muestren abiertamente comportamientos eróticos con la intención de obtener una respuesta sexual del consumidor. Sin embargo, las posturas en las que son presentadas los personajes masculinos similares a Kratos inspiran miedo, amenazas, o seguridad en sí mismos, y siempre son deseados por algún personaje femenino.

Se trata de una saga orientada especialmente a público masculino y heterosexual, con multitud de escenas eróticas realizadas bajo la perspectiva masculina y pensadas para satisfacer visualmente al usuario del juego. Por todas estas razones, se observa que Kratos no es ningún caso un ejemplo de cosificación del cuerpo masculino, más bien todo lo contrario, representando una fantasía de poder para los jugadores.

Por último, destacar el hecho de que Kratos (u otros personajes masculinos) no estén sexualizados, no implica que no pueda provocar atracción física en los jugadores. Hay que entender que la atracción sexual forma parte natural de las personas, es decir, una persona puede sentirse atraída por un personaje masculino pero no por ello lo está sexualizando, porque la atracción responde a múltiples variables que se observan en el juego, como su carisma, liderazgo e incluso su aspecto físico. También cabe destacar que esto no significa que haya personajes masculinos que no puedan ser sexualizados en los videojuegos, pero la realidad es que los casos son tan reducidos, que no es una situación que pueda ser comparable a la sexualización y cosificación de los personajes femeninos.

### **Caso 4: The Last of Us**

The Last of Us es una de las sagas más reconocidas y esperadas por parte de la comunidad de videojugadores. Se trata de una serie compuesta por dos entregas, que en este caso sí están protagonizadas por un personaje femenino llamado Ellie. Se trata de una de las sagas más galardonadas y premiadas en la historia de los videojuegos, y su última entrega alcanzó los cuatro millones de ventas en tan sólo tres días, convirtiéndose en el juego que más rápido ha alcanzado esta cifra<sup>7</sup>.

En este caso, cabe destacar que el personaje de Ellie no está sexualizado si se compara con los personajes femeninos analizados anteriormente. Sin embargo, ha surgido una polémica alrededor de este título, a raíz del estreno de la segunda parte de la historia, donde ya en el tráiler se podía observar en una escena como Ellie se besa con otra mujer, hecho que propició las críticas de gran parte de la comunidad, acusando a la desarrolladora (Naughty Dog) de forzar que la

---

<sup>7</sup> [The Last of Us Parte 2 ha vendido más de 4 millones de copias en sus primeros 3 días - Vandal \(elespanol.com\)](http://elespanol.com)

protagonista sea homosexual debido a presiones externas de colectivos LGTBIQ. Por ello, surge la siguiente pregunta ¿Por qué no ha gustado el personaje de Ellie?

Muchas de las críticas iban dirigidas desde la perspectiva de los usuarios que piensan que con este tipo de personajes femeninos se está politizando la industria de los videojuegos. Como afirmó Aristóteles, el hombre es por naturaleza un animal político, y guste o no, la política forma parte de todos los ámbitos de la vida. Los videojuegos no son ajenos a esta realidad, de hecho, numerosos títulos presentan un alto grado contenido de politización, como la saga Call of Duty, donde se muestran constantemente ideas relacionadas con los valores culturales de Estados Unidos, que en muchas ocasiones desprecian y muestran prejuicios sobre otras culturas, como la islámica. Sin embargo, la diferencia es que estos videojuegos no han sido acusados por parte de la comunidad de estar politizados. Por lo tanto, ¿Cuál es la diferencia entre unos y otros? ¿Por qué la inclusión de nuevos modelos representativos si resulta un concepto politizado y un contexto de guerra entre países por motivos políticos (como sucede en Call of Duty) no lo es?

*Ilustración 12. Ellie en el videojuego The Last of Us II*



*Fuente: imagen extraída del videojuego The Last of Us II*

Después de los temas que han sido abordados en el trabajo, se pueden entender los videojuegos no sólo como medio de entretenimiento, sino también como un producto cultural, ya que se trata de una producción humana donde se reflejan una serie de símbolos y características que tratan de hacer sentir identificado a los usuarios con los personajes e historias que se desarrollan. Es decir, los videojuegos representan también en cierto modo la sociedad en la que vivimos, una sociedad cada vez más plural y diversa. Por lo tanto, no es realista mostrar solamente una parte que no es representativa de la sociedad como sucede en la

mayoría de títulos, vinculados y dirigidos generalmente hacia el hombre blanco y heterosexual <sup>8</sup>.

