



2019



LA CAPACIDAD PERFORMATICA DE LOS VIDEO-
JUEGOS COMO MEDIO PARA EXPLORAR NUEVOS CAMPOS
DE SEXUALIDAD Y GÉNERO

<https://mioner-studios.itch.io>



MENÚ

| | |
|-------------------------------------|---------|
| 1. Abstract | pág. 7 |
| 2. Statement | pág. 9 |
| 3. Prólogo | pág. 10 |
| 4. Historia | pág. 12 |
| 4.1. Antes de empezar | pág. 13 |
| 4.2. Preparándonos para la aventura | pág. 17 |
| 4.3. La gran batalla | pág. 20 |
| 5. Los 10 desafíos | pág. 22 |
| 6. Fin de la partida | pág. 50 |
| 7. Referencias bibliográficas | pág. 64 |





Resumen: El presente Trabajo de Fin de Grado reflexiona determinadas problemáticas emergentes del género establecidas desde la dualidad. Partiendo de este contexto, pretendemos crear un espacio que ponga en evidencia el juego de subjetividades y sus movimientos dentro de nuestro entramado social y cultural. Mediante el formato audiovisual e interactivo propio de los videojuegos ofrecemos un espacio de crítica e introspección a través de un lenguaje irónico y mordaz.

Palabras clave: videojuego, género, feminismo, identidad, sexualidad.

Abstract: The present End-of-Degree Project reflects about certain emerging issues of gender established from duality. Starting from this context, we intend to create a space that highlights the game of subjectivities and their movements within our social and cultural framework. Through the audiovisual and interactive format of video games we offer a space of criticism and introspection through an ironic and scathing language.

Key words: video game, gender, feminism, identity, sexuality.

2. STATEMENT

Mioner Studios nace en 2017 en la Facultad de Bellas Artes de Barcelona de la mano de Romina Correa Barceló, Mercè Monistrol Biosca y Montserrat Aránega. Compartiendo un discurso fundamentado desde posiciones feministas, su objetivo es desestabilizar y poner en evidencias algunas de las herencias patriarcales que organizan y sustentan la sociedad y la cultura en la que vivimos, mediando en nuestra forma de vivir y nuestras relaciones interpersonales.

Dichas intenciones han sido materializadas en diversos proyectos de formato audiovisual, como es el caso de la videoperformance *Mujeres como productoras de vida* (2017) o el cortometraje de animación *451* (2018). Su creciente interés en la experimentación con formatos virtuales las conduce a aventurarse en entornos interactivos, tales como el medio de los videojuegos. En el año 2017 publican su primera aventura gráfica *Yo*, una experiencia que caracterizará su identidad como colectivo.

3. PRÓLOGO

En la práctica artística contemporánea los videojuegos no tienen cabida como modo de expresión estética y conceptual. El organismo regulador del arte no concibe este medio audiovisual dentro de las tipologías convencionales, y su potencialidad performativa queda desacreditada por un discurso elitista y pretencioso que aboga por un arte museístico e individualista. Este conflicto puede evidenciarse en la idiosincrasia de la Facultad de Bellas Artes de Barcelona, donde hemos recibido una formación intrínsecamente capitalista e institucionalizada que Hernández (2017) describe como una enseñanza pública que produce artistas en el sector privado.

Teniendo en cuenta este escenario de acción, nuestro primer objetivo es explorar las prestaciones ofrecidas por los videojuegos bajo una mirada artística y discursiva. El marco de investigación en el cual ubicamos este medio interactivo son los estudios de género centrados en tratar críticamente la construcción de las etiquetas hombre-mujer mediante cánones que se asumen por repetición (Butler, 2007). En concreto, la interrogación que articula la estructura de este proyecto se basa en cómo utilizar la potencialidad performativa de los videojuegos para explorar nuevos campos de sexualidad y de género.

Retomando la discutida artisticidad de los videojuegos, las razones que nos conducen a contradecir esta visión hermética y clasicista nos llevan a defender su potencial como expresión artística. Un ejemplo exitoso de juego artístico es *Journey* (2012) desarrollado por Thatgamecompany y elogiado por María Lujan (2013) como poesía visual debido a su diseño atractivo y alejado de convencionalismos estéticos. Por otro lado, un título que nos muestra un apartado teórico más profundo a pesar de no contar con una ostentosa técnica es *The Stanley Parable* (2011), de la mano del diseñador de videojuegos Davey Wreden.



Otro punto relevante a destacar es nuestra voluntad de promover los beneficios propios del trabajo colaborativo, puesto que predispone a sus componentes a cooperar mediante una sinergia para así construir un proyecto de mayor envergadura. La siguiente declaración de Humberto Cervera (2012) explica la urgencia de promover el proyecto colectivo: “La vida es un juego que todos podemos jugar juntos. Los juegos te enseñan a trabajar en equipo. El siglo XX fue impulsado por la competencia, el siglo XXI se trata de la colaboración”. Al mismo tiempo, nuestra facultad no nos orienta hacia un mundo laboral verídico donde trabajar en solitario es una excepción, puesto que es inevitable la relación con otros profesionales. Cabe recordar que como grupo tenemos un extenso historial de proyectos que han tenido un buen recibimiento y cuyo éxito solo ha sido posible gracias a un diálogo constante, al esfuerzo por construir unas bases teóricas y éticas compartidas y al mantenimiento de un ambiente de trabajo positivo.

Asimismo, el hecho de que los videojuegos sean un *massmedia* facilita que su contenido sea de fácil acceso para todo tipo de usuarios sin discriminación de edad, origen o género. Esta virtud que amplía el marco de repercusión social nos resulta atrayente para así poder transmitir nuestro discurso con la mayor cobertura posible. A pesar de esta ventaja, la tipología y distribución de nuestro proyecto, categorizada como *indie*, puede limitar su visibilidad a las comunidades gamer *mains-tream*.

4. HISTORIA

En un cálido amanecer de primavera, el caprichoso destino hizo que los caminos de tres aventureras se convirtieran en uno. Su misión: hacer de la igualdad de género una realidad vivida.



4.1. Antes de empezar

El comienzo del recorrido que nos ocupa se aventura al verano del año pasado, momento en el que decidimos que nuestro proyecto de final de carrera se construiría a partir de un interés compartido por nosotras tres: los videojuegos.

Los primeros esbozos se crearon alrededor de la idea del meta-juego, inspirándonos en las exitosas piezas audiovisuales *The Stanley Parable* (2011), del desarrollador Davey Wreden, y *There is no game* (2015), creado por KaMiZoTo. Ambos juegos desafiaban su propia ontología contradiciéndose y “malfuncionando” a propósito, para así mantener una discusión consigo mismos, de la cual el videojugador debería reflexionar. *The Stanley Parable* resultaba interesante, además, por no seguir el modelo convencional de victoria - derrota. Paralelamente, un tema que ganaba fuerza era el hablar de la realidad y cómo esta puede ser percibida de distintas maneras según el contexto propio de cada uno y su bagaje cultural basándonos en el videojuego *We become what we behold* (2016) de Nicky Case, pieza en la cual se discute sobre cómo los medios informativos trastocan las noticias y cómo la sociedad lo permite inconscientemente. Por otro lado, nos interesamos por el videojuego *Everything* (2017), desarrollado por David O'Reilly, del cual se extrae la idea de cómo todo aquello existente se relaciona y afecta entre sí. Lo creado y lo natural procede de un mismo elemento común, ello reflejándose a través de una conexión invisible y de un sistema de acción y reacción. Otras temáticas que caben mencionar eran aquellas que encontraban raíz en la serie de televisión *Black Mirror* (2011), de las cuales se derivaban distopías tecnofóbicas y cómo el humano se sitúa en ese contexto.

En noviembre del pasado año presentamos la primera propuesta mencionada a través de un escrito en el cual, por otro lado, desfragmentábamos un videojuego en sus diferentes componentes. Dicha meditación nos conducía a la idea de una pantalla, haciendo las veces de dispositivo, un mando de juego, ya fuese un joystick, un teclado... que se traduciría en mediador, y, por

último, un jugador, asumiendo éste la posición de ejecutador. A través de esta reflexión conseguíamos discernir cuál era la importancia cada elemento y qué ocurriría si uno de ellos era suprimido.

En un momento dado decidimos cambiar el rumbo de la temática que constituiría nuestro TFG puesto que, pese a que las ideas vistas se presentaban interesantes, considerando nuestra trayectoria tanto personal como grupal no daba la sensación de ser el culmen de nuestro trabajo. Por las razones mencionadas tomamos la decisión de centrarnos en un campo que ya nos era familiar, siendo este el feminismo. Optamos por este camino debido a que deseábamos adentrarnos más en el tema, creando así una base más sólida para futuros proyectos ya fueren grupales o individuales.

Así pues, en febrero de este año nos aventuramos a plantear una idea de juego puesto que, dado el tiempo con el que contábamos y nuestros conocimientos muy nulos o inexistentes tanto en modelado digital 3D como programación, sentíamos presión por decidir dicho trabajo final para así poder dedicarnos a ello cuanto antes. La propuesta se articulaba a partir del género del *walking simulator* y el *puzzle*, tomando como mayor referencia el videojuego *What Remains of Edith Finch* (2017), desarrollado por el estudio Giant Sparrow. En este título se nos coloca en la piel de Edith Finch, la última superviviente del legado de los Finch. Edith vuelve al hogar donde se crio y, a partir de un seguido de puzles desperdigados por la casa, deberá descubrir qué le ocurrió al resto de su familia, la cual falleció paulatinamente a causa de una maldición. Las habitaciones encontradas se relacionan con su antiguo propietario y relatan todo acerca de éste sin necesidad de su presencia de manera muy eficaz, creando así su propia personalidad. A través de diferentes brainstormings concebimos una idea en la cual disponíamos un hogar dividido en diferentes cuartos, siendo el sistema de juego transitar entre ellos. Mientras el recorrido se efectuaba, a partir de los elementos que se localizaban en



la habitación una historia iba siendo narrada. El camino escogido era dividido en sexo masculino y sexo femenino, y ambos contaban experiencias desde la niñez a la adultez envueltas en problemáticas nacidas de la dualidad de género. Este esbozo resultaba una pieza muy íntima, pero carecía de la potencia que necesitábamos y, como nos comentó nuestro tutor, no era capaz de abarcar todos aquellos conflictos surgidos por la temática que nos ocupaba de manera acertada.

Tras cada obstáculo que amenazaba su travesía, nuestras heroínas adquirirían más y más poder. Los enemigos también.

La batalla final se avecinaba, y por ello fueron a prepararse con el gran maestro Herraiz, bendecido con el don de la sabiduría. En su biblioteca, la más célebre del reino, encontraron el arma definitiva: el conocimiento.



