

REPRESENTACIÓN DE LAS MUJERES EN LOS VIDEOJUEGOS

De prostitutas a princesas

Alba Patricia Cantón Borrego
Universidad de Granada

EL CONCEPTO DE ESTEREOTIPO Y LOS VIDEOJUEGOS

El concepto “estereotipo” hace referencia a cada una de las características, rasgos o cualidades que se le otorgan a una persona desde el momento en el que nace, ya sea mujer u hombre, en función de su sexo.¹ Así pues, una vez que se hace mención al concepto hay que alzar la vista hacia la palabra “desigualdad”, ya que uno de los principales causantes de las desigualdades entre mujeres y hombres son estos, los estereotipos. La existencia de la desigualdad es un hecho claro en la sociedad actual. No es un secreto que la mujer haya estado y esté hoy en día, en pleno siglo XXI, relegada a ser la sombra del hombre.

Ahora bien, ¿qué tiene que ver lo anteriormente expuesto con la industria de los videojuegos? El ser humano se encuentra actualmente en una era marcada por las nuevas tecnologías y por tener, gracias a ellas, un conocimiento mayor del mundo que le rodea con solo pulsar un botón. Por lo cual se puede decir que tanto adultos como menores de edad hacen uso de estas en todos los ámbitos de su vida cotidiana. Según el autor Carrillo,² nuestra

¹ Mila Amurrio, Ane Larrinaga, Elisa Usategui y Ana del Valle, “Los estereotipos de género en los/las jóvenes y adolescentes”, en XVII Congreso de Estudios Vascos: Gizarte aurreraren iraunkorrerako berrikuntza = Innovación para el progreso social sostenible, 2012, pp. 227-248, en: <https://www.campuseduacion.com/blog/wp-content/uploads/2018/04/Estereotipos-de-g%C3%A9nero-en-los-j%C3%B3venes.pdf>.

² José Agustín Carrillo Vera, “La dimensión social de los videojuegos online: De las comunidades de jugadores a los e-sports”, *Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, vol. 5, núm. 1, 2015, pp. 39-51, en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/oiart?codigo=5277303>.

sociedad se encuentra influenciada por el uso que diariamente se hace de las tecnologías, ya que mujeres y hombres se encuentran en contacto con ellas de manera constante. Es por ello que no se puede hablar de la era tecnológica sin mencionar los videojuegos, ya que estos productos se encuentran en manos de toda la población.

Según autores como López y Belli,³ los videojuegos son productos pos-modernos, subjetivos y objetivos al mismo tiempo, pueden llegar a ser individuales y colectivos, y son creados con el propósito de entretener al público y llevarlo a vivir experiencias fuera de lo real. Por no contar que puede hablarse de ellos como una puerta a esta era tecnológica, incluso han llegado a ser catalogados como arte contemporáneo. A lo largo de los años, el concepto de videojuego ha tomado otro matiz, y algunos autores, como el propio Carrillo,⁴ han añadido que la industria que los fabrica ha llegado a convertirlos en el medio de masas más importante de la revolución electrónica. Por lo tanto, al igual que otros medios de masas y comunicación como el cine, los videojuegos no están exentos de incluir los diferentes estereotipos que se les han asignado, durante décadas, al hombre y la mujer, siendo un medio más en esta sociedad anclada en el patriarcado, ayudando a que sigan vigentes las desigualdades entre los dos sexos.

VIDEOJUEGOS COMO REFLEJO DE LA SOCIEDAD

Las reglas, normas, tradiciones y costumbres forman parte de una sociedad creada por y para favorecer al género/sexo masculino, y quizá ahora sea un buen momento para replantearse si es bueno que los videojuegos actúen como un espejo de esta sociedad patriarcal y androcéntrica, más aún cuando estos han sido una creación más de ella. Así pues, si se habla de la industria del videojuego, hay que hacer hincapié en cómo la mujer ha sido y es representada en cada uno de sus productos, qué estereotipos han formado parte de ellos y si han evolucionado.⁵

³ Simone Belli y Cristian López Raventós, "Breve historia de los videojuegos", *Athena Digital: Revista de Pensamiento e Investigación Social*, núm. 14, otoño, 2008, pp. 159-179.