Sin embargo, las sociedades son diversas y todas las personas necesitan poder sentirse identificadas en los productos culturales que consumen. Así, la construcción de la identidad tiene dos procesos fundamentales, que hacen referencia a la pertenencia al colectivo desde dentro y desde fuera (Mercado y Hernández, 2009). Primero tiene lugar de una forma interna, donde el individuo debe sentirse identificado en los personajes e historias que consume. Y después ocurre de manera externa, donde la persona se reconoce e identifica en una identidad colectiva, es decir, sintiéndose perteneciente a grupos de individuos con las mismas categorías. Por lo tanto, que los usuarios puedan sentirse identificados también en los videojuegos es importante para que se cree un vínculo con el producto cultural. De esta forma, todos aquellos colectivos que han sido excluidos de los videojuegos de forma sistemática (especialmente minorías), no encuentran historias o personajes con los que sentirse identificados, y esto resulta un problema en la construcción de la identidad de estas personas.

Cuando una comunidad, como es el caso de la comunidad de videojugadores, está tan acostumbrada a prácticas machistas, racistas y excluyentes respecto a los colectivos LGTBIQ, cualquier representación que sea diferente a la del hombre blanco y heterosexual, o en este caso, la de una mujer empoderada y no sexualizada como es Ellie, es percibida como una amenaza, ya que favorece que los jugadores tengan que empatizar con personajes e historias con las que no se sienten identificados. En este caso, lo que molesta a la comunidad no es la sexualidad de la protagonista, sino que se trate de un personaje femenino que no está sexualizado y que no presenta los cánones de comportamiento y roles propios de las mujeres en la cultura patriarcal.

Este fenómeno se puede observar de forma contraria en el caso del videojuego Mass Effect, donde el personaje femenino (ilustración 13) también era homosexual. Además, cabía la posibilidad de que el usuario decidiera la sexualidad de la mujer, pudiendo elegir si se iba a tratar de una persona heterosexual u homosexual. Sin embargo, este título no fue criticado en ningún momento por incluir otros modelos de sexualidad diferentes al heteronormativo, como sí ha ocurrido con The Last of Us. En el caso de Mass Effect, la sexualidad del personaje femenino no constituyó un problema, porque se trataba de una mujer que sí había sido diseñada como un producto por y para hombres.

---

<sup>8</sup> ["El videojuego es cultura", o por qué ponerse a los mandos importa tanto como leer o ir al cine \(eldiario.es\)](http://eldiario.es)

*Ilustración 13. Miranda en el videojuego Mass Effect 3*



*Fuente: imagen obtenida del videojuego Mass Effect 3*

Tanto los pechos, como las caderas o los glúteos de Miranda son altamente resaltados en el desarrollo del juego, llegando a protagonizar escenas sexuales lésbicas, que evocan claramente el porno lésbico producido para un público masculino, debido a un deseo irracional donde poder observar relaciones sexuales entre mujeres que no están interesadas en los hombres <sup>9</sup>. Si a esta situación se le añade un factor extra, como es la fantasía de dominación y de que son los propios jugadores quienes consiguen que se establezcan las relaciones sexuales (ya sea a través de logros o de decisiones tomadas en el juego) convenciéndose de esta forma de que, por lo tanto, la escena les pertenece y ha sido provocada por ellos.

Por lo tanto, se puede concluir afirmando que la sexualidad de Ellie en el videojuego The Last of Us II no es la verdadera causante de las críticas realizadas por parte de la comunidad, sino que el verdadero problema reside en que no es un personaje sexualizado y preparado para el público masculino y heterosexual. Sin embargo, cabe destacar que este título es un ejemplo de cómo la industria del videojuego está cambiando, apostando por modelos de representación más inclusivos capaces de hacer posible que cualquier persona pueda sentirse identificada con los personajes y las historias que transmiten.

---

<sup>9</sup> [¿De dónde viene la fascinación de los hombres por el porno lésbico? \(elpais.com\)](http://elpais.com)

### Caso 5: Resident Evil

Resident Evil es una de las series más antiguas en la historia de los videojuegos, y una de las que cuenta con más títulos, habiendo sido estrenado el primero en el año 1996 y el último en 2021. Según Capcom (empresa desarrolladora y distribuidora de videojuegos), Resident Evil ha conseguido vender más de 100 millones de copias en total, y su última entrega ya supera los 3 millones de juegos vendidos. La temática de los juegos es de terror, pudiéndose considerar que entran dentro de la categoría de lo que se conoce como “survival horror”, un género de videojuegos centrado en la supervivencia del personaje principal a la vez que trata de aterrorizar al usuario, a través del ambiente o de los personajes. Y a raíz de esta idea, surge la siguiente pregunta ¿Cómo son mostrados los personajes femeninos en los videojuegos cuando representan a enemigos o a monstruos?