4.2. Preparándonos para la aventura

Una vez rechazada la anterior propuesta, Fernando Herrera, el tutor que conducía nuestro Trabajo de Final de Grado nos recomendó recabar información acerca de nuestra materia, planteándonos paralelamente dos preguntas primordiales, siendo estas: ¿Cuál es la pregunta a responder? y ¿Quién es el *otro* de nuestro proyecto?

Reflexionando sobre dichas cuestiones concluimos que el *otro* se situaba en todos los creadores de videojuegos, cavilando que la responsabilidad de la situación que nos acontece recaía en ellos y ellas, y estableciendo la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo afecta la problemática de género en la creación de personaje en los videojuegos?

De esta manera, asumimos que enfocaríamos el proyecto desde la idea del videojuego como herramienta pedagógica para la creación de personajes. Nos dispusimos, pues, a revisar todos aquellos escritos existentes tanto en la página web Dialnet.net como Google Academics relativos a la temática del género y los videojuegos. Escogimos alrededor de ciento ochenta y cinco textos, de los cuales se seleccionaron veintiocho, siendo estos divididos entre todas las integrantes del grupo.

Recién terminada la lectura y dado el contexto creado a partir de ellas, nos planteamos variar la cuestión y el otro que habíamos establecido anteriormente. En esta ocasión el otro se situaba tanto en el consumidor como en los creadores puesto que creíamos que el jugador influye en el creador y viceversa, por lo que ambos deben tener la oportunidad de sensibilizarse y aleccionarse. Así pues, surgían dos preguntas: ¿Cómo la problemática de género afecta en la industria del videojuego y por ello a la construcción identitaria del jugador? y ¿Cómo utilizar los videojuegos de una manera subversiva para explorar nuevos campos de sexualidad y de género?

En este punto, nuestra compañera Montse propuso realizar un análisis temático de todo el material obtenido a partir de los escritos revisados. Este procedimiento nos ayudó en cuanto a la mejor comprensión de todos los textos en relación, confiándonos de un contexto más sólido del cual partir para idear nuestra pieza final.

Situándonos en el mes de abril, creamos nuestro primer GDD (Game Design Document) en el cual explayamos una propuesta basada en el videojuego *Barb* (2016), del estudio Kenney. Esta pieza nos relata una mañana cualquiera de la protagonista, quien debe recoger los objetos que necesita para abandonar su casa y encontrarse con su amiga. No existen instrucciones ni historia, pues se coloca al jugador de tal forma que debe relacionarse con los objetos para descubrir qué está ocurriendo y la verdadera identidad de Barbara. La idea, pues, se materializaba como una habitación perteneciente a un personaje de videojuegos. El sistema de juego se planteaba de manera que debías escoger todo aquello (vestimenta, peinados, vello, armaduras, habilidades...) que el personaje en cuestión portaría, derivándose de ello los mensajes que una vez finalizada la partida se mostrarían al jugador. En ellos, jamás se estaba conforme con las decisiones tomadas por éste, ridiculizando de esta manera mediante la ironía y el humor los estereotipos asentados en nuestro imaginario colectivo. La propuesta relatada, aunque fuese interesante, no terminaba por recoger todo aquello que deseábamos transmitir. A partir de ese punto, se produjo un período de tiempo en el que nos sentíamos confusas y no acertábamos con ninguna de las ideas que nos surgían. Daba la sensación de que nada conseguía adecuarse a aquello de lo que ansiábamos discutir.



Ardiendo de justicia y con férrea determinación, se hallaron ante las puertas del villano más poderoso, ¿Podrán nuestras aventureras librar con éxito su última batalla?...

4.3. La gran batalla

La mañana del día 10 de abril, sin habernos puesto de acuerdo entre nosotras ocurrió algo que ninguna esperábamos. Cada una traía una propuesta de videojuego, ideas muy sencillas pero efectivas. A partir de ello, y recordando la pieza *Dys4ria* (2012) de Anna Anthropy que hacía unos meses la compañera Mercè había encontrado, nuestro camino fue iluminado y supimos hacia dónde dirigirnos con nuestro proyecto. Escogimos, pues, todo aquello que considerásemos interesante de las tres propuestas y, tomando como principal referente el videojuego creado años atrás por la compañía Nintendo y llamado *WarioWare Inc.* (2003), nació la creación de la pieza *WeWare*.



5. LOS 10 DESAFÍOS

“The problem with gender is that it prescribes how we should be rather than recognizing how we are.” (Ngozi, 2012)



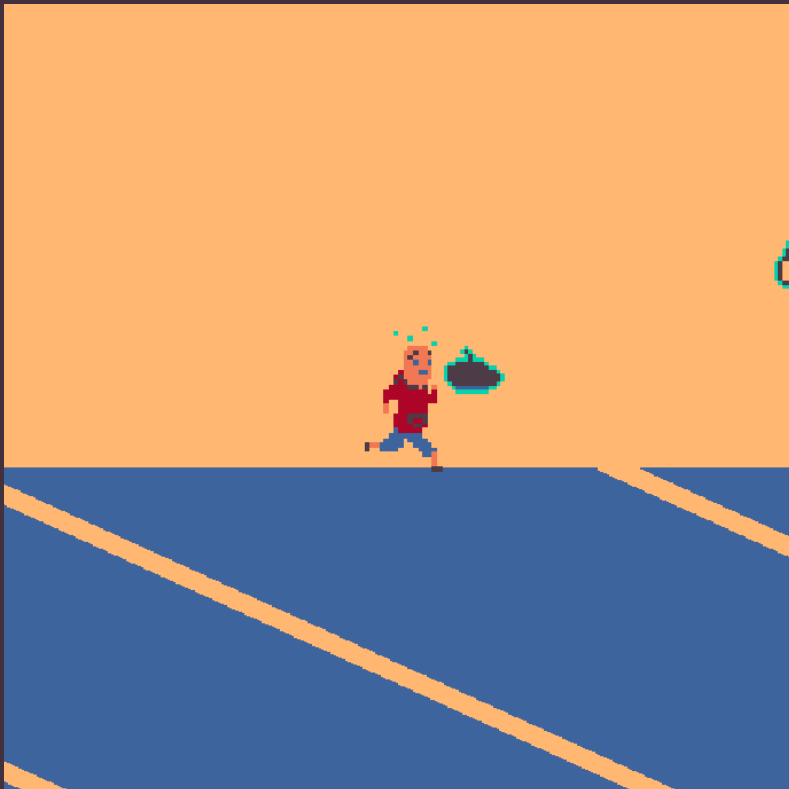


Imagen 1. Minijuego Hide that baldness!

WeWare se construye a partir de las problemáticas derivadas de la dualidad de género existente en la sociedad. Todas las piezas que lo conforman hablan de heridas abiertas que continúan generándose a través de este sistema social sin oportunidad de cicatrizar.

Cuando un problema se convierte en tabú se le otorga justamente el poder que tratamos de restarle, y es por ello que a través de este proyecto decidimos enfrentar dichos conflictos, en este caso a través de una vertiente humorística. En líneas generales, el título *WeWare*, creado en el software de programación Godot, funciona a través de una mecánica semejante a la del mencionado *WarioWare Inc.*, componiéndose de una serie de minijuegos que se van sucediendo en breves periodos de tiempo y con resoluciones sencillas. Cabe decir que en sus inicios la cantidad de juegos planteada fue de unos sesenta títulos, cuantía que más tarde decidiríamos disminuir debido al limitado tiempo que poseíamos. Así pues, el número total de minijuegos se redujo a la mitad, siendo escogidos a través de una exhaustiva tría considerando el peso teórico y la importancia del mensaje que deseáramos comunicar.

Contando con una semana convenida por la totalidad del grupo, me aventuré en la exploración de diferentes tutoriales a través de la creación de la pieza *Be Sickening!*, minijuego que con el avance del proyecto sería sustituido por *Hide that baldness!*. Dicho juego constaba de una mecánica en la cual el objetivo se establecía en la elección de una de las pelucas que se hallaban en la pantalla, dando paso al debate de la estigmatización negativa existente en dichos complementos. A lo largo de la historia las pelucas han sido transmisoras de estética y estatus sociales y económicos, siendo utilizadas tanto por hombres como mujeres. A pesar de ello, el uso de estas prótesis en la actualidad se presenta de modo ridiculizante y provocador de inseguridad, sobretudo entre los hombres, puesto que es relacionado directamente con el ocultar la falta de cabello. Cabe decir que sí que resulta cierto que la alopecia en una mujer,



al considerarse una situación menos común, puede notarse como un hecho más vergonzoso, pero recurriendo a los tópicos comunes de humor tanto la calvicie masculina como el cubrimiento de la misma suelen ser utilizadas en más ocasiones como motivo de burla.

Hide that baldness! guarda relación con el primer minijuego, pero trata el tema desde un punto de vista distinto. A través de un personaje masculino y joven se nos ordena cubrir nuestra cabeza, la cual muestra un cuero capilar totalmente vacío, desnudo. La mecánica del juego consiste en recoger todos los objetos desperdigados por el camino que debemos seguir, siendo estos tanto sombreros como peluquines. Como anteriormente ha sido mencionado, esta calvicie se convierte en un hecho del cual sentir pudor pues los cánones estéticos establecidos dictan un modelo de hombre denominado perfecto con un cuero cabelludo completamente cubierto puesto que representa un símbolo de poderío, tal y como relata en un artículo de la BBC sobre salud y bienestar David Fenton, integrante de la British Association of Dermatologist: “People create confidence and self-esteem from it, and when they lose even a little bit, if their character and confidence is based on that, they’re going to have severe emotional and psychological impacts”. (como se cita en Therrien, 2018). Debido al propio bagaje a lo largo de mi vivencia he sido capaz de percibir cierta preocupación por parte de la población masculina la cual se siente acomplejada por este hecho e intenta ocultarlo de diferentes maneras, sin ser siquiera conscientes de la raíz real del conflicto, la cual se encuentra en el sistema machista que nos envuelve.

