



**MÁSTER UNIVERSITARIO
GÉNERO Y DIVERSIDAD
UNIVERSIDAD DE OVIEDO**

TRABAJO FIN DE MÁSTER

**VIDEOJUEGOS, SEXISMO Y
EDUCACIÓN: LA
PERCEPCIÓN DE LAS
PERSONAS VIDEOJUGADORAS**

TESIS DE MÁSTER

**CRISTINA VALDÉS
ARGÜELLES**

Directora: Carmen Rodríguez
Menéndez

Oviedo, Julio de 2019

TESIS DE MÁSTER/PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PROFESIONAL

D^a:/D. Cristina Valdés Argüelles

D.N.I.:

TÍTULO: Videojuegos, sexismo y educación: La percepción de las personas videojugadoras.

DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVE: Género y videojuegos, sexismo y videojuegos, videojuegos y educación, PEGI y género.

DIRECTOR/A: María del Carmen Rodríguez Menéndez

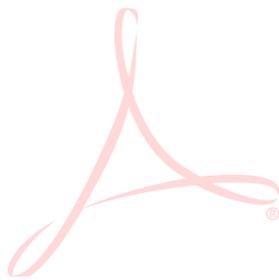
1. Resumen en español

El presente trabajo pretende ofrecer información sobre videojuegos y su relación con la educación, desmontar algunos mitos y responder a cuestiones tales como si es suficiente el Sistema PEGI para evitar que los contenidos inadecuados como el sexismo puedan llegar a personas menores de edad. Además, el principal objetivo de la investigación es conocer si las personas videojugadoras son capaces de detectar el sexismo existente en sus videojuegos favoritos, más allá del que es muy explícito. Con el fin de obtener información para alcanzar estos objetivos, se ha llevado a cabo un cuestionario que ha permitido concluir, que las personas videojugadoras son capaces de detectar el sexismo en los videojuegos pero no en videojuegos concretos, además, el Sistema PEGI es insuficiente para evitar que el sexismo pueda llegar a las personas menores.

2. Resumen en inglés

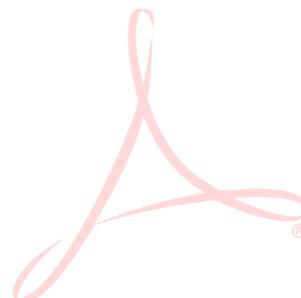
This paper aims to offer information regarding videogames and its relation with education, refute some myths, and answer questions such, is PEGI System enough to prevent inappropriate content such as sexism from reaching underage people. Besides, the main objective of this investigation is to find out if people that play videogames is able to identify sexism in their favorite games beyond the really explicit one. A questionnaire has been used in order to obtain information to research these objectives. It has allowed to conclude that gamers are able to identify sexism in videogames but not in all videogames, in addition, PEGI System is not enough to prevent sexism from reaching underage people.

EL/LA DIRECTOR/A DE LA TESIS
DE MÁSTER/PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN PROFESIONAL



Fdo.:

LA AUTORA/EL AUTOR



Fdo.:



DECLARACIÓN CONTRA EL PLAGIO

D./ Dña Cristina Valdés Argüelles, con DNI _____, estudiante del Programa Oficial de Postgrado *Máster Universitario Género y Diversidad*, por la presente declaro que el trabajo adjunto es una creación original propia, en la que las ideas de obras ajenas me han servido de inspiración o apoyo y se encuentran debidamente referenciadas, con cita expresa de la fuente y autoría de que procedan.

Asimismo, declaro que los fragmentos de obras ajenas de cualquier naturaleza (escrita, sonora o audiovisual) o las obras aisladas de carácter plástico o fotográfico que he incluido en mi trabajo se encuentran debidamente identificadas como cita literal (entre comillas si se trata de textos) y con referencia a la fuente y autoría de la obra copiada.

Entiendo que de no haber actuado así habría incurrido en plagio, lo que supone un incumplimiento de las leyes, un atentado a los principios éticos del trabajo universitario y una falta de observancia de las instrucciones para la prevención del plagio aprobadas por la Comisión de Docencia del Máster y puestas a disposición del alumnado. Tal hecho habilitará a las personas encargadas de la evaluación y calificación de mi trabajo a no autorizar su defensa o a valorarlo desfavorablemente, según las circunstancias del caso.

En Oviedo, a 5 de julio de 2019

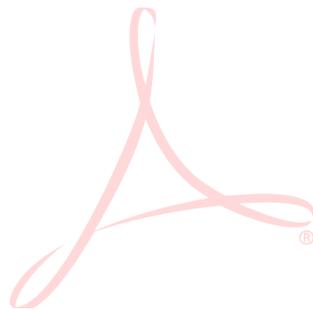
Fdo.: Cristina Valdés Argüelles

AUTORIZACIÓN PARA CONSULTA DE TESIS DE
MÁSTER/PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PROFESIONAL CON
FINES DE INVESTIGACIÓN

Dña./D.**Cristina Valdés Argüelles**.....
con D.N.I. , como autora/autor de la Tesis de
máster/Proyecto de investigación profesional titulada/o **Videojuegos,
sexismo y educación: La percepción de las personas videojugadoras**, por
medio de este documento expresa su autorización para que dicha obra sea
utilizada con carácter no lucrativo y con fines exclusivos de investigación.
Deberán respetarse, en todo caso, los derechos que le asisten, establecidos
en el Real Decreto Legislativo 1/1996 de 12 abril, por el que se aprueba el
Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual y en particular,
conforme a su artículo 14.3º, el de que sea siempre reconocida su condición
de autora/autor del trabajo, con inclusión del nombre y la referencia completa
de la fuente, cuando se proceda a la reproducción directa o indirecta del
contenido o de las ideas que aparecen en él.

Lo que declara a los efectos oportunos.

En Oviedo, a 5 de julio de 2019



Fdo.: Cristina Valdés Argüelles

ÍNDICE

1. Introducción	1
2. Marco Teórico	2
2.1. Videojuegos y estereotipos de género	2
2.2. Videojuegos y educación	8
2.2.1. El sistema PEGI y los videojuegos	12
2.3. Videojuegos y ocio	13
3. Diseño de investigación	14
3.1. Objetivos de la investigación	14
3.2. Población objetivo y muestra	15
3.3. Instrumentos de recogida de información	17
4. Resultados	19
4.1. Resultados del cuestionario	19
4.2. Resultados de la plantilla de observación	33
5. Conclusiones	36
5.1. Conclusiones sobre la investigación realizada	36
5.2. Retos futuros de la industria de videojuegos en materia de igualdad y propuestas de mejora	38
6. Bibliografía	40
Agradecimientos	42
ANEXOS	43
Anexo I. Modelo de cuestionario.	43
Anexo II. Modelo de plantilla de observación.	49
Anexo III. Cuestionarios Videojuegos	50
Anexo IV. Respuestas Abiertas	58

1. Introducción

Si bien se han hecho diversos análisis y estudios sobre el sexismo en el cine o en la literatura, muchos menos se han realizado sobre el sexismo en los videojuegos. En una industria que actualmente factura más que la industria del cine y la literatura, ya que en 2018 ha facturado 1.530 millones de euros (un 12,6% más respecto a 2017) superando a otras industrias, como por ejemplo la del cine que ha facturado 585,7 millones de euros (Dev 2018), cabe preguntarse y realizar investigaciones sobre el contenido de los videojuegos, su calidad y sus aplicaciones educativas. En este contexto, este trabajo tiene por finalidad llevar a cabo una exploración inicial que permita conocer el perfil de los usuarios y usuarias de videojuegos, cómo los consiguen, cuáles son los videojuegos más utilizados, etc. También, se pretende detectar los sesgos sexistas existentes en los videojuegos actuales de distintas plataformas, pero, sobre todo, cuál es la percepción subjetiva que tienen las personas videojugadoras o gamers sobre los mismos y establecer si estos sesgos son detectados por los usuarios y usuarias.

El interés por esta temática surge a raíz de la propia experiencia vivida como jugadora de videojuegos y también como profesional de la educación. El tiempo de ocio del que dispongo suele estar dedicado, en gran medida, al disfrute de videojuegos, seguido del visionado de series y películas cinematográficas y también la lectura. La situación es bien distinta en función del prisma con que se mire. Como consumidor o consumidora, la percepción de los sesgos de género existentes y las distintas ideologías latentes en la industria de los videojuegos difiere de la percepción recibida cuando esto mismo, además, se observa desde la reflexión crítica y desde la óptica de una persona con formación en género. Esto conduce a una reflexión: a pesar de que las personas videojugadoras tengan estudios elevados y conocimientos críticos acerca del género o el sexismo, cuando están inmersas en el argumento o *lore* de un videojuego, el nivel de actitud crítica puede verse mermado. Si esto sucede, ideas machistas e intolerantes que subyacen tras algún videojuego podrían inmiscuirse en las mentes de las personas videojugadoras, sobre todo si estas son menores que están conformando su personalidad.

Por tanto, ¿podría el jugador o jugadora estándar percatarse del sexismo que subyace tras algunos videojuegos más allá del que es muy explícito? Este trabajo dará respuesta a esta pregunta, así como ofrecerá información veraz acerca de la industria de

los videojuegos. Para ello se ha realizado una revisión bibliográfica y se han usado técnicas de recogida de datos, tales como un cuestionario, para conocer la opinión de las personas videojugadoras acerca del sexismo en los videojuegos y una plantilla de observación que permite analizar y comparar varios personajes femeninos entre sí. Con los datos y resultados obtenidos a través de estas técnicas de recogida de información, se establecerán unas conclusiones que pretenden servir de guía para mejorar el sector, evitando caer en estereotipos sexistas a la hora de desarrollar videojuegos y también como guía para las personas videojugadoras, ayudándoles a detectar los estereotipos sexistas que existen en algunos de los videojuegos. Además, de esta forma se podrán desmontar algunos mitos que rodean a la industria de los videojuegos, mientras que se presentará otra de sus potencialidades como es su aplicación en educación.

2. Marco Teórico

2.1. Videojuegos y estereotipos de género

En 1972 se desarrolla uno de los primeros videojuegos de la historia, llamado PONG, que consistía en una partida muy básica de ping-pong. En 1977, la firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos e hizo surgir, al mismo tiempo, una preocupación inicial sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de niños y niñas. A partir de este punto, la industria del videojuego se consolidó y fue creciendo exponencialmente. Al otro lado del planeta, en nuestro país, la historia del videojuego cobra impulso a raíz de que en 2009 la Comisión de Cultura del Congreso Español reconoció al videojuego como industria cultural. Actualmente España es el cuarto mercado europeo y noveno mundial en consumo de videojuegos (Dev 2018) y, según la Asociación Española de Videojuegos (AEVI 2018), se calcula que, actualmente, en España juega el 47% de la población de entre 6 y 64 años¹.

Desde sus inicios, la industria de los videojuegos ha contado con la presencia de estereotipos sexistas, personajes femeninos hipersexualizados, con pechos extremadamente grandes; mujeres perfectamente diseñadas para el deleite de hombres generalmente heterosexuales. Actualmente, China, Norte América y Japón son las tres

¹ Se recomienda ver el apartado 2.2.2. Videojuegos y Ocio donde se explica más detalladamente el perfil de las personas videojugadoras.

regiones que ubican la mayoría de las principales compañías de videojuegos a nivel mundial y una de las industrias de videojuegos que, en la actualidad, sigue reproduciendo más cánones sexistas es la japonesa, a través de representaciones como las lolitas que dan como resultado una estética de *colegialas- hentai*² a los personajes femeninos de algunos videojuegos (López Muñoz 2010).

Pero no solo la industria japonesa es culpable de reproducir estereotipos de género, aunque esta lo haga sin ningún tipo de disimulo. Los videojuegos americanos y europeos también lo hacen. Tradicionalmente, los gustos femeninos han sido orientados más a juegos sociales tipo Sims, estrategia, puzzles, etc. sin plantearse si a las chicas les podrían gustar otro tipo de juegos. Las compañías que estaban detrás de este tipo de títulos eran nada más y nada menos que compañías como la gigante *Ubisoft* con la conocida serie *Imagina ser* (López Muñoz 2010). Por otro lado, aquellos videojuegos que pretenden ser más inclusivos, fomentando una opción multijugador/multijugadora, favorecen la competitividad. Así, aunque tengan modo cooperativo entre jugadores/jugadoras, el objetivo final es competir con otros y otras oponentes y derrotarles. Esto potencia una visión de la competencia como única forma de relacionarse, pues la realidad está dividida entre quienes ganan y quienes pierden, y lo mejor es estar en el bando de los ganadores o ganadoras (Díez Gutiérrez 2009). Algunos juegos, a pesar de ser multijugador/multijugadora en los cuales ya existen unos enemigos/enemigas predeterminados por inteligencia artificial no amonestan a los jugadores y jugadoras que se atacan y roban entre sí.

Según Díez Gutiérrez “esta concepción de los videojuegos supone una visión de la vida unidimensional. No hay posibilidad de empatía, de comprender y acercarse al otro o la otra diferente” (2009, 42). Por ejemplo, en el caso del *Sea of Thieves* (un videojuego de temática pirata para Xbox One y PC), los jugadores y jugadoras pueden optar por seguir su camino sin atacar a ningún oponente, únicamente combatiendo a los esqueletos y haciendo sus misiones de búsqueda de tesoros. Sin embargo, este camino suele requerir más esfuerzo para avanzar en el juego que robando y atacando a jugadores y jugadoras reales. De esta forma *Sea of Thieves* acaba convirtiéndose en un juego que fomenta la competitividad y deja de lado la empatía, escudándose en la idea de que en un juego de

² El *hentai* es un género de contenido pornográfico en el que se mezclan el *manga* (equivalente al comic) con el *anime* japoneses (dibujos animados) (López Muñoz, 2010, 313).

mundo abierto cada usuario/usuario hace lo que quiere, al robar a una persona no se está empatizando con el esfuerzo que le ha requerido completar su misión.

También es reseñable que, en muchos de estos juegos online, no existe una figura que modere los chats ante las faltas de respeto o un sistema informático que detecte y bloquee las palabras obscenas:

Los insultos, los desprecios y el acoso son una de las mayores lacras de los videojuegos online, y uno de los motivos por los que muchos jugadores no se atreven a introducirse en los juegos multijugador y por el que tantos otros abandonan comunidades y juegos que disfrutarían si no fuera por culpa del comportamiento de ciertos jugadores (García 2017).

De esta manera se está contribuyendo a que los chat de los videojuegos se conviertan en una jungla sin ley en la que todo vale. Aprovechándose de esta situación algunas personas usan dichos chats para realizar acoso a otros jugadores y jugadoras. ¿Hasta qué punto puede permitirse el libre albedrío en los videojuegos, sobre todo en aquellos que son jugados por menores de edad? ¿Qué ejemplo estarán recibiendo esos menores al ver insultos en un chat de un juego que supuestamente debería ser cooperativo?

La industria de los videojuegos avanza rápidamente y está en continuo cambio, nuevos juegos, nuevas aventuras, nuevos personajes y nuevas gráficas para consolas de última generación; sin embargo, algunos estereotipos y actitudes sexistas parecen prevalecer a lo largo del tiempo. Pocas son las compañías que se atreven a innovar y ser transgresoras, de forma que las que sí lo hacen se encuentran con todo tipo de reticencias y la resistencia del público, generalmente un público de clase media-alta, masculino y heterosexual que debido a su posición en la sociedad no desea ver reflejadas historias más allá de las que muestran su propia realidad. Estamos ante una industria en auge que mueve grandes cantidades de dinero y un gran número de personas vive de ella, si algo no es rentable obviamente se queda fuera.

¿Realmente sale rentable hacer videojuegos que muestren otras realidades? ¿Es posible crear videojuegos libres de sexismo, que no inciten a la violencia y, todo ello, sin perder calidad en las historias? Uno de los problemas que viene ocurriendo en la industria de los videojuegos, como ha pasado en otras muchas industrias, es que las grandes compañías creadoras de videojuegos son las que realizan los videojuegos conocidos como

*Triple A*³ y dejan fuera del mercado, sin apenas posibilidades, a desarrolladoras más pequeñas conocidas como *Indie*. Son estas desarrolladoras las que, en muchas ocasiones, afrontan el riesgo de crear videojuegos alternativos con representaciones femeninas dignas, ya que los videojuegos *Triple A*, al contar con una mayor inversión de dinero, no quieren arriesgarse a que el videojuego sea un fracaso de ventas.

Otro ejemplo de sexismo en la industria ocurrió en verano de 2014 y se conoce bajo el nombre de *Gamergate*. El *Gamergate* fue un movimiento que comenzó con la intención de exigir mayor imparcialidad periodística en la industria y se acabó convirtiendo en el mayor episodio de violencia online y acoso en la historia del videojuego, a través de plataformas como Twitter, 4chan, YouTube y Reddit, entre otras. Durante el *Gamergate* algunas mujeres críticas con la industria del videojuego, como Anita Sarkeesian o Brianna Wu, recibieron amenazas de muerte y se vieron obligadas a abandonar sus domicilios de residencia. Según Amores “el miedo al cambio, al progreso y a una mayor variedad e inclusión dentro del videojuego fue lo que originó un episodio tan misógino como el *Gamergate*” (2018, 18). Por su parte, otros analistas e investigadores/investigadoras han definido el *Gamergate* como una guerra cultural que intentó frenar la diversificación del campo de los videojuegos.

Además, se pueden encontrar fácilmente otros ejemplos de sexismo en las publicaciones de revistas dirigidas a hombres, mismamente López Muñoz (2010) analizó una publicación de la revista *Maxim* en su formato online, dicha publicación se titulaba “*The 17 hottest video games babes*” (Las 17 nenas más calientes de los videojuegos). La publicación en sí misma consistía en una clasificación o ranking de los personajes femeninos, ya fueran protagonistas o secundarios, más atractivos, para el público masculino heterosexual obviamente, de los videojuegos del año 2008. No es necesario entrar en más detalles, el título de la publicación directamente ya es sexista. A simple vista puede parecer que un artículo sexista del año 2008 no es relevante en la actualidad, pero si se sigue ahondando en las siguientes publicaciones de esta revista se observa que ha seguido haciendo esta clase de artículos.