De forma generalizada, en los juegos que incluyen monstruos femeninos, estos personajes carecen de personalidad y voz, y el objetivo del protagonista masculino suele ser el de eliminar a estos monstruos. Además, la ausencia de historias y de un contexto de los personajes monstruos femeninos dificulta la posibilidad de que realmente exista una motivación que sustente las acciones de dicho personaje (Escandell y Borham, 2020), ya que no se conoce ningún hecho de su vida que nos haga pensar el por qué actúa de una determinada forma. Asimismo, se puede percibir que los personajes femeninos que supuestamente han sido creados para dar miedo en los juegos de terror o para actuar de villanas, realmente no producen esa sensación de miedo en los jugadores.

*Ilustración 14. Lady Dimitrescu en el videojuego Resident Evil Village*



*Fuente: imagen obtenida del videojuego Resident Evil Village*

Residente Evil, y especialmente su última entrega son un claro ejemplo de ello. En la ilustración 14 se puede observar a Lady Dimitrescu, un personaje basado en las antiguas costumbres de Europa del Este y que es una matriarca vampiresa que custodia un castillo, y también es el personaje encargado de asustar al jugador a lo largo del desarrollo del juego. Este modelo muestra como la fealdad no es una opción posible cuando se trata de un monstruo femenino. Desde el primer momento en que fue presentada a la comunidad, causó un gran impacto entre los fans de Resident Evil, pero no precisamente por el pánico que debería causar el personaje de un juego de este tipo, sino por la notable sexualización de su físico.

En comparación, si se observan los personajes masculinos que actúan de enemigos, villanos o monstruos, su aspecto nada tiene que ver con el de Lady Dimitrescu, todo lo contrario, ya que suele tratarse de personajes imponentes y aterradores. De esta forma, parece que los personajes femeninos deben de ser atractivos aun cuando se supone que deben ser repulsivos o despertar terror en los usuarios. Así, se observa que el canon estético y de belleza que pesa sobre las mujeres es tan opresivo y se encuentra tan impregnado en la sociedad, que ni siquiera en una realidad ficticia contada en un videojuego pueden separarse de él. En este caso, su sexualización es lo que la hace llamativa, y al estilo de las “femme fatale” características del cine de la década de los 80, aprovecha su seducción y erotismo para bajar las defensas de sus víctimas. Esta situación favorece que a lo largo del desarrollo del juego no termines de sentirte amenazado por su presencia.

Por último, otro aspecto importante es la representación de mujeres mayores en los videojuegos. En este caso, a pesar de que Lady Dimitrescu representa a una persona de avanzada edad, se puede observar que no presenta prácticamente ninguna arruga ni pliegue facial, algo atípico en personas de esta edad. De hecho, en el mismo juego se puede observar a otro personaje llamado Mia, que encarna a una madre y que podría confundirse con una adolescente. Este escenario comprende una práctica en la creación y animación de personajes 3D, y afecta especialmente a las mujeres, ya que ofrece una imagen de los personajes femeninos donde solamente serán útiles mientras mantengan su juventud, es decir, mientras mantengan su sensualidad y atractivo sexual. De esta forma, se produce de nuevo una cosificación de la mujer, que sólo es valiosa mientras mantenga intacta su juventud, y por tanto su belleza.

## 7. Conclusiones

Una vez que han sido expuestas a lo largo del desarrollo del trabajo, por un lado, informaciones y datos relativos al fenómeno de la sexualización de los personajes femeninos en el ámbito de los videojuegos, y por otro lado, un análisis descriptivo donde se han observado las diferentes manifestaciones de esa sexualización así como otras dinámicas que subyacen a la misma, se pueden extraer las siguientes conclusiones.

En relación a la existencia o no de una sexualización de la figura de la mujer en los videojuegos, se ha podido comprobar que efectivamente se trata de una problemática real y palpable. Por un lado, a través de la revisión de la literatura se ha observado que la discriminación hacia la mujer en este ámbito tuvo su origen aproximadamente en la década de lo 80, con un posterior proceso de escalada de la sexualización hasta culminar con el estreno del videojuego Lara Croft.

