

## **Las representaciones de *lo femenino* en videojuegos: una lectura desde la Sociología de la Cultura en clave de género.**

**Merlo, Emanuel**

*Facultad de Humanidades y Ciencias-UNL*

Directora: Nicola, Mariné

Área: Ciencias Sociales

Palabras claves: Género, videojuegos, sociología de la cultura.

### **INTRODUCCIÓN**

En el presente escrito<sup>1</sup> damos cuenta del recorrido investigativo sobre videojuegos y la modalidad de representación de lo femenino. Analizamos dos programas de becas que fomentan la producción de los mismos, uno con jurisdicción provincial y otro nacional para tratar las representaciones de género que se promueven desde el Estado a través de sus políticas y cuáles son los objetivos de esas representaciones, es decir, ¿se afianzan representaciones binarias ya conocidas? ¿Se cuestionan? ¿Se crean nuevas?

### **OBJETIVOS**

Rastrear y analizar los videojuegos producidos en el territorio argentino que abordan la problemática de género.

### **METODOLOGÍA**

En la selección de nuestros artefactos culturales abordaremos las *representaciones sociales* (Raiter, 2002), imágenes mentales que se difunden en los medios para que formen parte de la agenda pública, a partir de la categoría de *género*, definido como el concepto que regula las identificaciones genéricas otorgando significado a la identidad y a la diferencia sexual de acuerdo con un determinado sistema simbólico cultural que normativiza y prescribe los cuerpos sexuados (Richard 2002: 95).

### **La representación de lo femenino en los videojuegos**

---

<sup>1</sup> La investigación se desarrolló en el marco de una adscripción en Investigación en la cátedra de Sociología de la Cultura durante el año 2020 y en el Centro de Investigaciones en Estudios Culturales, Educativos, Históricos y Comunicacionales (CIECEHC)-FHUC-UNL. Bajo la dirección de Mariné Nicola.

La investigación comenzó con el interés de investigar la representación de *lo femenino* en un corpus de videojuegos originados en la provincia de Santa Fe y a nivel nacional, estos son Plan Fomento y Crear Videojuegos respectivamente.

El Plan Fomento del Ministerio de Cultura es un programa de la Secretaría de Industrias Creativas de la provincia de Santa Fe, destinado a sectores culturales. Entre estos videos encontramos algunas similitudes: el uso de la perspectiva en primera persona por el usuario



y la utilización de "avatars" denominados "humanoides" (robots, animales antropomórficos, zombis). El que sobresale entre ellos es Guerra de Silicio (Ilustración 1<sup>2</sup>) porque es el único juego producido e ideado por una mujer que se desarrolla en un futuro postapocalíptico en el que robots deben pelear y defender una conciencia cibernética. Mientras que los demás videojuegos tratan sobre competencias entre diferentes humanoides

Ilustración 1

pertencientes al género *endless runner* y en aquellos que tematizan peleas o guerras encontramos representaciones masculinizadas, incluso siendo animales como es el caso de Furia Divina (2016). En las bases y condiciones del plan se menciona que los videojuegos presentados para su evaluación pueden abordar problemáticas de género y diversidad y que una de sus condiciones para aprobar el proyecto es la "paridad de género" entre quienes producen. Sin embargo no es la problemática central que se puede abordar.



Ilustración 2

En el caso de Crear Videojuegos es una política de la Secretaría de Medios y Comunicación Pública de la Nación. El plan comenzó en el año 2020 y tuvo como ganador un videojuego llamado Las decisiones de Ana,

<sup>2</sup> Guerra de Silicio (2010) disponible en <https://www.industriascreativas.gob.ar/producciones/videojuegos/>

(2020) (Ilustración 2<sup>3</sup>) es una novela interactiva que aborda temáticas como embarazo adolescente, enfermedades de transmisión sexual, anticonceptivo y aborto.

Finalmente en el corriente año se presentó un proyecto específicamente con perspectiva de género y diversidad. Resulta relevante éste último proyecto porque especifica que las producciones deben problematizar roles asignados, estereotipos y amor romántico. Pero las representaciones sociales que hallamos en el corpus reivindican el sistema heteronormativo. En el caso de Las decisiones de Ana pone en discusión la Ley de Educación Sexual Integral en nuestro país ya que la toma como marco de referencia y es a partir de allí que se construye el relato en el videojuego. Por ejemplo: se dan las opciones de acceder a tener relaciones con la figura masculina, al igual que da la opción de utilizar o no métodos anticonceptivos al momento del acto sexual. Lo que lleva a preguntarnos es qué tipo de conciencia puede despertar un videojuego estructurado al estilo de "elige tu propia aventura" y qué impactos podría tener sobre sus usuarios en el orden de la sexualidad.