⁴ J. A. Carrillo, *op. cit.*

⁵ Piedad Sauquillo, Concepción Ros y María Carmen Bellver, "El rol de género en los videojuegos", *Revista electrónica: Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 9, núm. 3, noviembre de 2008, pp. 130-149.

Los personajes femeninos en esta industria han sido utilizados como una manera de reforzar la masculinidad hegemónica de los personajes masculinos de estos productos y para hacer más visibles las diferencias que la sociedad ha ido marcando entre los dos géneros.⁶ Tan es así que la vestimenta de los personajes femeninos está hecha para alegrar, distraer o cautivar la mirada del público masculino. Es por ello que portan vestidos o faldas, ropa inapropiada e incómoda, la cual ayuda a reforzar el rol pasivo y dependiente que les ha sido asignado a las mujeres que aparecen en la historia.⁷

Para hablar acerca de lo que ha ocurrido a lo largo de los años con los personajes femeninos de los videojuegos, hay que remontarse al primero, *Ms. Pac-Man*, que salió al mercado en 1982. Este contaba con el diseño del protagonista masculino y famoso, Pac-Man, también conocido como “Comecocos”. El diseño de Ms. Pac-Man constaba de un lazo, unos tacones y un poco de maquillaje, logrando crear el primer personaje sexualizado de esta industria y que llegaba a recrear el rol de *femme fatale*.⁸

El objetivo de crear esta versión de Pac-Man fue que el público femenino acudiera con más asiduidad a los centros recreativos, ya que el personaje masculino creado en un principio no lo conseguía. Sin embargo, Ms. Pac-Man no tuvo el éxito esperado y la cantidad de mujeres adultas y jóvenes que acudían seguía siendo baja.⁹

ESTEREOTIPOS FEMENINOS EN LOS VIDEOJUEGOS: EL ROL DE LA DONCELLA EN APUROS

El estereotipo que aparece en la mayoría de los videojuegos es el de la “doncella en apuros”. Para percatarse de ello, hay que remontarse al año 1985¹⁰ y al lanzamiento de *Super Mario Bros*, donde hace su aparición la princesa

⁶ María Pérez, “Diseño y estética del personaje femenino en videojuegos”, en Marina Amores (ed.), *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*, Barcelona, Anaitgames, 2018, pp. 87-111.

⁷ *Ibid.*

⁸ David Martínez Robles, *Guerreras y princesas: Heroínas de los videojuegos*, Barcelona, Redbook, 2018.

⁹ *Ibid.*

¹⁰ Steven L. Kent, *La gran historia de los videojuegos: De pong a pokémon y mucho más, un adictivo viaje al interior de los videojuegos con los que creciste y nunca has olvidado*, Barcelona, Ediciones B, 2016.

Peach con una estética femenina, cabello rubio y largo, enfundada en un vestido rosa, maquillada y con el título de princesa del reino Champiñón, pero la princesa es capturada y tiene que ser rescatada por nuestro famoso héroe.¹¹ De esta manera llega a convertirse en un objeto o premio que recibe el héroe cuando llega al final de la aventura.¹²

Años después, en 1986, aparece otra saga de videojuegos que va cobrando importancia en esta industria, titulada *The Legend of Zelda*. En ella vuelve a haber un personaje femenino que representa el rol de la doncella en apuros, la princesa Zelda, quien cede su nombre al título de dicho juego.¹³ Esta princesa tiene una descripción idéntica a la anterior y su rol en la historia es el mismo.