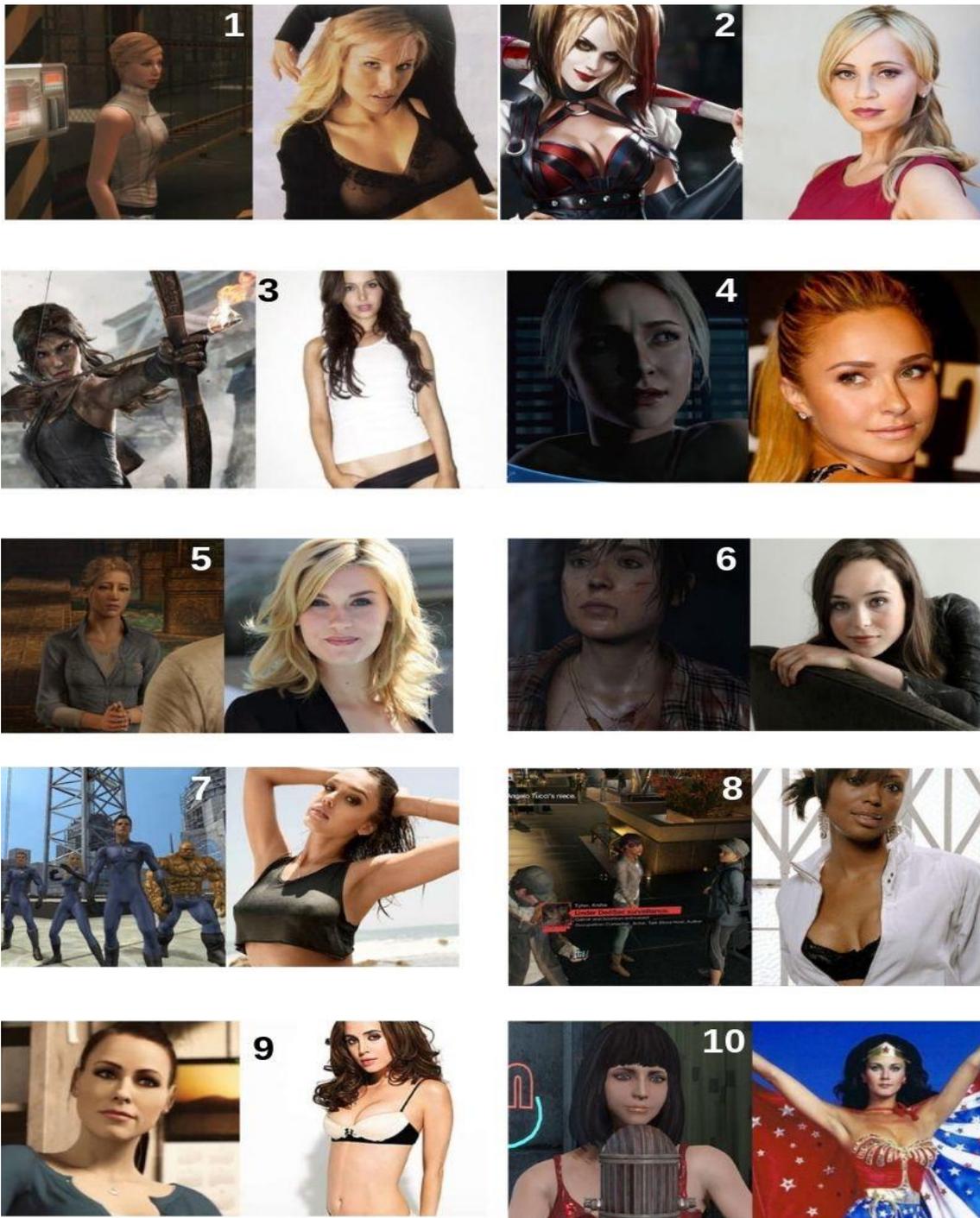
En 2016 *Maxim*, en su versión online, publica “*We’re Virtually Obsessed with the 10 Sexiest Video Game Actresses Ever*” (Estamos obsesionados virtualmente con las 10

³ AAA o Triple A es una manera informal muy extendida en el sector de los videojuegos para designar a los videojuegos producidos y distribuidos por una distribuidora importante o editor importante, teniendo *marketing* y desarrollo de alto presupuesto.

actrices más sexis de videojuegos). Nuevamente se trata de un ranking en el que aparecen los distintos personajes femeninos de videojuegos junto a las imágenes de las actrices que les dan vida. Como refleja la Ilustración 1, algunas de las actrices que aparecen en el ranking se muestran posando con poca ropa o en ropa interior y en posturas sugerentes (1, 3, 7, 8 y 9). Otras actrices, como es el caso de Emily Rose (5) no aparecen sexualizadas en la imagen pero se hacen comentarios sexistas acerca de ellas y sus personajes en el texto del artículo: “*Not only is her character, Elena, a hottie, she’s also the kind of wife we’d like to have if we spent our time hunting down lost cities and getting into gunfights*” (Sciarrino 2016) “Su personaje, Elena, no es solo que esté buena, sino que además es el tipo de esposa que nos gustaría tener si nos dedicásemos a cazar por ciudades perdidas y a meternos en peleas armadas”.

Nuevamente un año después, en 2017, la ya mencionada revista publica un artículo titulado “*The 12 Hottest Redheads In Video Game History, Ranked*” (Clasificación de las 12 pelirrojas más calientes en la historia de los videojuegos). En el ranking de pelirrojas aparecen personajes femeninos como Misty de la serie de videojuegos *Pokemon* y otras como Kasumi (*Dead or Alive*), Leliana (*Dragon Age Origins*), Poison Ivy (*Arkham Knight*), etc. De esta última se dice en el artículo: “*We’d gladly chance chlorophyll poisoning if it means getting closer to this delicate flower...*” (Sciarrino 2017) (Nos arriesgaríamos a intoxicarnos de clorofila con tal de poder acercarnos a esa delicada flor). El sexismo y la sexualización de los personajes queda patente en todo el artículo, tanto en las imágenes como en los comentarios. Estos artículos también son un indicador de que la prensa sigue impregnada de sexismo y construye sus artículos para el deleite del público masculino. Si un o una periodista dedicado a la prensa de videojuegos escribe un artículo como este cabe preguntarse y reflexionar dónde queda su profesionalidad periodística.

Ilustración 1. Ranking de las 10 actrices de videojuegos más sexys según Maxim



1. Kristen Bell: Lucy Stillman, Assassin's Creed Series. 2. Tara Strong: Harley Quinn, Arkham Knight. 3. Camilla Luddington: Lara Croft, Tomb Raider. 4. Hayden Panettiere: Samantha, Until Dawn. 5. Emily Rose: Elena, Uncharted Series. 6. Ellen Page: Jodie, Beyond: Two Souls. 7. Jessica Alba: Sue Storm, Fantastic Four. 8. Aisha Tyler: Herself, Watch Dogs. 9. Eliza Dushku: Megan McQueen, Fight Night Champions. 10. Lynda Carter: Magnolia, Fallout 4.

Fuente: Sciarrino, 2016

Como hemos podido ver en distintas publicaciones de prensa todo apunta a que 2019 será el año en que el Cloud Gaming llegue finalmente al mercado, ya que las principales compañías están desarrollando plataformas basadas en streaming: Microsoft, con su “Project xCloud”, centrado en dispositivos móviles; Sony, con Playstation Now; Google, con “Project Stream”, que funcionaría a través de su buscador Chrome; Verizon, con su proyecto Verizon Gaming, que se ejecutaría sobre los set-top-box de Nvidia y, finalmente, Amazon, con un nuevo servicio recientemente anunciado. Estos parecen ser los retos futuros de la industria del videojuego en cuanto a innovación pero ¿y cuáles son los retos futuros del sector en cuanto a igualdad de género? ¿Seguiremos encontrando en 2019 publicaciones en revistas de videojuegos o revistas para hombres que sexualicen a las mujeres?

Sexualizar personajes femeninos en revistas dirigidas al público masculino no es más que una muestra de falta de empatía y prejuicios contra las mujeres. Un estudio realizado por organismos franceses y americanos, publicado en la revista *Frontiers in Psychology*, demostró que los hombres tienen un nivel de prejuicios sexistas mucho mayor que el que puede tener una mujer de la misma edad (González 2017). Esto podría estar muy relacionado con las diferencias educativas que, consciente o inconscientemente, la sociedad (y en ocasiones la escuela) alienta entre hombres y mujeres. Por este motivo en el siguiente apartado se tratará el tema de videojuegos y educación.

2.2. Videojuegos y educación

Los videojuegos han ido incorporándose a la vida cotidiana de muchas personas y también a las escuelas a través del fenómeno de la *Gamificación*. La gamificación es el proceso de aplicación de estrategias, actitudes y enfoques de juegos en entornos no lúdicos, como puede ser la empresa o la escuela, con objeto de motivar, fomentar la creatividad y la resolución de tareas que usualmente pueden resultar tediosas y/o desagradables para el individuo. La gamificación busca trasladar las estrategias de resolución de los juegos al mundo cotidiano. En contextos educativos, es una estrategia de transmisión de procesos de enseñanza-aprendizaje que se basa en la predisposición del ser humano como ser lúdico atraído por participar en juegos y competiciones, para así hacer del acto educativo un momento de diversión, motivación y socialización humana:

La gamificación en educación consiste en aplicar conceptos y dinámicas propias del diseño de juegos que estimulan y hacen más atractiva la interacción del alumno con el proceso de aprendizaje, con el objetivo de que éste consiga adquirir de forma adecuada determinados resultados. Utilizaremos la predisposición natural del ser humano hacia la competición y el juego para hacer menos aburridas determinadas tareas que, gracias a estos métodos, pasan a ser realizadas de forma más dinámica y efectiva (Fernández Solo de Zaldívar 2014).

En el contexto de la gamificación, los videojuegos pueden ser una alternativa eficaz para el logro de la motivación hacia el aprendizaje en la medida en que tienen una presencia significativa en la vida de los menores. Así, diversos estudios han demostrado que “los videojuegos afectan a la psicología de los participantes. Por el número de horas dedicadas, es de prever que sean la actividad más influyente en la formación psicológica de una gran cantidad de personas” (Muiño 2017). No cabe duda de que los videojuegos influyen en la formación psicológica de las personas videojugadoras, el verdadero debate se centra en torno a si esa influencia es positiva o negativa. Como afirma Muiño (2017) “hay estudios que mostraron que los videojuegos sirven para aprender a sentir emociones a partir de la personalidad que elegimos en esos juegos”. En contraposición otros estudios demostraron “que el impacto de los videojuegos en las edades más tempranas es irremediabilmente negativo, incitando al comportamiento sexista” (González 2017). De ahí la importancia de que los videojuegos sean adecuados a la edad de las personas usuarias.

Según Yolanda Aragón Carretero (2011, 102) “padres y educadores deben favorecer el pensamiento crítico, reflexivo y responsable en el uso de los videojuegos, alertar de sus peligros transformándolos en contenidos educativos, reconocer sus beneficios educativos (creatividad, resolución de problemas, nuevas capacidades de alfabetización...) y enseñar a evaluar la propia actividad desarrollada con ellos”. De estos diferentes estudios y afirmaciones es posible concluir que los videojuegos, en sí mismos, no son ni buenos ni malos, todo depende del uso que se haga de ellos. De modo que los videojuegos tan solo son una herramienta más que encierra grandes posibilidades educativas y también ciertos peligros, como también ocurre con otras herramientas, como por ejemplo internet. Por tanto la escuela tiene un deber ineludible, tanto padres y madres como educadores/educadoras, son responsables de educar el pensamiento crítico para que

las personas jóvenes puedan elegir libremente y con conocimiento de causa qué videojuegos desean consumir.

Asimismo, hemos de indicar que existen ciertos mitos en torno a los videojuegos que es importante desmontar. En primer lugar, debemos señalar que “no es verdad que jugar con la consola altere el rendimiento académico; sí lo es el tiempo dedicado al juego. Un tiempo abusivo restará horas de estudio y por tanto afectará al aprendizaje” (Aragón Carretero 2011, 102). Como también afectaría al estudio una cantidad abusiva de horas de visionado de la televisión o de presencia en las redes sociales, no es algo exclusivo de los videojuegos. Otro mito muy extendido en torno a los videojuegos es que son responsables de fomentar la violencia. Según Aragón Carretero “la violencia se ha convertido en elemento crucial para que un videojuego triunfe” (2011, 99). Sin embargo, según Muiño (2017) “el número de delitos sangrientos ha descendido en las últimas décadas y, por lo tanto, es difícil acusar a este tipo de entretenimiento de ser una mala educación sentimental”. Además este mismo autor afirma que, en ocasiones, los videojuegos pueden inhibir momentáneamente la empatía, pero este efecto desaparece al poco tiempo de haber jugado con ellos.

Parece ser que los videojuegos nos ayudan a desarrollar la capacidad de entrar y salir de mundos virtuales. Pero... ¿se puede establecer la personalidad que desarrolla una persona en función del videojuego al que juega? No solo se puede sino que además conocer su personalidad videojugadora permitirá gamificar de manera más adecuada y personalizada. Según Bartle (1990) podemos dividir a las personas videojugadoras en los siguientes tipos: en primer lugar, designó a los triunfadores (Diamantes) que buscan logros como, por ejemplo subir niveles. A continuación, los exploradores (Picas) los cuales gustan de explorar los escenarios de los videojuegos sin grandes complicaciones ni objetivos; seguidos de los sociables (Corazones) que buscan disfrutar el juego en compañía y hacer amistades. Y, por último, los asesinos (Espadas) que buscan canalizar su rabia matando a los principales personajes de la historia.

Sin embargo, aunque una persona sea predominantemente del grupo “Picas” no quiere decir que, en ciertos momentos, no pueda adoptar otros roles como el rol de asesino (Espadas) o cualquier otro de la clasificación de Bartle. De hecho, es positivo para el aprendizaje que las personas videojugadoras exploren varias personalidades dentro de los videojuegos. Este estudio de Bartle fue pionero en lo que a este tema se refiere y demostró “que los videojuegos sirven para ir aprendiendo a sentir emociones a partir de la

personalidad que elegimos. Igual que ocurría antes con la lectura, el cine o la música, partimos de nuestras motivaciones personales, escogemos nuestro micromundo dentro de ese fenómeno cultural y vamos canalizando nuestras emociones” (Muiño 2017).

Además, tal y como explica López Muñoz (2010, 283), “los juegos electrónicos reúnen muchas de las características que exige una organización eficaz del aprendizaje”:

Tabla 1. Características de los juegos electrónicos que favorecen el aprendizaje.

1. La dificultad creciente y progresiva de las habilidades.
2. El ritmo individual de cada participante.
3. El conocimiento claro de las tareas y objetivos que hay que conseguir.
4. El conocimiento inmediato de los resultados.
5. La recompensa inmediata después de cada logro.
6. La posibilidad de repetir y corregir acciones.
7. El conocimiento de un sistema determinado y definido de recompensas.
8. El reconocimiento social de los logros adquiridos en el grupo de pares.
9. La posibilidad de alcanzar todos los niveles de juego.
10. La identificación con los personajes.
11. La práctica de deportes en los simuladores.
12. La estimulación visual, auditiva, cinestésica, actitudinal, etc.

Fuente: López Muñoz 2010, 283-284.

De esta manera se puede observar que la clave del éxito de los videojuegos como herramienta educativa reside en varios factores, como son la dificultad que presentan, que suele ir de menos a más progresivamente. El hecho de que se adapten al ritmo de cada participante, dicho factor es muy importante ya que el sistema educativo tradicional no suele adaptarse a cada alumno o alumna ni presenta una atención individualizada. Además, en los videojuegos siempre suele estar claro el objetivo a perseguir, de manera que cada participante puede centrarse en él, y una vez el objetivo es alcanzado inmediatamente se sabe si se ha resuelto de manera adecuada o no. Tras conseguir un objetivo suele conseguirse una recompensa inmediata, algo que no siempre sucede en los procesos de enseñanza-aprendizaje de corte más tradicional. Además, los videojuegos son un escenario fantástico para experimentar y aprender a través del procedimiento de ensayo y error, ya que permiten la posibilidad de repetir y corregir acciones, normalmente con un número de intentos ilimitados.

Por otro lado, los jugadores y jugadoras suelen conocer de antemano las recompensas que conllevará conseguir el objetivo o el castigo en caso de que no se consiga. Además, suele verse con buenos ojos entre iguales la consecución de dichos objetivos, por lo tanto se refuerza también la autoestima. Además, los personajes suelen estar diseñados para permitir que el jugador o jugadora se identifique con ellos lo cual convierte la experiencia de juego en algo muy agradable. Incluso aunque los personajes estén mal representados o respondan a estereotipos sexistas, el jugador o jugadora puede llegar a empatizar con ellos, llegando incluso a obviar este hecho, aspecto que en este trabajo vemos como claramente negativo.

2.2.1. El sistema PEGI y los videojuegos

A medida que los videojuegos fueron ganando popularidad y su uso se extendió a la población, surgió la necesidad de clasificarlos por las implicaciones que estos pudieran tener en la formación psicológica y la educación de las personas videojugadoras. Así nació el Sistema PEGI que “lleva instaurado desde el año 2003 en Europa como mecanismo de autorregulación de edad de los videojuegos” (AEVI 2018, 60). Según la Asociación Española de Videojuegos, el Sistema PEGI (Pan European Game Information) es el mecanismo de autorregulación diseñado por la industria para dotar a sus productos de información orientativa sobre la edad adecuada para su consumo (AEVI 2018). Este Sistema PEGI fue desarrollado por el ISFE (Interactive Software Federation of Europe) y contó con el apoyo del Instituto Holandés de Clasificación de Material Audiovisual (NICAM).

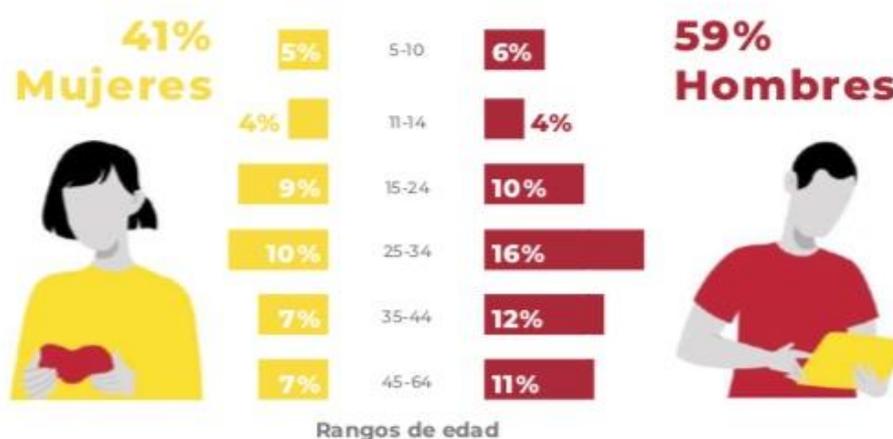
El PEGI además de ser un sistema de clasificación por edades y prácticamente el único sistema que regula la industria, contempla el miedo, en caso de que sea un juego que pueda asustar a la infancia; el lenguaje soez; el juego, en caso de que el videojuego fomente los juegos de azar o enseñe a jugarlos; las drogas; el sexo y la discriminación. No obstante, y según López Muñoz “en él no se contempla el sexismo ni como acto de violencia contra las mujeres ni como agente de discriminación. Lo cierto es que ni se menciona” (2010, 297). Por su parte, “el Gobierno español no ha creado aún ninguna norma jurídica que establezca el marco estatal de protección de las niñas, niños y adolescentes frente al acceso a videojuegos clasificados para personas adultas o con contenidos que pueden resultar nocivos para su adecuado desarrollo” (Amnistía Internacional 2007, 9).

2.3. Videojuegos y ocio

La gamificación del aula poco tiene que ver con el ocio, por ello después de hablar de videojuegos y su relación con la educación, conviene definir lo que se entiende por ocio y la relación que este tiene con los videojuegos. Definir el término ocio siempre ha sido una tarea ardua, debido a la naturaleza polisémica del término. Fue en los tiempos posteriores a la Segunda Guerra Mundial cuando se realizó un ajuste entre tiempo de trabajo y tiempo de ocio, en el que fruto de la demanda de consumo nace la que, a día de hoy, conocemos como cultura del ocio, ligada a valores como el capitalismo, el éxito o el individualismo.

En este contexto de ocio, cada vez es mayor el número de personas que eligen los videojuegos como su principal alternativa de ocio, de esta forma se han convertido en la primera opción de ocio audiovisual de la población española (Dev, 2018). En 2018 el número total de videojugadores/videojugadoras fue de 16,8 millones, un millón más que en 2017 (AEVI 2018). Asimismo, hemos de señalar que las personas videojugadoras españolas prefieren los videojuegos de acción para pasar su tiempo y, en segundo lugar, los videojuegos de deportes (AEVI 2018). El perfil de las personas usuarias de videojuegos en España es bastante heterogéneo ya que encontramos gente que juega en ambos sexos y en múltiples rangos de edad, como se muestra en esta imagen con datos recogidos en 2018 (Ilustración 2):

Ilustración 2. Perfil de las personas videojugadoras por sexo y rango de edad



Fuente: GameTrack en AEVI, 2018, 36.

Como podemos observar, el rango de edad en el que predominan los videojuegos como forma de ocio es el comprendido entre 25-34 años (26%). También es reseñable que entre los 15-24 años y los 35-44 años los porcentajes son idénticos (19%), si bien en este último rango de edad juegan menos mujeres que respecto al primero. Además, aunque el porcentaje de mujeres videojugadoras en España ha aumentado mucho en los últimos años, todavía es inferior al de hombres videojugadores (18 puntos porcentuales de diferencia). Respecto a las horas que la población española dedica a jugar a videojuegos, dedicaríamos una media de 6'2 horas a la semana. Lo que nos situaría en el tercer lugar respecto a otros países europeos, en comparación con Reino Unido, con 8'9 horas semanales, Alemania, con 8 horas; o Francia, con 6 horas (AEVI 2018).

En conclusión, debemos indicar que los videojuegos, aunque sean utilizados como herramienta de ocio, también transmiten aprendizajes, ya que no solo se aprende en contextos formales, es decir, en la escuela. También existen otros aprendizajes como el aprendizaje social o por imitación, de esta forma mientras se utiliza un videojuego como forma de ocio también se están adquiriendo contenidos que pueden ser más adecuados o menos en función del videojuego en cuestión. Así pues, existen posibilidades didácticas tras los principales videojuegos comerciales, ya que los videojuegos en general crean aprendizaje por inmersión.

3. Diseño de investigación

En vista de la situación de partida que se plantea en este trabajo, se debe establecer una investigación que busque responder a las preguntas planteadas en epígrafes anteriores. Estas preguntas, incógnitas o problemas de investigación toman forma en objetivos. Los objetivos de investigación sirven al investigador o investigadora para establecer el fin al que quiere llegar y qué es lo que quiere conseguir, pueden ser generales o específicos. Según Fidiás G. Arias “un objetivo general expresa el fin concreto de la investigación en correspondencia directa con la formulación del problema” (2012, 45).

