

**TFM**

---

**PIXELADAS: ANÁLISIS DE LA IMAGEN  
FEMENINA EN EL VIDEOJUEGO ACTUAL.**

**PRESENTADO POR LAURA GARCÉS FERNÁNDEZ  
TUTOR: FRANCISCO JOSÉ DE LA TORRE OLIVER**

**Facultad de Bellas Artes de San Carlos  
Máster en Producción Artística  
Curso 2020-2021**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**



**MÀSTER en  
PRODUCCION ARTÍSTICA**  
Universitat Politècnica de València

## RESUMEN

En este Trabajo Final de Máster se aborda y explora el concepto de la imagen de la mujer en los videojuegos actuales, acotándola en las obras más populares entre los años 2018 y 2020. Se utilizará la propia representación femenina en el ámbito de los videojuegos como contexto, exponiendo un conjunto de estereotipos y de ideales tanto visuales como conceptuales que nos ayudarán a comprender en conjunto las diversas formas en las que se ha representado la figura de la mujer en este género a lo largo de los años con una visión crítica y feminista.

Para ello se realizará un estudio de la presencia de la mujer en el arte, su evolución, influencia y diversos referentes que generaron un impacto en el ámbito artístico. La identidad femenina y de género, así como la propia comprensión del feminismo en el siglo XXI, será clave para generar un marco contextual acorde con los planteamientos de este trabajo. Se utilizarán referentes de interés como Nan Goldin, Paula Rego o Cindy Sherman entre otros, empleando sus obras como objeto de estudio.

Se cuestionarán conceptos como los estereotipos, los cánones y la propia idealización de la figura femenina para comprender cómo se ha representado hasta ahora a la mujer y cómo ha influido en su imagen actual en medios como el videojuego, haciendo uso de diferentes referentes bibliográficos como *El género en disputa* (1990) de Judith Butler o diversas monografías escritas de autoras como Marina Amores, Teresa Alario o Amelia Varcárcel, entre otras.

Se tratará de igual forma la discriminación en la industria y sus consecuencias en las claves estéticas y conceptuales del videojuego, así como el espacio feminista y sus influencias en busca de una representación femenina alejada de convencionalismos caducos.

Así pues, el fin de este estudio reside en comprobar, exponer y reafirmar el tratamiento discriminatorio presente en el ámbito del videojuego, así como en señalar la mutación que antiguas formas de discriminación han tomado a lo largo de los años para pasar desapercibidas o ser toleradas en este género, y como ello afecta al apartado visual y artístico de las obras producidas.

## PALABRAS CLAVE

Feminismo, Videojuego, Imagen, Identidad, Mujer, Femenina.

## **AGRADECIMIENTOS**

Especialmente a mi tutor, Paco de la Torre, por inspirarme a alcanzar la excelencia y a hacerme las preguntas correctas; por creer en mi trabajo, en mi persona y en mis motivaciones. Por acompañarme hasta el final en *Pixeladas*, incluso con todas las dificultades. Por la pasión y la dedicación, porque los tiempos están cambiando.

A mi familia y a mis amigos, que han estado ahí cuando la pixelada era yo. A todas las mujeres que han estado y siguen estando pixeladas, por intentar hacer de esta industria un lugar mejor e inspirar este trabajo.

## **ABSTRACT**

This Master's Final Paper addresses and explores the concept of the image of women in current video games, delimiting it in the most popular works between the years 2018 and 2020. It will use the own female representation in the field of video games as a context, exposing a set of stereotypes and both visual and conceptual ideals that will help us to understand as a whole the various ways in which the figure of women has been represented in this genre over the years with a critical and feminist vision.

To this end, a study of the presence of women in art, its evolution, influence and various references that generated an impact on the artistic field will be carried out. The feminine and gender identity, as well as the understanding of feminism in the XXI century, will be key to generate a contextual framework in accordance with the approaches of this work. We will use references of interest such as Nan Goldin, Paula Rego or Cindy Sherman among others, using their works as an object of study.

Concepts such as stereotypes, canons and the idealization of the female figure will be questioned in order to understand how women have been represented so far and how it has influenced their current image in media such as video games, making use of different bibliographical references such as Judith Butler's *Gender in Dispute* (1990) or various monographs written by authors such as Marina Amores, Teresa Alario or Amelia Varcárcel, among others.

It will also deal with discrimination in the industry and its consequences in the aesthetic and conceptual keys of video games, as well as the feminist space and its influences in search of a female representation away from outdated conventions.

Thus, the purpose of this study is to verify, expose and reaffirm the discriminatory treatment present in the field of video games, as well as to point out the mutation that old forms of discrimination have taken over the years to go unnoticed or be tolerated in this genre, and how this affects the visual and artistic section of the works produced.

## **KEYWORDS**

Feminism, Videogame, Image, Identity, Feminine, Woman, Feminine.

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>7</b>
<b>PIXELADAS: ANÁLISIS DE LA IMAGEN FEMENINA EN EL VIDEOJUEGO ACTUAL.....</b>	<b>10</b>
<b>1. Identidad, feminismo y representación de la mujer en el arte .....</b>	<b>10</b>
1.1. Feminismo y arte en el siglo XXI: Activismo, posicionamiento y referentes.....	12
1.2. La identidad de género y su influencia en la creación artística: la autorepresentación femenina .....	16
1.3. Representación y simbolismo de la mujer: revisión histórica de cánones clásicos .....	23
<b>2. La mujer en el mundo del videojuego .....</b>	<b>33</b>
2.1. El fenómeno “Gamergate”. Mujer y feminismo en la industria del videojuego .....	34
2.2. “Juegos para chicas”: Diferencias estéticas y conceptuales entre videojuegos con etiquetas de género .....	37
<b>3. Videojuegos desde una perspectiva de género: El retrato del personaje femenino .....</b>	<b>42</b>
3.1. Cánones de belleza femeninos: realidad y ficción .....	43
3.1.1. El canon europeo-norteamericano .....	43
3.1.2. El canon asiático .....	45
3.2. La hipersexualización del personaje femenino .....	47
3.3. Estereotipos visuales y de posicionamiento femenino en el videojuego .....	50
3.3.1. La damisela en apuros y el personaje de apoyo: roles predeterminados .....	50
3.3.2. El papel de la mujer protagonista .....	54
<b>4. La representación de la mujer en los videojuegos de 2018 – 2020 .....</b>	<b>61</b>
4.1. La nueva mujer es fea, racializada y masculina: la construcción de la “no mujer” .....	61
4.2. Cassandra, Lara y Abby. Estudio de casos .....	63

4.1.1. "Las mujeres no pueden ser gladiadoras." Cassandra en <i>Assassin's Creed: Odyssey</i> .....	63
4.1.2. "Lara se ha vuelto fea". Lara en <i>Shadow of the Tomb Raider</i> . .....	65
4.1.3. "Demasiado masculina" o "Transexual": Abby en <i>The Last of Us II</i> .....	68
<b>5. CONCLUSIONES</b> .....	<b>71</b>
<b>6. ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	<b>75</b>
<b>7. FUENTES REFERENCIALES</b> .....	<b>79</b>
<b>8. ANEXO</b> .....	<b>94</b>

## **INTRODUCCIÓN**

En primer lugar, cabe destacar nuestra motivación principal para la realización de este trabajo, relacionada con las experiencias vividas como miembro de la comunidad del videojuego y nuestra condición de ser mujer. Los testimonios y temas tratados a lo largo de este trabajo han sido inspirados por la necesidad de formar parte de un diálogo iniciado hace algún tiempo en la industria del videojuego, pero que por el momento parece no haber sido escuchada. Un debate donde la historia del arte y las propias formas de expresión de lo femenino y femeninas son partícipes, y que en este trabajo se tratará de abordar con una visión crítica, firme y respetuosa, desde una posición marcada por la empatía de pertenecer a la comunidad de mujeres jugadoras y artistas del videojuego.