Así pues, el rol de la doncella en apuros coloca a la mujer en una situación de absolutas pasividad y dependencia hacia su valiente caballero, en el que llega incluso a ser relegada a la posición de trofeo,¹⁴ que el protagonista tendrá que conseguir una vez que haya acabado con los peligros y con el villano final, una situación propia de la gran mayoría de videojuegos de esta industria, aun al día de hoy.¹⁵

Por otro lado, llegando a la primera década del siglo XXI, esta representación de la mujer comienza a explotarse desde otro punto de vista, es decir, cambia, ya que es útil cualquier personaje femenino que se encuentre en situación de peligro, sea débil, no hable mucho y no sepa hacer nada por sí mismo. Un ejemplo de esta evolución puede verse en el videojuego *Resident Evil 4*, en el que aparece el personaje de Ashley. Además, en algunas ocasiones terminan siendo definidas con los calificativos de pesadas e inútiles, como si fueran una “carga”.

¹¹ Jorge Guerra Antequera y Francisco Revuelta Domínguez, “Visión y tratamiento educativo de los roles masculino y femenino desde el punto de vista de los videojugadores: Tecnologías emergentes favorecedoras de la igualdad de género”, *Curriculum: Revista de Teoría, Investigación y Práctica Educativa*, núm. 28, pp. 142-160. Universidad de Extremadura, en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5031700>.

¹² Steven L. Kent, *op. cit.*

¹³ *Ibid.*

¹⁴ María Pérez, *op. cit.*

¹⁵ Laura Vázquez Agulla, “Más allá del ocio: Videojuegos comerciales y educación por la igualdad”, trabajo de fin de máster, Universidad de Santiago de Compostela, en: https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/23745/207_tfm_vazquez_mas.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

ROL DE CURANDERA O DE APOYO

El rol de curandera o de apoyo es propio de videojuegos conocidos como *Rol Player Game* (RPG). Estos cuentan una historia fantástica, con magia y seres que no son nada reales. Además, el protagonista suele ser, por normativa, un hombre, y cuando se habla de personajes femeninos suelen estar de relleno. Los personajes femeninos que interpretan estos roles son parte del decorado, damiselas en apuros que tienen que ser salvadas y a las que no se les da mucha importancia. Siempre tienen el papel de ayudante o curandera del equipo, tal y como lo dice el propio nombre del rol. Siempre son relegadas al fondo de la pantalla y no tienen mucho impacto en la historia, a no ser que hayan sido colocadas en ella para formar parte del romance del protagonista. En algunas ocasiones también son el trofeo al que hay que salvar, pues el enemigo las ha secuestrado o incluso están obligadas a casarse con algún personaje masculino para poder salvar el mundo, como el caso del personaje llamado Yuna de *Final Fantasy X* (2001), quien incluso, después de ello, intenta suicidarse.¹⁶

La principal razón con que se justifica este rol es que por tener la labor de sanar o invocar a otros seres, no se requiere de ellas movimiento alguno, solo tienen que estar estáticas. Por ello, los creadores las utilizan como objetos que pueden sexualizar sin problema alguno. Un ejemplo es el personaje de Lulú del videojuego *Final Fantasy X* (2001).¹⁷

ROL DE FEMME FATALE

Otro de los estereotipos que aparecen en los videojuegos es la *femme fatale*. Este tipo de personaje tiene un aura de misterio, de ser inalcanzable. Un ejemplo es *Bayonetta* (2009), en el que se controla a una bruja moderna con gafas y que porta cuatro pistolas. El personaje tiene una figura estilizada, con extremidades demasiado largas para ser reales, y su ropa es un traje negro ajustado que forma parte de su cabello, por lo que llega a quedar casi desnuda a la hora de luchar contra los enemigos que van apareciendo en

¹⁶ Yukha, "Yuna, mejores momentos de Final Fantasy X", blog Yukharyan: Héroes, villanos y videojuegos, 28 de octubre de 2020, en: <https://www.yukharyan.com/yuna/>

¹⁷ M. Pérez, *op. cit.*, p. 103.

pantalla. Esta mujer, aparte de combatir, “baila, posa ante la cámara y se ríe de sus oponentes”.¹⁸