3.1. Objetivos de la investigación

En esta investigación se plantean dos objetivos generales como ejes primordiales para guiar el trabajo:

1. Llevar a cabo una exploración inicial que permita conocer el perfil de los usuarios y usuarias de videojuegos: cómo los consiguen, cuáles son los videojuegos más utilizados, etc.
2. Detectar los sesgos sexistas existentes en los videojuegos actuales de distintas plataformas, analizando la percepción subjetiva que tienen las personas videojugadoras o *gamers* y estableciendo si los sesgos sexistas son detectados por dichos usuarios y usuarias.

Para conseguir estos objetivos se requieren diversos instrumentos de recogida de información y se ha optado por instrumentos variados como los que se detallan en el apartado 3.3. *Instrumentos de recogida de información.*

3.2. Población objetivo y muestra

La población objetivo de esta investigación es la comunidad *gamer* de España, con la finalidad de comprobar si ésta es capaz de detectar el sexismo existente en los videojuegos. La selección de la muestra consistió en un tipo de muestreo no probabilístico de bola de nieve, en el cual unos individuos conducen a otros y estos, a su vez, conducen a otros y así sucesivamente. El muestreo no probabilístico se caracteriza por ser “un procedimiento de selección en el que se desconoce la probabilidad que tienen los elementos de la población para integrar la muestra” (Arias 2012, 85). Esta técnica de muestreo ha sido elegida por considerarla la más adecuada para el tipo de cuestionario que se plantea en el siguiente apartado, ya que se trata de un cuestionario online. De esta forma nos aseguramos de tener suficientes sujetos para llegar a conclusiones válidas.

Como se muestra en los siguientes gráficos, para esta investigación la muestra ha sido de 124 personas: 70 mujeres, 52 hombres y 2 personas no binarias, de diversos ámbitos, edades, formación y con distinto conocimiento sobre videojuegos. El Gráfico 1 muestra los rangos de edad de las personas encuestadas. En él se observa que la mayor parte de las personas que han participado en esta investigación tienen entre 19 y 25 años de edad (71% de los encuestados y encuestadas). A continuación, el segundo más numeroso es el rango de edad de 26 a 30 años. Estas franjas de edad coinciden con los datos expuestos anteriormente (Ilustración 2) de personas jugadoras a nivel nacional, por ello es importante conocer la opinión de estos dos grupos de edad. Además este gráfico nuevamente destierra el mito de que solo las personas adolescentes son videojugadoras frecuentes.

Gráfico 1. Rango de edad de las personas encuestadas

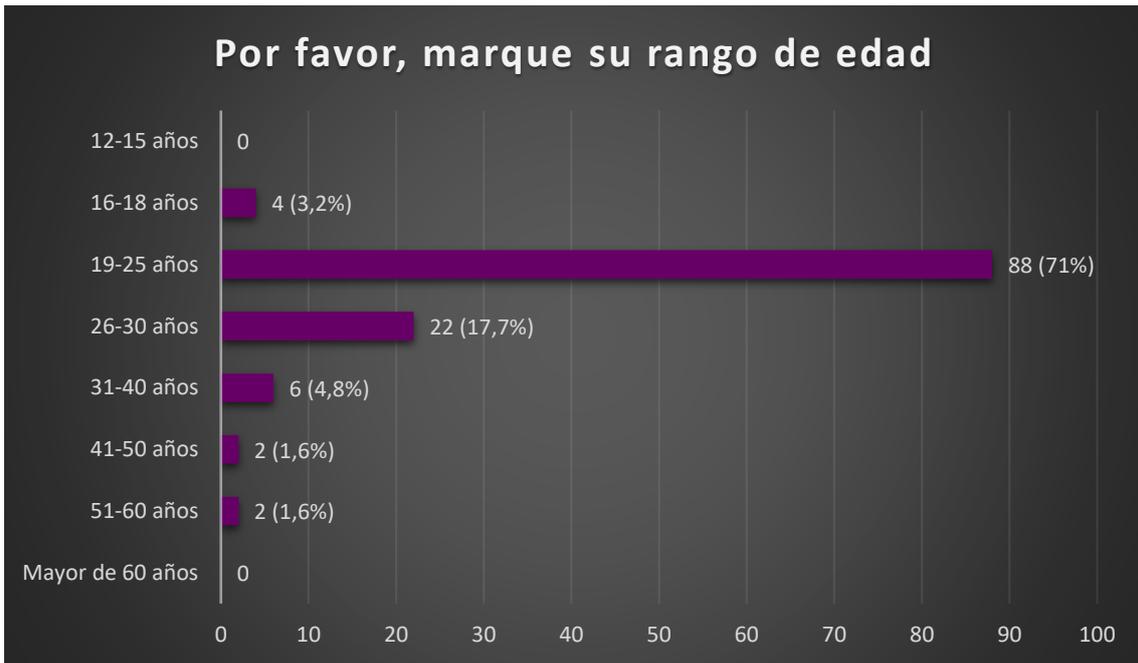
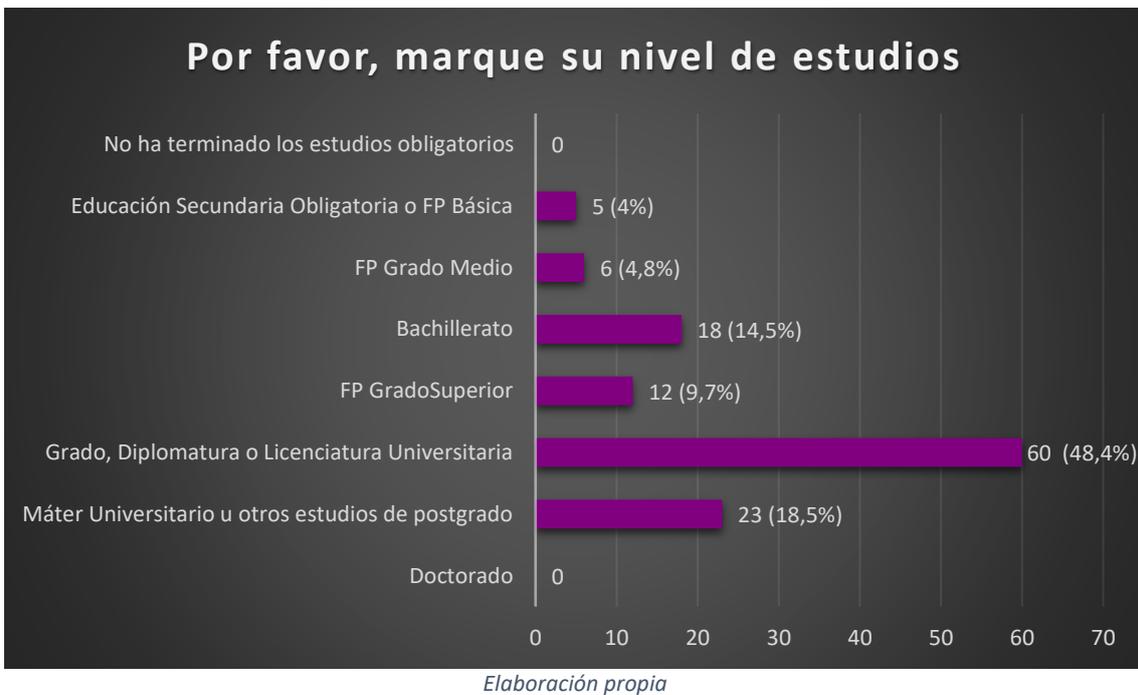


Gráfico 2. Nivel de estudios de las personas encuesta



En cuanto al nivel de estudios (Gráfico 2), casi la mitad de las personas encuestadas (48,4%) ha hecho estudios universitarios y el 18,5% ha hecho estudios de postgrado, mientras que tan solo un 4% tiene únicamente la educación Secundaria Obligatoria Básica. Estos datos permiten desterrar el mito de que las personas videojugadoras son gente de escasa formación.

3.3. Instrumentos de recogida de información

En este apartado se detallan los instrumentos de recogida de información elegidos para llevar a cabo esta investigación de la forma más rigurosa posible. Así, “la utilización de una variedad de procedimientos y técnicas de recogida de información de forma complementaria o bien simultánea es necesaria para poder contrastar y validar la información obtenida. Además es útil para poder evidenciar que la interpretación realizada de la realidad se corresponde con la información obtenida” (Dorio et al. 2004, 285). Así pues, para la elaboración de este trabajo se ha recurrido a dos técnicas de recogida de información que pasamos a explicar a continuación:

- **Cuestionario**

Un cuestionario es un instrumento de recogida de información compuesto de un conjunto limitado de preguntas, mediante el cual la persona encuestada proporciona información sobre sí mismo o sobre su entorno y terceras personas. Según Martínez González (2007, 60) “el cuestionario es una herramienta fundamental para realizar encuestas y obtener conclusiones adecuadas sobre grupos, muestras o poblaciones en el tema que se pretende investigar. De ahí la necesidad de elaborarlo con rigor y precisión, delimitando muy bien los aspectos o variables que se quieren analizar”. Esta técnica de recogida de información es cuantitativa y permite crear datos estadísticos que sirven para realizar comparativas entre sujetos y para tener datos objetivos sobre un tema.

Para esta investigación se ha aplicado el cuestionario (disponible en Anexo 1) a 124 personas: 70 mujeres, 52 hombres y 2 personas no binarias. La herramienta de encuestas empleada ha sido Google Formularios. El cuestionario se compone de 18 preguntas en su mayoría cerradas, pero también combina algunas preguntas abiertas para conocer más a fondo la opinión de las personas encuestadas y que éstas puedan justificar sus respuestas.

Las preguntas de este cuestionario buscan dar respuesta al objetivo de la investigación y para ello se recaba información acerca de lo que las personas

videojugadoras opinan de los videojuegos en general, de ciertos videojuegos en concreto, del sistema PEGI y de cómo mejorar este sistema de clasificación. Además, y para elaborar las preguntas en las que se inquiriría respecto a ciertos videojuegos, hemos de señalar que estos fueron elegidos teniendo en cuenta los siguientes factores. En primer lugar, el volumen de ventas, de forma que se eligió preguntar respecto a los más vendidos. En segundo lugar, el reconocimiento de la crítica y premios, de modo que los videojuegos muy premiados, con buena publicidad y reconocimiento de la crítica fueron elegidos dado que se consideró que era más probable que hubiesen sido jugados por un mayor número de personas. En tercer lugar, el año de lanzamiento, ya que cuanto más antiguo sea un videojuego más probabilidades tendrá de caer en estereotipos sexistas, sin embargo cuanto más nuevos sean menos analizados estarán y, por tanto, más interés tiene preguntar sobre ellos y compararlos. Finalmente, y en cuarto lugar, se tuvo en cuenta las plataformas disponibles, eligiendo aquellos videojuegos que estaban disponibles para varias plataformas pues estos tienen más posibilidades de ser jugados por un mayor número de personas que si se trata de un videojuego exclusivo.

- **Plantilla de Observación**

La información se recogerá también mediante una plantilla (disponible en Anexo 2) que permita comparar videojuegos y analizar los personajes femeninos que aparecen en ellos. La elaboración de esta plantilla de observación se ha iniciado por la necesidad de tener un instrumento que permita analizar, mediante observación, las características básicas de varios personajes femeninos. Una plantilla de observación es un instrumento cualitativo de recogida de datos mediante el cual se recogen las observaciones que el investigador o investigadora ha hecho en su observación. Según Fideas G. Arias “la observación es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos” (2012, 69).

En esta plantilla se recogen las observaciones de dos personajes femeninos Lady Ashbury del videojuego *Vampyr* y Claire Redfield de la saga *Resident Evil*. En la observación se ha prestado atención a los aspectos físicos y psicológicos de los personajes, así como a otras peculiaridades de su personalidad para poder determinar las semejanzas y diferencias existentes entre ambas. Además, se ha analizado si existen actitudes sexistas o incongruencias en alguno de los dos personajes femeninos.

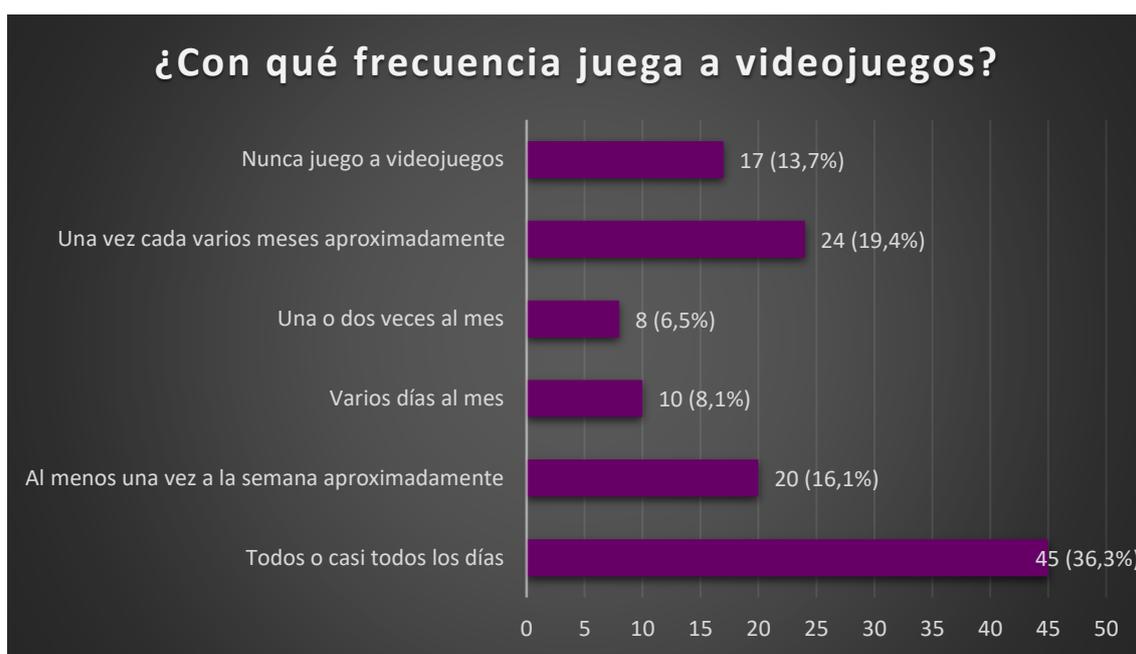
De esta forma, combinando técnicas cualitativas y cuantitativas se puede recabar más información, lo que permitirá mostrar una visión más profunda y elaborada de la temática. Con estos datos finalmente se establecerán unas conclusiones y unas propuestas de mejora para desarrollar juegos de forma no sexista, dando así una respuesta a las voces críticas que piden que se haga posible otra forma de hacer videojuegos.

4. Resultados

4.1. Resultados del cuestionario

Mediante el análisis de los datos recabados a través del cuestionario se han obtenido los siguientes resultados, que han sido volcados en forma de gráfico para facilitar su comprensión.

Gráfico 3. Frecuencia de juego



Elaboración propia

Según el Gráfico 3 el 36,3% de las personas encuestadas afirma jugar a videojuegos todos o casi todos los días, mientras que el 16,1% juega, al menos, una vez a la semana aproximadamente. Si se suman estas dos cifras es posible afirmar que el 52,4% de las personas encuestadas juega muy frecuentemente a videojuegos y el 14,6% juega con cierta frecuencia (6,5%+8,1%). Por otro lado, el 33,1% afirma jugar poco o nada a videojuegos (13,7%+19,4%). Por tanto, es posible concluir que para el 67% de las

personas encuestadas (52,4%+ 14,6%) los videojuegos son una de sus principales fuentes de ocio.

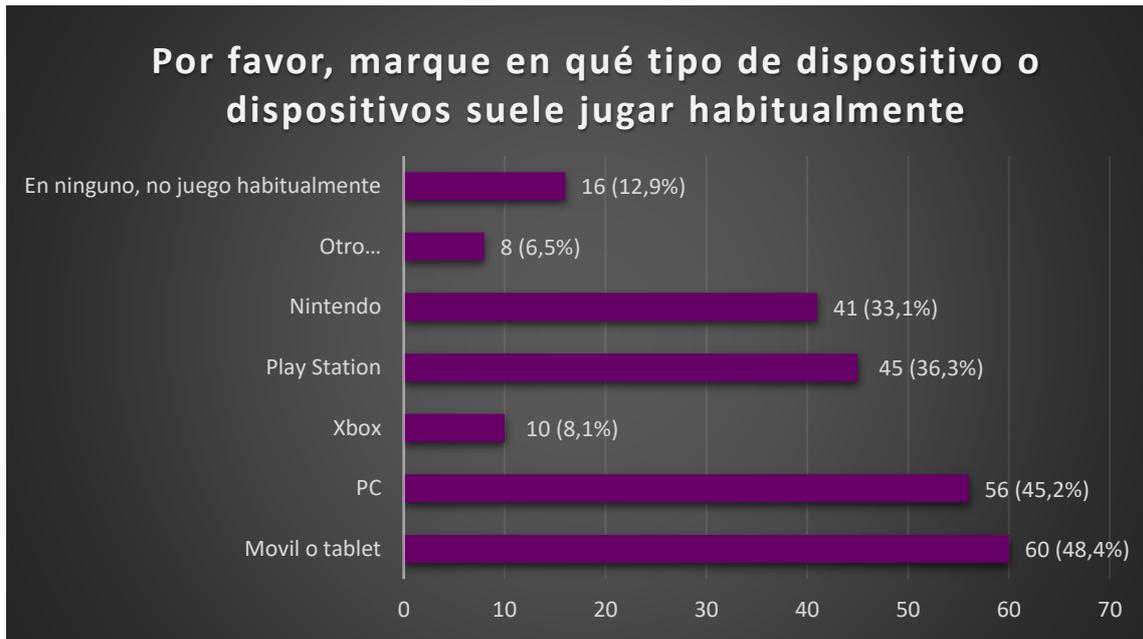
Gráfico 4. ¿Se considera Gamer?



Elaboración propia

Si comparamos este gráfico (Gráfico 4) con los resultados obtenidos en el Gráfico 3, observamos que el 71,8% de las personas encuestadas no tienen ningún problema en identificarse con la etiqueta *gamer*. Por otro lado, el Gráfico 5 nos muestra en qué dispositivos suelen jugar estos *gamers*, principalmente suelen elegir móvil o Tablet (48,4%) ya que son dispositivos de muy fácil acceso, seguidos de PC (45,2%) y las tres principales consolas: Xbox, la consola de Microsoft, con 8,1%, Play Station, la consola de Sony, con 36,3% y Nintendo con 33,1%. De estas tres consolas la de mayor éxito es Play Station, aunque es seguida muy de cerca por Nintendo, que es probable que llegue a superar a Play Station en 2019. Por otro lado, Xbox es una consola con muy pocos seguidores en España, lo cual queda reflejado en este gráfico.