La necesidad de transformar estas inquietudes y experiencias en un trabajo académico han llevado al análisis desde un enfoque personal de claves conceptuales y estéticas propias de la historia del arte, pero ignoradas por industria del videojuego, con el propósito de aproximar estas disciplinas entre sí con el propósito de demostrar que forman parte de un modo de pensar el mundo.

### **OBJETIVOS GENERALES**

- Analizar la representación de la figura femenina en los videojuegos más populares de 2018 – 2020.
- Poner en práctica los conocimientos aprendidos a lo largo del Máster en Producción Artística.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Abordar las formas de representación de la mujer en el videojuego actual en comparación a cánones y figuras clásicas y contemporáneas.
- Indagar acerca del feminismo, el arte feminista y su influencia en la industria del videojuego.
- Vincular conceptos como identidad de género, el sexismo y el movimiento liberador femenino a las prácticas artísticas y a la propia figura de la mujer actual.

### **HIPÓTESIS**

Se han establecido tres hipótesis que a lo largo de este trabajo buscarán probarse como ciertas o falsas:

- Si ninguna mujer participa en la representación visual ficticia de un personaje femenino, la representación se ve afectada por las interpretaciones e ideales femeninos propios de un hombre.

- Si las mujeres no son respetadas y aceptadas en el mundo del videojuego igual que los hombres, el sector seguirá produciendo obras machistas y/o sexistas.
- Si el videojuego ofertado es considerado “feminista” o contiene personajes femeninos fuera del estereotipo deseado por el público masculino, es catalogado como un “mal videojuego.”

## **METODOLOGÍA**

Para la realización de este estudio se ha establecido una acotación temporal y espacial situada entre los años 2018 y 2020 para los títulos de videojuegos seleccionados para el análisis, principalmente desarrollados en la industria europeo-norteamericana y japonesa. La fecha de 2018 coincide con la popularización del movimiento “body positive”, tras significativos casos precedentes como *Horizon Zero Dawn* en 2017 o *Mirror’s Edge Catalyst* en 2016, que se analizarán a lo largo de nuestro estudio. Y concluimos en el año 2020, fecha en la que cerramos la incorporación de nuevos casos en nuestra base de estudio. Este trabajo está influenciado por la propia experiencia de la autora en la comunidad de la industria del videojuego, así como diversos sucesos notorios en la historia del sector y las vivencias de mujeres que han sido y siguen siendo actualmente relevantes en el mismo.

En primer lugar, se ha establecido un marco conceptual y referencial histórico para introducir y crear una base sólida sobre la que analizar una cuestión tan actual como es la mujer en el videojuego. Las carencias bibliográficas específicas se han intentado compensar con la citación de estudios similares realizados en fechas recientes desde diferentes perspectivas. Se utilizarán referentes de interés tanto para el feminismo moderno como para la historia del arte feminista y femenino, y se analizarán obras y artistas cuya trayectoria sirva como modelo para vincular ámbitos como la pintura o la fotografía al videojuego, que es en comparación reciente, así como conceptos cuya clarificación sea de utilidad a la hora de crear esta contextualización desde una perspectiva feminista.

Se ha analizado la interpretación y representación de la mujer durante periodos de la historia del arte que se han considerado significativos en relación con nuestro trabajo, dada su influencia en la creación de esta representación en el sector del videojuego. A través del recorrido histórico de la industria del videojuego y del papel de la mujer y la feminidad en otros sectores como el juguete, se ha buscado establecer un conjunto de claves que se han seguido como pauta para construir el resto del trabajo. Se ha realizado un breve análisis de los cánones de belleza contemporáneos en la cultura europeo-norteamericana y la asiática para extraer unas claves estéticas y conceptuales con el que poder analizar y comparar la imagen del personaje femenino de ficción, específicamente en el videojuego, incluyendo casos significativos en sectores cercanos como la animación japonesa.

Este trabajo cuestiona el concepto de la hipersexualización, centrándose en su presencia en el videojuego, pero sin olvidar su influencia en la sociedad contemporánea para de este modo establecer vínculos significativos con las representaciones y tropos femeninos más populares en la historia del videojuego. Por último, y tras un análisis de paradigmas y excepciones, se ha procedido a analizar tres protagonistas femeninas de títulos de relevancia lanzados al mercado entre los años 2018 y 2020, basándose en su adhesión al canon, a la sexualización en el apartado visual producida por el deseo masculino (si la hay) y en la naturaleza de su marco de personaje (factores psicológicos, de personalidad y de estereotipos)

Todas las citas han sido traducidas por la autora al español para mayor fluidez y se encuentran en su idioma original en el anexo.

# PIXELADAS: ANÁLISIS DE LA IMAGEN FEMENINA EN EL VIDEOJUEGO ACTUAL

## 1. Identidad, feminismo y representación de la mujer en el arte.

Con el fin de vertebrar adecuadamente los apartados de este trabajo, primero se deberán establecer unas definiciones básicas que acoten y precisen las cuestiones que buscan ser respondidas; especialmente esclarecer qué entendemos como feminismo, ya que las definiciones varían según las diferentes vertientes e ideologías políticas en cuanto al término se refiere.

Según Amelia Valcárcel en su libro *Ahora, feminismo* (2019), una de las primeras obras que podemos considerar fundamentalmente feminista pertenece al filósofo francés Poulain de la Barre, titulada *De la igualdad de los dos sexos* (1673). En dicho escrito, de la Barre argumenta lo siguiente:

*Por un lado, la aseveración sobre la inferioridad de las mujeres, fundada en un prejuicio y en una tradición popular, es falsa. Por otra parte, encontraremos que ambos sexos son iguales, es decir, que las mujeres son tan dignas, tan perfectas y tan capaces como los hombres. Esto sólo puede establecerse refutando tanto al vulgo como a casi todos los sabios.*

*Puesto que las creencias vulgares no tienen más sustento que la costumbre y las apariencias superfluas, la mejor manera de combatir el prejuicio consiste en comprender la manera en que las mujeres han sido sometidas y excluidas de las ciencias y de los cargos (p. 14).*

Así pues, en este trabajo concebimos el término ‘feminismo’ como la igualdad entre hombres y mujeres, entendiendo como parte de esta igualdad el reconocimiento de la mujer en ámbitos donde se la ha excluido o discriminado.

Dentro de las diferentes vertientes ideológicas del feminismo encontramos el feminismo radical, que promueve destruir el sistema social y político actual, basado en el concepto del patriarcado (véase la supremacía en cuanto a la autoridad del varón en una sociedad) y además asume que los cimientos de la misma sociedad desigual se encuentran en el género. La periodista Laura Marcos lo explica de la siguiente manera:

*Para el feminismo radical, el género es una asunción totalmente cultural y es el fruto de la desigualdad entre ambos sexos (2020).*

Nos encontramos con otro término imprescindible para este análisis; el género. Según la Organización Mundial de la Salud (2002), el género hace alusión a los diferentes conceptos, comportamientos, actividades y atributos que cada sociedad considera apropiados para hombres y mujeres. Añade, de la misma forma, que estas diferencias binarias pueden, efectivamente, generar

desigualdades de género que favorecen sistemáticamente a uno de los dos grupos—esto nos lleva a otro concepto indispensable, la identidad de género.

Para comprender la identidad de género primero debemos revisar otro término que lo engloba; la identidad sexual, que hace referencia al sexo biológico que se otorga a los individuos al nacer, normalmente asociado a los genitales. (Nuria Jorba, 2018). La identidad sexual engloba la orientación sexual, los roles de género y la propia identidad de género, que en el libro *The Social Psychology of Female-Male Relations: A Critical Analysis of Central Concepts* se define de la siguiente manera:

*La identidad de género es una construcción psicológica que se refiere a la experiencia fenomenológica de un individuo de ser masculino o femenino (Ashmore, 1985, p. 23).*

Podríamos concluir así, que la definición de la identidad sexual reside en la experiencia de cada individuo con respecto a su género y que está ligado tanto a la percepción propia como a los estándares que la sociedad atribuye a las identidades de mujer y hombre. La psicóloga Nuria Jorba señala la apariencia, forma de actuar, de relacionarse y sentir como forma de expresar nuestra identidad de género; en este apartado añadiremos la práctica artística como otra forma de expresión y reivindicación, principalmente vinculándolo a la experiencia e identidad femenina.