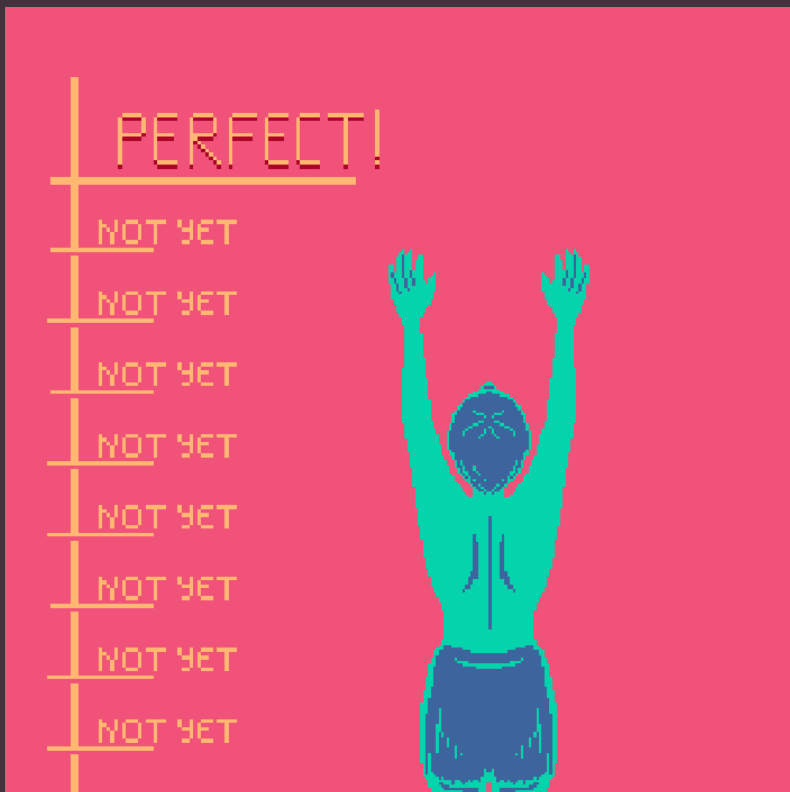


Imagen 2. Minijuego Be Datable!

Por otro lado, pero con líneas bastante paralelas al título anterior, se halla el juego *Be Datable!*. Éste funciona a través de una mecánica en la cual nos posicionamos en el cuerpo de un hombre de estatura baja que debe alcanzar una superior. Formalmente, se imitan las marcas de un objeto de medida, pero los números se substituyen por las palabras “Not yet”, hasta conseguir la altura deseada, marcada como “Perfect!”. La pieza relatada, pues, muestra cómo algunas masculinidades se relacionan con su propio cuerpo, hablando en este caso de la propia altura, ya que una estatura superior se corresponde con una masculinidad fuerte más próxima a aquella que canónicamente triunfa. Dicho estereotipo proviene de la idea del ser masculino como protector, como guardián fornido y poderoso que demuestra su valor a través de su fuerza dentro de la estructura de poder establecida. Es por ello que se presume que un hombre de estatura inferior no será capaz de cumplir con las expectativas, hecho que se hace realmente notorio en experiencias personales observadas en aplicaciones para teléfonos móviles de citas como *Tinder* o *Badoo*, en las cuales aquellos que fueran bajos o contaran con poco cabello eran descartados al instante o enviados a la papelera incluso habiendo conversado con ellos y encontrado puntos en común.

Considero importante abrir los ojos del hombre para que tome conciencia de cómo el mecanismo de estereotipos asentado en la sociedad le afecta de forma negativa a la par que lo hace con el resto de la población. Citando a Diana López Varela (2016):

[...] la única forma auténtica para romper este espejismo de igualdad es conseguir la cooperación de los hombres en la lucha feminista. Entender a los hombres contemporáneos, herederos y víctimas de una sociedad heteropatriarcal que no les hace ningún favor y los mantiene en posiciones sociales y familiares que a muchos no les apetece desempeñar, nos ayudará a todos a pelear sin complejos. (p. 33)

Desde un punto de vista particular, me resulta hilarante cuando un integrante del conjunto masculino se cree ajeno a la situación que nos acontece, y cavila que dicha opresión solamente

concierno a la mujer, que únicamente ella es la afectada o que transcurre como una invención del movimiento feminista. Es más, esta posición puede incluso llegar a terrenos más extremistas, sintiéndose los hombres directamente atacados por estos colectivos o, en general, por todo aquello que se escape de su modelo básico de persona válida. De hecho, en el ámbito de los videojuegos estas perspectivas son aún más notorias, llegando hasta el punto en que en el año 2014 se produce un movimiento radical y violento conocido por el nombre *GamerGate*.

GamerGate nace a partir de la situación acaecida involucrando como principal protagonista a la desarrolladora de videojuegos Zoe Quinn. Dicha creadora recibió falsas acusaciones de una expareja la cual proclamaba que Quinn hubiese mantenido relaciones sexuales con el crítico de videojuegos Nathan Grayson con el fin de obtener una valoración positiva en su título *Depression Quest* (2013). A pesar de que este percance hubiera sucedido bajo falsas declaraciones, resultó convertirse en el instigador para todos aquellos hombres pertenecientes a la comunidad *gamer* que, desde hacía tiempo, no se sentían cómodos con la “intrusión” de las mujeres y el movimiento feminista dentro del medio. En un artículo titulado *Is the Idea that Gaming is Sexist Outdated?*, Raistrick (2018) plantea la idea a través de la cual surge el movimiento, argumentando que: “[...] Adam Baldwin created the movement #gamergate, in an attempt to expose how women in the industry were unworthy of working within the circle and how feminism undermines the video gaming industry.”. Aquellos que integran *GamerGate* utilizaron la situación de Quinn como excusa para “confirmar sus sospechas” de que las mujeres conseguían sus posiciones y objetivos dentro de la industria a través de actos cuestionables, por otro lado creyendo que la “intrusión feminista” en el medio no era más que una trama conspirativa para desprestigiar el mundo de los videojuegos debido a la popularidad que éstos generan.

Según la autora Andrea Braithwaite (2016), *Gamergate* resulta una iteración de lo denominado “masculinidad geek”. Ésta toma



algunas de las bases impuestas por la masculinidad hegemónica, como es el ejemplo del enaltecimiento del hombre por encima de la mujer o la heterosexualidad como única forma válida de sexualidad, pero renuncia a otros cánones como aquellos relacionados al físico atlético y a la práctica de deportes. Cabe decir que aquellos que conforman el movimiento no excluyen completamente a las mujeres de los videojuegos, sino que las derivan a los sectores de juegos *casual* o *girl games*, títulos que suelen funcionar mediante mecánicas básicas o que han sido creados directamente para un público femenino, haciendo caso obvio al abanico de estereotipos ofrecido por la sociedad. Esto resulta un claro paralelismo con situaciones reales donde los puestos de altos cargos son accesibles únicamente para hombres mientras las mujeres por no ser consideradas suficientemente capacitadas son relegadas a lugares secundarios, siempre un paso por detrás. Las piezas *Be a Successful Man!* y *Be a Successful Woman!* dentro del proyecto se convierten en un retrato de la situación descrita puesto que ambos parodian aquello que invisiblemente se adjudica como objetivo primordial para las vidas de ambos sexos.

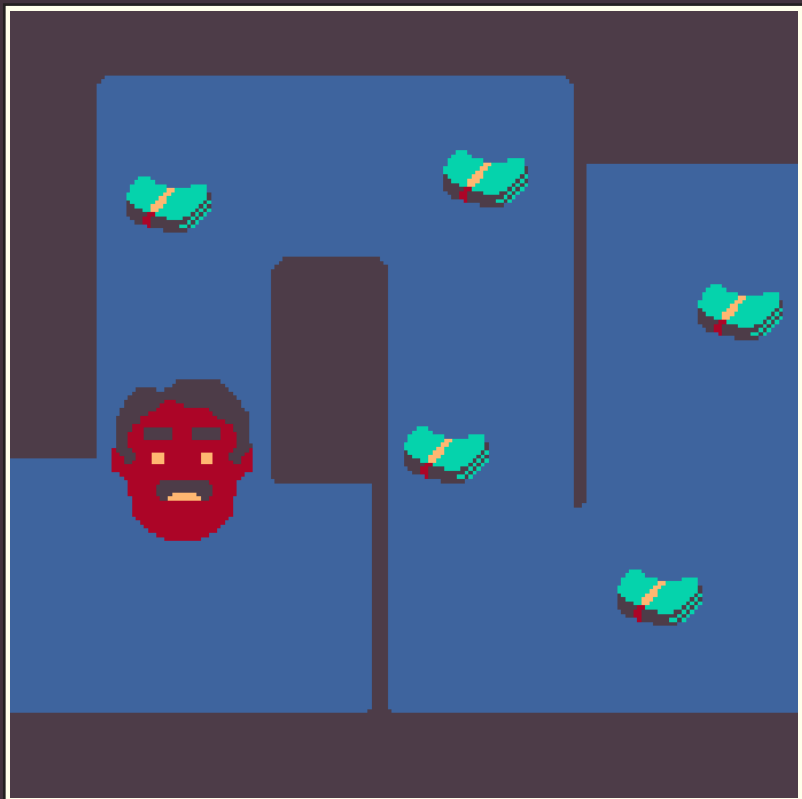


Imagen 3. Minijuego Be a Successful Man!

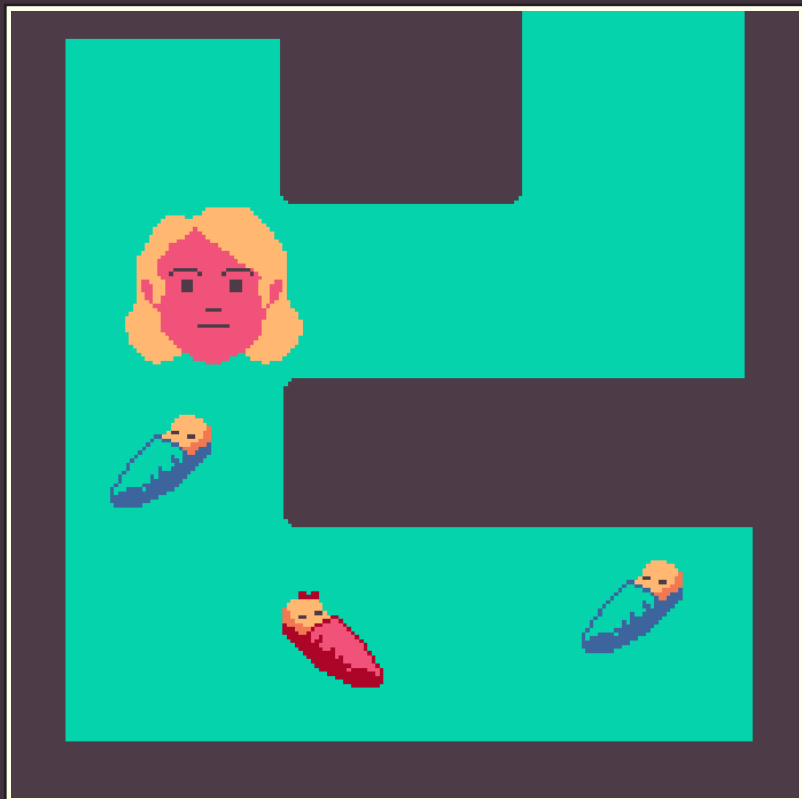


Imagen 4. Minijuego Be a Successful Woman!