Ahora cabe preguntarse: ¿Por qué realizar un estudio sobre videojuegos desde una perspectiva de género? Según Jannifer Malkowski y Trea Andrea Russworm (2017) resulta significativo por dos razones: es un objeto rechazado por la academia como si fuera un objeto menor, pero es el objeto más consumido en la actualidad formando comunidad conocida como club's boys y segundo, porque las representaciones de género están arraigadas en los inicios del video, desde la poca presencia femenina en el proceso de programación hasta los *estereotipos*, sobre todo en el que ellas denominan *femme fatale*, personaje femenino que tiene sus antecedentes en el cine de los años `40, no tiene objetivos (clave en la estructura narratológica del video para que el relato avance) y sólo era un objeto erotizado pensado para el consumidor "hombre heterocis" (2017: 19-22).

## CONCLUSIONES

En el corpus de videojuegos vemos que las problemáticas giran alrededor de una representación de mujer en sentido biológico, y de la violencia que ejerce el hombre sobre esta. Nelly Richards (2013) llama a esto "esencialismo" porque parte de la certeza de que hay una sola manera de ser mujer, "esencializa un modo de ser mujer naturalmente". En el caso de Las decisiones de Ana, las decisiones que debe optar el usuario giran en torno a ceder o no frente al objeto de deseo que es el hombre, es decir que Ana continúa sin ser un personaje activo. Eva Illouz (2014) menciona que en el imaginario social durante la década del 90' el caso de Nikita y más adelante Kill Bill, son cuerpos que generan placer porque

---

<sup>3</sup> Las decisiones de Ana (2020) disponible en <https://www.argentina.gob.ar/jefatura/mediosycomunicacion/crear/ganadores-de-la-beca-crear-videojuegos-de-argentina>

poseen la fragilidad de la femeneidad y a la vez la fuerza autocontrolada de la masculinidad agresiva, con la fantasía de representar y trascender tensiones (Illouz 2014: 42). Esa representación desemboca en las femeneidades representadas en la literatura contemporánea que alterna entre autonomía femenina y sometimiento a lo masculino. La autora denomina a este tipo de literatura como de *autoayuda erótica* porque "ofrece técnicas y recetas que cada uno puede incorporar a su propia vida sexual" (Illouz 2014: 40). Podemos considerar que la novela interactiva del avatar Ana, se enmarca dentro de la categoría de autoayuda erótica porque se sostiene en representaciones afianzadas y desde ahí construye sus consejos y técnicas, los dilemas que se presentan en el videojuego se sostienen en el supuesto de la potencia sexual masculina y de la sentimentalidad femenina (Ilustración 3<sup>4</sup>).



Ilustración 3

El desafío que se nos plantea es pensar una teoría y crítica gamer desde la Sociología de la Cultura con perspectiva de género que abarque no sólo los estereotipos femeninos, que como ya mencionamos, tienen una larga data de ser objeto erótico sin influencia en el desarrollo del relato, sino también investigar qué ha ocurrido con las representaciones de las sexualidades que se encuentran por fuera del binarismo.

## BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

**Illouz, E.**, 2014. Erotismo de autoayuda. Cincuenta sombras de Grey y el nuevo orden romántico. Kantz Editores. Bs. As.

**Malkovski, J.; Russworm, T.**, 2017. Gaming representation. Race, Gender y Sexuality in Video Games. Indiana University Press: USA.

**Richards, N.**, 2013. "Multiplicar la(s) diferencia(s): género, política, representación y deconstrucción". En Hegemonía cultural y políticas de la diferencia. CLACSO. Bs. As.

**Raiter, A.**, 2002. "Introducción". "Representaciones sociales". En Representaciones sociales. Alejandro Raiter (compilador). Eudeba. Bs. As.

<sup>4</sup> Las decisiones de Ana (2020) disponible en <https://www.argentina.gob.ar/jefatura/mediosycomunicacion/crear/ganadores-de-la-beca-crear-videojuegos-de-argentina>