Así pues, con este glosario y estas aclaraciones sobre las que se construirán los siguientes apartados, comenzaremos a concretar y profundizar en las diferentes cuestiones que nos permitirán aproximarnos al objetivo principal del trabajo con una visión crítica. Para ello, a continuación, indagaremos brevemente sobre el feminismo en el arte del siglo XX, así como en diversos referentes que nos ayudarán a obtener diferentes visiones y perspectivas de la experiencia de ser mujer y artista.

### 1.1 Feminismo y arte en el siglo XXI: activismo, posicionamiento y referentes.

La ausencia de la mujer en el ámbito artístico ha sido tan palpable como en cualquier otro campo o ámbito de estudio. En su artículo “Arte y feminismo. La situación de las mujeres artistas en los primeros años del siglo XXI en el contexto cultural español”, Teresa Cuesta expone ejemplos relacionados con la eliminación—o, dicho de distinta forma, la ignorancia—de la presencia femenina en prácticas artísticas tan antiguas como la copia de manuscritos en los monasterios de la Edad Media. La mujer siempre ha existido y ha sido partícipe en el arte, pero por esta prejuiciosa tradición de la que hablaba Poulain de la Barre y citábamos en el apartado anterior, ha sido omitida e infravalorada hasta tiempos en los que la propia mujer ha obtenido la libertad para desmentir y estudiar su propio pasado.

El movimiento feminista ha tenido una enorme influencia en la mejora de esta perspectiva y situación. Se considera que actualmente nos encontramos en la llamada tercera ola del feminismo; las preocupaciones de este feminismo han diferido ligeramente desde sus inicios, adoptando e incluyendo unas más actualizadas y de acuerdo con las nuevas inquietudes que el siglo XXI plantea, y abierta a distintas posturas y un gran número de ideologías que matizan y se desplazan del feminismo como “lucha por los derechos de la mujer” para tratar también otras cuestiones consideradas igual de importantes.

Pero, para comenzar a entender estos posicionamientos contemporáneos, debemos revisar los orígenes; reflexionaba así, Simone de Beauvoir en 1949, sobre el significado de ser mujer:

*¿Qué es una mujer? «Tota mulier in utero: es una matriz», dice uno. Sin embargo, hablando de ciertas mujeres, los conoedores decretan: «No son mujeres», pese a que tengan útero como las otras. Todo el mundo está de acuerdo en reconocer que en la especie humana hay hembras; constituyen hoy, como antaño, la mitad, aproximadamente, de la Humanidad; y, sin embargo, se nos dice que «la feminidad está en peligro»; se nos exhorta: «Sed mujeres, seguid siendo mujeres, convertíos en mujeres.» Así, pues, todo ser humano hembra no es necesariamente una mujer; tiene que participar de esa realidad misteriosa y amenazada que es la feminidad. Esta feminidad ¿la secretan los ovarios? ¿O está fijada en el fondo de un cielo platónico? ¿Basta el frou-frou de una falda para hacer que descienda a la Tierra? (1949, p. 2).*

Podemos vincular los argumentos encontrados en esta breve cita con, por ejemplo, la justificación de la exclusión de las mujeres trans por el feminismo radical; para gran parte de esta vertiente del feminismo más reciente, la mujer viene acuñada por sus genitales, y como presentaba Simone de Beauvoir ya en su tiempo, es una afirmación que se ve claramente desbancada por la existencia de mujeres cuyo útero ha sido extirpado, o bien han nacido sin él, o bien son incapaces de gestar. Este debate en la actualidad carece de una respuesta



1. *Lucrecia*, 1621. Artemisia Gentileschi. Óleo sobre lienzo.



2. *Tarquinio y Lucrecia*, 1571. Tiziano. Óleo sobre lienzo.

fehaciente y existen amplias dudas de si algún día podrá ser resuelto, ya que, como explicábamos anteriormente, incluso el propio género es una idea generada por el ser humano que en tiempos de reflexión como el siglo XXI, está concebido de distinta forma en base a la experiencia individual o colectiva de cada comunidad, cultura o sociedad.

Las diferentes tendencias feministas de esta tercera ola difieren en pequeñas connotaciones, en el foco de atención primario o en la forma de combatir la discriminación y la opresión; como ejemplo, el feminismo liberal busca que se reconozca la igualdad de derechos y oportunidades entre mujeres y hombres ante la ley, y esta sería su prioridad. El feminismo interseccional, por otra parte, concibe que la opresión a la mujer no viene únicamente por su género, sino que tiene múltiples ejes como la clase, la etnia, las discapacidades...Y todas deben tenerse en consideración por igual. Hemos comprobado en nuestro estudio la variedad de posicionamientos y en este trabajo no tomamos partido por ninguno en concreto, sino que todos serán objeto de análisis y referencia en cuanto a sus discursos se refiere.

Entonces, ¿qué es el arte feminista? Como definición general, podríamos establecer una categoría artística que nace con los movimientos feministas de finales de los años 60 y los 70 para “reescribir una historia del arte falsamente dominada por los hombres, así como cambiar el mundo contemporáneo que les rodea a través de su arte” (The Art Story, 2017). No debe confundirse con el propio arte hecho por mujeres, que no tiene por qué ser considerado feminista. El arte feminista busca abiertamente destacar las diferencias sociales y políticas, así como los logros, pesares y discriminaciones que la sociedad patriarcal ejerce sobre la propia mujer para acercarse a la igualdad y la liberación femenina propiamente dicha.

El arte feminista defiende el empoderamiento de la mujer; en el pasado no podía hablarse de feminismo, pero en la actualidad se puede atribuir esta característica a artistas de épocas muy anteriores. Un ejemplo sería Artemisia Gentileschi, pintora barroca italiana cuya vida estuvo marcada por los abusos sexuales que su maestro ejercía sobre ella. Numerosas obras de Gentileschi están protagonizadas por diferentes personajes femeninos como Cleopatra, Lucrecia (cuyo rasgo más destacado a la hora de representarla es la violación que sufrió por parte de Sexto Tarquinio) o Judith; en su libro *Arte y feminismo: Your body is a battleground* (2008), la especialista en arte feminista Teresa Alario afirma que pueden verse rasgos feministas en el arte de Gentileschi.

Gentileschi representa a las mujeres en una posición de fuerza y valor, apartándose de la sexualización, el morbo y la sumisión que pueden encontrarse en otras obras que representan a estos mismos personajes, como puede verse en estos cuadros con la figura de Lucrecia (fig. 1 y 2).

Como se puede apreciar tras la observación de estas imágenes, las connotaciones representativas en ambas son muy distintas. La Lucrecia de Tiziano está aterrorizada por la violencia que Tarquinio está a punto de ejercer sobre ella, ya totalmente desnuda; la Lucrecia de Gentileschi, sin embargo, porta el puñal que Tarquinio utiliza contra ella en otras obras—carece de esos rasgos angelicales que se le atribuye al personaje en otras representaciones, siendo una mujer de mediana edad con expresión fiera y que agarra su uno de sus pechos, reafirmando su poder sobre su propio cuerpo.

Muchas más obras de Gentileschi dan a entender esta visión diferente que la artista tenía respecto a sus compañeros coetáneos. Otro ejemplo puede ser *Susana y los viejos* (1610), que a diferencia de otras obras que también la representan, en el cuadro de Gentileschi Susana es un reflejo de absoluto terror en contraste con el erotismo con la que otros artistas masculinos ofrecen a Susana al espectador.