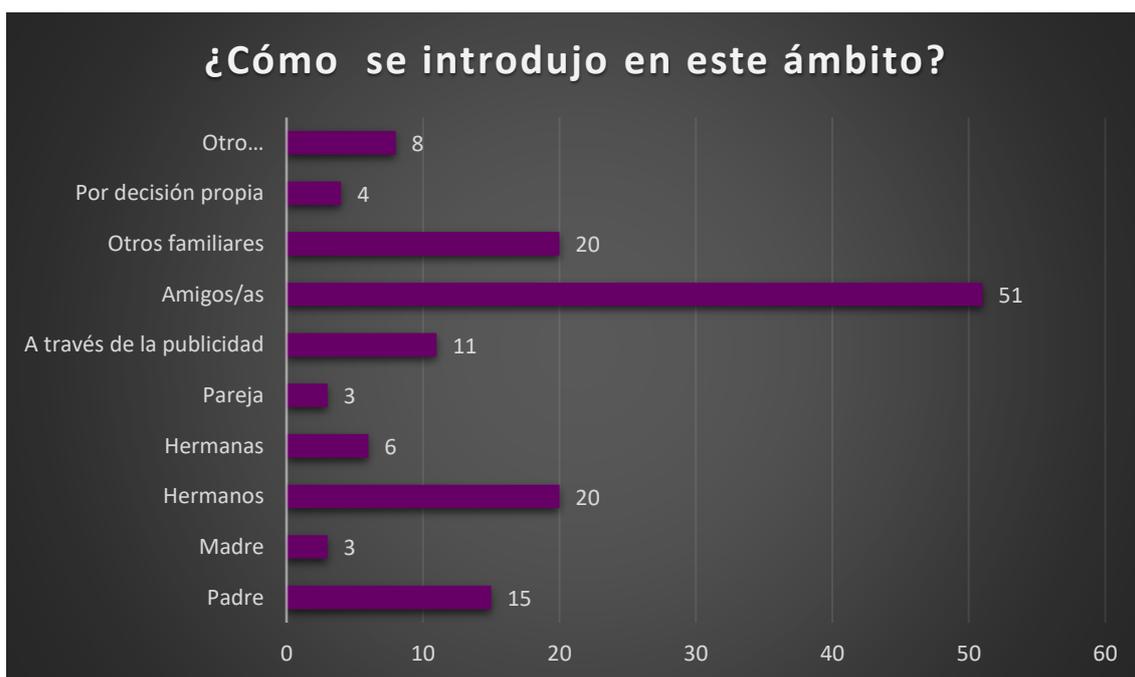
Gráfico 5. Tipo de dispositivo en el que suelen jugar habitualmente



Elaboración propia

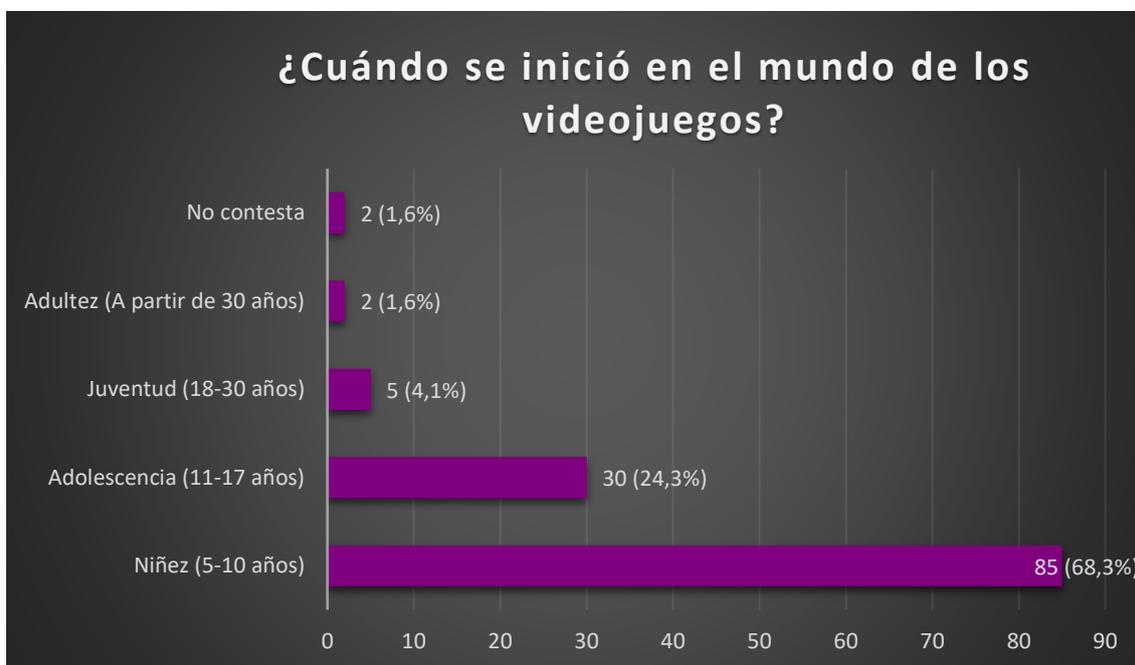
El gráfico 6 muestra como las personas videojugadoras encuestadas se han introducido en el ámbito de los videojuegos. La mayoría lo han hecho a través de amigos o amigas y familiares. Sin embargo, vemos diferencias entre aquellas personas que lo han hecho a través de familiares. Existe una gran brecha de género que hace que muchas más personas se hayan introducido a través de sus padres y no de sus madres, ya que tradicionalmente los videojuegos estaban dirigidos principalmente a hombres, lo mismo ocurre con los hermanos y las hermanas, lo cual hace pensar que esta tendencia se ha mantenido hasta hace relativamente poco tiempo. También es importante plantearse que la mayoría de personas dicen haberse introducido en el mundo de los videojuegos por familiares o amistades y no por la publicidad, con lo cual si estas personas accedieron a contenidos y videojuegos no adecuados a su edad muy probablemente fueran proporcionados por sus familiares y amistades.

Gráfico 6. ¿Cómo se introdujo en este ámbito?



Elaboración propia

Gráfico 7. Edad de inicio a los videojuegos

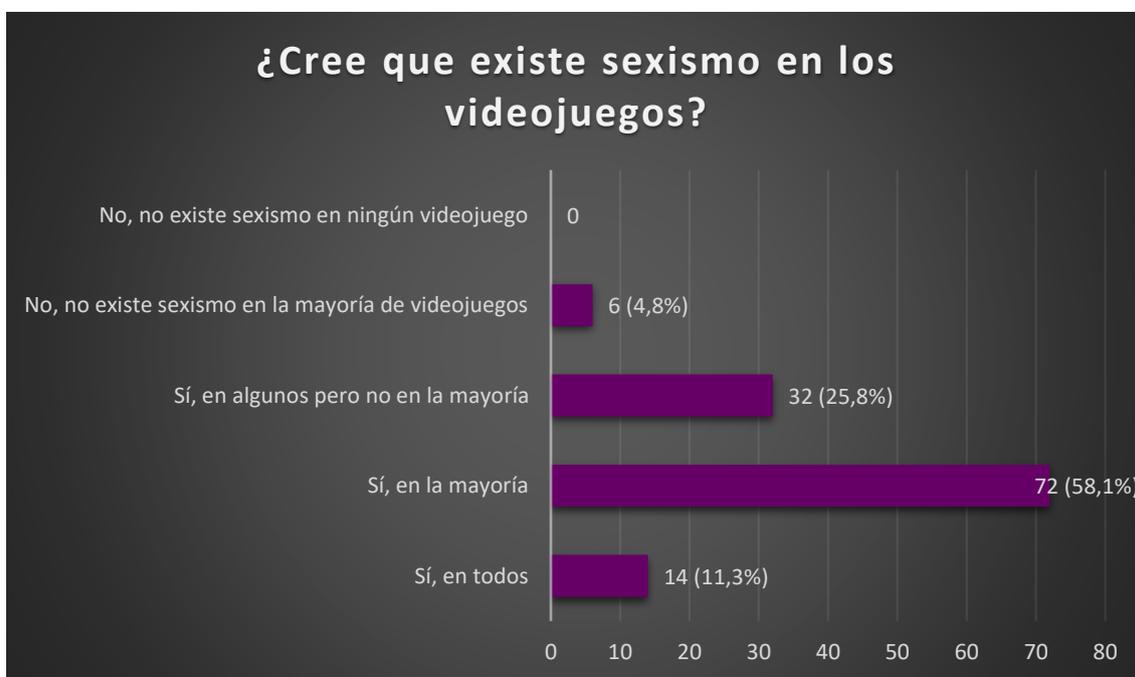


Elaboración propia

Como podemos observar en el Gráfico 7, el 68,3% de las personas encuestadas afirma haberse iniciado en el mundo de los videojuegos entre los cinco y los diez años, lo cual educativamente hablando puede ser bastante negativo para el desarrollo evolutivo de los menores si esos videojuegos no son adecuados a la edad. Asimismo, este dato no

hace sino confirmar la idea de que los videojuegos están presentes en la vida de las personas desde una edad muy temprana, determinando el tipo de ocio al que los menores están expuestos.

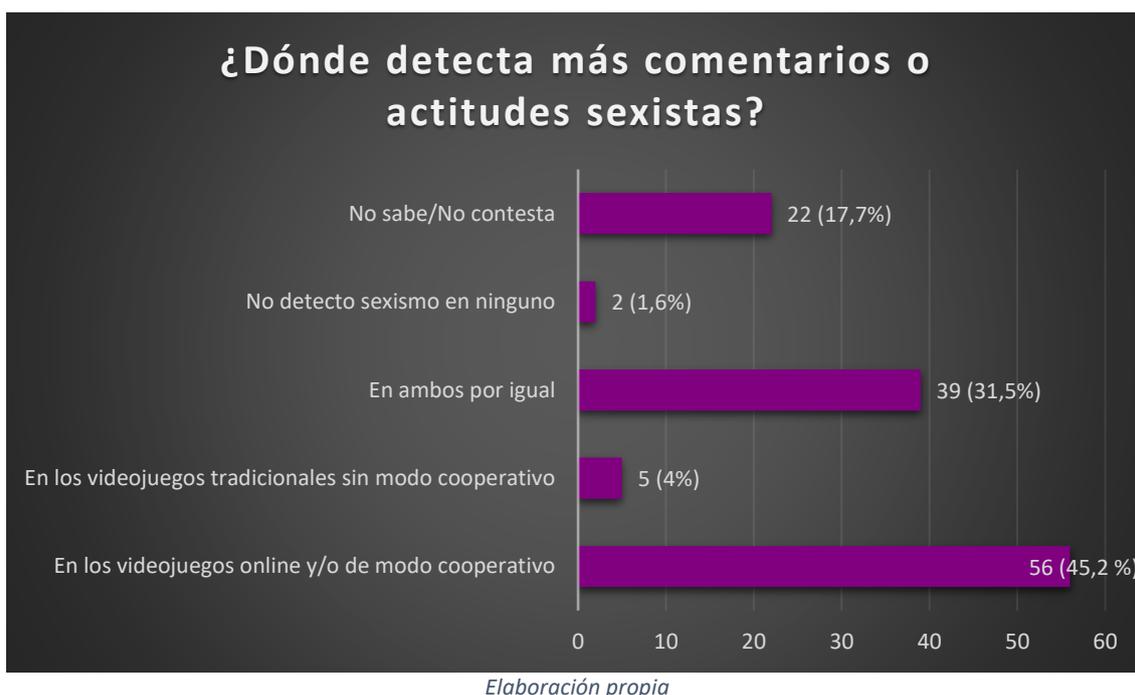
Gráfico 8. Presencia de sexismo en los videojuegos



Elaboración propia

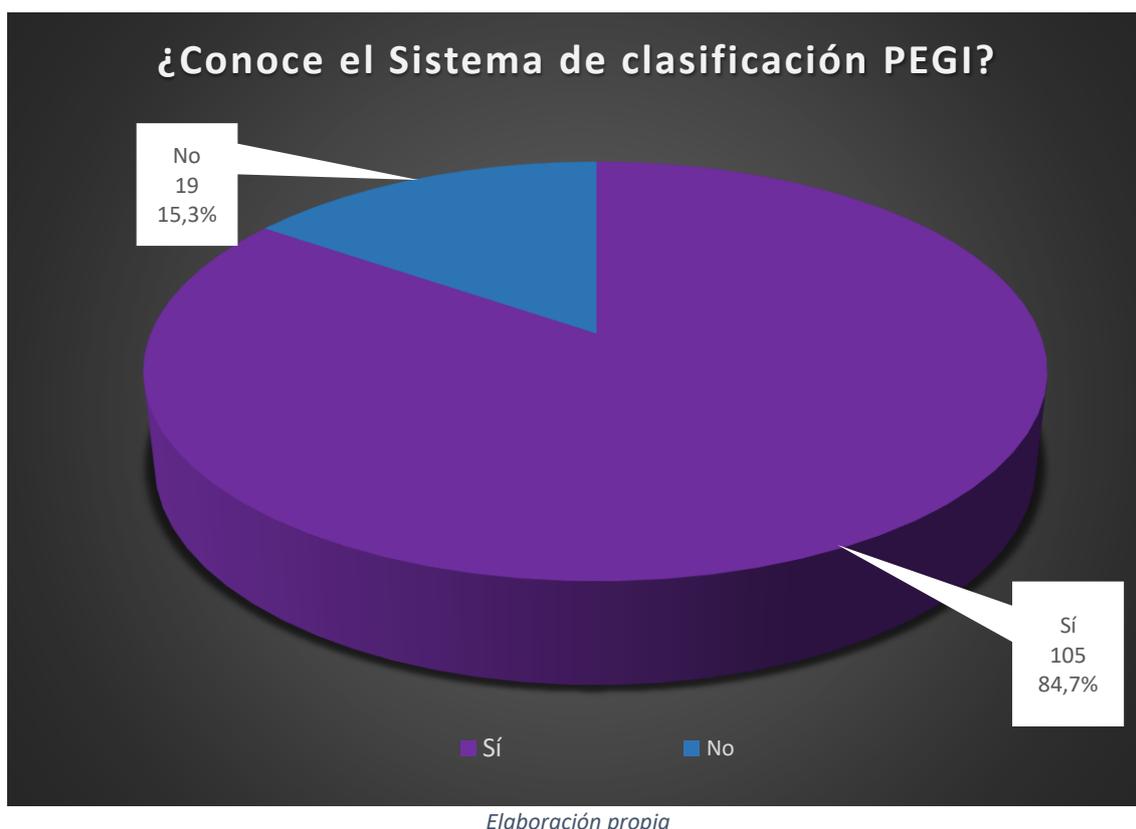
En esta línea, el Gráfico 8 muestra datos muy interesantes para el análisis, pues se recoge que el 11,3% de las personas encuestadas considera que existe sexismo en todos los videojuegos, mientras que el 58,1% considera que existe sexismo en la mayoría de videojuegos. Un 25,8% considera que sí existe sexismo en algunos videojuegos pero no en la mayoría. Solo un escaso 4,8% considera que no existe sexismo en la mayoría de videojuegos y ninguna persona encuestada considera que no exista sexismo en ningún videojuego. De todo ello podemos deducir que un alto porcentaje de las personas encuestadas es consciente de que hay sexismo en los videojuegos, de modo que son capaces de reconocer los sesgos sexistas.

Gráfico 9. ¿Dónde se detecta mayor sexismo en los videojuegos?



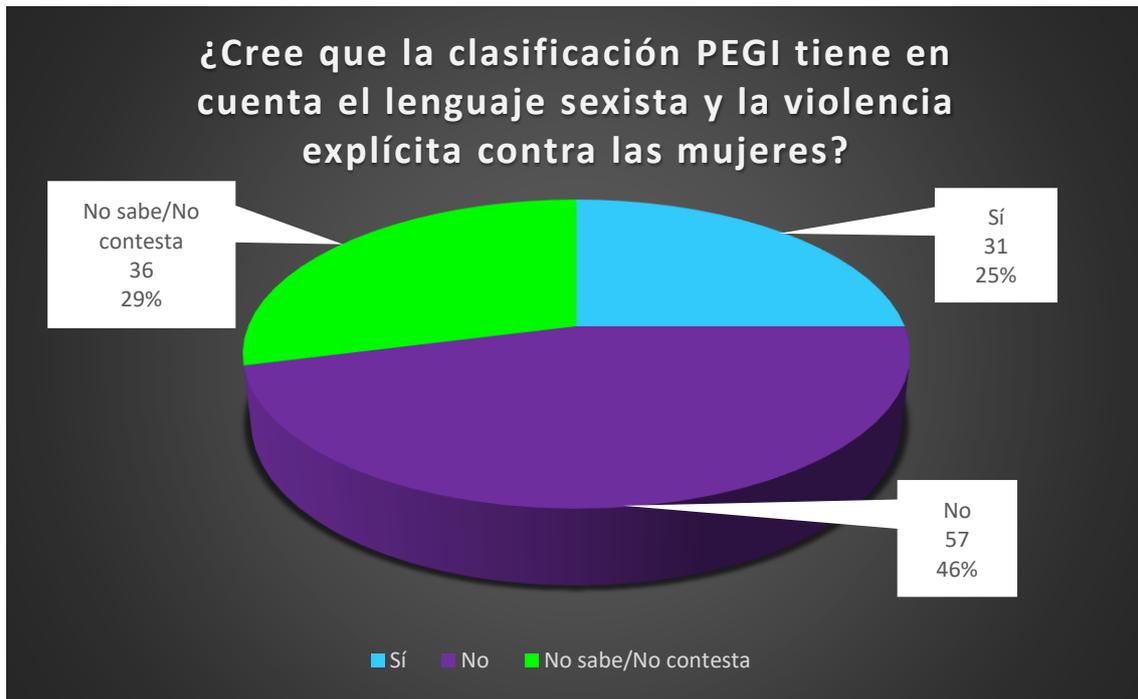
De forma complementaria, en el gráfico 9 podemos observar que casi la mitad de las personas encuestadas (45,2%) considera que hay sexismo en los videojuegos online y/o de modo cooperativo, y un 31,5% opina que existe sexismo en ambos por igual (online y tradicionales). Solo 2 personas de las 124 encuestadas dicen no haber detectado sexismo en ningún videojuego. También es importante destacar que un 17,7% de las personas encuestadas no sabría responder a esta pregunta. Dado que esta pregunta se acompañaba de una opción abierta queremos recoger aquí el comentario de una de las personas encuestadas quien nos recuerda que el sexismo no es un problema exclusivo de la industria de los videojuegos, sino que es un problema estructural de la sociedad que afecta a todos los ámbitos: “no detecto más sexismo en los videojuegos que en otras producciones artísticas similares de la última década como en películas o en libros” (Encuestado/a H).

Gráfico 10. Conocimiento del Sistema PEGI



En este gráfico (Gráfico 10) se observa que de los 124 encuestados y encuestadas, 105 (84.7%) dicen conocer el Sistema PEGI, sin duda, un número muy elevado. Por otro lado, un 15,3% afirma no conocer dicho sistema, por tanto si estas personas tuvieran que comprar un videojuego a un o una menor a su cargo, no sabrían a qué atenerse. Es probable que algunas de las personas que dicen conocer el Sistema PEGI sea por estar acostumbradas a verlo en las carátulas de los videojuegos o en algún anuncio, no porque hayan recibido información de cómo funciona.

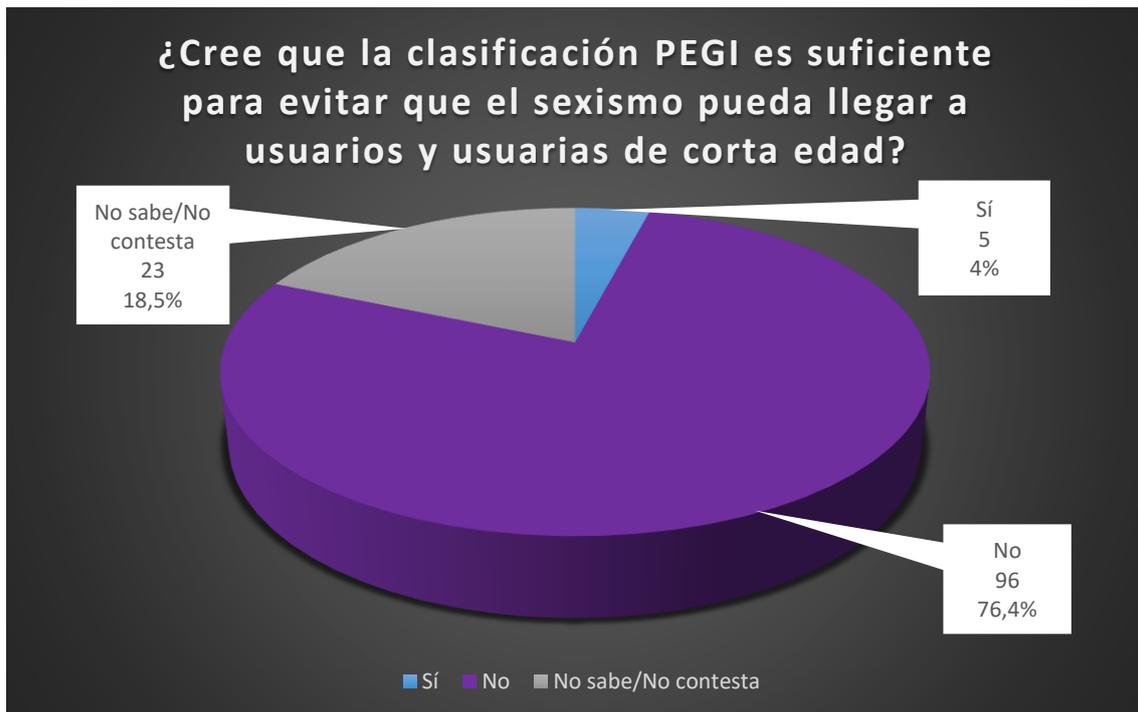
Gráfico 11. Clasificación PEGI y lenguaje sexista y violencia explícita contra las mujeres



Elaboración propia

En el Gráfico 11 se observa que aunque la mayoría de las personas encuestadas (46%) cree que el sistema PEGI no tiene en cuenta el lenguaje sexista, un cuarto de los encuestados y encuestadas (25%) cree que sí se tiene en cuenta; mientras que un 29%, no sabría responder a la pregunta. Si se analizan estos datos se comprueba que un número muy elevado de personas videojugadoras está desinformado a pesar de conocer mucha información acerca de videojuegos y usarlos frecuentemente. Un 54% de las personas encuestadas (25%+29%), más de la mitad están equivocadas o no sabrían decir si el PEGI tiene en cuenta el lenguaje sexista y la violencia sexista. Nuevamente si estas personas tuvieran que comprar un videojuego a un o una menor a su cargo es probable que cometieran ciertos errores debido a la falsa creencia de que el Sistema PEGI tiene en cuenta el lenguaje sexista. De hecho, en la pregunta abierta que acompañaba a esta pregunta se han obtenido respuestas como las que siguen: “debería tenerlo en cuenta, pero lo digo con desconocimiento” (Encuestado/a P). “En cierta medida sí, pero podría ser mayor. Igualmente, no creo que eso del sistema PEGI ayude en algo” (Encuestado/a Q).