Se podría asumir que junto a otras variables y dinámicas, el personaje de Lara Croft habría asentado las bases de la sexualización moderna de la mujer en este sector. Así, surgió un nuevo modelo en la representación de los personajes femeninos, el de mujeres fuertes y audaces pero que mantienen un físico tremendamente sexualizado. En relación a este caso, se ha observado que se trata de una práctica recurrente y donde la mirada masculina está presente en todo momento. De esta forma, Lara Croft se constituye como uno de los primeros personajes femeninos masculinizados, es decir, se trata de un personaje femenino que realiza actividades y funciones que hasta el momento eran reservadas a los hombres (como la violencia o la acción), pero manteniendo a su vez ciertos elementos sexualizadores que seguían siendo atribuidos a la figura femenina.

Además, si se tiene en cuenta que de los cinco casos estudiados durante el análisis descriptivo, en todos se ha encontrado una o varias manifestaciones de esta sexualización hacia la mujer, se podría dar respuesta a la pregunta de investigación inicial acerca de si existe o no una sexualización de los personajes femeninos, entendiendo que sí se trata de una realidad existente y que afecta a un porcentaje importante de los personajes femeninos representados en los videojuegos. Es cierto que existen videojuegos cuyos personajes femeninos no se encuentran sexualizados (como el Horizon Zero Down, Brawl Stars o The Last of Us), y parece que la industria está avanzando en este sentido, sin embargo, actualmente su presencia es mínima en comparación con los videojuegos que sí mantienen esta sexualización, por lo tanto, la excepción tampoco hace la regla en este ámbito.

Por otro lado, en relación con el objetivo que hace referencia al análisis de las diferentes formas en las que se manifiesta esta sexualización, se pueden realizar las siguientes consideraciones. Tanto desde la revisión bibliográfica como desde el análisis descriptivo de casos, se ha podido observar que la sexualización se integra por diferentes elementos, sin limitarse solamente a resaltar las partes sexualizadas del cuerpo femenino.

Uno de estos elementos, hace referencia principalmente al rol desempeñado por las mujeres en los videojuegos. Por un lado, se ha observado que uno de los principales problemas que se encuentran los personajes femeninos en los videojuegos es que son relegadas sistemáticamente a un segundo plano en el desarrollo de la historia. Así, en su mayoría, el rol de protagonista es desempeñado por personajes masculinos, manteniendo las mujeres un papel secundario. Esta situación favorece que los principales roles que mantienen las mujeres en los videojuegos sean los de ser salvada, indefensa, sumisa y secundaria.

Por este motivo, los personajes femeninos no representan un papel importante dentro de la historia. De hecho, en el análisis descriptivo de casos, solamente el caso 4 (correspondiente al juego *The Last of Us*) está protagonizado por una mujer, y únicamente el caso 1 (correspondiente al juego *League of Legends*) permite seleccionar personajes femeninos durante la experiencia de juego. Además, este rol secundario se puede observar en la representación que de la maternidad se hace en algunos videojuegos, constituyendo una condena para los personajes femeninos al invisibilizarlos y relegarlos únicamente al papel de madre, sin la oportunidad de desempeñar otros roles. Esta situación resulta significativa en comparación con la paternidad, que es percibida como una aventura y puede desempeñar un papel protagonista en la historia.

Seguidamente, se ha observado que otro de los roles principales en los personajes femeninos es el de la objetificación sexual. Este elemento hace referencia a la utilización de la sexualidad y atractivo femenino como reclamo para atraer usuarios masculinos. Así, de forma recurrente las mujeres son presentadas como objetos o recompensas que el protagonista masculino puede conseguir en el desarrollo del juego. Esta situación favorece que se mantenga una visión cosificadora de los personajes femeninos, ya que son presentados como objetos o trofeos que pueden ser conseguidos, equiparándolas con simples accesorios o complementos. Resultan especialmente significativos los casos 2 y 3 (que corresponden respectivamente a los juegos *Grand Theft Auto* y *God of War*) del análisis descriptivo de casos, donde se puede observar se puede observar este rol en los personajes femeninos.