ROL DE AVENTURERA

No es sino hasta la década de 1990 que el rol que desempeñaba la mujer en los videojuegos comienza a cambiar; sin embargo, hay que hacerse la siguiente pregunta: ¿qué beneficios podía traerle a la mujer real el hecho de que se cambiara la imagen que se tenía de ella en los mundos ficticios? Para responder, hay que partir de que la industria de los videojuegos ha sido creada por y para hombres, y que la presencia del género femenino en estos ámbitos es nula o escasa debido a la poca —por no decir ninguna— visibilización que se hace de ellas.¹⁹

Así pues, surge la primera aparición de una mujer como personaje protagonista de la historia de un videojuego. Además, es una aventurera fuerte y valiente que no necesita a ningún caballero de brillante armadura para ser rescatada, sino que se vale por sí misma. Un ejemplo es el videojuego *Tomb Raider*, con su protagonista Lara Croft.²⁰ A pesar de su fama y de llegar a ser un icono feminista en algunos casos, también se debe advertir que es uno de los personajes más sexualizados de la industria, es decir, Lara Croft era la imagen de los estereotipos que imperaban en la época en que el juego fue lanzado al mercado, en el año 1996.²¹ Llegó a ser portada de la revista *Playboy*, ya que su diseño no era propio de una arqueóloga en busca de tesoros, sino todo lo contrario, pues vestía poca ropa, y sus movimientos la convirtieron en un icono sexual.²² Incluso se llegó a decir que el tamaño exagerado de sus senos servía como reclamo para el público masculino.²³

¹⁸ *Ibid.*, p. 97.

¹⁹ S. Atiénzar, “Mujer y videojuegos: Por qué creo que falta por combatir en sexualización, referentes y cultura de la violación”, *3Djuegos*, 8 de marzo de 2021, en: https://www.3djuegos.com/juegos/articulos/2308/0/mujer-y-videojuegos-por-que-creo-que-falta-por-combatir-en-sexualizacion-referentes-y-cultura-de-la-violacion/#utm_medium=Social&utm_source=Instagram&utm_campaign=Articulo&utm_term=&utm_content=

²⁰ El personaje de Lara está basado en una aventurera sudamericana, Laura Cruz, la cual contaba con una trenza en la cabeza, D. Martínez Robles, *op. cit.*

²¹ *Ibid.*

²² Atiénzar, *op. cit.*

²³ J. Guerra y F. Revuelta, *op. cit.*

La historia de este personaje femenino no se queda ahí. Con la llegada de la primera década del siglo XXI, la industria de los videojuegos comienza a cambiar porque cuentan con mejoras para brindar a sus consumidores una mejor calidad de imagen. Al mejorar lo que se puede ver en las pantallas, evolucionaron los cuerpos, haciéndose más detallados y explotando aún más la sexualidad de las mujeres en los videojuegos. Así, Lara Croft no deja atrás el valor sexual que se le ha asignado, sino que este aumenta mucho más.

ROL DE LUCHADORA

Los videojuegos, al igual que el cine o la literatura, tienen numerosos géneros y temáticas, como se ha podido observar anteriormente. Así pues, no se puede omitir hablar de aquellos que contienen escenas de lucha cuerpo a cuerpo. Para ello, hay que hacer un pequeño viaje al país nipón. Los personajes femeninos que se muestran en sus creaciones son mujeres colocadas en el rol de luchadoras y guerreras, y deben tener una serie de características estéticas para poder formar parte del equipo: tienen que ser habilidosas en la lucha cuerpo a cuerpo, con grandes pechos y mirada seductora, como en *Soulcalibur V*.²⁴

Ambos videojuegos cuentan con un repertorio de mujeres a las que se puede elegir para controlarlas y jugar con ellas; sin embargo, el diseño deja mucho que desear, pues portan armaduras que no dejan nada a la imaginación —en el caso de que las lleven— o visten solo un bikini y llevan por calzado unos tacones, nada adecuados para la tarea que se les ha encomendado, aparte de estar maquilladas y tener voces sensuales.²⁵

ROL DE MUJER MALVADA O ENEMIGA

Otro rol que pueden tener algunos personajes femeninos de los videojuegos es el de villana, pero este papel no escapa de la sexualización y llega a caer en “la demonización, en la infantilización o en ambas”.²⁶ Si se realiza una búsqueda rápida de villanas en videojuegos, se pueden encontrar las siguientes

²⁴ Publicado en 2012.