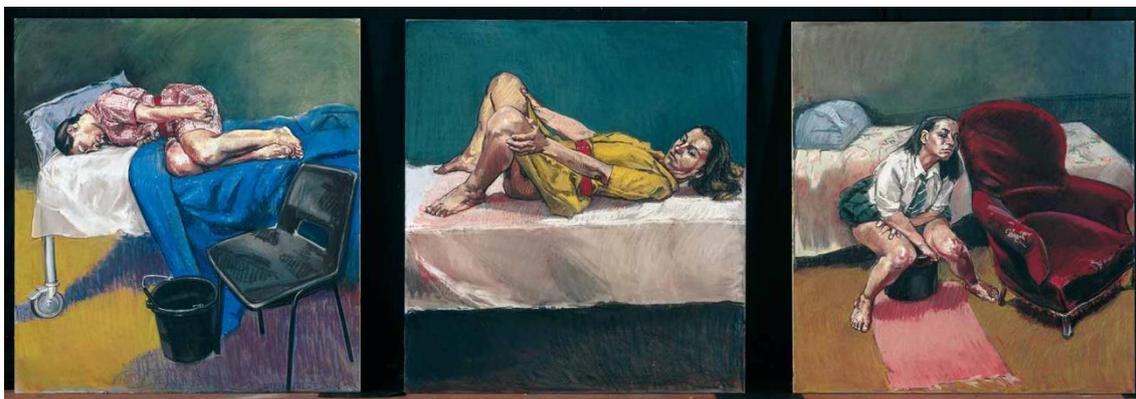
Volviendo al siglo XX, los temas más destacados por algunas artistas del surrealismo siguieron siendo la exploración del cuerpo femenino y su interpretación, así como la reflexión artística a partir de traumas o vivencias que marcaron sus biografías, siendo el aborto o la maternidad una temática recurrente. La historiadora de arte Whitney Chadwick describe las visiones de las surrealistas de la siguiente manera:

*La imaginería de la mujer sexualmente madura y a veces maternal apenas tiene cabida en la obra de las surrealistas. Sus conflictos entorno a ese aspecto de la sexualidad femenina reflejan las difíciles opciones forzadas entre las mujeres de su generación que trataron de reconciliar los papeles tradicionales femeninos con sus vidas como artistas en un movimiento que valoraba mucho la inocencia de la mujer-niña y atacaba violentamente las instituciones del matrimonio y la familia* (1993, p. 179).

Podemos recordar por ejemplo a la famosa pintura mexicana Frida Kahlo, cuya vida fue afectada por un accidente de autobús que dictó su imposibilidad de tener hijos, realizando numerosas obras en torno al aborto: una de sus obras, *La cama volando*, narra el dolor que Kahlo sufrió al quedarse embarazada en 1932—su marido no estaba interesado en tener hijos, pero Kahlo decidió seguir adelante solo para sufrir un aborto poco después, desembocando en una experiencia traumática que la dejaría casi dos semanas hospitalizada. Kahlo sumó tres abortos a un matrimonio turbulento con su marido, veinte años mayor que ella.

En una línea similar en cuanto a representación se refiere, la artista figurativa Paula Rego basa su arte en experiencias personales y traumas de su infancia. De una forma siniestra e inquietante, similar a muchas de sus compañeras de gremio, Rego habla del aborto, el autoritarismo y la dominación

masculina utilizando incluso personajes de Disney o personas de importante relevancia como dictadores y sus familias como objeto de sus críticas.



3. *Tríptico del aborto*, 1998. Paula Rego. Óleo sobre lienzo.

Rego muestra a las mujeres, según Pilar Muñoz (2013); “dotadas de un poder, una dignidad y una fuerza humana extraordinarios, aún en las situaciones más terribles de la experiencia femenina como el aborto o la dependencia familiar” (p. 254).

Así pues, podemos afirmar que el arte feminista también recupera esa humanidad que había sido arrebatada a la mujer gracias al tradicionalismo paternalista: la mujer sufre, la mujer siente, y a través de la representación y materialización de ese sufrimiento reafirma su existencia y solidifica su poder.

Dentro de la representación de la figura femenina hay que tener indiscutiblemente en consideración el desnudo femenino, una práctica artística tan antigua como cambiante. El cuerpo de la mujer en esencia sigue siendo proclive al debate incluso en la actualidad, utilizando como ejemplo la domesticación del vello o las propias modas que hoy en día atan con cabo corto el vestuario aceptado por la sociedad en cuanto a la mujer se refiere.

*El cuerpo desnudo, ha sido -y sigue siendo- utilizado como medio para reflexionar sobre lo permitido y lo prohibido, lo deseable y lo no deseable... A través del desnudo se plantean apasionantes problemas culturales, estéticos, políticos, artísticos: el desnudo fue utilizado en la pintura para establecer y normalizar todo un sistema de proporciones, se empleó como punto de referencia para mostrar lo que era bello y lo que no lo era (2001).*

La imagería erótica es producida por y para hombres, representando una feminidad falseada que se utiliza para crear cánones y tópicos adaptados a las fantasías del pintor que dañan la verdadera identidad y naturalidad de la mujer. Más adelante profundizaremos acerca de estos cánones y sus consecuencias y evoluciones en el arte y en la propia representación de la mujer en este.

En el panorama artístico, el colectivo Guerrilla Girls es clave para el desarrollo de este feminismo—comenzaron en los años 80 como un grupo de anónimas artistas de diferentes ámbitos, pasando por la escritura al cine, manifestándose en una exposición del Museum of Modern Art de Nueva York que aclamaba contener a “los artistas más importantes del momento.” La ausencia palpable de mujeres en esta misma, siendo 13 de un total de 169 participantes, instó a las Guerrilla Girls a colocar pancartas y manifestarse delante del museo, utilizando máscaras de gorila para mantener sus identidades en secreto y generar una sensación de colectivo multitudinario.

Guerrilla Girls luchan para combatir la desigualdad en el mundo del arte y el propio uso de la mujer en este mismo. Su pancarta más conocida es la de 1989, en la que con el eslogan “Do women have to be naked to get into the Met Museum?” critican la ausencia de mujeres artistas en comparativa al porcentaje de mujeres desnudas en obras que sí se presentaban en el museo. Las Guerrilla Girls también denunciaban el racismo en el mundo del arte, a menudo vinculado también a la mujer, siendo una de sus misiones fundamentales; en una entrevista a algunas integrantes del colectivo, una de ellas narra lo siguiente;

*Un galerista le dijo una vez a Kollwitz, (nombre en clave) "las mujeres y los artistas de color no están haciendo obras que aborden el diálogo", con lo que ella entendió que querían decir: "No puedo hacer miles de millones de dólares con mujeres artistas. Así que elegiré a este chico blanco" (Brokes, 2015).*

Otra de las muchas formas que tiene la artista feminista de reafirmar su presencia en el arte es mediante el autorretrato, que la coloca en el punto de mira como protagonista, como reivindicación de identidad—en este aspecto, la fotógrafa Cindy Sherman realizó una serie en la década de años 80 titulada *Untitled Film Stills*, en la que utiliza su propia imagen para adoptar clichés femeninos fruto de una sociedad machista, explorando los estereotipos de la mujer. De una forma similar lo hizo también en su serie *Centerfolds* (1981), en las que aparecía imitando a modelos que protagonizan las revistas para el público masculino con connotaciones evidentemente sexuales.

Habiendo expuesto los diferentes términos necesarios e introducido el feminismo en el arte, en la siguiente sección y de la mano de Cindy Sherman entre otras artistas, profundizaremos en la autorepresentación de la mujer artista y cómo la identidad de género ha influido e influye en el acto de la creación artística.