De esta forma, los roles que desempeñan las mujeres en los videojuegos se corresponden en cierto modo con los roles y estereotipos de género propios de la sociedad patriarcal. También en la vida real, la figura de la mujer mantiene en ocasiones un papel secundario, ya sea en el ámbito laboral (a través del “techo de cristal” o de condiciones laborales peores que las de sus homólogos masculinos), o en el familiar (quedando relegada la mujer al ejercicio de las tareas domésticas y el cuidado de los hijos). Por lo tanto, se puede asumir que los videojuegos también representan elementos de la cultura en sus historias, con lo que podrían estar transmitiendo ciertos patrones y modelos que favorecerían la perpetuación de ciertos elementos patriarcales.

En este sentido se encuentra el objetivo relacionado precisamente con la transmisión de estos roles y estereotipos de género patriarcales. Los videojuegos son considerados como un producto cultural, al igual que los son el arte o la literatura, ya que expresan y muestran la cultura a la que pertenecen los artistas o los autores a través de sus obras. De hecho, se podría entender el videojuego como una mezcla de diferentes disciplinas artísticas, como la literatura (a través de la narración de las historias), la música (presente en las bandas sonoras y en los efectos de sonido), el cine (cada se pueden observar cinemáticas más trabajadas) o el dibujo (presente en el diseño gráfico de personajes y escenarios).

De esta forma, los videojuegos constituyen un medio importante para la expresión de ideas. Sin embargo, si esos videojuegos son desarrollados en una cultura que mantiene ciertos elementos patriarcales, resulta lógico pensar que las ideas expresadas en ellos también mantendrán estos elementos. Así, tanto en la revisión de la literatura como en el análisis descriptivo de casos, se ha podido observar que la imagen que se transmite de la mujer en los videojuegos presenta varios elementos propios de estas ideas y culturas machistas.

De este modo, se puede asumir que los videojuegos sí están actuando como un medio de transmisión de modelos patriarcales, que no favorecen la igualdad entre hombres y mujeres y que están integrados por ciertos roles y estereotipos de género que son asociados tanto a las mujeres como a los hombres, pero que suponen el tratamiento de los personajes femeninos como secundarios y como objetos sexuales.

También cabe destacar el papel que desempeña el Trabajo Social en este aspecto. Como se ha mencionado anteriormente, el Trabajo Social además de constituir una profesión y disciplina académica, se puede entender también como una perspectiva, una mirada desde la que analizar e interpretar la realidad. Por ello, en relación con el objetivo de integrar la perspectiva del Trabajo Social en el abordaje de este fenómeno, los principios y valores que integran esta profesión (principalmente la justicia social, la igualdad, el empoderamiento y la promoción del cambio) han constituido la guía con la que se ha llevado a cabo tanto la revisión bibliográfica como el análisis descriptivo de casos.

Además, el Trabajo Social también persigue el cambio de ciertas prácticas injustas o perjudiciales en relación con colectivos que presentan una mayor vulnerabilidad. En este caso, debido a los componentes del patriarcado que están presentes en la sociedad las mujeres también forman parte de estos colectivos. Así, según un estudio realizado por A3 Noticias y la Fundación Mutua Madrileña, una de las causas principales que producen la violencia contra las mujeres es el machismo. Es decir, este conjunto de ideas y actitudes negativas sobre las mujeres que dan forma al machismo se encontrarían en la base de la violencia de género.

Por lo tanto, si como se ha mencionado previamente se entiende que los videojuegos podrían estar actuando como transmisores de ciertos modelos integrados por roles y estereotipos de género machistas, también podrían estar contribuyendo al mantenimiento de la violencia contra las mujeres. De esta forma, desde el Trabajo Social es importante que se tenga en cuenta este fenómeno, con el objetivo de prevenir la violencia contra las mujeres y defender así sus derechos.

Para concluir, cabe destacar que este trabajo no pretende criminalizar ni señalar a la industria del videojuego, sino que simplemente aspira a describir una realidad que desde la perspectiva del Trabajo Social resulta perjudicial en el logro de la igualdad entre hombres y mujeres y supone una discriminación hacia la figura femenina. Por ello, debido al gran impacto e influencia que los videojuegos poseen en la sociedad, deben de ser entendidos como una oportunidad para promover el cambio y no como una amenaza. Es decir, los videojuegos podrían constituirse como un referente en la inclusión de prácticas igualitarias en materia de género en lugar de seguir representando un medio de transmisión de los roles y estereotipos de género.