Be a Successful Man! relata una problemática presente en la cual el hombre actúa como el mayor proveedor para el hogar, enalteciendo su posición como ídolo según su salario. Formalmente se muestra como un diminuto recorrido en el cual deben recogerse la totalidad de las piezas, representadas por mazos de billetes. Por otro lado, *Be a Successful Woman!* nos transporta al punto de vista de la mujer, encontrándonos con un escenario similar al del hombre pero en el que, con el objetivo de ganar el juego, han de recogerse los bebés niño y niña, representados con color rosa y azul respectivamente. En las situaciones relatadas por dichos minijuegos, además, se establece una diferencia en cuanto a que, según mi pareja: “Socialmente existe un enaltecimiento en el trabajo fuera de casa en comparación con el trabajo del hogar, el cual puede verse más fácil de hacer” (Alejandro Mairal Peláez, comunicación personal, 11 de mayo de 2019). Según aquello que he podido observar a lo largo de mi vivencia y en mi entorno, la mujer se ve encaminada a la maternidad desde que pone un pie en el mundo, ello viéndose reflejado en una amplia gama de juguetes infantiles donde las niñas juegan a “ser mamás” con sus bebés de plástico. Este hecho alcanza tal punto en el que son vanagloriadas por su condición procreadora, a pesar de que se confunda la posibilidad de con la obligación de. Así pues, encontramos toda una serie de dispositivos culturales y sociales que construyen un imaginario en torno a la maternidad. Aunque antiguo, el libro *El Amor, las Mujeres y la Muerte* (1819), de Arturo Schopenhauer, nos regala joyas como “A nosotras es a quienes se nos han confiado; en nosotras descansa la constitución y salud de la especie, la creación de la generación futura; a nosotras nos incumbe trabajar para ello con toda conciencia.” (p. 72-73) o “las mujeres únicamente han sido creadas para la propagación de la especie, y toda su vocación se concentra en ese punto” (p. 73).

Personalmente, en líneas generales hallo a las mujeres externas de decidir o no sobre esta maternidad, además de por los motivos nombrados también por las conflictivas leyes antiaborto, aún vigentes en la década en la que nos contextualizamos.



Me resulta problemática una ley que cohiba la libertad de un individuo y decida sobre él.

En cualquier caso, bajo mi punto de vista, el problema principal se halla en el “adoctrinamiento” silencioso y disimulado que ocurre a través de diferentes dispositivos. Tanto la publicidad como los medios audiovisuales o la literatura influyen paulatinamente en la construcción de la identidad de cada individuo. Éstos, heredando una posición patriarcal, transmiten sus mensajes en muchas ocasiones sin medir aquello que pueden implicar o cómo pueden afectar. Este mismo año, una campaña publicitaria de Corte Inglés anunciada por el Día de la Madre nos explicaba visualmente que una madre estaba compuesta por “97% entregada, 3% egoísmo y 0% quejas”. Este anuncio fue tachado por diferentes artículos por perpetuar los estereotipos machistas, y puede ser relacionado con el hecho de que cuando una mujer pasa a ser madre, bajo la visión de la sociedad se convierte en un ser que existe solo por y para sus descendencias. No obstante, cabe mencionar que en varias ocasiones algunas de estas feminidades deciden, ya sea por inercia o por propia decisión, encajarse dentro del canon de la mujer ama de casa y cuidadora. Una experiencia cercana podría ejemplificarse a partir de la abuela de mi pareja, el cual explica:

Se trata de una mujer clásica que no modifica su cognición a pesar de ponerse a ella misma en un lugar de desigualdad, ya que de esta manera refuerza su autoestima. Se atribuye a ella misma las tareas pensando que las realizará mejor que su marido. (Alejandro Mairal Peláez, comunicación personal, 11 de mayo de 2019).

Resulta importante remarcar el hecho del refuerzo de la autoestima, pues en muchas ocasiones los estereotipos y roles que un individuo persigue le llevan a un confort por saberse parte del resto de la población y, por ende, no ser diferente.



Imagen 5. Who is pregnant?



Tal y como antes he explicado, el sistema patriarcal relaciona a la mujer directamente con la reproducción y crianza, obviando las diferentes formas de familias que se dan en la realidad. Este hecho es algo que subrayamos con el minijuego *Who is pregnant?*, el cual, a partir de la doble significación del término *pregnant*, considerándose este de forma literal y figurada en el idioma anglosajón, muestra distintas maneras de concebir la crianza a través de varias configuraciones familiares. Por otro lado, se reflejan, además, diferentes estados de ánimos, problematizando de esta manera la idea generalizada encontrada en el imaginario colectivo que muestra la maternidad como una experiencia idílica, sin conflictos ni dilemas. Esta predisposición anímica puede generar sentimientos controvertidos en una persona que no desea procrear o que ya lo ha hecho, pero nota infelicidad en su situación.

Cabe decir que varios de los minijuegos que componen la integridad del proyecto carecen de opción a fallar el juego, ergo, a perder. Considero este hecho de importancia puesto que, aunque el juego en líneas generales siempre haya sido estructurado a partir del sistema de ganar y perder, el deconstruir dicho esqueleto amplía los horizontes hacia exploraciones nuevas. *Who is pregnant?* sería un ejemplo de ello, pues resulta imposible caer en la derrota ya que cualquier estructura familiar es considerada válida en el juego. Este hecho se materializa a través de una ruleta, simulando una *fortune wheel* típica de un casino. La elección de esta representación tuvo lugar a partir de Mercè, quien reflexionó que la utilización de una ruleta de la fortuna sería lo más óptimo para representar el azar.

Desde una experiencia propia, he notado la importancia que se le da al pecho femenino en cuanto a denostar feminidad en un cuerpo. Resulta un elemento al parecer indispensable en una mujer, derivándose de esto diferentes cánones que exigen un busto grande y turgente. Mi compañera Mercè Monistrol, en su videojuego *Make it sexy!* enseña este elemento de manera minimalista, subrayando el hecho de ser una forma más que reconocible

a primera vista y contenedor de un valor erótico determinado. Se crea un problema, además, en cuanto a que estos pechos siempre se muestran de dos en dos, a pesar de existir mujeres que carecen de uno de ellos. Este conflicto puede ser común en feminidades que han requerido una operación y hubiesen perdido un pecho en el proceso, o este hubiese tenido que ser retirado. Citando a Laura Kipnis (1993) “¿Qué es una mujer sin un pecho en una cultura que mide a la mujer por los pechos que tiene?” (p. 228). De hecho, sino toda, la mayor parte de las prendas de vestir se hallan adaptadas para el busto binario por lo que resulta difícil pensar en cómo solventaran dichos detalles, aunque a simple vista ínfimos, pero de gran valor en la adaptación de nuevo al medio. Personalmente, he notado cierta reticencia por parte de la sociedad a aceptar a aquellas mujeres que deciden no utilizar sujetador puesto que, al considerarse normalmente un elemento provocador, parece ser que resulta esencial mantenerlos escondidos a pesar de las incomodidades derivadas de estas prendas.

Es necesario pensar en cómo la ropa se relaciona con nuestro cuerpo más allá de lo estético, y por ello con el minijuego *Get Comfy!* se habla de las huellas que una prenda de vestir causa en nuestra piel a través de una mecánica con reticencias a la de un puzzle musical que Mercè me sugirió. La idea principal se originó a raíz de un recuerdo que conservaba del trabajo de una compañera en la carrera la cual, a través de un seguido de pinturas, mostraba marcas que diferentes prendas podían imprimir en la piel. Me resulta realmente interesante un hecho tan ínfimo, pero, a la vez, cargado de tanto valor e intimidad. A partir de experiencias personales he podido notar cómo algunas de estas huellas me provocaban un sentimiento de cohibición en el terreno de lo privado, llevando a cubrirme la piel para no mostrar algo tan común en cualquier ser humano que porte ropaje. Reflexionando sobre esta idea consigo discernir cómo mi imaginario se ha construido a partir de ciertos atributos idealizados, conteniendo entre ellos pieles relucientes, lisas y sin imperfecciones.

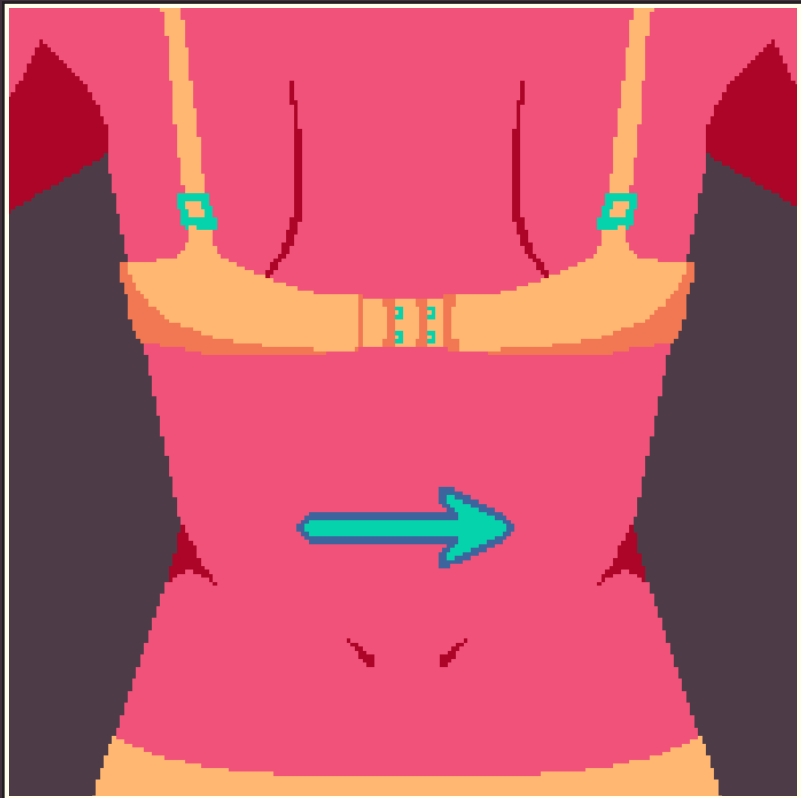


Imagen 6. Minijuego Get Comfy!