## **1.2. La identidad de género y su influencia en la creación artística: la autorepresentación femenina.**

En el apartado anterior hemos definido la identidad de género como la percepción subjetiva que un sujeto tiene en relación con su propio género; sin embargo, ¿qué consideramos en sí como identidad? Es un concepto tan amplio y abstracto que en la época actual todavía se estudia y explora—podríamos decir

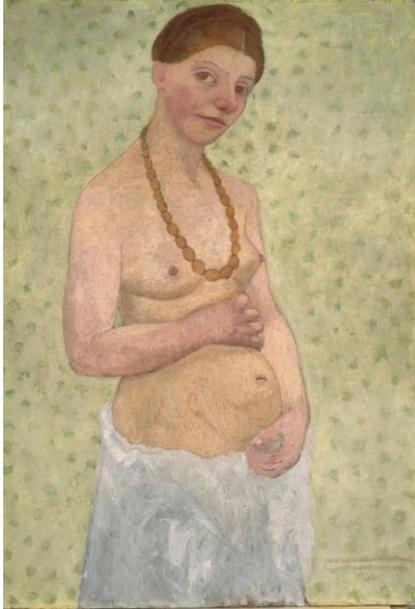
que la identidad es el conjunto de características que diferencian a un individuo de otro, pero en un mundo tan universalista, globalizado y colectivo, esta percepción de individualidad puede verse afectada.

Lo que el ser humano busca es una vida propia, un sentimiento de pertenecer, de individualidad; en su libro *El tercer Umbral* (2004), José Luis Brea explora la identidad y compara la autobiografía (que él denomina el campo que mejor capta la relación entre enunciado-enunciante) con el propio autorretrato, del que habla como “objeto y a la vez sujeto productor de la imagen”:

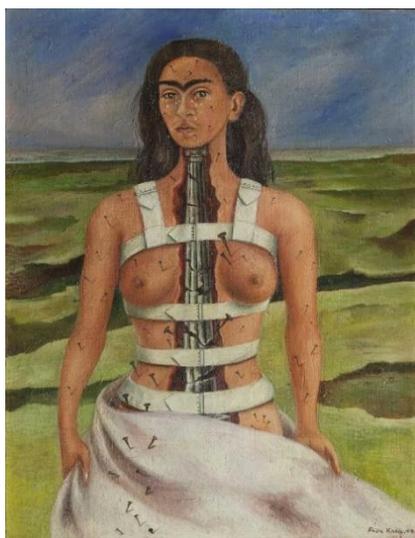
*Una gran diversidad de prácticas artísticas recientes explota ese poder investidor del performativo visual. Así, por ejemplo, el campo de la contemporánea fotografía de retrato, marcado por la absorción de esa retórica del investimento identitario inducido por los actos visuales. No menos que ella, todo el contemporáneo desarrollo de prácticas relacionales, que mediante la construcción de situaciones exploran el potencial investidor de identidad de las experiencias de socialización y producción de comunidad. O tantos de los desarrollos del nuevo video y cine de exposición en que se despliegan narrativas de identificación con un gran poder institutivo en vistas a los procesos de individuación y socialidad, de sujeción y reconocimiento (p.22).*

Esto nos lleva a la siguiente pregunta; ¿qué marca la identidad de la mujer? ¿Qué es en realidad ser mujer, y cómo afecta eso a la perspectiva identitaria de las mujeres? Como veíamos en el apartado anterior, el “ser mujer” viene dado por diferentes ideologías y creencias instauradas en una sociedad determinada y que inevitablemente todavía acarrea connotaciones y percepciones machistas. En su libro *El género en disputa* (1990), Judith Butler ya plantea una gran cantidad de preguntas y reflexiones que nos encaminan a esta borrosa “identidad de la mujer”; Butler vincula todo esto a la sexualidad, en particular a la sexualidad normativa que, según ella, es la que consolida el propio género entendido como normativo y es a partir de este concepto donde se generan las inquietudes y disputas en relación con el género. Butler habla de una “apariencia de sustancia” que la heteronormatividad utiliza para regular los cuerpos y los géneros dentro del marco que cree correcto—por ejemplo, la sociedad occidental europea marca que la mujer debe cumplir ciertos requisitos tanto físicos como psicológicos que varían en otros países con culturas y percepciones diferentes para ser merecedora de ese “estatus de mujer”. Como ya sugería Simone de Beauvoir, esa etiqueta es extirpada de los individuos que osan apartarse de dichas características impuestas.

Para Butler, la cuestión de identidad y de género como conceptos separados se ha agravado a medida que se ha ido reflexionando acerca de ellos a raíz de otros términos como la transexualidad, la paternidad y maternidad homosexuales y las “nuevas identidades lésbicas masculina y femenina” (p.13). Desgraciadamente para acercarnos siquiera a una respuesta a la pregunta “qué significa ser mujer” deberíamos realizar un intenso estudio y quizá no nos aproximaríamos ni un mínimo; podemos, sin embargo, indagar acerca de las



4. *Autorretrato en el sexto aniversario de boda*, Paula Modersohn-Becker. 1906, temple sobre cartón, 101 x 70 cm.



5. *La columna rota*, Frida Kahlo. 1944, óleo sobre tela, 40 x 30,7 cm.

experiencias que las mujeres artistas han tenido con relación a su género, a su perspectiva del mismo, y a cómo ello ha influido en su arte y sus vidas.

Podemos vincular la necesidad de encontrar la identidad de uno mismo a la propia necesidad de ser representado y reconocido; Brea habla de esa fugacidad y de la no permanencia y de cómo al contrario de lo que se cree, los artistas no buscaban autorretratarse con el fin de inmortalizarse, sino con el solo objetivo de manifestar esa caducidad de la vida. Brea lo denomina como la “total evanescencia del autor, el rastreo de un continuo desaparecer” (p. 85).

Mirando momentáneamente hacia atrás, el periodo renacentista destaca por su gran cantidad de autorretratos: las mujeres artistas de la época participaron en esta nueva fascinación de igual manera que los hombres, poniéndolas en el punto de mira, y alejándolas de ese rol de cosificación al que se ven sumidas de la mano de artistas masculinos. En cuanto al autorretrato femenino se refiere, nunca ha sido tan solo un “deseo de ser representada”, sino un deseo de ser reivindicada, de demostrar que las mujeres artistas también tenían derecho y cabida en esta auto-representación.

La mujer artista puede, a partir del autorretrato, representarse como ella quiera y contar su propia historia; en el Renacimiento de esta libertad solo gozaban, sin embargo, las mujeres artistas procedentes de familias burguesas, dado que la capacidad de disfrutar del arte e incluso poder vivir de él era un privilegio que la gran mayoría de artistas mujeres rara vez podían permitirse.

De nuevo, cabe mencionar a Artemisia Gentileschi, pues es una de las artistas clásicas de referencia en cuanto a autorretrato y a mujer artista se refiere. Su autorretrato realizado en 1639 aparta a esa mujer idílica y siempre bella de la ecuación, dejando solo a la alegoría de la pintura, una figura descrita en la Iconología de Cesare Ripa como una “mujer de pelo oscuro con una cadena de oro”, detalles que Gentileschi destaca en su autorretrato. La artista se representa a sí misma pintando, con una mirada de concentración que parece ignorar al espectador, ya que él no es el protagonista de la escena; Gentileschi no es objeto de observación y pasión, no está pintada para el gusto de aquel que mira, sino que se representa a sí misma como ella quiere ser vista y demostrando sus habilidades como pintora.

Con el transcurso del tiempo, el modo en el que las artistas se autorrepresentaban también cambió; se representaban con sus familiares o seres queridos, como la pintora francesa Constance Mayer y su *Autorretrato con su padre* de 1801, o Vigée-Lebrun, la retratista favorita de María Antonieta, con su *Autorretrato con su hija* de 1786; como figuras maternas, e incluso como hizo Anna Dorothea Therbusch en 1777, en la vejez, desafiando los estándares de juventud y belleza que los hombres artistas perseguían y exigían de la mujer. Se trataron temas como la sexualidad y el embarazo, que habían sido tabú durante siglos—la historiadora del arte Diane Radycki señala a la artista Paula

Modersohn-Becker como la primera mujer occidental en pintarse desnuda en un autorretrato en su cuadro *Autorretrato en el sexto aniversario de boda* de 1906. En esta pintura se puede apreciar a la pintora abrazándose la tripa de embarazo y mirando al espectador; sin embargo, Modersohn-Becker no estaba embarazada al pintar el cuadro, por lo que se considera un gesto simbólico que representa su libertad y su nuevo periodo fértil tanto artísticamente como espiritualmente tras haber terminado su matrimonio.