²⁵ S. Atiénzar, *op. cit.*

²⁶ Gafas Sáficas, “Las ‘buenas’ villanas de los videojuegos”, [gafassaficas.wordpress.com](https://gafassaficas.wordpress.com/2018/10/08/las-buenas-villanas-en-los-videojuegos), 8 de octubre de 2018, en: <https://gafassaficas.wordpress.com/2018/10/08/las-buenas-villanas-en-los-videojuegos>.

notas: “12 villanas más sexis de los videojuegos”, “8 magníficas villanas que hemos enfrentado en los videojuegos”, “Los 10 mejores villanos de videojuegos de la historia” y “Chicas malas que nos enamoraron”. Con esta simple búsqueda se puede comprobar que hasta cuando son las villanas están sexualizadas para el disfrute de los hombres jugadores heterosexuales.

Dentro de este rol se encuentran, por ejemplo, las enfermeras de la saga *Silent Hill*,²⁷ quienes aparecen siempre con la cara llena de vendas y con vestidos cortos que realzan sus atributos femeninos. Otro caso es la saga *Devil May Cry* y el personaje Nevan,²⁸ que utiliza el recurso audiovisual de ocultar los pechos con su pelo para que el videojuego no sea tan explícito y no pueda prohibirse en algunos países, lo que sucedió en 2011 con el videojuego *Dead or Alive: Dimensions*, una saga en la que existe el rol de luchadora y que fue censurada en Suecia, Noruega y Dinamarca por los trajes sugerentes de las luchadoras de menos de diecisiete años, lo que, según las legislaciones de esos países, puede considerarse pornografía infantil.

ROL DE LA MUJER COMO OBJETO DE VIOLACIÓN

Las mujeres también se han visto obligadas a representar otro papel en los productos que crea la industria de los videojuegos: el de ser objetos de violación. No hace falta hablar de cómo son estéticamente estos personajes femeninos, ya que han sido creados para que se dé dicho suceso. Se pueden encontrar estos actos de violencia en algunos videojuegos mencionados anteriormente, pues cuentan con alguna escena en que la mujer es víctima de abusos sexuales o en la que casi ocurren, pues no hace falta que se consuma el hecho para que se le pueda categorizar de una forma determinada, como en el caso de una violación. Esta clase de situaciones tienen lugar, sobre todo, en aquellos productos en los que el personaje femenino es la protagonista. Un ejemplo es Lara Croft, al ser la única mujer en *Tomb Raider*, el resto de los hombres que deciden capturarla siempre muestran una

²⁷ Saga de videojuegos creada en 1999.

²⁸ Personaje del Videojuego *Devil May Cry 3*, publicado en el año 2006. *Video Games in Color* (2018), “Glass Houses and Representation or Women in the ‘Devil May Cry franchise’”, en: <https://videogamesincolor.tumblr.com/post/178376346912/theres-a-fairly-solid-argument-to-be-made-against>.

actitud intimidante, con la idea de que lo primero que harán al capturarla será abusar de ella, aunque después quieran matarla.²⁹

El intento de violación al que se tienen que enfrentar las protagonistas tiene el objetivo de darles la supuesta oportunidad de demostrar su valentía, ya que si lo logran se harán más fuertes, valerosas e independientes.³⁰