## 8. Bibliografía

- Asociación Española de Videojuegos. (2020). *La industria del videojuego en España. Anuario 2020*. Recuperado de [AEVI Anuario 2020.pdf](#)
- BBC Mundo. (2016). *4 factores que explican el sorprendente éxito de Lara Croft, la heroína del videojuego Tomb Raider*. BBC News. [4 factores que explican el sorprendente éxito de Lara Croft, la heroína del videojuego Tomb Raider - BBC News Mundo](#)
- Bernad, E; Arda, Z. (2016). *La utilización de la imagen femenina de manera erótica o sexualizada en la publicidad convencional y en la publicidad on line. La pantalla insomne*. Universidad de La Laguna. [133 Bernad.pdf \(revistalatinacs.org\)](#)
- Bertomeu, M.A. (2005). *Violencia y sexismo en los videojuegos*. Instituto Andaluz de la Mujer. Consejería para la Igualdad y Bienestar Social.
- Borondo, S. (2018). *El papel de la mujer en los videojuegos*. Vandal. Recuperado de [El papel de la mujer en los videojuegos \(elespanol.com\)](#)
- Brugat, M. (2020). *Grand Theft Auto V ha vendido más de 130 millones de unidades*. La Vanguardia. [Grand Theft Auto V ha vendido más de 130 millones de unidades \(lavanguardia.com\)](#)
- Burnay, J. (2019). *Sexualization and aggression against women: A focus on sexualized characters in video games*. [Tesis de doctorado, Universite de Liege]. [Effects of sexualized video games on online sexual harassment - Burnay - 2019 - Aggressive Behavior - Wiley Online Library](#)
- Calabrese L; Cetratelli, C; Orellana, A; Costa, S. (2021). *Género y Videojuegos: Cultura gamer en foco*. Revista semestral para animador@s y educador@s sociales. Vol. 33.
- Canal ENTI BCN. (17 de julio de 2015). *Documental 'Mujeres + Videojuegos'*. [Archivo de vídeo]. YouTube.
- Canal Playz. (13 de octubre de 2020). *¿Es machista la industria de los videojuegos?* [Archivo de vídeo]. YouTube.
- Caro, I (s.f.). *Visión de la mujer en los videojuegos*. Suárez, J.C. (Ed.), Comunicación, género y educación (pp. 298-302). Dykinson.
- Computer History Museum. *PDP-1 Restoracion Project. Spacewar!* Consultado el 7 de mayo de 2021. [Spacewar! | PDP-1 Restoration Project | Computer History Museum](#)

- Díez, E.J; Terrón, E. (2014). *Sexismo y violencia de género en videojuegos*. Exedra. Revista Científica Eseo. Pp. 222-231.
- Díez, E.J. et al. (2004). *Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos*. Actas del III Congreso Nacional de Tecnología. 203-207.
- Escandell, D; Borham, M. (2020). *Villains and vixens: The representation of females vampires in videogames*. Oceanide. Vol.12. 84-93.
- Federación Internacional de Trabajadores Sociales. (2014). *Definición global de trabajo social*. Consultado el 5 de junio de 2021. [Declaración Global de los Principios Éticos del Trabajo Social - Federación Internacional de Trabajadores Sociales \(ifsw.org\)](https://www.ifsw.org/declaracion-global-de-principios-eticos-del-trabajo-social)
- García, N; Bueno, T. (2016). *La imagen femenina en las carátulas de los videojuegos: Análisis comparativo del mercado español (2011-2015)*. Prisma Social. Revistas de ciencias sociales. Vol. 1. 120-155.
- García, J.G. (2021). *ENIAC cumple 75 años: la historia de éxito tecnológico y de machismo del primer ordenador*. El País. [ENIAC cumple 75 años: la historia de éxito tecnológico y de machismo del primer ordenador | Tecnología | EL PAÍS \(elpais.com\)](https://elpais.com/tecnologia/2021/05/21/eniac-cumple-75-anos-la-historia-de-exito-tecnologico-y-de-machismo-del-primer-ordenador/)
- González, R. (2018). "El videojuego es cultura", o por qué ponerse a los mandos importa tanto como leer o ir al cine. elDiario.es. ["El videojuego es cultura", o por qué ponerse a los mandos importa tanto como leer o ir al cine \(eldiario.es\)](https://eldiario.es/cultura/el-videojuego-es-cultura-o-por-que-ponerse-a-los-mandos-importa-tanto-como-leer-o-ir-al-cine)
- Instituto Nacional de Estadística (INE). *Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares*. Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. [https://www.ine.es/ss/Satellite?L=es\\_ES&c=INESeccion\\_C&cid=1259925528559&p=%5C&pagename=ProductosYServicios%2FPYSLayou&param1=PYSDetalle&param3=1259924822888](https://www.ine.es/ss/Satellite?L=es_ES&c=INESeccion_C&cid=1259925528559&p=%5C&pagename=ProductosYServicios%2FPYSLayou&param1=PYSDetalle&param3=1259924822888)
- Lynch, T. et al. (2016). *Sexy, Strong, and Secondary: A content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years*. Journal of Communication. Indiana University.
- Manzano, L; Paredes, G. (2019). *El periodismo de videojuegos desde una perspectiva feminista y de género. Las periodistas especializadas ante el acoso y la discriminación en España dentro de las redes sociales*. Universidad de Sevilla.
- Martínez, M; Muñoz, A. (2020). *Agresiones a mujeres a través de los videojuegos*. South Florida. Journal of development. Vol. 2. 236-248.