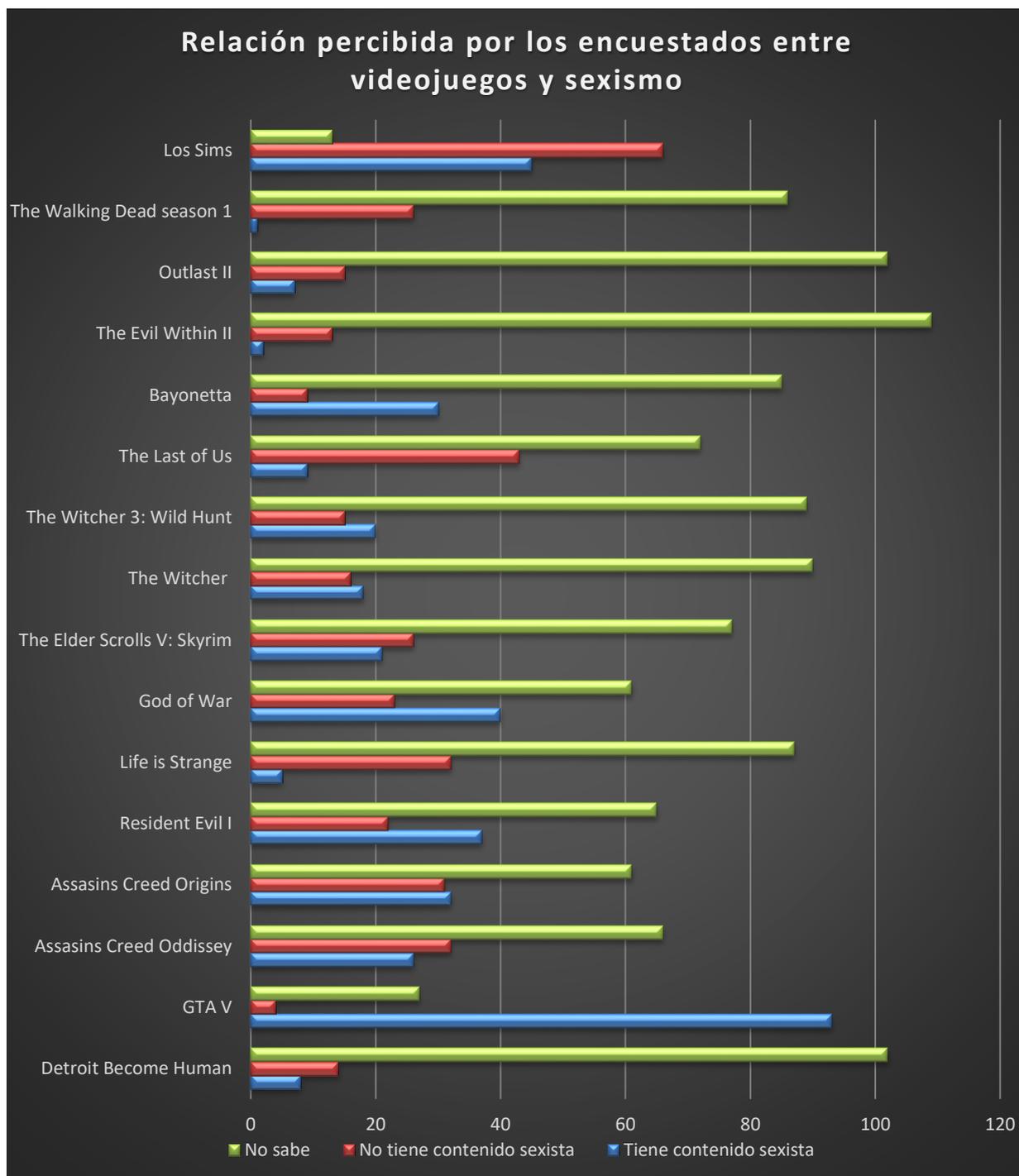
Gráfico 12. ¿Cree que la clasificación PEGI es suficiente para evitar que el sexismo pueda llegar a usuarios y usuarias de corta edad?



Elaboración propia

Como se desprende del análisis del gráfico 12, el 76,4% de las personas encuestadas no cree que el Sistema PEGI sea una medida suficiente para evitar el sexismo en los videojuegos, en contraposición con solamente el 4% que cree que esta medida es suficiente. Algunas de las personas encuestadas han dado respuestas muy acertadas respecto a porqué el Sistema PEGI no es suficiente para proteger a los menores en la actualidad: “No sabría decir a ciencia cierta, pero creo que estos sistemas de clasificación están creados con criterios conservadores y no feministas” (Encuestado/a O). “Actitudes sexistas no se deberían relacionar con una edad, no deberían existir” (Encuestado/a Z). “El problema no es la clasificación PEGI, el problema está en el contenido y el pasotismo que hace esta clasificación de los videojuegos” (Encuestado/a Oscar). Por ejemplo, otro hecho muy relacionado con el comentario de esta persona y que demuestra la insuficiencia del Sistema PEGI es el caso del GTA, según Moisés Toro “GTA V es un videojuego con una calificación PEGI +18; sin embargo, esta saga es frecuentemente jugada por personas menores, alrededor de los 15 y los 17 años” (2017, 53), e incluso personas de 12 y 13 años.

Gráfico 13. Relación percibida por los encuestados entre videojuegos y sexismo



En este gráfico (Gráfico 13) se muestran, de manera general, los resultados obtenidos sobre si ciertos videojuegos contienen sexismo o no. Antes de realizar el análisis de los resultados de cada uno de los videojuegos presentados en el cuestionario, se debe mencionar que existen gráficos desglosados de cada uno de ellos disponibles en el apartado de anexos (Anexos 3) para una consulta de los datos más cómoda.

En los *Sims*, 13 personas desconocen el juego, lo cual equivale a una tasa del 10% de los encuestados/encuestadas. Dentro de los que sí conocen el juego, 66 personas (53% del volumen de encuestados/encuestadas) consideran que no tiene contenidos sexistas, frente a 45 personas (36%) que sí consideran que este juego tiene contenido sexista. El caso de los *Sims* es muy curioso porque independientemente del sexismo que pueda haber en el juego, se trata de un simulador de vida y este hecho lo convierte en un juego tradicionalmente encaminado a un público “femenino”. Esta pregunta se acompañaba de la posibilidad de que los encuestados y encuestadas justificasen sus respuestas, de forma que algunos comentarios respecto al sexismo que observan en el juego fueron los siguientes: “La ropa que llevaban las Sims y algunas actividades que desempeñaban únicamente ellas. Aunque no lo recuerdo muy bien” (Encuestado/a A). “Las mujeres de los sims aparecen muy cosificadas” (Encuestado/a B). Aunque los Sims es un juego que ha ido evolucionando y actualmente su cuarta entrega es mucho más inclusiva y es posible configurar totalmente al personaje.

Respecto a la primera temporada del juego de *The Walking Dead*, la mayor parte de los encuestados, 86 personas (76%), no conoce el juego o no sabe si tiene o no tiene contenido sexista. De los que sí conocen el juego, el número de personas que consideran que presenta sexismo en sus contenidos es de una persona (1%) al contrario de las 26 personas restante (23%) que consideran que no presenta contenido sexista. *The Walking Dead* es un ejemplo de videojuego bien llevado en cuanto a roles sexistas se refiere, a pesar de los errores que pueda cometer. No hay personajes femeninos sexualizados, además hay personajes muy diversos y de distintas etnias y en las siguientes secuelas la protagonista es una niña pequeña, Clementine.

En el *Outlast II*, se encuentra un gran volumen de personas que no conoce el juego o no sabe si tiene contenido sexista, siendo 102 personas (82%) las que han marcado esta opción. Hay 7 personas (6%) que consideran que este juego presenta contenido sexista y 15 personas (12%) que no detectan contenidos sexistas. En cuanto a *The Evil Within* podemos decir lo mismo, la mayor parte de las personas encuestadas no conoce el juego o no sabría decir si existe o no sexismo en el mismo, 109 personas han marcado esta opción (88%). Del resto de personas, 2 consideran que tiene contenido sexista (2%) frente a 13 que no (10%).

El Juego de *Bayonetta* presenta a 85 personas (69%) que no lo conocen o no saben si existe o no sexismo. Dentro de las que conocen el juego o detectan presencia o ausencia de sexismo, hay 30 personas (24%) que sí lo consideran un juego con contenido sexista, frente a 9 (7%) que opinan lo contrario. En cuanto al videojuego de *Bayonetta* existe un gran debate desde hace ya tiempo, ya que no queda claro si el juego se ríe de esa tendencia a la sexualización o simplemente es todo una fantasía de su equipo de desarrollo. Bayonetta es una bruja con unas piernas más largas de lo normal, que baila y posa cuando derrota a sus oponentes. Por ejemplo, esta persona encuestada defiende a Bayonetta de la siguiente forma: “pese a que los juegos anteriores puedan tener elementos sexistas, no los considero juegos sexistas per sé. Por ejemplo, en Bayonetta reconozco que es un personaje hipersexualizado para atraer a un público, pero aun así se desarrolla en un mundo donde las brujas féminas son quienes combaten la maldad representada mayoritariamente por seres masculinos celestiales. Se podría incluso considerar una lucha contra el status quo y el patriarcado” (Encuestado/a G).

En *The Last of Us*, hay 72 personas (58%) que se abstienen de opinar sobre si existe sexismo o no. De las que sí opinan, 9 personas (7%) lo consideran sexista, frente a 43 (35%) que no lo consideran un videojuego sexista. *The Last of Us* muestra, a lo largo del juego, a varios personajes femeninos fuertes, Sarah la hija de Joel, la cual a pesar de haber perdido a su madre, parece una adolescente con un comportamiento bastante normal para su edad y así queda patente en las escasas escenas que aparece este personaje, así como los breves instantes en que es un personaje jugable. También Tess la ayudante de Joel, María la esposa del hermano de Joel y por supuesto la propia Ellie. Da la sensación de que *The Last of Us* sigue los pasos de *The Walking Dead* introduciendo a un personaje femenino fuerte (en este caso una adolescente) de la mano de un compañero masculino, para posteriormente dejar que sea el personaje femenino el protagonista de la secuela.

Respecto a *The Witcher III: Wild Hunt* 89 personas encuestadas (72%) desconocen si existe sexismo o no conocen el juego. De los que sí lo conocen 20 personas (16%) afirman que no tiene contenidos sexistas, frente a 15 que dicen detectarlo (12%). En cuanto a *The Witcher*, el primero de la saga, 90 personas (73%) no lo han jugado o no sabrían opinar sobre la presencia/ausencia de sexismo. Hay 20 personas (16%) que consideran que no tiene contenido sexista, frente a 15 personas (12%) que sí lo consideran un juego sexista.

En *The Elder Scrolls V: Skyrim*, encontramos a 77 personas que no conocen el videojuego o no saben con certeza si existe o no sexismo. Hay 21 personas (17%) que sí lo consideran sexista y 26 que no (21%). Como podemos observar, algunos videojuegos tienen unos porcentajes muy igualados entre quienes dicen detectar sexismo y quienes dicen no detectarlo. Obviamente ambos grupos no pueden tener razón, o es un juego con contenido sexista o no tiene contenido sexista. Si se analiza muy detenidamente, este videojuego podría tener contenido sexista pero no es el peor que se incluye en esta lista.

En cuanto al videojuego *God of War*, encontramos 61 personas que se abstienen por no saber o no conocer el juego (49%). De las que sí lo conocen o saben decir si existe sexismo o no en él, 40 personas lo consideran sexista (32%), y 23 no (19%). *God of War* nos presenta un videojuego típicamente estereotipado, cuyo protagonista Kratos, cumple todos los estereotipos sexistas del héroe musculado. Además, sus relaciones con el sexo opuesto no siempre se producen de la manera más adecuada ni libre de sexismo. También es importante la construcción de los personajes masculinos en los videojuegos, porque según haya sido diseñado un personaje masculino sus interacciones con el sexo opuesto estarán más cargadas de estereotipos o menos. Por ejemplo, algunas personas encuestadas se preocupan por el papel del hombre en los videojuegos, considerando que una mala representación de un personaje masculino es tan nociva como una mala representación de un personaje femenino: “considero que todos los videojuegos tratan a los personajes tanto masculinos como femeninos con sexismo, sus cuerpos son atléticos, desproporcionados en muchos casos y sus virtudes y sus defectos reproducen los rasgos de personalidad típicos del sexismo (mujeres sensibles y hombres duros)” (Encuestado/a L).

Life is Strange presenta un valor de 87 personas que no saben contestar (70%). De los que contestan, 5 personas afirman que tiene contenidos sexista (4%) frente a 32 personas (26%) que niegan que este juego presente contenido sexista. El guion de este juego no es todo lo acertado que debería ser con ciertos temas delicados pero tiene el mérito de ser un videojuego cuyas protagonistas son dos adolescentes, sin sexualizar, simplemente dos adolescentes haciendo cosas de adolescentes. Este videojuego es un ejemplo de que otro tipo de videojuegos son posibles.

En *Resident Evil I*, 65 (52%) personas afirman no conocer el juego o no saber si existe o no sexismo. No obstante, 37 de los encuestados (30%) lo encuentra sexista, frente a 22 que no (18%). Las personas que dicen detectar sexismo en este videojuego

probablemente sea por detalles diferenciadores entre Chris y Jill, tales como que Jill lleva una ganchúa, su inventario es más grande y maneja peor las armas. Por su parte, Chris tiene un mechero, es mejor con las armas y su inventario es más pequeño. En general se puede decir que la experiencia de juego es más fácil si escoges “a la chica”.

Assasin's Creed Origins tiene unos resultados de 61 personas (49%) que no lo han jugado o no saben si tiene sexismo o no, 32 personas (26%) que lo consideran sexista, y 31 que no lo consideran (25%). *Assasin's Creed Odyssey* obtiene 66 personas (53%) que no han jugado o no pueden decir si existe contenido o no sexista, 26 que lo consideran un juego sexista (21%) y 32 (26%) que no lo consideran un videojuego con elementos sexistas. Nuevamente vuelven a darse porcentajes muy ajustados. Según las personas encuestadas “que un juego tenga contenido sexista puede ser a veces un poco ambigua por diversos factores, como por ejemplo la época en la que se desarrolle el juego como es el caso de Assasins Creed, Skyrim...” (Encuestado/a F), “una gran cantidad de juegos representan épocas anteriores donde había un marcado sexismo, representar ese sexismo no es sexista perse” (Encuestado/a I), “por sexismo me refiero a que los papeles protagonistas suelen tenerlo los hombres. En juegos como el Assasin, al estar ambientado en épocas antiguas, sí que ponían a la mujer únicamente como ama de casa” (Encuestado/a J).

En cuanto al *Grand Theft Auto (GTA) V*, 27 personas se han abstenido de valorarlo como sexista o ausente de sexismo, 4 personas afirman que no tiene contenido sexista (3%) frente a 93 personas (75%) que lo consideran sexista. Este videojuego ha sido polémico en todas sus entregas por presentar estereotipos sexistas y racistas, lo cual ha servido de excusa para que algunas personas creen que es un videojuego que hace una crítica a la sociedad estadounidense desde lo más inmoral y bajo de su sociedad. Es un videojuego en el cual se atracan establecimientos, se consumen drogas y prostitución, se roban coches y se asesina a gente, a cambio de dinero y prestigio que es lo único que importa en este juego donde todo se puede comprar o robar.

Por último, en *Detroit: Become Human*, 102 personas (82%) han marcado la opción de desconocer el videojuego y/o la presencia o ausencia de sexismo. Hay ocho personas que no lo consideran sexista (7%) y 8 que sí (6%). Probablemente estos datos se deban a que se trata de un videojuego exclusivo para Play Station que ha salido al mercado hace relativamente poco tiempo.

4.2. Resultados de la plantilla de observación

Tabla 2. Plantilla de observación Claire y Lady ASHbury

PERSONAJE FEMENINO	PERSONAJE FEMENINO
	
Nombre: Claire Redfield	Nombre: Elisabeth Samantha Mary Eglewood, adoptando más tarde el título de Lady Ashbury con la compra del castillo del mismo nombre
Edad del personaje: 19 años (Resident Evil 2 Remake)	Edad del personaje: 367 años vampíricos y 20 años biológicos.
Raza: Caucásica	Raza: Caucásica
Videojuego: Saga Resident Evil (Resident Evil 2 Remake)	Videojuego: Vampyr
Estudio: Capcom	Estudio: Dontnod Entertainment
Plataforma: Xbox One, PlayStation 4 y PC	Plataforma: Xbox one, PlayStation 4 y PC
Año de lanzamiento: 2019	Año de lanzamiento: 2018
Rol desempeñado: protagonista jugable	Rol desempeñado: secundario (no jugable)
Vestimenta: La vestimenta de Claire a lo largo de Resident Evil varía; tenemos su atuendo principal en Resident Evil 2, consistente en una chaqueta de cuero roja y unos vaqueros ajustados con botas negras y una muslera para su arma. Luego tiene otra serie de trajes secundarios o desbloqueables a modo de recompensa. No suele utilizar vestidos ni faldas.	Vestimenta: El vestuario es elegante y moderno para la época, viste casi siempre en tonos negros y grises, con una blusa y con pantalones, prenda que en la época de ambientación del juego no era común en mujeres.
Rasgos físicos: Color de ojos: azul Color de pelo: castaño rojizo	Rasgos físicos: Color de ojos: verde Color de pelo: pelirrojo Constitución: alta y delgada

Constitución: estatura media (169cm) y delgada (52.4kg)	
Rasgos psicológicos: Claire adopta un papel de cuidadora durante parte del desarrollo de Resident Evil 2 al tener la responsabilidad de cuidar y proteger a Sherry, una niña que la acompaña durante parte de la historia.	Rasgos psicológicos: Se presenta al inicio del juego como una mujer elegante y misteriosa. Aficionada a la pintura.
Vocabulario empleado: En Resident Evil 2 Remake Claire maneja un registro informal con vocabulario propio de una adolescente o de una persona joven. En ocasiones cuando es perseguida en el videojuego utiliza expresiones como “mierda” y “¿pero qué coño te pasa?”.	Vocabulario empleado: Lady Ashbury maneja un registro culto, muy elevando característico de la sociedad londinense de finales de los años 20, en el que continuamente se emplean fórmulas de cortesía. El vocabulario, junto con sus destrezas, atuendo, contactos y posesiones dejan entrever que es una mujer con un alto nivel de cultura y con un pensamiento muy avanzado para la época en la que se ambienta Vampyr.
Ambientación: Survival horror de un solo jugador.	Ambientación: Videojuego de rol de acción para un solo jugador.

Elaboración propia

En los videojuegos las relaciones que se establecen entre los personajes se basan en relaciones familiares o de parentesco, amistades o intereses eróticos y amorosos. Sin embargo, existen algunas diferencias relevantes en las relaciones que establecen los personajes masculinos entre sí, los personajes femeninos entre sí y las que establecen cada uno de los sexos con el sexo opuesto. Las relaciones que establecen los personajes femeninos con el sexo opuesto suelen estar marcadas por un fuerte paternalismo, incluso aunque se trate de mujeres fuertes e independientes la figura masculina, como protector, suele estar presente. Tras observar los aspectos que se analizan en esta tabla se ha concluido que ambos personajes, a pesar de ser mujeres con un papel relevante en la historia, están impregnadas de algunos estereotipos sexistas.

Así, en ambos personajes el físico es muy normativo, ambas son altas, delgadas y occidentales. Lady Ashbury es, además, una mujer refinada y elegante, de clase alta mientras que Claire es una joven de 19 años. En cuanto a los rasgos psicológicos, en primer lugar debemos señalar que tanto a Claire como a Lady Ashbury, en un determinado momento de sus respectivos videojuegos, se les asigna el rol de cuidadoras: Claire Redfield debe cuidar de Sherry, una niña pequeña sola que se encuentra durante el transcurso de su aventura, mientras que Lady Ashbury debe guiar y ser la mentora de

Jonathan Reid, el protagonista de *Vampyr*, un vampiro recién convertido que desconoce totalmente los poderes vampíricos y a su creador.