En su artículo *Autorretrato femenino, la reivindicación del yo*, Ricardo Marrero afirma que los cambios más trascendentales al género del autorretrato llegaron a principios del siglo XX con la primera ola feminista, ya que permitió a las artistas trasladar preocupaciones que hasta ese momento habían sido vistas como tabú en su obra artística.

*La sensibilidad femenina, la lucha y la reivindicación de su lugar dentro de la sociedad ha hecho del autorretrato el tema común y principal entre las obras de las mujeres artistas y de forma muy específica en las artistas del siglo XX que convierten la búsqueda de la identidad en un tema especialmente femenino* (Báscones, 2017, p. 115).

Las distintas corrientes artísticas influenciaron, como es obvio, no solo a los hombres, sino también a las mujeres artistas. Pronto encontraríamos autorretratos cubistas y minimalistas, alejados de los primeros retratos de la pintura clásica.

Hemos mencionado anteriormente a Frida Kahlo y su representación del dolor y el sufrimiento; Kahlo encontró su forma de expresarse en el autorretrato, que compone la gran mayoría de su obra, donde podía narrar su historia, sus traumas y sus propias dolencias físicas, como en *La columna rota* de 1944, donde vemos una Frida que observa al espectador llorando y con su cuerpo repleto de clavos. Kahlo no solo utiliza su pintura para representar distintos momentos de su vida o su salud mental, sino que también con fines terapéuticos y de evasión y para reflexionar acerca de su propia identidad y su lugar en el mundo, como se puede apreciar en *Las dos Fridas* (1931), donde la artista realiza dos retratos distintos de sí misma y compara esas “dos identidades” que conviven dentro de sí misma.

Frida Kahlo es hoy en día un icono mundial gracias a las numerosas temáticas encontradas en sus obras; identidad, feminidad, fuerza, traumas médicos, todo desde una perspectiva cruda y nada idealizada mediante la cual buscaba representarse a sí misma y su fragilidad tal y como eran.

En el contexto español seleccionamos a Mari Chordà, una artista y activista catalana que utiliza la sexualidad femenina y la pintura como forma de expresión; conocida por sus pinturas de vaginas en las que pone en duda los tabús sexuales en la identidad femenina, Chordà utiliza el arte pop para generar estas obras eclécticas que lleva pintando desde joven, en plena dictadura



6. *Autorretrato embarazada, noveno mes*. Mari Chordà. 1942, gouache barnizado sobre cartón. 25 x 35 cm.

franquista. Pinta vaginas, secreciones y fluidos, representando esos conceptos a menudo inquietantes para el público pero que forman parte de su identidad como mujer; en sus cuentos y poemas *Cuaderno del cuerpo y del agua*, Chordà narra también de forma muy abierta acerca del descubrimiento de la sexualidad, específicamente la lésbica.

Chordà habla de “el sentimiento de ser mujer” como su detonante para la introspección que utiliza en sus pinturas; su serie de autorretratos en su etapa de embarazo no se distancian de este arte pop psicodélico ni tampoco de los problemas que contraen el ser mujer y además esperando un hijo. Chordà confiesa en una entrevista cómo la expulsaron de un grupo de teatro cuando se quedó embarazada y critica además que fue la directora, una mujer, la encargada de despedirla.

En esta misma línea de introspección encontramos a la artista catalana Eugènia Balcells, que destaca por fusionar tanto el arte como la filosofía, la ciencia y la sociología. Balcells utiliza numerosas formas de expresión para sus obras, desde instalaciones y performance hasta la fotografía y el vídeo—se convirtió en pionera española en el cine experimental y su vida estuvo marcada por un accidente de coche que la dejó en coma durante días.

Sus obras están empapadas de críticas sociológicas, al consumismo y a la sociedad contemporánea alimentada por los medios de masas; para este trabajo, sin embargo, destaca su película *Boy Meets Girl* (1978), un filme en el que la autora critica la imagen de la mujer que aparece en los medios y en el cine de una forma similar pero completamente diferente a la que realizó Cindy Sherman en el mismo tiempo. En *Boy Meets Girl*, Balcells también habla de las relaciones de género estereotipadas, dado que esta obra se narra sobre una pantalla partida por la mitad (izquierda mujer, derecha hombre) creando combinaciones de parejas que en realidad no existen.

Si bien el autorretrato puede ser definido como la simple representación gráfica de la fisonomía del artista, es indudable que tal idea comenzó a variar muy pronto en la historia. Pronto se utilizaron conceptos y simbolismos para ello, alejándose más de esa objetiva representación que podíamos apreciar en el arte clásico; el aumento de formas de expresarse, véase la fotografía, el vídeo o las performances significaron un gran cambio en lo que se consideraba “autorretrato” y ofrecieron nuevas oportunidades a las artistas en cuanto a representarse a sí mismas significaba.



7. *Secreciones*. Mari Chordà. 1942, cera sobre papel. 65 x 50,3 cm.

*De este modo nos encontramos con mujeres artistas como Marina Abramovic, Hannah Wilke o Cindy Sherman que experimentan los límites físicos y mentales de sus cuerpos, documentan procesos ritualistas de transformación o nos cuestionan la naturaleza del propio individuo desde una mirada presente y ausente, como objeto y sujeto, artista o modelo y lo hacen a través del objetivo de una cámara* (Báscones, 2017, p. 116).



8. Sin título #13, Cindy Sherman.  
De la serie *Untitled Film Stills*.  
1977

La fotógrafa Nan Goldin utilizó este recurso para representarse a sí misma, su entorno familiar y sus amistades desde una perspectiva íntimamente ligada a su pasado y experiencias; José Luis Brea habla de su serie de fotografías *La balada de la dependencia sexual* como una evidencia de que la autobiografía no tiene territorio fuera de la comunidad, sino que está estrechamente relacionada con *el otro*. En esta serie Nan Goldin habla de sexualidad, de género, drogas y amistades, y aunque en numerosas de ellas no aparece la figura de la artista, Brea defiende que todas deben ser consideradas como autorretratos ya que son una recopilación del “entorno microcolectivo de la artista” y que define su vida, sus pasiones y sus memorias (p. 87). Nan Goldin narra en *La balada de la dependencia sexual* sus experiencias a partir de fotografías que tomó entre 1979 y 1986. El suicidio de su hermana Bárbara marcó su vida y destruyó su familia, y permanece presente en su obra como uno de los pilares que la sustentan.

Si abordamos las relaciones entre mujer, autorretrato y fotografía, es imperativo mencionar la obra de Cindy Sherman; en sus obras fotográficas Sherman es modelo, directora, maquilladora y escenógrafa, transformándose a sí misma en personas—y por tanto identidades—que la ayudan a transmitir las historias que quiere contar detrás de cada una de sus fotografías.

Hemos mencionado anteriormente sus *Untitled Film Stills* (1977-1980), donde la fotógrafa representa diferentes cánones y estereotipos femeninos populares en los medios de comunicación de masas en aquellos tiempos. Es sin duda su trabajo más reconocible e influyente, y utiliza el lenguaje visual cinematográfico—véase, imitar clichés encontrados no solo en la vida real, sino en las producciones de cine popular—y donde la artista se inspira en actrices emblemáticas como Brigitte Bardot, Jeanne Moreau o Sofía Loren. Si bien Sherman no habló de sus obras como explícitamente feministas, se han considerado como tal dado el contexto en el que se realizan, a modo de burla, crítica o introspección a esas musas, venus o mujeres en apuros que ya se veían en las obras artísticas clásicas, y que se tradujeron de igual manera al mundo no solo Hollywoodense, sino de todo el cine. *Untitled Film Stills* jugó un papel clave en su época, poniendo en duda y ayudando a la creación de una nueva identidad femenina que buscaba apartarse de esos clichés impuestos por los *mass media*, cada vez más fuertes.