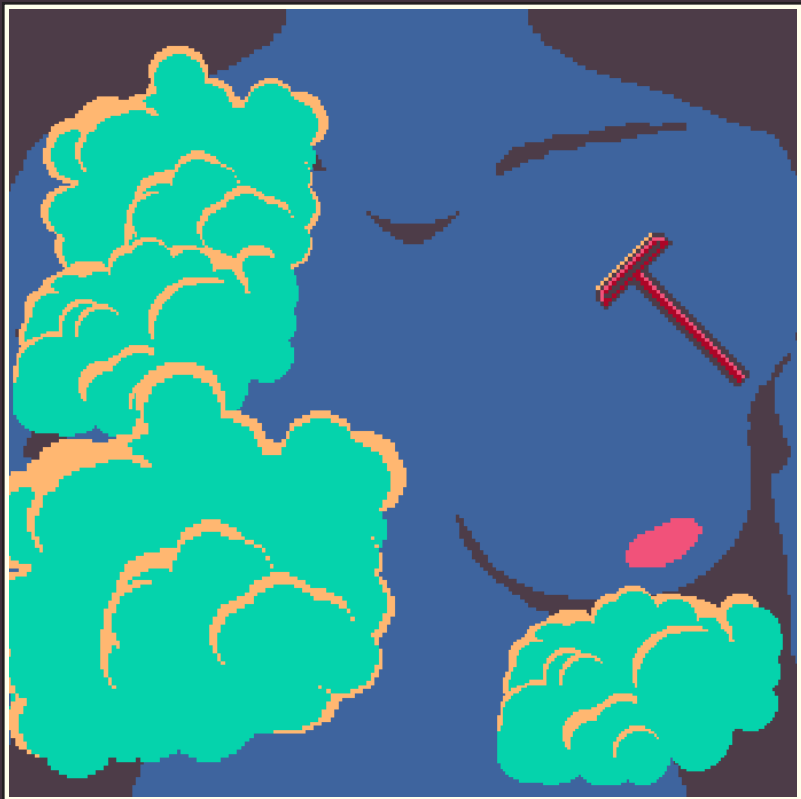


Imagen 7. Minijuego Shave that chest!



En el minijuego *Shave that chest!* se critica el estereotipo del pecho femenino sin vello, puesto que resulta poco común hablar de depilación femenina en dicha zona. De hecho, a partir de mi propio bagaje audiovisual llevo años observando anuncios de depilación donde los actores poseen “piernas alopecicas”, incapaces de reconocer la contradicción producida. Las respuestas más jocosas se daban por parte de mis conocidos, quienes proferían “¿Qué es lo que quieres? ¿Qué las pongan peludas? Eso se vería horrible y sucio”. Desde un punto de vista personal conozco cuánta inseguridad pueden causar todos estos factores, y se necesita de un largo tiempo para empezar a curarnos. Los media tienen un potencial de repercusión en la personalidad mayor del que podemos darnos cuenta, y es por ello que somos incapaces de encontrar paz con nuestro cuerpo a pesar de que en los últimos años se hayan creado campañas de *body positivity*. El problema principal es que algunas de ellas se enfocan en el hecho de la aceptación del cuerpo, dirigiéndose a cada sujeto en específico. Las problemáticas derivadas de los cánones es un tema que nos concierne como sociedad. Nos movemos como individuales, y no nos damos cuenta de que representamos una gran malla de subjetividades y que todos nos afectamos a partir de nuestras relaciones intra e interpersonales. La política británica Chi Onwurah reclamaba: “Devolvedme el derecho a ser deseada por mi cuerpo, no a pesar de este” (como se cita en Sabina, 2012, p.65). Es primordial comprender y tomar responsabilidad de la situación, haciéndonos conscientes de que no se trata de aceptar nuestros diferentes cuerpos, sino de romper con los cánones estéticos y dejar de imponer estereotipos. Reconocer la verdadera belleza en el ser humano, independientemente del gusto subjetivo.

Resulta esencial valorar los impactos emocionales que pueden generarse a partir de las problemáticas que envuelven a la construcción del género. El principio se halla en el nacimiento, donde se nos etiqueta dentro de alguno de los conjuntos “mujer” u “hombre”. Este hecho ha podido ser materializado de manera muy efectiva a través del minijuego *Resolve!* de mi

compañera Montse, en el cual se nos muestra la genitalia de un bebé y se nos permite decidir de manera cruda si será niño o niña, existiendo esas dos únicas opciones. Prosiguiendo, desde una muy temprana edad, la sociedad nos empuja a crear unas ciertas aficiones e intereses, convirtiéndose éstos en los primeros elementos de lo que conformará nuestra personalidad. La relación que un infante construye con sus juguetes y su momento de juego encamina su desarrollo hacia el futuro, ergo, contiene un valor y un peso que repercutirá en su identidad. Al fin y al cabo, un niño aprende a través del juego, por lo que todo aquello que se le muestre se reflejará en su vida adulta.

A partir de estas bases teóricas ideamos el minijuego *Choose your hobby!*, el cual muestra una máquina tragaperras en la que las únicas opciones disponibles serían balones de fútbol. Contando con la contradicción de la palabra “choose”, la característica de azar propia de una máquina de este tipo y la opción única del minijuego, nos habla de cómo el fútbol se presenta como algo común en las vivencias de los hombres. Es menos habitual ver a un niño formando parte en “juegos de niñas” que la situación contraria. Personalmente, percibo una relación en este escenario y un punto anteriormente explicado que se sitúa en la idea del hombre reticente o ignorante ante la afectación del sistema patriarcal. Como comenta Alejandra Cabra (2013): “[...] la sanción social impuesta sobre los niños que intentan jugar “juegos de mujeres” es más drástica que la que viven las niñas que exploran los juegos de hombres.” (p. 169). De hecho, desde la óptica de mi pareja “Los valores femeninos está peor vistos que los valores masculinos, y no se consideran tan útiles puesto que los masculinos se relacionan con la fuerza mientras los femeninos se colocan en el campo de la emocionalidad” (Alejandro Mairal Peláez, comunicación personal, 11 de mayo de 2019). Según lo explicado por Alejandro, teniendo en cuenta el sistema patriarcal donde las posiciones superiores son justificadas a través de la fuerza, el campo de las emociones no encuentra cabida en dicha altura jerárquica. Cuando un niño decide jugar con una muñeca, puede escuchar un seguido de



Imagen 8. Minijuego Choose your hobby!

insultos que no se dan si una niña se aventura con un balón. Por ello, las anteriormente mencionadas divisiones en el campo de los videojuegos se convierten en algo tóxico en el desarrollo de las personas videojugadoras. Los *girl games* se constituyen a partir de estereotipos, cánones y roles de género del lugar más profundo del machismo. Se muestran dirigidos a niñas de tempranas edades, y las instruyen en verse “bonitas” en todo momento, a través del maquillaje, la vestimenta y operaciones estéticas, a buscar marido y tener una familia y a ocuparse de diferentes tareas, como cocinar, limpiar, entre otros.

El hecho de que a las mujeres se las segregue hacia este diminuto y problemático terreno puede incluso llegar a verse insultante. Este tipo de juegos, además del carácter machista anteriormente mencionado, normalmente son de costes baratos y mecánicas de jugabilidad fáciles. Existe una línea de división del trabajo en la cual, tradicionalmente, la mujer ha ocupado el terreno del hogar asumiendo sus responsabilidades de cuidado, mientras el trabajo del hombre se ha encomendado fuera de la casa. Esta división, pues, no es más que una herencia cultural propia del patriarcado donde se producen ciertos roles que creíamos haber dejado en el pasado, siendo el punto más nefasto el hecho de, como se ha mencionado, estar orientados hacia un público altamente influenciable.

Desde mi óptica, encuentro ciertas problemáticas en torno a las formas en las cuales se perpetúan distintas maneras de comprender los géneros y la sexualidad, especialmente aquellos que resultan controversiales en la niñez. Es por ello que considero que como adultos sostenemos una gran responsabilidad en decidir y reflexionar cómo educar a estos infantes para que ninguno, sea niño, niña o lo que se considere, sienta cohibición o miedo al expresarse a través del juego, algo natural y propio en ellos.



Imagen 9. Minijuego Give him pleasure!

Como anteriormente he explicado, la posición de algunos hombres dentro de la estructura de poder que actualmente nos envuelve se basa en una masculinidad que depende de la fuerza tanto emocional como física para situarse en lo alto de la pirámide. *Give him pleasure!* propone una situación de “sumisión” de un sujeto masculino, enseñando el trasero de un hombre esperando a que su pareja sexual actúe con algún objeto específico. En este momento se abre un debate, el cual se relacionaría con los juguetes sexuales y cómo algunos se derivan únicamente a la femineidad al tratarse de instrumentos que servirían para el placer anal. A partir de aquello que he podido observar a través de largometrajes y series de televisión, las masculinidades normalmente no conciben ese tipo de gozo debido a considerarlo únicamente para mujeres u homosexuales. Si tomamos este punto y reflexionamos sobre él, encontramos que estos hombres relacionan este placer a la sumisión, y simbólicamente, al situárseles a través del sistema en la posición de poder, ellos sienten la necesidad de tomar el control de la situación, aunque en realidad no lo deseen, creyendo incluso algunos de ellos una amenaza por parte de estos juguetes hacia su propia virilidad.

El placer anal en algunas masculinidades heterosexuales se convierte, entonces, en tema tabú, en algo vergonzoso de hacer o siquiera pensar. En el minijuego se propone, pues, la desestigmatización de esta prohibición social puesto que, desestabilizando estas estructuras entendemos la influencia del poder patriarcal y su alcance. Entender que el terreno sexual debería ser uno de experimentación sin cohibiciones, sin estereotipaciones y donde todas las personas involucradas estén cómodas y no sientan la mano del poder sobre su cabeza. De hecho, a través de la colección de minijuegos *Fit In!*, de la mano de Montse, comprendíamos que el acto sexual puede darse en diferentes configuraciones de personas, todas ellas válidas. Por otro lado, por herencia de determinadas doctrinas, como por ejemplo la religiosa, existen varios prejuicios alrededor del onanismo en ambos sexos, siendo incluso algo a ocultar debido a la inmoralidad sujeta socialmente. A partir de aquello que



he podido observar, para las chicas, al menos de mi entorno, resulta conflictivo charlar sobre su propia sexualidad, más aún si se trata de aceptar públicamente que acuden a la masturbación para proporcionarse placer. En mi adolescencia resultaba tabú comentar este tipo de acciones en mi grupo de amigas cercanas, y no fue hasta que un día, a través de un juego que incluía alcohol, nos sinceramos entre todas y hablamos sobre nuestra intimidad. De hecho, en general, el terreno sexual desde una mirada y otra contiene estereotipos muy diferenciados, ambos partiendo de la base de la mujer pura, inocente y sumisa, y el hombre rudo, dominante y sexual.