En segundo lugar, es importante analizar qué motivaciones tienen ambos personajes para embarcarse en la aventura que transcurre durante el videojuego. En el caso de Claire Redfield se trata de una motivación de parentesco, es decir, su motivación es ir a buscar a su hermano del cual hace unos meses que no sabe nada. En el caso de Lady Ashbury se trata de una motivación romántica, la primera vez que ella y Jonathan coinciden, este le salva la vida y, desde ese momento, a lo largo del juego, se puede apreciar cómo va desarrollando sentimientos amorosos hacia él.

Sin embargo, en el caso concreto del videojuego *Vampyr*, el personaje de Lady Ashbury manifiesta en varias ocasiones su descontento en relación a que no se le permita la entrada al Club Ascalon por ser mujer. En este juego el Club Ascalon es un club formado, principalmente, por hombres vampiros y se muestra como el club más importante e influyente de todo Londres. A pesar de que este personaje manifieste su descontento por la decisión del Club Ascalon de no admitir mujeres, no toma ninguna acción cuando el protagonista decide unirse al Club para recabar información. Por otro lado, ciertos comportamientos de este personaje pueden estar justificados por el contexto histórico ya que la historia está ambientada en el Londres de los años 20.

Lady Ashbury pretende ser un personaje avanzado a su época, pero si bien esto es así la mayor parte del tiempo, el equipo de desarrollo ha cometido algunos errores en la construcción del personaje y, sobre todo, al desarrollar la historia de amor, la cual está idealizada y romantizada. En el caso de Claire, lo más criticable es que con 19 años le otorguen un papel de cuidadora, primero de su hermano mayor, del cual no sabe nada y decide ir a buscarlo, y, posteriormente, de Sherry. También son criticables algunas diferencias respecto a su compañero Leon, por ejemplo, las armas que lleva cada uno son diferentes y la historia es un poco más difícil con Leon pero es probable que esto no estuviera hecho con la intención de crear diferencias entre personajes sino diferencias en la historia y el modo de juego. Sin embargo, un detalle bastante peculiar, por no decir sexista, es cómo se conocen ambos personajes por primera vez, Leon le salva la vida en una gasolinera. En ambos casos, es posible concluir que los dos personajes femeninos que aquí se presentan son mejorables en su construcción; sin embargo, es importante romper una lanza a su favor, ya que no son ni de lejos los peores personajes femeninos que podrían haberse analizado.

5. Conclusiones

5.1. Conclusiones sobre la investigación realizada

Distintos mitos envuelven a la industria de los videojuegos, una industria que, en los últimos años, se ha ganado tanto adeptos que la defienden con vehemencia, como acérrimos detractores. Con el Gráfico 2 se ha podido desmontar un mito existente en torno a los videojuegos: que las personas *gamers* son personas de escasa formación. Además, se ha explicado que los videojuegos en sí mismos no son algo malo, pero debe hacerse un buen uso de ellos para evitar riesgos, los videojuegos o juegos electrónicos son una herramienta lúdica que posee tanto ventajas como inconvenientes.

En este trabajo, mediante el análisis teórico, se ha visto que es muy fácil caer en estereotipos sexistas al desarrollar un videojuego, incluso compañías comprometidas con las minorías pueden cometer errores racistas y sexistas en sus creaciones. Es justo y también necesario que las personas consumidoras de videojuegos se vean bien representadas en ellos y, para ello, es necesario apostar por la diversidad e integrar a todos y todas. Es interesante destacar, como principal conclusión de este trabajo, que las personas videojugadoras encuestadas son capaces de detectar el sexismo en los videojuegos de forma general y en la industria de los videojuegos tal y como reflejan los resultados (Gráfico 8); sin embargo, cuando son preguntadas más específicamente sobre si existe sexismo en un determinado videojuego las opiniones varían y los resultados no son tan concluyentes (Gráfico 13). Además, muchos y muchas encuestadas se escudan tras el argumento de que un determinado videojuego puede ser sexista debido a su contexto histórico.

En este sentido, que un encuestado o encuestada detecte sexismo en un videojuego mientras que otros y otras no lo detecten depende, en gran medida, de la formación recibida, de la subjetividad de esa persona, de sus creencias y de sus valores. Identificar el sexismo no siempre es fácil y si no es identificado difícilmente desaparecerá. De este modo, es importante, a modo de ejemplo, saber apreciar que los personajes de la saga GTA no son un ejemplo a seguir, pero tiene mucho más mérito poder identificarlo en otros videojuegos en los que no está tan claro. Este estudio ha demostrado que es en la detección de este sexismo más sutil o cuando se pregunta específicamente por el sexismo de determinados videojuegos donde las personas encuestadas presentan más dudas. Por ello, debemos concluir que es necesaria una alfabetización crítica que permita a las personas usuarias de videojuegos discernir los contenidos sexistas que subyacen tras los

videojuegos más vendidos. También estos resultados muestran que las personas encuestadas perciben que el sexismo también está presente en los videojuegos online o de modo cooperativo, por tanto el acoso online y el sexismo en este tipo de videojuegos debe ser algo en lo que las compañías centren sus esfuerzos.

Asimismo, es significativo que, en esta investigación, el 76,4% de las personas encuestadas (Gráfico 12) haya declarado que considera insuficiente el Sistema PEGI para evitar que contenidos inadecuados, como el sexismo, puedan llegar a usuarios y usuarias de videojuegos de corta edad. Este dato no hace más que demostrar que el sistema PEGI no ha cambiado mucho en los años que lleva implantado y difícilmente podría regularse la industria de los videojuegos con esta única medida. Cuando se trata el tema de menores y videojuegos es fundamental la implicación parental en lo que consumen los hijos e hijas, ya que el Sistema PEGI aunque bienintencionado es insuficiente.

Así, en la justificación teórica de este trabajo ya se comentó que el sistema PEGI data del año 2003, han pasado dieciséis años desde entonces y apenas ha sufrido modificaciones. Además, este sistema de clasificación no tiene carácter de ley y tan solo es orientativo para los jugadores y jugadoras y para la industria del videojuego. El principal problema de este sistema, tal y como señala Amnistía Internacional (2007), es “la falta de control y seguimiento de su cumplimiento, y la ausencia de mecanismos efectivos de reclamación y sanción: siguen sin existir mecanismos efectivos de reclamación por parte de las y los padres y menores que identifiquen desajustes en la clasificación de los videojuegos y en su comercialización” (12). Es frustrante que, a pesar del tiempo que hace que se llevan pidiendo más medidas que refuercen el actual sistema PEGI, no se haya avanzado prácticamente nada en este aspecto.

Otro punto a destacar en esta investigación es que, en ocasiones, durante la recogida de datos a través del cuestionario, las personas encuestadas se proponían el siguiente debate (Ver Anexo 4): ¿acaso en los personajes masculinos no existe la sexualización? Con los personajes masculinos en los videojuegos ocurre lo siguiente: “aunque la mayoría de los personajes masculinos son físicamente atractivos, altos y musculosos, siempre ha habido protagonistas de videojuegos que no lo son y aun así, sus historias han sido un éxito” (Moisés Toro, 2017, 30). Sin embargo, cuando una empresa desarrolladora pretende hacer un videojuego con una mujer protagonista se encuentra con bastantes más impedimentos, sobre todo si ese personaje femenino que se pretende hacer protagonista no cumple con los cánones de belleza socialmente impuestos.

Además, “a pesar de que el género, la nacionalidad o la sexualidad de los personajes no aporte nada a la jugabilidad, es importante como herramienta para la normalización. Más aún en un juego que recurre a menudo al transmedia como forma de dotar de trasfondo a sus personajes y hacer promoción” (Pérez 2018, 102). En suma una mejor representación de personajes es mejor para todos los jugadores y jugadoras por lo que va siendo hora de superar este debate. Por último, es interesante destacar que las personas encuestadas parecen ser conscientes de la necesidad de incorporar medidas que ayuden a regular la industria de los videojuegos, teniendo en cuenta que regular no es sinónimo de censurar.

5.2. Retos futuros de la industria de videojuegos en materia de igualdad y propuestas de mejora

Tras los resultados obtenidos en esta investigación, podemos concluir que la industria del videojuego aún debe cambiar y evolucionar para ser una industria realmente equitativa. Si bien es cierto que, en los últimos años, se han ido incorporando personajes femeninos fuertes a los videojuegos, aun vemos que subyacen ciertos estereotipos de género enmascarados tras la fachada del personaje femenino independiente y con personalidad propia. Es decir, en ocasiones se crean personajes femeninos de videojuegos que, en realidad, son personajes masculinos con apariencia femenina, mujeres totalmente masculinizadas. Según Curiel (2018) estos videojuegos hacen que sus protagonistas femeninas parezcan fuertes mimetizando los comportamientos de los protagonistas masculinos. También, en palabras de la misma autora:

En un medio profundamente marcado por el lenguaje de la violencia, es fácil olvidar que la fortaleza de un personaje no siempre reside en sus músculos o en su puntería letal, también puede tener que ver con su capacidad para asimilar eventos traumáticos de una forma emocionalmente saludable, su valentía a la hora de hacer frente a las injusticias sociales, su habilidad para inspirar y dar fuerzas a otros en tiempos de guerra... (Curiel 2018, 133).

Ese prototipo de mujeres fuertes masculinizadas es engañoso y se debe ir hacia personajes femeninos contruidos sin basarse en cánones ni prejuicios de ningún tipo, ya sean estereotipos masculinos o femeninos.

Para cambiar esto, es necesario la colaboración y el compromiso de todos los agentes implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños y niñas: padres,

madres, personal docente y desarrolladores/desarrolladoras de videojuegos. Hace ya algún tiempo que organizaciones como Amnistía Internacional vienen denunciando esta problemática; sin embargo, poco se ha conseguido desde entonces. Una buena forma de salvaguardar las actitudes sexistas en el desarrollo de los videojuegos sería ofrecer formación de género para los creadores y creadoras, para que puedan ser conscientes de que no hay una única forma de vivir la feminidad, por tanto no tiene sentido que se utilice una única forma de representar a los personajes femeninos.

Un aspecto que sería muy interesante tener en cuenta es incluir los videojuegos como contenidos a tratar en las escuelas para padres y madres, ya que igual que se tratan otras herramientas TIC o formas de ocio saludables, los videojuegos son un elemento más que forma parte de la vida de las personas jóvenes (y no tan jóvenes). Si se tratan estos contenidos en las escuelas de padres y madres es importante evitar caer en mitos y evitar demonizar a los videojuegos. Para ello, según Aragón Carretero (2011), pueden diseñarse “estrategias que vayan desde el simple conocimiento del videojuego hasta la construcción de nuevos saberes para el cambio y la transformación, rompiendo los estereotipos raciales, sexistas y violentos que nos ofrecen” (102).

También sería positivo incluir el género en la educación de manera mucho más transversalizada y general para poder detectar las actitudes machistas de los videojuegos, así como de otras formas de ocio y otros ámbitos de la sociedad. En cuanto a acciones más concretas, podría ser interesante introducir el análisis de videojuegos en el curriculum educativo de manera que estuviese integrado con el resto de competencias, aunque esto parece una tarea difícil con las actuales leyes educativas vigentes en España. Sin embargo, ya existen algunas iniciativas de este tipo en otros países, lo cual hace creer que es posible, como el curriculum de videojuegos diseñado por Anita Sarkeesian, aunque lo ideal sería que este tipo de iniciativas fueran llevadas a cabo por personal docente, educadores/educadoras, profesionales de la pedagogía, etc.

6. Bibliografía

- Amnistía Internacional. 2007. *Acceder a violaciones de derechos humanos virtuales, un juego de niños*. Consultado el 10 de mayo de 2019 en <http://www.amnistiacatalunya.org/edu/pdf/videojocs/07/vid-07-12-20-inf.com.pdf>
- Amores, Marina. 2018. “Sobre la necesidad de un libro de videojuegos con perspectiva de género”. En *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Madrid: AnaitGames.
- Aragón Carretero, Yolanda. 2011. Desarmando el poder antisocial de los videojuegos. *REIFOP* 14(2): 97-103.
- Arias, Fidias G. 2012. *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas: Episteme.
- Bartle, Richard. 1990. Hearts, clubs, diamonds, spades: player who suit MUDs. *Journal of MUD Research* 1(1):1-19.
- Curiel, África. 2018. “La mujer como actante”. En *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Madrid: AnaitGames.
- Dev. 2018. *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos*. Madrid: Dev.
- Díez Gutiérrez, Enrique J. 2009. Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos. *Feminismos* 14: 35-52.
- Dorio Alcaraz, Inma, Marta Sabariego Puig e Inés Massot Lafon. 2004. “Características generales de la metodología cualitativa”. En *Metodología de la investigación educativa*, coordinado por Rafael Bisquerra Alcina, 275-292. Madrid: La Muralla.
- Fernández Solo de Zaldívar, Isabel. 2014. Juego serio: gamificación y aprendizaje. *Comunicación y Pedagogía* 281-282: 43-48.
- García, Fran. 2017. El acoso en los videojuegos online. *MeriStation*. Consultado el 12 de junio de 2019 en https://as.com/meristation/2017/03/24/noticias/1490310840_163921.html

- González, Sergio C. 2017. El gran problema del sexismo en la industria del videojuego. *MeriStation*. Consultado el 12 de junio de 2019 en https://as.com/meristation/2017/03/21/noticias/1490085300_163786.html
- López Muñoz, Eugenia. 2010. “Sexismo, violencia y juegos electrónicos”. En *El sustrato cultural de la violencia de género. Literatura, arte, cine y videojuegos*, coordinado por Ángeles de la Concha, 277-320. Madrid: Síntesis.
- Martínez González, Raquel Amaya. 2007. *La investigación en la práctica educativa: Guía metodológica de investigación para el diagnóstico y evaluación en los centros docentes*. Madrid: CIDE.
- Moisés Toro, Diana. 2017. “Sexismo en los Videojuegos: Reproducción de un modelo de desigualdad social a través del entretenimiento”. *Trabajo Fin de Máster: Comunicación y Educación en la Red*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Muiño, Luis. 2017. Videojuegos... ¿Una nueva educación sentimental? *Magazine*. Consultado el 5 de junio de 2019 en <http://www.magazinedigital.com/historias/reportajes/videojuegos-nuevos-maestros-emocionales>
- Pérez, María. 2018. “Diseño y estética del personaje femenino en videojuegos”. En *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Madrid: AnaitGames.
- Sciarrino, John. 2016. We’re Virtually Obsessed with the 10 Sexiest Video Game Actresses Ever. *Maxim*. Consultado el 6 de junio de 2019 en <https://www.maxim.com/entertainment/hottest-actresses-video-games-2016-10>
- Sciarrino, John. 2017. The 12 Hottest Redheads in Video Game History, Ranked. *Maxim*. Consultado el 6 de junio de 2019 en <https://www.maxim.com/entertainment/sexiest-redheads-video-game-history-2017-2>

Agradecimientos

Quisiera reconocer en estas líneas a todas las personas que han hecho posible este trabajo:

En primer lugar dar las gracias a mis padres, que con esfuerzo han costado siempre mis estudios y sin ellos no hubiera sido posible llegar hasta aquí. En segundo lugar, dar las gracias al resto de mis familiares y mis amistades que tan pacientemente han aguantado mi estrés y han compartido el cuestionario para que llegase al mayor número posible de personas. En tercer lugar, me gustaría dar las gracias a mi tutora María del Carmen por ayudarme a convertir esta idea que yo tenía en la cabeza en algo decente y presentable. También me gustaría agradecer a la comunidad *gamer* por todas las horas de entretenimiento que me han aportado siempre y también por todos sus errores los cuales han inspirado este trabajo. Por último, me gustaría dar las gracias a una persona que está siempre a mi lado y que no desea ser mencionada en este trabajo. Gracias a ti Anónimo por todas las ideas aportadas, toda la ayuda y las miles de lecturas que has hecho de todos los borradores de este trabajo. Es una pena no hacerte un reconocimiento público como te mereces, pero si algo he aprendido en este máster es que detrás de cada anónimo hay un nombre de mujer.

ANEXOS

Anexo I. Modelo de cuestionario.

Este cuestionario forma parte de un trabajo de fin de máster de la Universidad de Oviedo y pretende recoger información sobre videojuegos, hábitos y pensamiento de los jugadores y jugadoras. Este cuestionario no pertenece a ninguna industria de videojuegos ni está asociado a ninguna corriente política. Los datos serán recogidos únicamente con fines de investigación. La participación es anónima y voluntaria. Si decide seguir adelante con el cuestionario, está dando su consentimiento para que sus datos sean usados con fines investigadores. Gracias por su participación.

Por favor, marque su rango de edad:

- 12-15
- 16-18
- 19-25
- 26-30
- 31-40
- 41-50
- 51-60
- Mayor de 60

Por favor, marque su género:

- Mujer
- Hombre
- No binario

Por favor, marque su nivel de estudios:

- No ha terminado los estudios obligatorios
- Educación secundaria obligatoria o FP Básica
- FP Grado Medio
- Bachillerato

- FP Grado Superior
- Grado, Diplomatura o Licenciatura Universitaria
- Máster Universitario u otros estudios de postgrado
- Doctorado

¿Con qué frecuencia juega a videojuegos?

- Todos o casi todos los días
- Al menos una vez a la semana aproximadamente
- Varios días al mes
- Una o dos veces al mes
- Una vez cada varios meses aproximadamente
- Nunca juego a videojuegos

¿Se considera gamer?

- Sí
- No

¿Cómo se introdujo en este ámbito?

- Padre
- Madre
- Hermanos
- Hermanas
- Otros familiares
- Amigos/as
- A través de la publicidad
- Otro

¿Cuándo se inició en el mundo de los videojuegos?

- Niñez (5-10 años)
- Adolescencia (11-17 años)
- Juventud (18-30 años)
- Adulthood (A partir de 30 años)

Por favor, marque en qué tipo de dispositivo o dispositivos suele jugar habitualmente:

- Móvil o Tablet
- PC
- Xbox
- Play Station
- Nintendo
- Otro (ej. Máquinas arcade de recreativo, consolas retro, etc.)
- En ninguno, no juego habitualmente

¿Cree que existe sexismo en los videojuegos?

- Sí, en todos
- Sí, en la mayoría
- Sí, en algunos pero no en la mayoría
- No, no existe sexismo en la mayoría de videojuegos
- No, no existe sexismo en ningún videojuego

De la siguiente tabla de videojuegos marque la opción que considere en cada uno:

	Tiene contenido sexista	No tiene contenido sexista	No lo conozco
Detroit Become Human			
Grand Theft Auto V			
Assasins Creed Oddisey			
Assasins Creed Origins			
Resident Evil I			
Life is Strange			
God of War			

The Elder ScrollsV: Skyrim			
The Witcher			
The Witcher 3 Wild Hunt			
The Last Of Us			
Bayonetta			
The Evil Within II			
Outlast II			
The Walking Dead Season 1			
Los Sims			

Si lo desea puede justificar su respuesta en relación a la pregunta anterior en el siguiente espacio:

¿Dónde detecta más comentarios o actitudes sexistas?

- En los videojuegos online y/o de modo cooperativo
- En los videojuegos tradicionales sin modo cooperativo
- En ambos por igual
- No detecto sexismo en ninguno
- No sabe/No contesta

¿Conoce el Sistema de clasificación PEGI?

- Sí
- No

¿Cree que la clasificación PEGI tiene en cuenta el lenguaje sexista y la violencia explícita contra las mujeres?

- Sí
- No
- No sabe/No contesta

Si lo desea puede justificar su respuesta:

¿Cree que la clasificación PEGI es suficiente para evitar que el sexismo pueda llegar a usuarios y usuarias de corta edad?