## Trabajo de Fin de Grado de Trabajo Social

- Matas, F.G. (2020). *The Last of Us Parte 2 ha vendido más de 4 millones de copias en sus primeros 3 días*. Vandal. [The Last of Us Parte 2 ha vendido más de 4 millones de copias en sus primeros 3 días - Vandal \(elespanol.com\)](#)
- Mercado, A; Hernández, A.V. (2009). *El proceso de construcción de la identidad colectiva*. Convergencia. Vol. 17 (53).
- Moldes, M. (2019). *E-Sports y brecha de género: la percepción de las profesionales españolas*. Arxius. Vol.40, 139-148.
- Muñoa, A. (2020). *Historia del videojuego: Nacimiento y desarrollo hasta la actualidad*. Moleqla. Revista de Ciencias de la Universidad Pablo de Olavide. Vol.38. 5-8.
- Oliver, D. (2019). *Ester Vivas: “La maternidad deber ser feminista. Hay que rescatar a las madres del patriarcado”*. El País. [Esther Vivas: “La maternidad debe ser feminista. Hay que rescatar a las madres del patriarcado” | Mamas & Papas | EL PAÍS \(elpais.com\)](#)
- Paredes, G. (2018). *Análisis de la imagen de la mujer transmitida en las actuales carátulas de videojuegos*. Universidad de Sevilla.
- Real Academia Española. Sexualizar. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 9 de junio de 2021. [sexualizar | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE](#)
- Romero, J. (2015). *La evolución de la mujer en los videojuegos: discriminación, empoderamiento y normalización*. [Trabajo de fin de grado, Universidad Autónoma de Barcelona].
- Rubio, M. (2017). *Comunidad, género y videojuegos* [Tesis de doctorado, Universidad de Salamanca]. Repositorio documental Gredos.
- Sahuquillo, P; Ros, C; Bellver, M.C. (2008). *El rol de género en los videojuegos*. Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y cultura en la sociedad de la información. Vol. 9 (3). 130-149.
- Sánchez, A. (2016). *La censura en los videojuegos distribuidos por Nintendo de América entre 1985 y 1995*. Asiadémica. Revista universitaria de estudios sobre Asia Oriental. Vol.18. 117-151.
- Serrano, B. (2019). *¿De dónde viene la fascinación de los hombres por el porno lésbico?* El País. [¿De dónde viene la fascinación de los hombres por el porno lésbico? \(elpais.com\)](#)

- Campaña Tolerancia Cero (2020). *I macroestudio sobre la violencia de género. Percepción sobre la violencia de género*. Fundación Mutua Madrileña. [Presentación de PowerPoint \(atresmedia.com\)](#)
- Women in Technology International (WITI). *Women in Technology Hall of Fame. ENIAC Programmers*. [WITI - ENIAC Programmers](#)

9. Anexo

**Ilustraciones correspondientes al Caso 1 (League of Legends):**

Se incluye un hipervínculo que dirige a la página web de Riot Games (desarrolladora del juego), donde se pueden ver las imágenes de todos los personajes femeninos presentes en el juego.

[Campeones - League of Legends](#)

**Ilustraciones correspondientes al Caso 2 (Grand Theft Auto):**





Ilustraciones correspondientes al Caso 3 (God of War):



**Ilustraciones correspondientes al caso 4 (The Last of Us):**





**Ilustraciones correspondientes al Caso 5 (Resident Evil):**