Mi pareja, desde su posición en la masculinidad, me comentaba en una ocasión la importancia del lenguaje, poniendo como ejemplo una chica que explique en sociedad que recurre al onanismo varias veces al día en contraposición con un chico que explote la misma situación. Sería probable que esa mujer tuviera que escuchar palabras como “guarra” o “salida” bajo un tono ofensivo, mientras que el hombre, aunque recibiera esos insultos, no resultaría un escenario que se trate con tanta extrañeza. Desde la perspectiva de la sociedad, la masturbación femenina se percibe como una derrota o un acto desesperado puesto que la mujer debería estar esperando a que el hombre le otorgue el placer que necesita. La masturbación masculina, en cambio, hasta cierta edad se ve como un acto de poder, una demostración de aquella masculinidad alfa basada en la fuerza. A pesar de ello, las erecciones suelen pasar a ser motivo de burla en el repertorio común de humor, y es algo que *Boner alert!* trata. En este minijuego se nos presenta en el cuerpo de un adolescente que debe escapar de las miradas para poder llegar al lavabo y, así, ocultar su firmeza.

Como he explicado, a partir de una edad las erecciones se convierten en objetivo humorístico. Esto se refleja en que dentro de una pareja se convierte en común las masturbaciones individuales. Las erecciones guardan ciertos estigmas, y a las mujeres se nos ha conducido a pensar de cierta manera en ellas

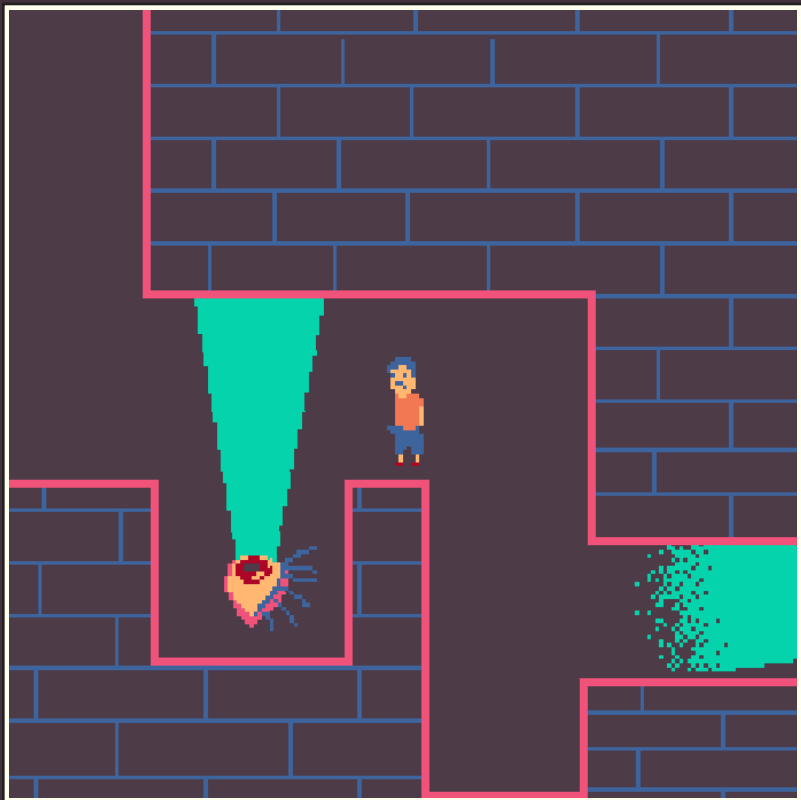


Imagen 10. Minijuego Boner alert!



fuera del momento sexual. En una línea diferente, mi compañera Mercè planteaba que el tema de las erecciones inesperadas podía verse análogo a la menstruación en un contexto de pubertad, siendo esta una época de constantes cambios y desarrollo frenético. Ambas situaciones son concebidas con pudor para una gran porción de adolescentes puesto que es algo que les coloca cara a cara con la adultez sin previo aviso. Debido a experiencias personales y compartidas a través de diferentes conocidos he podido concluir que la educación sexual o que engloba las áreas mencionadas anteriormente es insuficiente o está mal enfocada, resultando en algo frío con lo que los adolescentes no acaban de relacionarse o verse reflejados.

Hace un año, la alumna Carlota Mas Ruíz de la Escuela Superior de Diseño y Artes Plásticas de Catalunya (ESDAP) planteaba un trabajo de final de estudios estructurado alrededor de la menstruación. La pieza de su proyecto fue *Mimosa: Kit d'empoderament del cicle menstrual*, una pequeña caja con tres divisiones en las cuales se contenía información sobre la regla, diferentes útiles como compresas, copa menstrual... un modelo a tamaño real del clítoris y un espejo, entre otros elementos. Ruíz se situaba en el contexto anteriormente explicado, una adolescencia desinformada en este caso sobre el ciclo menstrual y los efectos de éste en las mujeres. Pretende que nos acerquemos a este proceso natural del cuerpo y desestigmatizarlo de la etiqueta de suciedad que a través de publicidades nos transmiten. Debo decir con sinceridad que, aunque me parezca interesante su propuesta y necesarias las nociones que pretende ofrecer, noto el producto final demasiado manufacturado. Es decir, si la intención es hablar de un proceso, como se ha mencionado, natural, no deberíamos tener que utilizar un kit como si precisáramos un manual para saber cómo funciona nuestro cuerpo.

Como se explicaba al principio, personalmente considero de suma importancia tomar conciencia y sensibilizar sobre todo aquello que acarrea el sistema patriarcal que nos envuelve. Con el paso de los años he leído y escuchado comentarios referentes a que

no es necesario hacer de todo lo existente política, como en el terreno de los videojuegos. Con total desacuerdo en dichas afirmaciones, me encuentro en una posición en la que si considero que es necesario hacer política, es necesario discutir y visibilizar aquellos puntos oscuros que construyen nuestra sociedad y, por ende, nuestra persona. Sanando a los demás podemos conseguir sanarnos a nosotros mismos, algo fundamental para construir una sociedad justa y en pleno funcionamiento.



6. FIN DE LA PARTIDA





Dos años atrás me encontraba en segundo de carrera en Bellas Artes. Me recuerdo confundida pero expectante, pues apenas había encontrado el camino artístico que deseaba seguir. Fue en ese entonces cuando cursé la materia de Estudios de Género en la facultad, la cual tuvo una duración mucho menor a la que habría deseado. Desde que tengo memoria, recuerdo tener particular interés por los temas políticos, las tipologías de gobiernos y todo aquello que se opusiera a esos sistemas. Resultaba raro para una niña estar buscando el significado de “anarquismo” para comentárselo a sus amigas por *Messenger*, o intentar unirse a Greenpeace, a pesar de no pasar del preregistro por miedo a dar su número telefónico. Puede que ello fuere herencia de mi padre, admirador del Che Guevara y creador de debates políticos en la mesa familiar. O, simplemente, un interés nacido del acceso libre que poseía a Internet.

En cualquier caso, el descubrimiento del feminismo fue como abrir un cofre pirata para mis ideales. No comprendía cómo un conocimiento tan sustancial y empoderador para la mujer se había demorado dos décadas en serme mostrado. En la misma asignatura realicé un artículo sobre el videojuego *Horizon Zero Dawn* (2017), de Guerrilla Games, donde hacía uso de aquello que había aprendido sobre el movimiento feminista, creando mi primer puente entre videojuegos y feminismo. A partir de ese punto, traté que todos los proyectos que se presentasen en el grado que cursaba discutieran sobre esos dos temas, pues recordaba mi primer año influenciado por aquello que me decían que tenía que hacer, o por intentar concordar con el agrado de los profesores. Un año después asistía a mi primera huelga acompañada de Montse y Clara, una que se movía por el feminismo. Rememoro el orgullo que sentía por estar apoyando la causa que defendía, o al menos esa era mi sensación.

En el año 2019, coincidiendo con el momento en el que se desarrollaba el presente trabajo de final de carrera, era participe en una segunda huelga feminista, compartiendo ese día de nuevo con la compañía del año anterior además de otros conocidos. La

cuestión es que, para mi decepción, mis sentimientos fueron bastante contrarios.

Los meses precedentes a esa manifestación me hallé experimentando una serie de emociones encontradas con el movimiento que pensaba defender. Una semana antes del gran día, leí y releí el manifiesto, sintiéndome conforme con los puntos que se exponían y afianzando mi posición hacia la marcha. El ocho de marzo me encaminaba hacia Plaza Catalunya con una antigua amiga del instituto mientras manteníamos una charla enfocada al feminismo. A medida que la conversación tenía lugar, notaba varios puntos en los que diferíamos. Sentía que ella poseía cierto prejuicio hacia el conjunto masculino, hecho que me causaba incomodidad. Más tarde me daba cuenta de la teatralidad y falsedad contenida en la huelga, y cómo ello causaba un desmoronamiento en todo aquello en lo que confiaba.

Durante las semanas consecuentes una serie de noticias y videos aparecían en el *feed* de mi teléfono móvil. Google tiene esa particular afición por registrar todo aquello buscado, hablado y leído por una persona para ofrecerle la máxima cantidad de contenido de su interés. Se hablaba del feminismo, y se hablaba mal. Encontraba que esos reportajes solamente invitaban a personas que decían llamarse feministas a pesar de contradecirse con lo que, al menos yo, consideraba que era el movimiento. Veía cómo la opinión pública criticaba y desacreditaba un feminismo del que me sentía externa, a pesar de englobarlo bajo la misma etiqueta.

Ha resultado realmente interesante y acertado realizar este proyecto al encontrarme en este punto de desconcierto, ya que ha supuesto la escalera que necesitaba para escapar del pozo en el que me hallaba. Aquello que un par de años atrás me había fascinado se había quemado para renacer de las cenizas cual fénix de fuego.

A partir de estos meses he concluido que el feminismo, actual-

mente, se encuentra en estado crítico. Ciertas personas están tomando los mandos y dirigiéndolo hacia un barranco difícil de sondear, y que no se compromete con el significado de real igualdad que otros individuos buscamos alcanzar. A pesar de existir particiones dentro del propio movimiento, según lo que he vivido la sociedad *mainstream* solo considera aquello que les es ofrecido a través de los media más populares, ello es que el conocimiento común se construya a partir de esos mensajes normalmente erróneos o exagerados para llamar la atención de la audiencia. El feminismo que nos acontece es utilizado por los políticos para promover sus campañas electorales y capitalizado por la economía, infantilizando los mensajes que se pretenden transmitir en burdas frases para prendas. Mi compañera Montse (2019) explicaba en su artículo *Feminismo Low Cost*:

Homogeneizador e insaciable voraz, da la impresión de que el capitalismo adopta como estrategia de defensa la conocida y trascendental lección del estratega militar y filósofo Sun Tzu “Si no puedes con tu enemigo, únete a él”, torciendo esta enseñanza con perspicacia y retorcida voluntad, haciendo que el enemigo, en este caso el feminismo y con anterioridad otras figuras como la mismísima Marina Abramovich, entren a formar parte de su lógica productiva y obtención de beneficios.