También existen videojuegos que hablan abiertamente de la violación de mujeres como misión que hay que superar para poder pasarte la historia, es el caso de *Rape Day*, conocido como “El día de la violación”. El juego se trata de un mundo postapocalíptico donde el jugador se pone en la piel de un sociópata y tiene que acosar, matar y violar mujeres. Tal fue la polémica que levantó que la plataforma en la que se iba a colocar el juego, *Steam*, tuvo que prohibirlo en 2019, pues no solo había violaciones sino hasta necrofilia, pues el protagonista era un zombi.³¹

Sin embargo, *Rape Day* no es el único videojuego que tiene a la violación como tema principal, existen otros como *Custer's Revenge*, que consiste en cometer estos actos de violencia contra una indígena; el protagonista es motivado a ello por una sed de venganza, excusa más que aceptable, al parecer, para que unos creadores incorporen estas aberraciones contra una mujer.³²

ROL DE PROSTITUTA

La industria de los videojuegos, como se ha comentado en apartados anteriores, no deja de ser un reflejo de la sociedad y, al igual que otros medios de comunicación, ha utilizado la representación de la mujer a su antojo, convirtiendo a los personajes femeninos en productos que pueda consumir el público masculino. Un ejemplo es que aparezcan mujeres solamente para representar el rol de prostituta, es decir, si en algunos roles anteriores el papel de la mujer es ser un trofeo, en este el trofeo pasa a ser un trozo de carne, la ropa no es un problema y la mujer es usada para el disfrute sexual del personaje masculino, cobrando por ello. Además, no existe límite para

²⁹ Melodie Hapiness, “La ‘no violación’ de Lara Croft”, *Tomb Raider Spain*, 2013, en: <http://www.tombraidertspain.com/2013/07/la-no-violacion-de-lara-croft.html>.

³⁰ M. Pérez, *op. cit.*

³¹ José Antonio Luna, “*Rape Day*, el videojuego en el que violar y matar a mujeres era ‘parte de la diversión’”, *El Diario*, 6 de marzo de 2019, en: https://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/polemica-rape-videojuego-mete-violador_1_1662874.html.

³² S. Atiénzar, *op. cit.*

lo que se puede hacer, esto es, se puede usar la violencia hasta el punto de matar al personaje femenino. Un ejemplo se puede encontrar en la saga de juegos *Grand Theft Auto*³³ (GTA), famosa por la cantidad de violencia que contiene y por la libertad que permite para ejercerla.

Teniendo en cuenta la cantidad de estereotipos que se les han asignado a las mujeres, es increíble que en la industria de los videojuegos se pueda presentar esta serie de casos en los que se introduce todo tipo de violencia contra los personajes femeninos.

¿HAN EVOLUCIONADO ESTOS ESTEREOTIPOS FEMENINOS EN LOS VIDEOJUEGOS?

La industria de los videojuegos ha evolucionado a lo largo de los años; sin embargo, en cuanto al papel que representa la mujer en ellos, Terrón Bañuelos³⁴ comentó a principios de este siglo que el uso que se ha hecho de la figura de la mujer como forma de captar la atención del público, usada como ardid publicitario, sigue sin evolucionar notablemente. No obstante, en los últimos años las empresas de este sector han empezado a cambiar su punto de vista y han decidido mostrar al mundo que es posible que las mujeres jugadoras se vean reflejadas en la pantalla, y han creado personajes que sirvan de referentes. Así pues, se han creado videojuegos que ofrecen el papel protagonista a las mujeres sin tener que hacer uso de su sexualización. Gracias a esta evolución, se pueden encontrar artículos que hablan de los personajes femeninos protagónicos que han llegado a cambiar la visión que en general se tiene de los videojuegos y de la presencia de las mujeres en ellos. Un ejemplo se encuentra al escribir las palabras “protagonistas femeninas en videojuegos” en el buscador, pues aparecen artículos con títulos como: “13 personajes femeninos que cambiaron la industria de los videojuegos” o “10 heroínas que marcan el camino”, en los que no solo se aplaude a las heroínas, sino que se habla de lo que han aportado al medio y la visibilización que le dan al género femenino en esta industria.