*En el ejercicio de su trabajo es posible identificar dos aspectos de interés para los estudios de la identidad y de género. En primer lugar, la producción de un relato visual que habilita una crítica de la concepción de una identidad fija e inmutable, debido al uso que hace de sí misma como soporte para representar un(a) otro(a). En el momento de la representación, escenifica por un instante su desaparición para personificar, diremos performativamente, estereotipos femeninos contruidos discursivamente en la sociedad (Prieto, 2016, p. 129).*



9. *Untitled # 86, Centerfolds*, Cindy Sherman. Impresión cromogénica a color. 61 × 121.9 cm. 1981

Pero ¿podemos considerar esta serie como una de autorretratos si la artista busca representar otras identidades que no son la suya? Cindy Sherman afirma que cuando mira las fotografías, no se ve a sí misma, sino que a veces desaparece; no son autorretratos, dice en una entrevista del *New York Times* (1990). Podemos ver innumerables identidades, resultando uno de los objetivos de esta serie de fotografías, pero, aunque Sherman aparezca en cada una de ellas, la imagen no habla del sujeto en escena, sino de la identidad que se construye con la representación de esta. La importancia de la obra no reside en el sujeto presente, sino en lo que simboliza.

Sin embargo, aunque no se consideren autorretratos, la importancia de la obra de Sherman no solo para este trabajo sino para el propio discurso de identidad-autorretrato es lo que la nombra digna de mención y estudio. De una forma similar, su obra *Centerfolds* (1981), la cual hemos introducido en el apartado anterior, obtiene connotaciones feministas en cuanto a su manufactura y justificación se refiere; en ella Sherman se fotografía a sí misma imitando las dobles páginas representando mujeres en revistas pornográficas para hombres, pero con una connotación completamente opuesta a la que podríamos encontrar en estas producciones.

Como se puede apreciar en la fig. 9, Sherman se representa con mirada perdida y confusa, casi como si estuviéramos vislumbrando a una mujer secuestrada en contraposición a la figura erótica y predispuesta que podría verse en una revista pornográfica. La ropa mojada crea ese efecto de incomodidad—podemos ver sin problema alguno el cuerpo de la modelo, haciendo alusión a ese fetiche de “camisetas mojadas” pero con esa culpabilidad que Sherman busca generar en el espectador; *quería que un hombre abriera la revista de repente y la mirara con la expectativa de algo lascivo, y se sintiera entonces como el violador que sería. Mirando a esta mujer que es tal vez una*

*víctima...Obviamente, intento que alguien se sienta mal por tener una determinada expectativa, escribía Sherman (Prieto, 2016).*

Podríamos afirmar que Sherman realiza una crítica no solo a la mirada del varón, sino al dudoso consentimiento y trato que las mujeres sufrían—y sufren, a día de hoy—no solo en el mundo de la pornografía, pero incluyendo este en la ecuación. Los personajes que representa Sherman están siempre en una posición de sumisión y vulnerabilidad, en espacios angostos, íntimos y cerrados, temerosas y desconfiadas. Muchas de las mujeres que aparecen intentan cubrirse de la mirada invasora, generalmente en planos picados que enaltecen esa agresividad insinuada en la obra—algunas de las fotografías cortan la figura, dejando a la imaginación qué ocurre fuera de plano, añadiendo más a ese sentimiento de incomodidad, de desconocimiento; no sabemos qué está sucediendo en realidad en estas fotografías ni con estas mujeres, pero Sherman deja entrever que no es algo remotamente placentero.

Como hemos podido reflexionar a lo largo de este apartado, la identidad de la mujer se expresa de forma explícita en su arte; el ser mujer—discriminada, estereotipada, exigida, pero, sobre todo, humana—afecta enormemente a la obra de innumerables artistas. Cindy Sherman nos hablaba de estereotipos, pero, ¿cómo han afectado en realidad estos estereotipos a la representación de la mujer actual? ¿Cuáles son esos estereotipos, y qué han simbolizado a lo largo de la historia? Para comprender mejor el presente, se debe tener en cuenta siempre el pasado; en el siguiente punto hablaremos de estos estereotipos brevemente y de cómo el hombre ha tergiversado esa visión femenina en contraposición a las perspectivas que hemos visto en este apartado.

### **1.3. Representación y simbolismo de la mujer: revisión histórica de cánones clásicos.**

Antes de profundizar en este apartado, cabe destacar que, en nuestra revisión, no se ha seguido un orden histórico estricto, ya que las fechas y culturas citadas vienen dadas por los conceptos y simbolismos que se estudian. Por tanto, en esta revisión se producirán saltos cronológicos señalados pertinentemente; los cánones de referencia en este punto son mayoritariamente occidentales.

A lo largo de la historia el artista varón ha utilizado diferentes figuras para representar a la mujer. Como musa, inspiración u obsesión; como madre y mujer cristiana de fe; como femme fatale, pecado y deseo; y como prostituta, fruto de una nueva realidad mezclada con la misma tradición lujuriosa, entre otros. En este apartado no se pretende cuestionar las visiones de la época, sino que nuestro objetivo es estudiar sus claves tanto conceptuales como pictóricas.

Incluimos en nuestro marco teórico el término “belleza”, ya que este concepto tan común en nuestro vocabulario encierra, de nuevo, otra amplia discusión acerca de su verdadero significado. La Real Academia de la lengua



10. Retrato de una joven, Sandro Botticelli. 1480. Temple sobre tabla, 82 x 54 cm.

española describe el adjetivo “bello” como algo que, “por la perfección de sus formas, complace a la vista o al oído, y por extensión, al espíritu”. Fácilmente podemos asociar esta definición, entonces, al ser de los cánones de belleza; conjuntos de formas, reglas o armonías del cuerpo humano que en determinada época y cultura son consideradas como “perfección”.

A modo de curiosidad, la RAE define el “bello sexo” como un sinónimo de sexo débil, y, por lo tanto, de mujer. Se hace una clara distinción entre “sexo feo” (hombre) y “bello sexo” (mujer), planteando así ya la enorme diferencia en nuestra cultura en cuanto a las expectativas colocadas en cada uno de los sexos. Por supuesto, al igual que los cánones, la lengua evoluciona para satisfacer las necesidades de quién la habla, pero teniendo presente este dato se puede plantear el dilema existente en cuanto a la carga social a la que las mujeres están sometidas en relación con su aspecto, a diferencia de los hombres.

Desde esta óptica, la belleza condicionaría nuestras vidas, especialmente en el caso femenino, y quizá, actualmente más que nunca. A lo largo de la historia del arte, en culturas diferentes, los cánones de belleza se han explorado, han mutado, y han marcado generaciones. Fueron los griegos los que, gracias a una inquietud acerca de la armonía y la fiel representación del cuerpo humano, crearon un canon de belleza que habría influido sobremanera hasta nuestros; siendo la simetría uno de los factores que los griegos consideraban signos de perfección, un concepto que en un cuerpo humano real no se contempla.

Si comenzamos por Grecia y Roma, ya conocemos el canon griego de la “divina proporción” de Policleto (s. V a. C.), que teorizó que el cuerpo perfecto (matemáticamente hablando) debía medir siete cabezas. Más adelante se apostaría por el cambio a ocho cabezas defendido por el escultor Lisipo (s. IV a. C.), resultando en esculturas mucho más estilizadas y de piernas y torsos más largos.