Todos estos factores ensuciaban la imagen del movimiento que permitió que las mujeres obtuvieran derecho al sufragio en el año 1984. Actualmente, bajo mi punto de vista he discernido una cierta aplicación de la igualdad femenina “cuando convenga”. No he escuchado a ninguna feminista quejarse por poder acceder a una discoteca gratis antes de las doce y con una copa de regalo, o discutir sobre las ventajas obtenidas en los permisos por maternidad. En este punto, pues, rememoro una de las lecciones más trascendentales que adopté de mis breves estudios de género, centrándose ésta en la noción del egoísmo.

El profesor explicaba que el problema existente encuentra su raíz en el egoísmo ya que ninguna de las partes desea perder sus ventajas en pro de la igualdad. Nadie parece ser capaz de

reconocer que, para equiparar la balanza es necesaria también la pérdida de ciertas mejoras, tal vez porque el sistema que nos ocupa nos ha enseñado a mirarnos de manera individual, a trabajar por y para nosotros. Nos avasallan constantemente con mensajes como “¡Persigue tus sueños!” o “El cielo es el límite”, dotando de un elevado valor a ese objetivo primordial de vida que ocupamos alcanzar para no sentirnos fracasados o perdedores.

Así pues, considero oportuno establecer aquello que yo reconozco como feminismo. En primer lugar, encuentro que toda persona con cualquier género puede unirse sin problemas al movimiento. A pesar de que el nacimiento se haya producido en la población femenina, pienso que todos los géneros se ven afectados por el sistema patriarcal que nos ocupa, de lo cual hemos hecho constancia a través de distintos minijuegos en nuestro proyecto. Creo trascendental, también, luchar contra ciertos estereotipos aunque no afecten a mi persona. ¿Cómo podría esperar romper con los cánones, pues, si solamente tratara de curar un fragmento de la totalidad de la herida? El feminismo que defiendo, además, deseo que rechace las ventajas que la población femenina poseemos que, sí, son mínimas, pero existen. O, al menos, que las resalte para que el resto de géneros también se vea partícipe de ellas. Y, al contrario, deseo que los otros géneros abandonen sus privilegios en pro de equiparar los poseídos por las mujeres.

Todo lo dicho conlleva a que no podemos tratar lo externo a la mujer como aliado en el movimiento si lo que se pretende es conseguir igualdad. Chimamanda Ngozi (2012) en una TedTalk realizada en Euston, Reino Unido, bajo el nombre *We should all be feminists* explica su propia versión sobre el significado de la palabra “feminismo”, argumentando: “My own definition is: a feminist is a man or a woman who says, yes, there’s a problem with gender as it is today and we must fix it, we must do better. All of us, women and men, must do better.”



No obstante, debemos tomar responsabilidad y reconocer que el sistema actual sigue funcionando porque nosotros mismos lo conformamos y edificamos, a pesar de haber obtenido nuestra identidad a partir de éste. Es decir, se trata de un círculo vicioso en el que reproducimos incansablemente cánones y estereotipos heredados de la sociedad, afectando a otras personas en el camino. Mi compañera Montse explicaba en alguna ocasión que no debemos buscar culpables, pues no los hay. Citando a Ngozi (2012) una segunda vez: “Culture does not make people. People make culture.”. Tenemos la tendencia de culpar constantemente al sistema, a pesar de formarlo nosotros mismos. Es en este punto cuando, en el propio proceso de redescubrimiento que experimenté durante estos meses, me coloqué a mí misma ante un espejo y reflexioné sobre todo aquello que construía mi propia identidad.

Me di cuenta que existían muchos impulsos, conductas y pensamientos machistas en mi persona. Siento que existe cierta hipocresía en algunas feministas actuales que he podido observar en algunos medios, las cuales consideran que todo lo que hacen y dicen se rige por un feminismo total y puro, a pesar de ser producto de la sociedad estereotipada que nos envuelve. Desde siempre he notado una inclinación hacia el matrimonio, hacia la ropa, hacia la decoración y hacia la crianza, a pesar de en algunos momentos haberlo negado por no querer que formara parte de mí. Cuando era una chiquilla pasaba mis horas frente a la pantalla disfrutando aquellos *girl games* que anteriormente criticaba. Tenía muñecas color fucsia y una cocina donde montaba mi propio restaurante. Recuerdo haber deseado siempre tener una de esas casitas llenas de muebles de plástico y paredes de pegatina que se abrían por la mitad y permitían que crearas tus propias historias en sus diferentes secciones. Lo curioso es que no siento arrepentimiento por poseer estas afinidades. Como he dicho, por un periodo de tiempo negaba el querer formar una familia el día de mañana, pero eso no ha hecho más que negar mi propia identidad.

Debemos entender que el feminismo conllevará décadas de trabajo, pues las formas de poder patriarcales, donde los hombres han experimentado una ventaja sobre las mujeres, llevan existiendo desde que la humanidad tiene memoria. Es necesario que las generaciones se “limpien” cada vez más como ha ocurrido hasta ahora, pero de manera paulatina. En pocos años hemos logrado un gran avance, aunque aún quede un largo camino por recorrer. Pero siento que, para vivir en paz, debemos ser sinceros con nosotros mismos y aceptar aquello que es intrínseco en nuestra persona. Como seguidora del movimiento feminista, continuaré evolucionando pues no creo que reconocer estas conductas sea un mensaje desilusionador, sino más bien uno honesto. Es necesario conocernos tanto en lo “bueno” como en lo “malo” para así aclarar el camino que debemos seguir. Hay ciertas cosas que no desaparecerán en mí y en la mayor parte de esta generación, de la misma manera que ocurría con mis abuelos o que sucede con mis padres. No somos diferentes a ellos, simplemente vivimos en un contexto en el que el feminismo ha evolucionado más en la sociedad, pero ello no significa que sea su mejor momento.

Soy consciente de que las palabras que expongo pueden resultar desalentadoras, como si me hubiera rendido ante mi propia construcción y el momento que envuelve al movimiento, pero no es así en absoluto, o al menos lo fue por un determinado tiempo, pero ya no. Considero este trance totalmente necesario para reencaminar el feminismo hacia un lugar donde renazca con mayor fuerza. Pienso, además, que debemos hacer feminismo para todas las personas. Mientras leía la tesis de Jordan Etherington sobre *Gamergate* se producían sentimientos contradictorios en mi mente. Encontraba, por un lado, un gran repudio hacia ese grupo de personas por las acciones que tomaban en contra de las mujeres y el odio injustificado que poseían. No obstante, advertía un gran desconocimiento hacia el movimiento feminista. Así pues, considero que el problema nace de un rechazo por querer saber acerca de éste, pero también de una manera errónea en la que se presenta este feminismo. Notaba este hecho el ocho de marzo, cuando los hombres debían ponerse al final de la huelga,



mostrando únicamente el interés de enseñar una gran masa de mujeres en las fotografías. O, en algún que otro artículo sobre videojuegos donde se culpa incansablemente al hombre sobre las situaciones que nos acontecen.

Cuando finalicé dicha lectura, me comuniqué con mis compañeras para comentarles las reflexiones que me había causado. Ambas, de manera acertada, aunque en aquel momento no lo viera así, contestaban que era bastante complicado enseñar si alguien no persigue aprender. Ese hecho es algo totalmente cierto, pero también considero que debemos, entonces, cuidar y ajustar nuestras herramientas para transmitir nuestros mensajes de manera más factible.

Durante el transcurso de estos meses me ha resultado realmente favorecedor y necesario trabajar de forma colaborativa junto con mis compañeras, además de mantener extensos debates con mi pareja sobre las cuestiones que se planteaban en mi mente, hecho que se ha visto reflejado a través de ciertas citas en el escrito. Por otro lado, nos ha resultado de gran ayuda las reuniones con nuestro tutor Fernando Herraiz, el cual nos ha orientado en el enfoque de la investigación que teníamos por delante. Cabe decir también que nuestras ideas se vieron consolidadas y contrastadas a partir de las puestas en común ocurridas en el departamento de Pedagogías Culturales, donde tantos los alumnos como el profesorado nos ofrecían sus propias ópticas en el proyecto que nos acontecía. Cuando una persona se halla en este punto, necesita de otras visiones diferentes para conseguir entenderse a uno mismo. Es por ello que no comprendemos la reticencia de una gran parte del profesorado de Bellas Artes en cuanto a la realización de trabajos con más de un individuo. Trabajar de forma colaborativa es enriquecedor para todas las partes, pues se crea una amplia red de conocimientos, dando por lo tanto la opción para un proyecto de mayor calibre. Una vez uno se descubre en el mercado laboral necesitará de otras personas para realizar sus trabajos. Ningún edificio se construye con una persona, ni un artista trabaja

completamente solo. Tarde o temprano, precisamos relacionarnos con otros individuos para llevar a cabo nuestros proyectos. Además, se produce un factor muy humano en la realización de este tipo de colaboraciones o, al menos, en nuestro caso. Tenemos en cuenta en todo momento el bienestar de las demás integrantes, proporcionando alimento o, incluso, cobijo si es necesario en pro de asegurar la comodidad de todo el grupo. En los momentos de duda, hemos buscado la ayuda de las demás para esclarecer nuestras sombras, y lo que podría haber resultado una mera agrupación de los fragmentos individuales de cada una ha sido una gran pieza creada a partir de todas nuestras manos.

WeWare supone el perfecto ejemplo en cuanto a tipología y sistemática de juego según aquello que deseábamos transmitir. Debe ser conocida la dificultad de concebir un videojuego acerca del tema que nos ocupaba, pues resultan nociones demasiado abstractas en varios puntos y de difícil importación al medio. Es por ello por lo que nos encontramos con la conclusión de que la mejor manera para mostrar nuestra crítica era a través del humor. López Diana Varela (2016) explica “Creo que una de las grandes ventajas del sentido del humor feminista ha sido desmitificar el sexo como había sido entendido hasta hace bien poco [...]” (p. 27). Tal y como iniciaba mi explicación en el apartado anterior, tratar de *tabú* un tema hace, justamente, que éste se enaltezca en su posición de poder ofensivo y que, por lo tanto, pueda ser utilizado para dañar con más potencia. El humor es una de las herramientas perfectas para evitar esto.

Según aquello que he tenido la oportunidad de leer, es común encontrar comentarios en la comunidad *gamer* que se oponen a que se utilice el medio de los videojuegos para hacer política, razón por la cual reaccionan negativamente ante el movimiento feminista. Argumentan que el videojuego es una forma de ocio, y que la política no tiene cabida en él o, al menos, la política que el feminismo desea realizar. Curiosamente se produce una contradicción de la que me hallo insegura en si son o no conscientes.