³³ Saga de videojuegos creada en 1997.

³⁴ Eloína Terrón Bañuelos, *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*, España, Ministerio de Educación Cultura y Deporte, Centro de Investigación y Documentación Educativa: Ministerio de Trabajo e inmigración, Instituto de la Mujer, 2004. Recuperado en 2021 de <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/detalle.action?cod=13091>.

No hay que olvidar que la industria de los videojuegos tiene como prioridad crear productos que le aporten beneficios. Colocar a una mujer como protagonista sin sexualizarla es una apuesta arriesgada debido a la imagen que se ha creado de las mujeres en los medios de comunicación, la publicidad y el cine; tampoco ayuda que la sociedad actual no deja de ser patriarcal y misógina, dos características que definen muy bien a esta industria, ya que la idea que se tiene acerca de los videojuegos es que están hechos por y para hombres. Así pues, existe un caso que puede ejemplificar perfectamente lo comentado: el conflicto en 2013 por el videojuego *Remember Me*, que no tiene un personaje masculino como protagonista. Su director de creación, Jean-Max Morris, afirmó en una entrevista que las distribuidoras habían rechazado su publicación por este hecho, pues era una apuesta muy arriesgada y probablemente no tendría beneficios, lo que deja en claro la gran misoginia que impera en esta industria.³⁵ Aun así, el estudio que creó este videojuego tuvo la valentía de seguir adelante, e incluso su producto llegó a ser Triple A.³⁶ Los creadores arriesgaron aún más al publicar un segundo juego, titulado *Life is Strange*,³⁷ en el que el protagonismo lo tenían dos muchachas jóvenes adolescentes, demostrando así que el público no quiere más videojuegos basados en lo tradicional y que las y los usuarios quieren que se les ofrezcan nuevas representaciones en estos productos.³⁸

Este no ha sido el único estudio que se ha arriesgado a terminar en la bancarrota por incluir mujeres como protagonistas en sus productos. Un ejemplo es Guerrilla Games, que se encargaba de crear videojuegos basados en el enfrentamiento entre soldados en ambientes bélicos, como la saga *Killzone*. Esta empresa decidió en 2017 crear el videojuego *Horizon Zero Dawn*, en el que el protagonismo pasa a las manos de una mujer valiente, una guerrera dura, con gran inteligencia, una vestimenta para nada sexualizada y propia para la aventura que acontecerá, sin la existencia de un

³⁵ M. Amores, *op. cit.*

³⁶ Proviene del inglés, y es la máxima puntuación académica. Además, hace referencia a aquellos videojuegos desarrollados por grandes empresas, las cuales cuentan con grandes presupuestos para producir y promocionar, lo cual conlleva una gran demanda entre el público Gamerdic, 19 de septiembre de 2013. Triple A. Gamerdic.es, en: <https://www.gamerdic.es/termino/triple-a>.

³⁷ Publicado en el año 2015.

³⁸ M. Amores, *op. cit.*

caballero que tenga que salvarla de los peligros que encontrará.³⁹ Esta chica se llama Aloy y su personalidad ha sido creada a partir de uno de los personajes de la novela de Jean Marie Auel, *El clan del oso cavernario*. La protagonista de este videojuego se muere de ganas de ser aceptada en una sociedad que no la quiere porque piensa de una manera diferente.⁴⁰

Este producto llegó a ser muy criticado por su innovación; sin embargo, a sus creadores no les importó en absoluto y consiguieron vender más de tres millones de copias, convirtiéndose en un juego Triple A.⁴¹

Aunque no ha sido el único videojuego en recibir críticas por incorporar una mujer como protagonista. Otro ejemplo es *The Last of Us II*, con Ellie, una muchacha no sexualizada, vestida apropiadamente para la aventura que le ha toca vivir, sin maquillaje, sin ensalzar su musculatura, porque no necesita tener músculos marcados para demostrar que es fuerte, y tiene una relación sexual no normativa,⁴² lo que provocó numerosos comentarios homofóbicos por parte del público.⁴³ Pero esto ha servido no solo para representar a las mujeres en esta industria, sino a personas homosexuales. *The Last of Us II* fue catalogado como GOTY⁴⁴ del año, y no solo recibió este premio sino que fue el primero en ganarlo con una protagonista no masculina.⁴⁵