- Sí
- No
- No sabe/No contesta

Si lo desea puede proponer ideas o sugerencias para regular la industria de los videojuegos o para mejorar la clasificación PEGI:



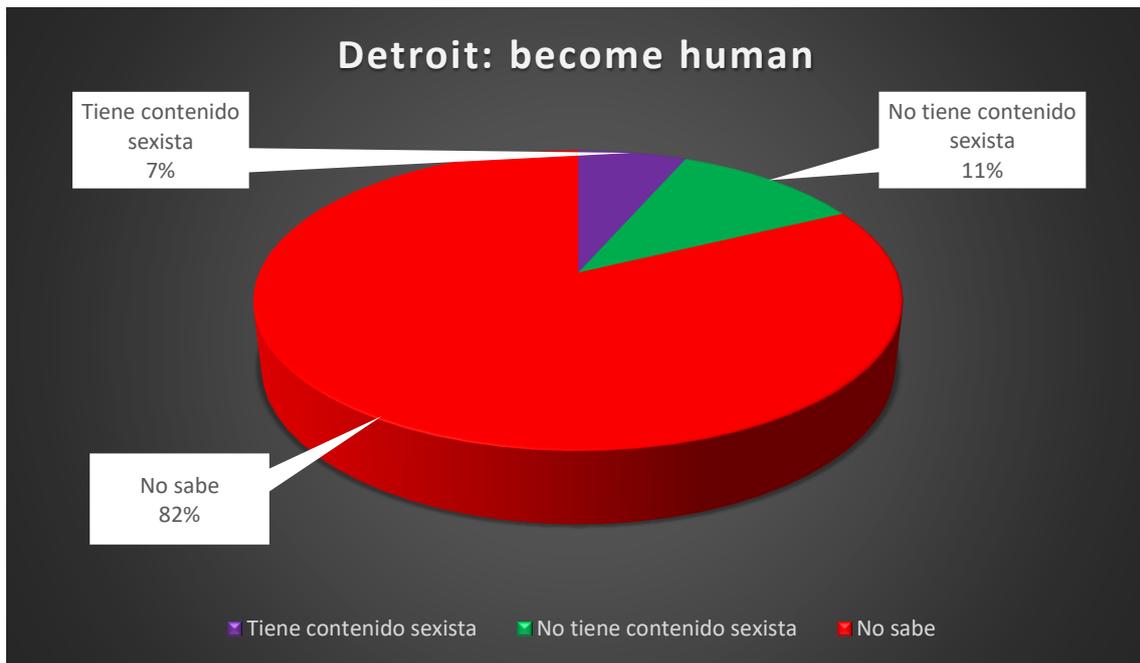
Anexo II. Modelo de plantilla de observación.

Tabla 3. Plantilla de Observación.

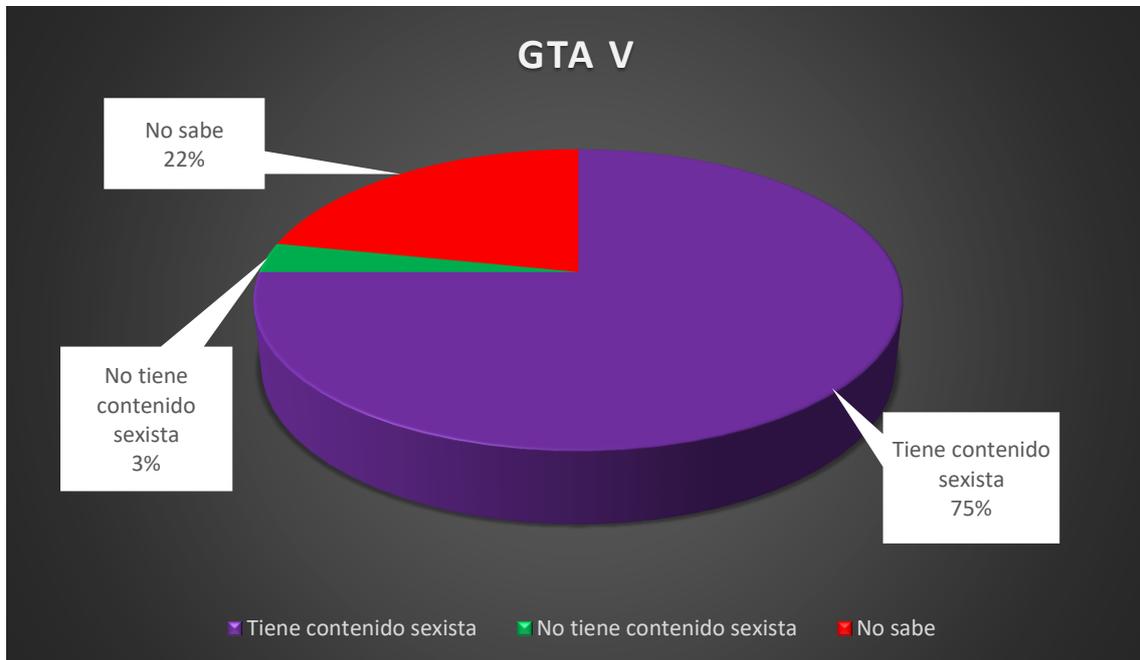
PERSONAJE FEMENINO	PERSONAJE FEMENINO
Nombre:	Nombre:
Edad del personaje:	Edad del personaje:
Videojuego:	Videojuego:
Plataforma:	Plataforma:
Año de lanzamiento:	Año de lanzamiento:
Vestimenta:	Vestimenta:
Rasgos físicos:	Rasgos físicos:
Rasgos psicológicos:	Rasgos psicológicos:
Vocabulario empleado:	Vocabulario empleado:
Ambientación:	Ambientación:

Elaboración propia

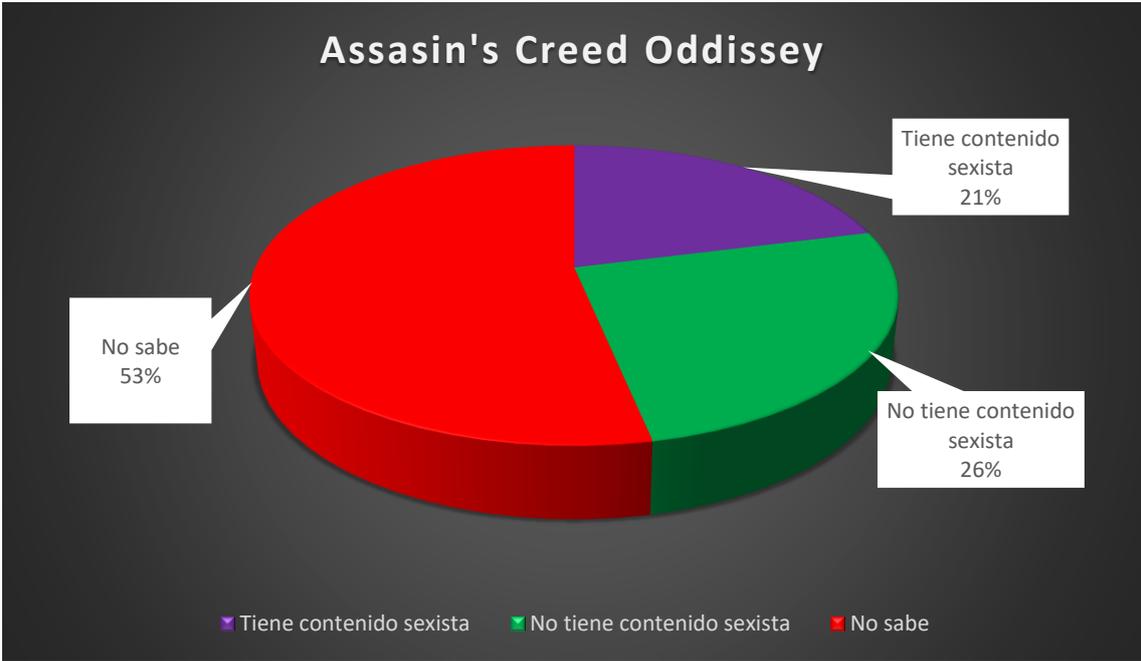
Anexo III. Cuestionarios Videojuegos



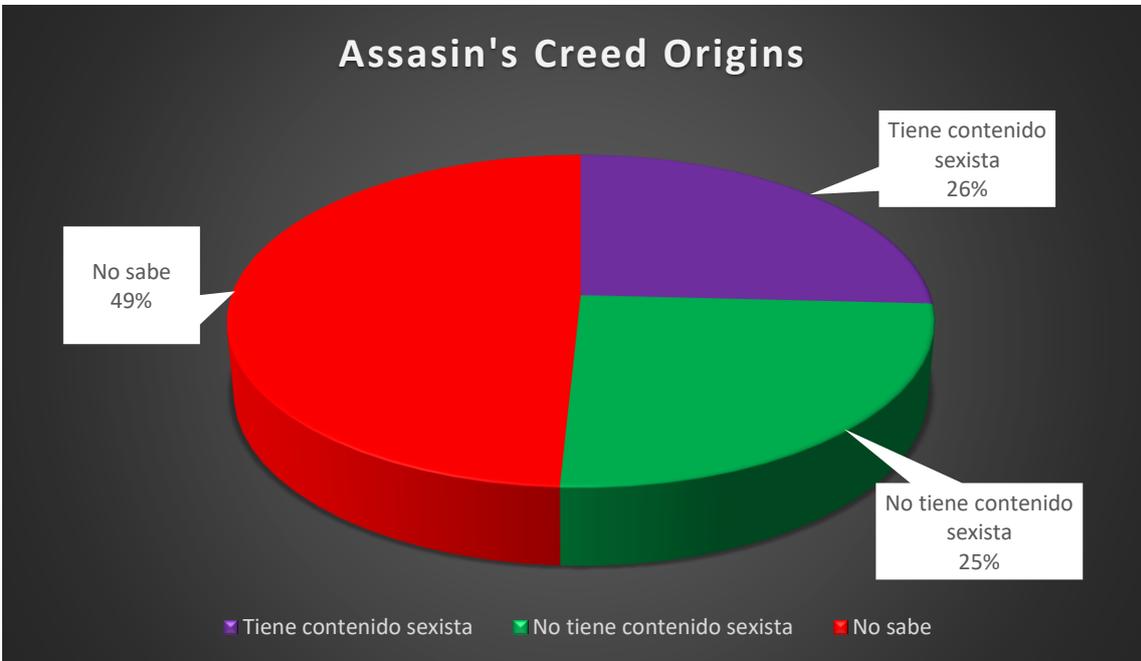
Elaboración propia



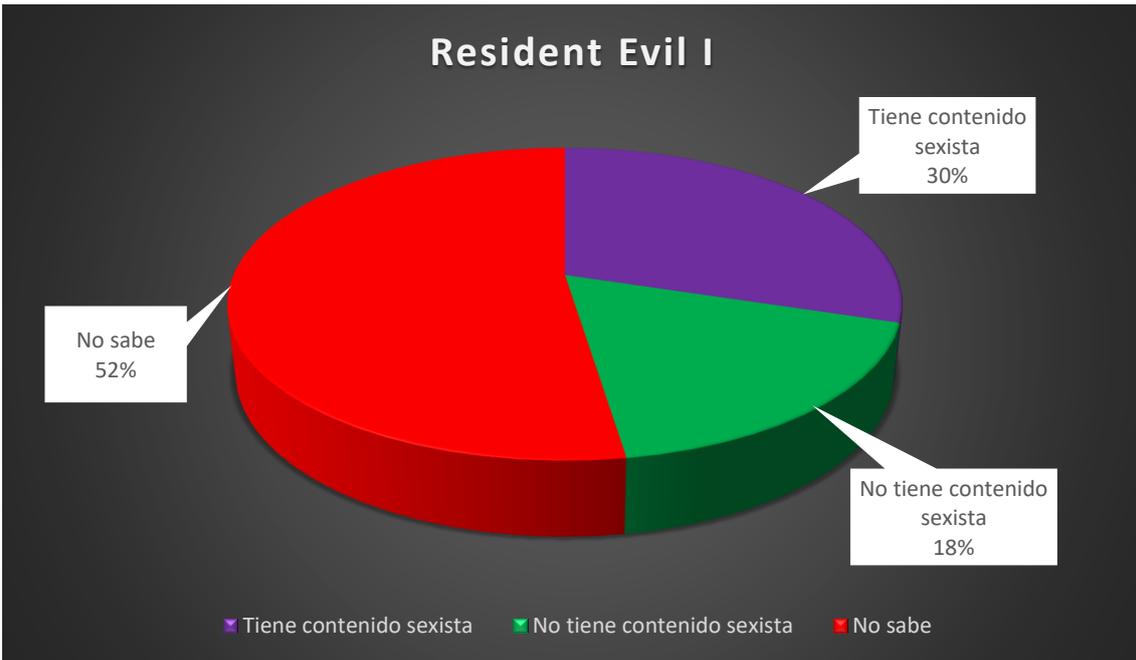
Elaboración propia



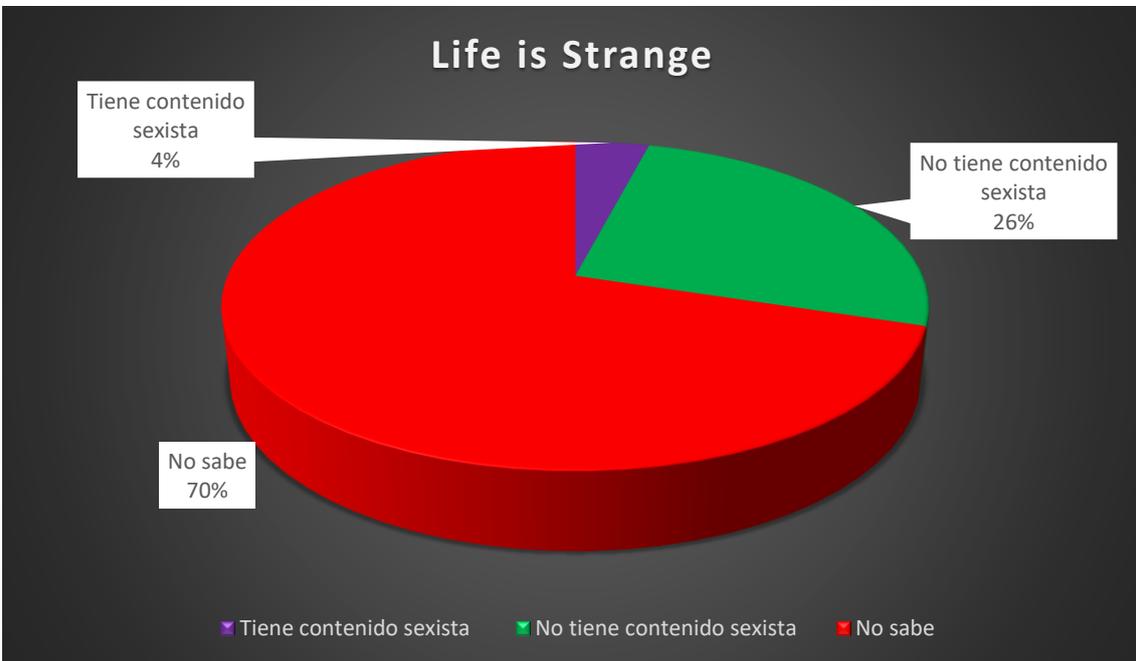
Elaboración propia



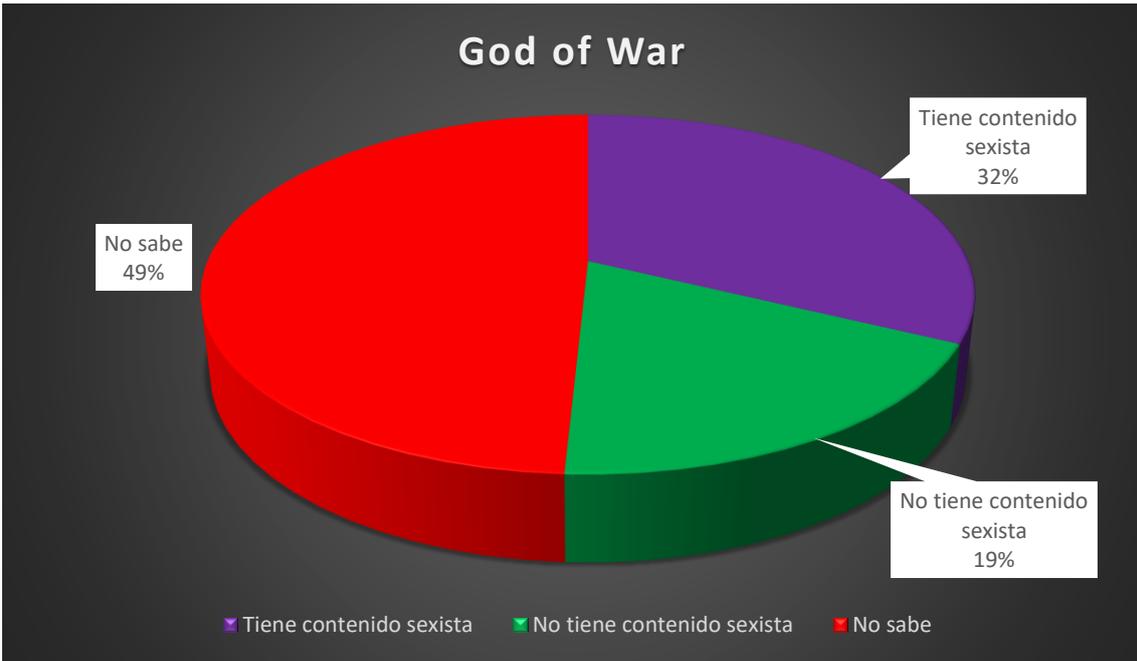
Elaboración propia



Elaboración propia



Elaboración propia



Elaboración propia



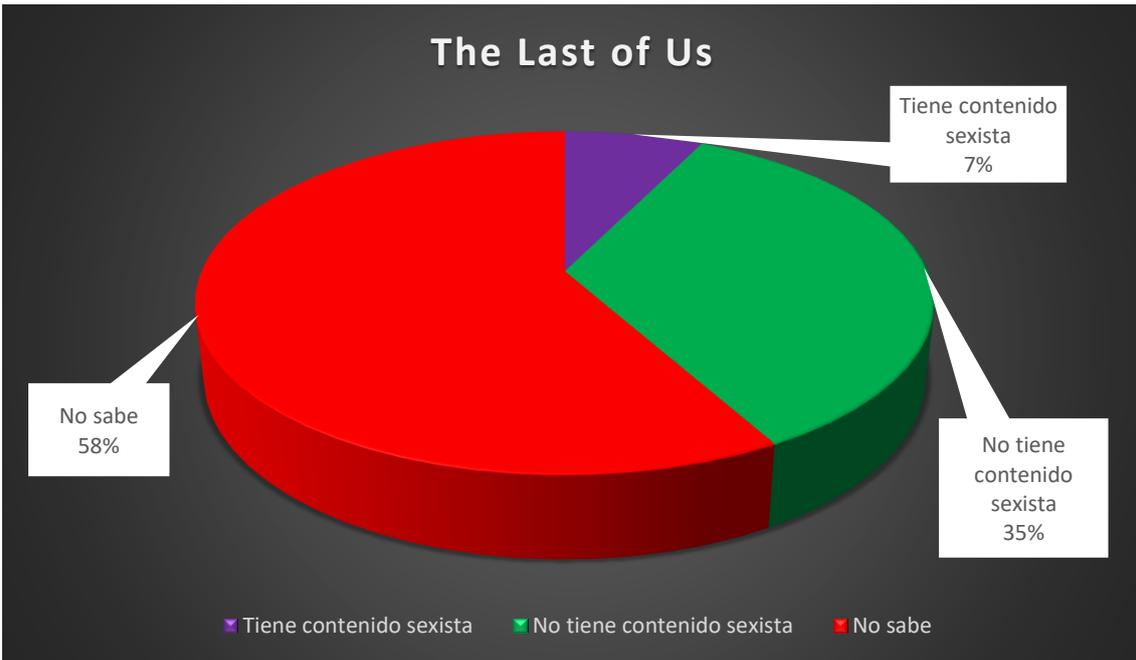
Elaboración propia



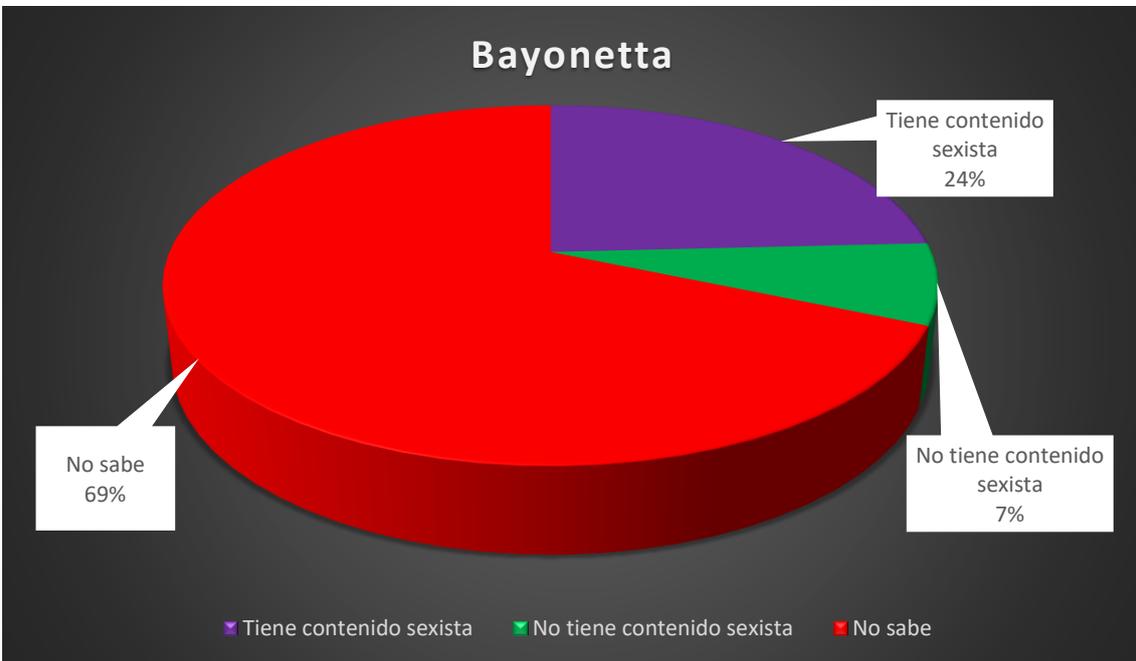
Elaboración propia



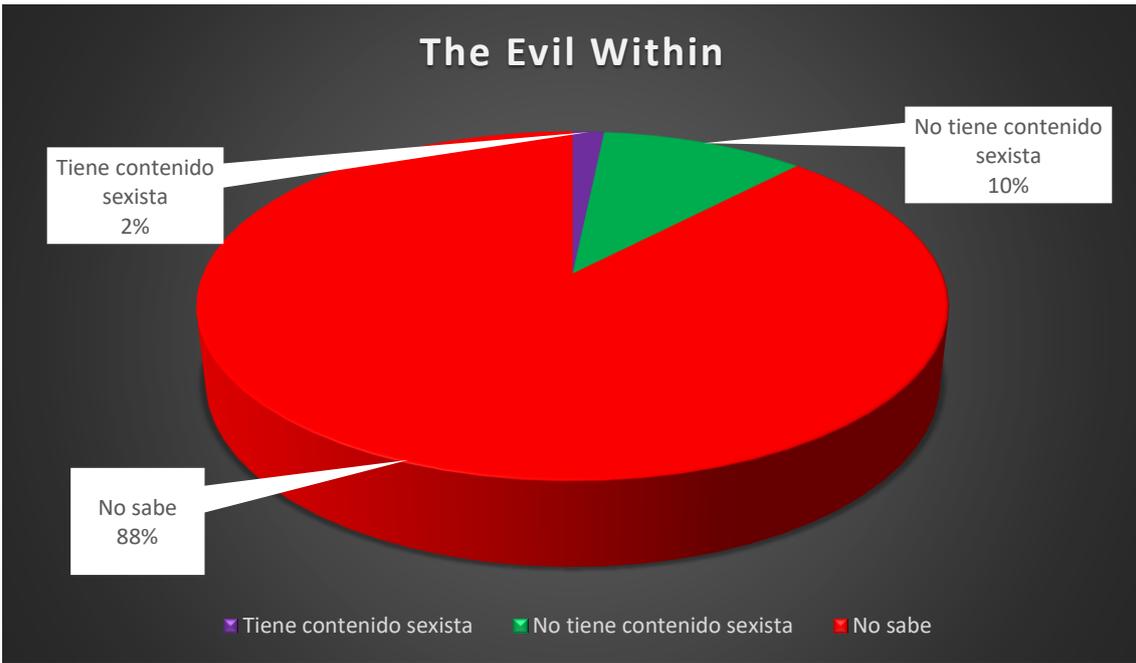
Elaboración propia



Elaboración propia



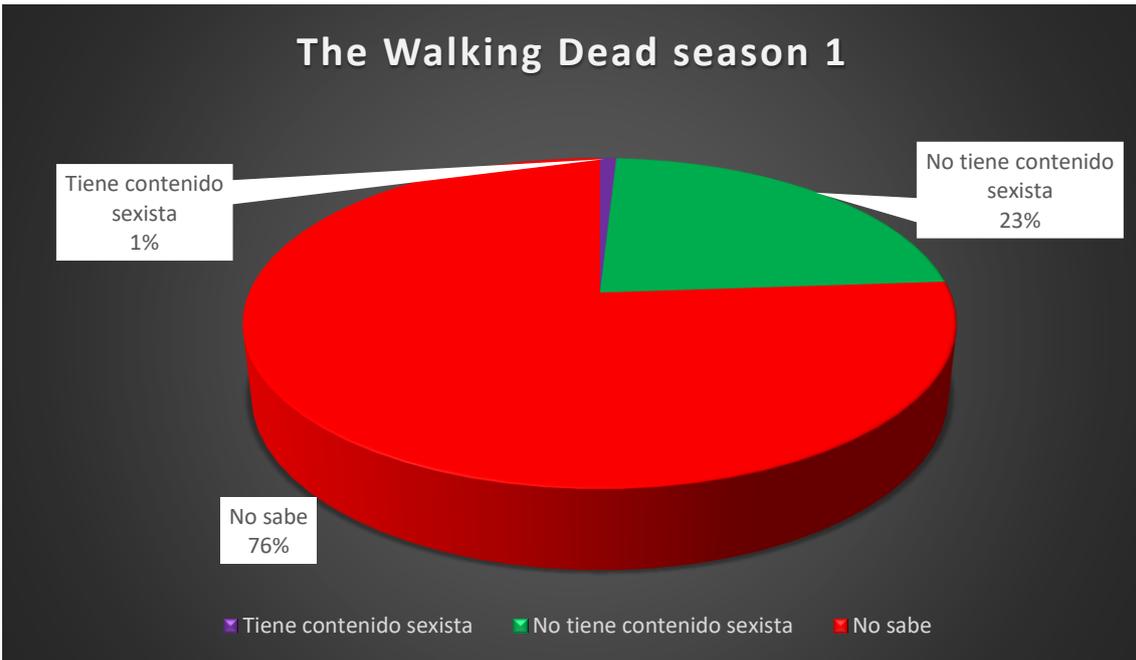
Elaboración propia



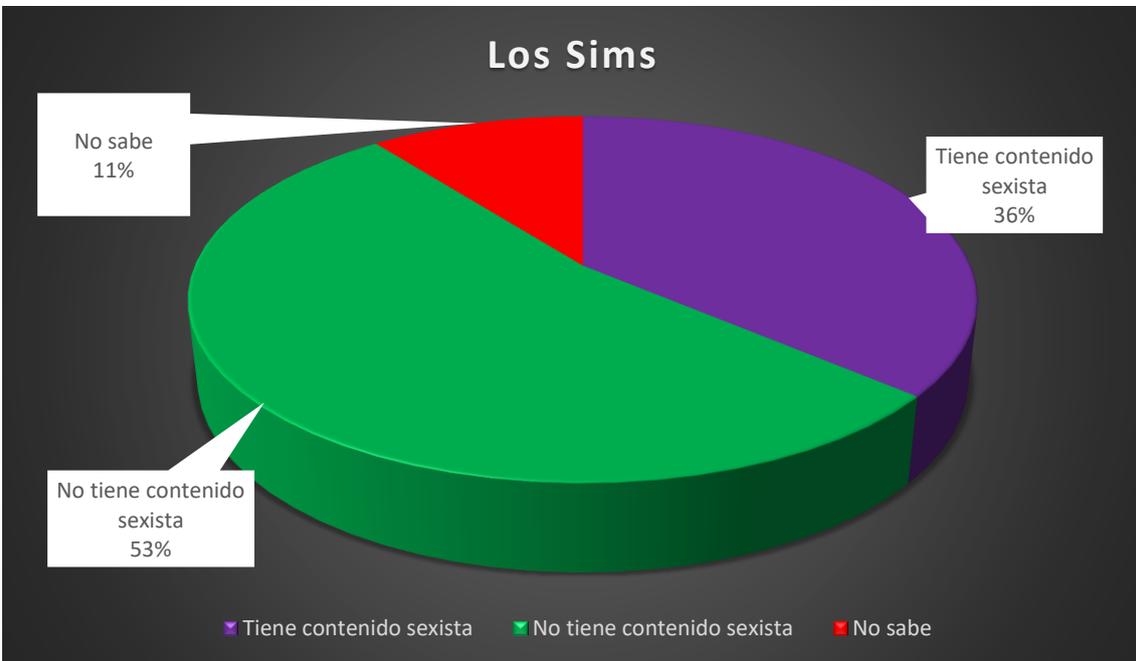
Elaboración propia



Elaboración propia



Elaboración propia



Elaboración propia

Anexo IV. Respuestas Abiertas

PREGUNTA: *De la siguiente tabla de videojuegos marque la opción que considere en cada uno.* Se daba la opción de que opinasen, de forma cualitativa, respecto a los videojuegos indicados.

“La ropa que llevaban las Sims y algunas actividades que desempeñaban únicamente ellas. Aunque no lo recuerdo muy bien” (Encuestado/a A).

“Las mujeres de los sims aparecen muy cosificadas” (Encuestado/a B).

“Las chicas siempre tienen el mismo perfil, delgadas, con curvas, ligeras de ropa... Y siempre tienen funciones como de curación, es raro ver a chicas protagonistas y con los poderes más desarrollados” (Encuestado/a C).

“La mujer siempre es cosificada hasta límites elevados. La presencia de mujeres prototipo pechos grandes y complexión delgada con poca ropa está siempre presente (o en la mayoría de los casos)” (Encuestado/a D).

“Mi forma de ver el sexismo es cuando uno de los géneros sufre discriminación sin importar cuál sea, juegos como por ejemplo the witcher o bayoneta que podrían ser tachados de sexistas solo por su contenido sexualizado en mi opinión y siendo cercano a ambas sagas es solo un recurso argumental necesario para formar la personalidad de los personajes, no buscan denigrar como en el caso de juegos como gta que su contenido explícito busca una crítica a la sociedad actual desde lo más bajo dando discriminación en muchos casos en ambos géneros” (Encuestado/a E).

“Que un juego tenga contenido sexista puede ser a veces un poco ambigua por diversos factores, como por ejemplo la época en la que se desarrolle el juego como es el caso de assasins creed, Skyrim ,...” (Encuestado/a F).

“Pese a que los juegos anteriores puedan tener elementos sexistas, no los considero juegos sexistas per sé. Por ejemplo, en Bayonetta reconozco que es un personaje hipersexualizado para atraer a un público, pero aún así se desarrolla en un mundo donde las brujas féminas son quienes combaten la maldad representada mayoritariamente por seres masculinos celestiales. Se podría incluso considerar una lucha contra el status quo y el patriarcado. De God of War se le ha puesto sexista por incluir mujeres que son fácilmente manipulables por Kratos (las putilla del lago o Esparta), pero también tenemos

a Atenea y la trama se ajusta al típico héroe musculado que sólo sigue los avatares del destino. Veo una distinción clave entre hombres y mujeres pero porque la épica tradicional también la hace. En The Witcher volvemos a tener un estereotipo de héroe renegado o incluso antihéroe. Se supone que es un mundo medieval y retrógrado, obviamente va a haber sexismo. Lo que no quita que la mayoría de mujeres relevantes sean personajes empoderados (Ciri, Yennefer, Priscilla, de Vigo ...)" (Encuestado/a G).

"No detectó mas sexismo en los videojuegos que en otras producciones artísticas similares de la última década como en películas o en libros" (Encuestado/a H).

"Una gran cantidad de juegos representan épocas anteriores donde había un marcado sexismo, representar ese sexismo no es sexista perse" (Encuestado/a I).

"Por sexismo me refiero a que los papeles protagonistas suelen tenerlo los hombres. En juegos como el Assassin, al estar ambientado en épocas antiguas, si que ponían a la mujer únicamente como ama de casa" (Encuestado/a J).

"En la mayoría de los casos en los videojuegos de acción-aventura, vemos un patrón similar en los hombres y otro en las mujeres. El personaje masculino, que suele ser el principal, siempre ejerce el rol de violento y fuerte al que le siguen todos o temen. Por otro lado, vemos a la mujer como personaje secundario, prácticamente sin ser secundario, porque su aparición en el juego es de adorno, en muchas situaciones no puedes ni acceder al personaje. En la mayoría de los juegos las mujeres representan el miedo al hombre, la sumisión..." (Encuestado/a K).

"Muchos de los juegos no los he jugado/visto lo suficiente para formar una opinión"

"Considero que todos los videojuegos tratan a los personajes tanto masculinos como femeninos con sexismo, sus cuerpos son atleticos, desproporcionados en muchos casos y sus virtudes y sus defectos reproducen los rasgos de personalidad tipicos del sexismo (mujeres sensibles y hombres duros)" (Encuestado/a L).

"Hay más juegos en el mercado que los AAA" (Encuestado/a M...).

"Todos los conozco pero hay muchos a los que no he jugado ni sé detalles, en los últimos años muy raramente he jugado a juegos triple A, casi solo a juegos indie, con alguna excepción como Hearthstone. Creo que siempre se van a reflejar roles de género y cosas así de nuestra sociedad, a no ser que hagan un esfuerzo voluntario para que no sea así, que además conllevan una falta de representación de diversidad sexual y de género. Pero

por ejemplo, en el primer Resident Evil pongo que no porque no recuerdo nada especialmente llamativo al respecto, claro que jugué hace mucho y quizá se me pase, y en otras entregas de la saga que jugué más recientemente sí que hay cosas llamativas, como la sexualización disparatada de personajes femeninos. A Los Sims jugué, pero hace tanto que prefiero no afirmar nada” (Encuestado/a N).

“De la mayoría de videojuegos expuestos solo conozco el nombre, por ello, no puedo opinar sobre el contenido” (Encuestado/a Ñ).

PREGUNTA: *¿Cree que la clasificación PEGI tiene en cuenta el lenguaje sexista y la violencia explícita contra las mujeres?* A continuación, se presentan las respuestas dadas por los encuestados y encuestadas a la pregunta abierta sobre si consideran que el Sistema PEGI tiene en cuenta el lenguaje sexista y la violencia explícita contra las mujeres:

“No sabría decir a ciencia cierta, pero creo que estos sistemas de clasificación están creados con criterios conservadores y no feministas” (Encuestado/a O).

“Debería tenerlo en cuenta, pero lo digo con desconocimiento” (Encuestado/a P).

“En cierta medida sí, pero podría ser mayor. Igualmente, no creo que eso del sistema PEGI ayude en algo” (Encuestado/a Q).

“Los juegos de mayor contenido explícito suelen terminar siendo Pegi 18, se ha visto en casos de juegos de Pegi que podría ser de 16 pasar al mismo por una única escena y a veces pero en menores casos siendo al contrario” (Encuestado/a R).

“Específicamente violencia contra mujeres no, pero violencia general si” (Encuestado/a S).

“De hecho una cosa que me parece sexista es que la mayoría de personajes a los que se les cometen atrocidades o sufren el desgaste de la historia suelen ser masculinos. Por ejemplo, la mayoría de las mujeres en los juegos de fantasía suelen tener un papel de benevolencia, remanso de paz, más iluminados, incluso los equipos de desarrollo parecen modelarlas mejor. Adjunto video guay sobre los perfiles de los jugadores, creo que este es el de la transfobia también. <https://www.youtube.com/watch?v=seveNx6xcvM>” (Encuestado/a T).

“Indica claramente los motivos por los que un videojuego puede estar categorizado para mayores de edad como violencia, sexo o lenguaje malsonante” (Encuestado/a U).

“Considero que no es un baremo que tenga en cuenta” (Encuestado/a V).

“Tiene en cuenta la violencia explícita, pero no creo que valore específicamente que sea contra las mujeres” (Encuestado/a Y).

“Actitudes sexistas no se deberían relacionar con una edad, no deberían existir” (Encuestado/a Z).

PREGUNTA: *Si lo desea puede proponer ideas o sugerencias para regular la industria de los videojuegos o para mejorar la clasificación PEGI.* A continuación se presentan las respuestas dadas por los encuestados y encuestadas a la pregunta abierta sobre proponer ideas o sugerencias para regular la industria de los videojuegos o para mejorar la clasificación PEGI:

“Clasificar por edad no me parece suficiente, debería de haber información acerca del motivo, incluyendo sexismo” (Encuestado/a Alfa).

“Deberían pedir carnet, como con las bebidas alcohólicas, para realizar la compra de determinados juegos” (Encuestado/a Bravo).

“Los métodos de control parental, de manera general, son fácilmente franqueables. He visto casos de niñas/os jugando con sus padres a quienes ellos mismos les han enseñado a saltarse el control” (Encuestado/a Charlie).

“Cambiar desde 0 estos juegos. Evitar la denigrante imagen que se presenta de la mujer como objeto” (Encuestado/a Delta).

“El Pegi se presenta como una clasificación recomendatoria, la única forma de censurar dichos contenidos a menores sería asumiendo dicho Pegi como una obligación y restringiendo la venta a quienes no cumplan la edad requerida. Pero aún así sería un método ineficaz porque cada uno buscaría como acceder a ellos de otras vías alternativas. Prohibir la creación de juegos para adultos o sexualizados tampoco es una buena solución, gran parte del sector se compone de gente adulta que valora estos trabajos guardando por supuesto el concepto de obra de ficción. El sector del videojuego se ve influenciado por los mismos problemas que asolan el mundo cinematográfico y literario, es nuestra labor

social normalizarlos como lo que son historias interactivas dirigidas a diversos tipos de personas” (Encuestado/a Echo).

“Tan sencillo como explicar y describir mejor las escenas que se puede encontrar en un videojuego con PEGI 18 hacer una lista. Aunque lo ideal es que no exista según que situación por muy similar con la realidad sea” (Encuestado/a Foxtrot).

“Creo sí se debería tener en cuenta temas como la violación, la extorsión, la denigración. Pero también ha de ser entendido en su contexto y cómo las industrias no quieran arriesgarse a salir de lo neutro. Si estamos en un juego sobre la guerra de secesión el lenguaje racista o sexista puede incluso entenderse” (Encuestado/a Golf).

“Incrementar el tamaño del 18 en la portada del videojuego hay padres que desconocen este sistema y deben creer que representa las neuronas que sus hijos quemar por segundo mientras juegan a la videoconsola” (Encuestado/a Hotel).

“Hacer juegos no sexistas, porque aunque se regule, siempre van a comprar juegos los/as tíos/as o los/as abuelos/as o los/as hermanos/as mayores y el/la pequeño/a siempre va a jugar igual” (Encuestado/a India).

“Que profesionales del ámbito educativo y social analicen estos juegos antes de que salgan a la venta y establezcan si son o no válidos” (Encuestado/a Juliett).

“Hoy en día me parece prácticamente imposible regular los videojuegos por edades. Es cierto que están clasificados según edades y contenidos, pero cualquiera puede acceder a ellos independientemente de la edad. Sobre todo en juegos online, que considero que es donde más difícil se puede controlar porque cualquiera miente y accede a un juego de mayores de 18, teniendo 10. Considero que los videojuegos son buenos, en ocasiones nos distraen y nos divierten, pero creo que hay que saber educar en ellos, que los niños, niñas y adolescentes sepan lo que representan y sobretodo que entiendan que es ficción y que no es una realidad. Que sepan diferenciar. Hay que orientar a los padres y madres en este aspecto, que estén informados y que sean conscientes de los videojuegos que les compran” (Encuestado/a Kilo).

“La clasificación PEGI no sirve para nada, niños de 10 años pueden jugar juegos con PEGI 18” (Encuestado/a Lima).

“La mayoría de los padres hacen caso omiso a la clasificación PEGI, por eso hay niños de 6 años jugando a juegos violentos. No hay un identificador específico de contenido

sexista en las cajas de videojuegos, como si que lo hay ahora mismo de las compras dentro del videojuego, ese indicador ayudaría, pero no es la solución. La industria debe tratar de erradicar el contenido sexista y estereotipado de los videojuegos, porque normaliza una desigualdad social” (Encuestado/a Mike).

“Lo que creo que mejoraría las cosas sería una mayor conciencia de estos problemas por parte de los equipos de desarrollo, que ya ha pasado en algunos casos gracias a actividades como las de Feminist Frequency. También sería muy positivo que nos llegaran más voces de personas discriminadas (mujeres, personas LGBTIQ+, racializadas, neurodivergentes...) a través de los videojuegos, que creo que aún no se valora lo suficiente como medio artístico y de expresión, y que en el campo de los juegos indie está empezando a demostrar que se pueden hacer muchas cosas distintas a las habituales” (Encuestado/a November).

“El problema no es la clasificación PEGI, el problema está en el contenido y el pasotismo que hace esta clasificación de los videojuegos” (Encuestado/a Oscar).