José Altozano (2018) en su vídeo *¿Qué pasa con el feminismo en los videojuegos?* expone bajo una clave coloquial:

[...] el historial dicta que las feministas son outsiders, y que no le importan los videojuegos y que solo han venido para meter su agenda política. “¿Por qué no se puede jugar y ya está?” “¿Por qué hay que forzar la política en el videojuego?” Pues, permite que te sorprenda, porque siempre ha estado ahí.

Altozano prosigue su explicación utilizando como ejemplo la saga *Call of Duty* (2003), la cual hace uso de conflictos bélicos que tuvieron lugar en la realidad para basar sus historias, colocando normalmente al jugador en la posición del bando norteamericano. No obstante, existen más casos donde la política se ve involucrada. Uno de los videojuegos más vendidos de la historia de éstos es *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), el cual nos pone en la piel de un miembro de una banda recientemente convicto, discutiendo de esta manera sobre grupos delincuentes, trifulcas por territorios y actos bandidos, entre otros. *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) resulta otro gran ejemplo por los movimientos políticos que se dan en los gobiernos que reinan las diferentes comarcas, existiendo un sistema legislativo que no se basa únicamente en la fuerza mayor. Otro título relevante sería *Detroit Become Human* (2018) en el que el jugador adquiere tres posicionamientos distintos ante un conflicto civil.

Como he expuesto, los cuatro ejemplos mencionados han causado un gran impacto en el medio del videojuego, siendo así que sin importar la antigüedad que algunos de ellos posean, continúan suponiendo grandes ventas para sus compañías. La política se haya presente en todos los títulos dichos ya que la política es necesaria en una sociedad. Es por ello que, en mi posición como feminista amante de los videojuegos, la única conclusión a la que consigo llegar es que el movimiento que defiende se opone a las identidades de estos individuos como *gamers*. En la anteriormente citada tesis de Jordan Etherington se explicaba

que para un *gamer* los videojuegos forman parte de su identidad, la construyen. Es por ello que, cuando ésta se ve bajo crítica, estas personas reaccionan de manera negativa. Bajo mi punto de vista, esto resulta algo completamente burlesco puesto que los videojuegos forman parte del bagaje y la construcción de cualquier persona que haya sido participe de ellos, de igual manera que ocurre con el medio del cine, la literatura o la música, entre otros. Cualquier individuo puede acercarse a una tienda de videojuegos y adquirir lo que sea. Tal y como, en muchas ocasiones, la comunidad *gamer* lo plantea, los videojuegos son su territorio, única y exclusivamente. Se presupone que estos razonamientos provienen del hecho de que el medio haya estado ocupado en su mayor parte por hombres durante un largo periodo de tiempo. No obstante, el pasado año, según un estudio publicado en *ElMundo*, de los 2.200 millones de jugadores encontrados en el globo, un 47% pertenece al género femenino.

Como anteriormente explicaba, el medio de los videojuegos de la misma manera que cualquier otro dispositivo cultural no tiene dueño. Es por esta razón por la cual me resulta tan importante que todos los individuos se sientan representados. Esta noción, aunque la arrastro desde hace un par de años, la consolidé a partir de una TedTalk realizada por el escritor Robert Hoge (2015) titulada *Own Your Face*. En esta charla explicaba cómo, durante toda su vida, tanto su familia como sus conocidos le recomendaban operarse el rostro debido a que éste se veía diferente a causa de las deformaciones producidas por un antiguo tumor. Hacia el final relata un momento crucial, aquel en el que un amigo pintor decidió hacer un retrato de su rostro. Una vez lo finalizó, Hoge lo observó y pudo ver cómo su amigo había reflejado la belleza de su cara, admirándola él mismo por primera vez en su vida. Considero, por ello, necesario vernos en otras representaciones, y el medio de los videojuegos resulta perfecto para esta tarea debido a la relación directa entre el jugador y el personaje. Recuerdo que cuando tenía alrededor de unos nueve años mi hermano y yo adquirimos *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (2003), del cual es protagonista la conoci-



da aventurera Lara Croft, causante de polémicas alrededor del movimiento feminista. Ello es debido a las proporciones exageradas que en antiguos títulos poseía, además de la vestimenta demasiado reveladora en relación al tipo de acontecimientos en los que se veía envuelta.

No obstante, en aquellos tiempos me hallaba inconsciente de estos hechos. Para mí, Lara Croft era una heroína, una mujer poderosa y fuerte que siempre acababa salvando el día y derrotando a los villanos. A medida que crecí, empecé a notarme cada vez más incómoda cuando un personaje femenino llevaba ropajes demasiado cortos o cuando los planos de cámara se centraban en acentuar ciertas partes del cuerpo arraigadas a la sexualidad femenina. En la actualidad, debido a aquello que me es ofrecido, continúo resignándome en algunas ocasiones a utilizar personajes femeninos con los que no me siento representada como mujer, a pesar de que ello cause disonancia cognitiva según mis ideales. En los últimos meses he identificado bastantes comentarios en las redes realizados por hombres en los cuales argumentan que la representación no es algo importante. Explican que, cuando ellos juegan a un videojuego no buscan la representación en un personaje, sino la profundidad de éste. La reflexión que extraigo en torno a estos argumentos es que resulta obvio que un hombre no ansíe representación en el medio de los videojuegos, pues ya la tiene. Si no son todos, en su gran mayoría se hayan representados a través de personajes masculinos fuertes, débiles, altos, bajos, ancianos, jóvenes, con diferentes tonalidades de piel, distintas nacionalidades, empleos variados, diferentes estatus... Podemos encontrar a Mario Bros de la famosa saga *Super Mario* (1985), un hombre de estatura baja y regordete, en contraposición con el protagonista de los títulos *Metal Gear* (1987), Solid Snake, un personaje masculino alto y fornido. En *Bully* (2006) nos topamos con James Hopkins, un estudiante de secundaria de quince años.

Por otro lado, en *Grand Theft Auto V* (2013) se nos da la posibilidad de jugar con Michael de Santa y Trevor Philips, de

45 y 40 años respectivamente. En éste título, además, podemos controlar a Franklin Clinton, joven afroamericano de piel oscura. De hecho, en la saga *Grand Theft Auto* (1998) se encuentran varios ejemplos de nacionalidad, como el yugoslavo Niko Bellic o Tommy Vercetti, de ascendencia italiana. La sonada colección de *Assassin's Creed* (2007) resulta también un amplio abanico de diferentes masculinidades, tanto físicas como emocionales. El espectro se sitúa desde Ratonhnhaké:ton, hombre nacido en la tribu *mohawk* silencioso y respetuoso con la naturaleza que únicamente utiliza la fuerza cuando siente que debe hacerlo, hasta Edward Kenway, pirata galés mujeriego que actúa por impulso y bebe hasta perder el conocimiento. Cabe decir que por inercia patriarcal predomina también en el medio del videojuego un modelo de hombre fornido y valiente, pero ello no quita el hecho que el espectro de tipologías de personajes masculinos en comparación con el de personajes femeninos sea bastante más amplio.

La desarrolladora de videojuegos Andrea Sacchi (2018) explica en un vídeo anteriormente citado realizado por el periodista de videojuegos José Altozano: “¿Por qué ver mujeres, gente racializada, gente de otras orientaciones sexuales se ve como algo forzado o político? Es preocupante. Si lo no masculino no tiene lugar en la cultura, ¿Dónde lo tiene?”. Lo político forma parte de la vida en sociedad, y considero que a través de la política deben transmitirse los mensajes y las nociones necesarias para romper con las herencias machistas patriarcales que hoy en día nos envuelven y construyen nuestra identidad.



7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Altozano, José (2018). *¿Qué pasa con el feminismo en los videojuegos?* [Video]. De <https://www.youtube.com/watch?v=LZ2XKgFtU1U>
- Aránega Segú, Montserrat (2019). *Feminismo Low Cost*. *Pikara Magazine*. Recuperado de <https://www.pikaramagazine.com/2019/03/feminismo-low-cost/>
- Braithwaite, Andrea (2016). It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity. *Social Media + Society*, 2(4).
- Butler, Judith (2007). *El Género en Disputa*. Barcelona, España: Paidós.
- Cabra, Nina (2013). Muñecas de plomo y soldaditos de trapo: el videojuego como migración a otras experiencias de género. *Nómadas*, 39, p.169. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4702152>
- Cervera, Humberto (2012). *Diez cosas que aprendí de los videojuegos* [Video]. De: https://www.youtube.com/watch?v=Q4nFUFO_rXw
- Gascó Sabina, Mar (2012). El cuerpo oculto. Metamorfosis sobrevenidas (Trabajo de fin de Máster). Universidad de Sevilla, Sevilla, España.
- Graell, Vanessa (2018). Por qué la mitad de los 'gamers' ya son mujeres. *ElMundo*. Recuperado de: <https://www.elmundo.es/papel/historias/2018/06/29/5b350a6f268e3ee4738b45a7.htm>
- Hernández, Fernando (2017). Clase de Visualidades Contemporáneas [Material de aula]. Visualidades Contemporáneas, Universidad de Barcelona, Barcelona.
- Hoge, Robert. (2015). *Own Your Face* [Video]. De: <https://www.youtube.com/watch?v=QbxinUJcLGg>
- Kipnis, Laura. (1993). *Ecstasy Unlimited*. Minneapolis, Estados Unidos: University of Minnesota Press.
- López Varela, Diana (2016). *No es país para coños. Sobre la necesidad de una sociedad feminista*. Recuperado de: http://jmporquer.com/wp-content/uploads/2017/04/3_Lopez_El-feminismo-sa-le-del-armario-teorico.pdf
- Lujan Oulton, Maria (2013). *El arte en juego* [Video]. De <https://www.youtube.com/watch?v=MARBCzc01wg>



Ngozi Adichie, Chimamanda (2012). *We Should All Be Feminists* [Video].
De:https://www.ted.com/talks/chimamanda_ngozi_adichie_we_should_all_be_feminists/up-next

Raistrick, Beth (2018). *Is the Idea that Gaming is Sexist Outdated?*.
HubPages. Recuperado de: <https://hubpages.com/games-hobbies/Is-the-idea-that-gaming-is-sexist-outdated>

Schopenhauer, Arthur (1819). *El Amor, las Mujeres y la Muerte*. Recupe-
rado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/133502.pdf>

Therrien, Alex (2018). *Why is there stigma around male baldness?*. BBC
News. Recuperado de: <https://www.bbc.com/news/health-44052917>