Ahora bien, hay otra serie de videojuegos que han ido cambiando el diseño de sus protagonistas femeninas, desde el momento en que se crearon hasta la actualidad. Se puede hacer una mención especial de un ejemplo relacionado con la saga *Resident Evil*, concretamente *Resident Evil 3 Remake*.⁴⁶ Como su propio nombre dice, es una nueva entrega de la primera versión que se lanzó al mercado. En la nueva entrega se muestra a la mujer que representa

³⁹ *Ibid.*

⁴⁰ D. Martínez, *op. cit.*

⁴¹ M. Amores, *op. cit.*

⁴² S. Atiénzar, *op. cit.*

⁴³ M. Amores, *op. cit.*

⁴⁴ Es el acrónimo del inglés, Game Of The Year, o lo que es lo mismo Juego del Año. Es el máximo reconocimiento otorgado por a la mayoría de los medios especializados en videojuegos al que, estos, consideran el mejor del año. Entre la comunidad de jugadores, suele atribuirse al que, estos, consideran el mejor del año. Gamedic, 15 de mayo de 2017, GORY. Gamedic.es, en: <https://www.gamedic.es/termino/goty>.

⁴⁵ S. Atiénzar, *op. cit.*

⁴⁶ Publicado en el año 2020.

el papel principal de la historia, Jill, con un diseño mucho más acorde para explorar y sobrevivir un apocalipsis zombi. Antes vestía una minifalda y un top que le marcaba los senos; ahora viste pantalones, una camiseta de tirantes que no deja a la vista su escote y unas botas. Sin embargo, este cambio no fue del agrado de todo el público, y los fanáticos más retrógrados respondieron con críticas.⁴⁷

Hay bastantes ejemplos de este tipo de evolución. En cuanto a doncellas en apuros, está la princesa Zelda, quien también ha ido cambiando conforme se lanzan más entregas al mercado. Concretamente, en *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*,⁴⁸ de llevar un vestido largo pasó a vestir unos pantalones mucho más cómodos. La nueva Zelda cuenta ahora con una actitud mucho más valiente y porta armas, a diferencia de las entregas anteriores. Así pues, Zelda llega a tener protagonismo como heroína de la historia, dejando atrás el rol de doncella débil que necesita a su héroe para que la salve.⁴⁹

Por último, y como otra muestra notoria de evolución a lo largo de los años y de las entregas que se van publicando de una misma saga de videojuegos, está el caso de *Tomb Raider*. La protagonista ha ido cambiando en cuanto a su diseño y personalidad; sin embargo, esta evolución se debe a su actual diseñadora, Rihanna Pratchett,⁵⁰ quien quiso hacer que este personaje se viera mucho más natural, con una vestimenta más propia de una joven arqueóloga que está estudiando la universidad y que se embarca en una serie de misiones peligrosas, dejando atrás la sexualización.

Así pues, ese miedo que tienen muchas empresas y que utilizan como excusa para no colocar a personajes femeninos en el lugar del protagonista, sin sexualizarlos, no es del todo real, pues existen varios ejemplos de que la industria está evolucionando y de que el público quiere avanzar en cuanto a los roles que se les han asignado a las mujeres en las historias que contienen estos productos. ❧

⁴⁷ S. Atiénzar, *op. cit.*

⁴⁸ Publicado en el año 2017.

⁴⁹ D. Martínez, *op. cit.*

⁵⁰ M. Mar Martínez-Oña, "Videojuegos y heroínas, Lara Croft. X", Congreso virtual sobre Historia de las Mujeres. En el X Congreso virtual sobre Historia de las mujeres, 2018, pp. 549-561, en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6859729>.