Los griegos destacaron por su predisposición al cuidado del cuerpo, la salud y su representación, tanto en el arte como en la vida. *Mens sana in corpore sano*; los griegos huían de la grasa y las imperfecciones, de la vejez y la fealdad. Sus mujeres eran de senos pequeños y ovalados, como la gran mayoría de rasgos faciales a excepción de las características narices afiladas. En los muslos y las caderas sí se apreciaba la carnosidad, denotando su predilección por el cuerpo femenino sinuoso y curvilíneo. El cabello ondulado era una constante en las figuras escultóricas, así como las expresiones hieráticas que proporcionaban esa Este canon perdura en gran medida en nuestros días, habiendo influenciado a infinidad de artistas a lo largo de los siglos. Podemos observar revisiones como la producida en el Renacimiento italiano (s. XIV-XVII), dónde el canon griego se modifica para crear figuras femeninas de piel blanca, cabellos claros y rasgos delicados; se mantienen los senos pequeños y las caderas se reducen,



11. *Retrato de Simonetta Vespucci*, Piero di Cosimo. 1480. Temple sobre tabla, 57 x 42 cm.

apreciándose un creciente interés en la carnosidad en la mujer, ahora de extremidades más redondeadas.

Este estereotipo nos introduciría en uno de los primeros simbolismos de la mujer en el arte objeto de nuestro estudio; la musa. En la mitología griega, las musas son divinidades con aspecto femenino cuya función es inspirar en las diferentes ramas artísticas, representando cada una de ellas un arte diferente. Y es que, cuando se piensa comúnmente en la mujer en el arte, se le suele atribuir el rol de musa, de inspiración y objeto de deseo y motivación del artista masculino, y no como ejecutora de la obra de arte.

Podemos ver un claro ejemplo en una de las mujeres que los artistas del Renacimiento italiano tomaron como musa; Simonetta Vespucci, principal inspiración de Botticelli. No solo él quedaría prendado de “su belleza”, sino que hasta los propios hermanos Medici y otros artistas italianos como Piero di Cosimo se encontraron fascinados con la joven; la juventud y la inocencia estará estrechamente ligada al concepto de la hermosura y del deseo, de ahí que la representación de mujeres de avanzada edad sea casi inexistente en esta época, como hemos podido destacar en el apartado anterior (Álvarez, 2018).



12. *Venus recreándose en la música*, Tiziano. ca. 1550. Óleo sobre lienzo. 138 x 222 cm.

La belleza de la mujer es, una vez más, factor clave para su validez en la representación; sería la perfección de Vespucci lo que hizo levantar pasiones entre los artista de la época, que la adoptarían como musa. Vespucci cumplía (aparentemente, ya que no es posible conocer su verdadero rostro) todos los factores que en aquella época se consideraban como perfectamente hermosos, desde el cabello rubio hasta la delicadeza en los rasgos faciales, dándole una apariencia casi angelical.



13. Elizabeth Taylor como Cleopatra en *Cleopatra* (1963), Joseph L. Mankiewicz.

*El Nacimiento de Venus* (1485) dice ser una declaración de amor de Boticelli a la joven, habiéndola retratado como la Venus que llega a la orilla casi nueve años después de que su fallecimiento. La vida y muerte de Vespucci fue motor de la obra pictórica del artista, que la representó una y otra vez en sus pinturas e incluso llegó a representarse junto a ella en su obra *Venus y Marte* (1483) (ABC, 2013).

De una forma similar, otra musa—quizá una de las más famosa de toda nuestra historia—es Cleopatra VII, reina-faraón de Egipto. Podríamos hablar de Cleopatra quizá incluso como un mito de belleza, un referente histórico tanto para los cánones de belleza de la época como para los siglos posteriores.

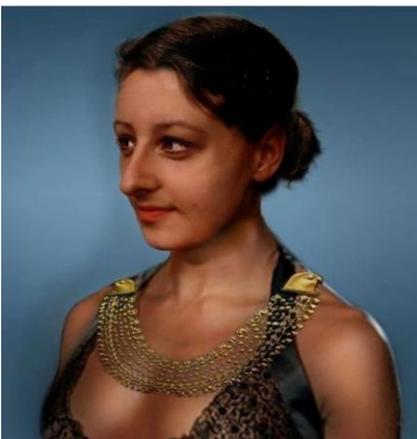
Cleopatra ha inspirado obras de literatura, esculturas, pinturas, e incluso una gran cantidad de obras cinematográficas, aunque bien se sabe que ha sido idealizada en la mayor parte de ellas y que ella misma no cumplía el canon de belleza establecido en Egipto. No requiere demasiado esfuerzo recordar a la Cleopatra de Mankiewicz de 1963, protagonizada por Elizabeth Taylor, que es quizá el rostro más popular atribuido a la faraona en la cultura moderna—de tez pálida y rasgos ovalados claramente occidentales, nariz perfecta y ojos grandes y seductores.

La verdadera Cleopatra cumplía, sin embargo, esas características de la “eterna seducción” gracias a su inteligencia y carisma, cuya influencia sabemos que perdura en tiempos actuales.

*La reina egipcia rompió los cánones de belleza hasta ahora existentes; ya que no cumplía con los requisitos físicos, pero sí con un gran poder de seducción. Su rostro se caracterizaba por una nariz aguileña y un poco de bocio, que se convirtió en un rasgo estético en Egipto* (Ruiz, 2017).

Alrededor de 2017, impulsada de nuevo por la misteriosa y atractiva figura de Cleopatra, la egiptóloga Sally-Ann Ashton buscó reconstruir las verdaderas facciones de la faraona a partir de obras de la época, grabados en monedas y representaciones en templos.

*Según las conclusiones de la egiptóloga, Cleopatra medía 1,52 m de estatura, tenía una piel marcadamente oscura y poseía un leve sobrepeso. Su rostro, en tanto, se caracterizaba por tener una gran nariz, labios muy finos y una quijada puntiaguda, lo que se contraponen con la imagen idealizada de la reina egipcia que nos ha entregado el cine y la televisión* (Fuentes, 2017).



14. Aproximación de un retrato fidedigno de Cleopatra, Sally-Ann Ashton. 2017.

Como podemos observar en la fig. 14, la aproximación del rostro de Cleopatra difiere en gran medida de las representaciones tradicionales o populares de nuestro tiempo—e incluso del propio tiempo de la reina-faraón, cuyas esculturas y retratos en moneda también hacían uso de los cánones (egipcio o griego) para modificar y adaptar sus facciones. De nuevo, es el deseo de la perfección y la hermosura lo que impulsa a los artistas a idealizar la idea



15. Busto de Nefertiti, Tutmose.  
1345 a.C. Piedra caliza y yeso.

de la mujer representada, moldeándola para que quepa en esos ideales de belleza alterarían la identidad del retrato.

No solo Cleopatra representaría en canon de belleza femenino egipcio; otras como la reina-faraón Nefertiti, cumpliría las exigencias estéticas de la perfección de esta cultura, también lo harían. El cuello de cisne, la nariz recta y los labios carnosos, así como la inolvidable presencia del Kohl, el “maquillaje” de la época, o su tocado de faraón. El canon de belleza egipcio gustaba de ojos y cejas marcados en un negro intenso y daba gran importancia a la joyería y los tocados, ya que el arte egipcio está estrechamente relacionado con los ritos fúnebres, el deseo de la inmortalidad y el respeto a la otra vida.

Al igual que la cultura griega, la egipcia encontró gusto en el cuidado corporal; sus cuerpos son estilizados y firmes y de piernas largas, y sus reinas eran la veraz representación de belleza y encanto, si bien como ya hemos visto con Cleopatra, en la realidad esta afirmación podía ser cuestionable.

*Las reinas, especialmente la reina consorte, o Gran Esposa Real, debían ser hermosas por decreto. Tanto si lo eran como si no, recibían títulos oficiales como “soberana de encanto”, “la de bello rostro”, “la encantadora, que satisface a la divinidad por su belleza” o “la que impregna el palacio con el aroma de su perfume” (Echevarría, 2017).*

Estos títulos otorgados a la reina-faraón nos conducen de nuevo a Nefertiti, considerada la mujer más bella de Egipto. Su propio nombre hace referencia a la palabra “Nefer”, que refiere a la propia belleza y forma muchos términos relacionados con ello en el vocabulario egipcio. Según la egiptóloga Teresa Bedman, los egipcios no tenían una visión sesgada y sexista como en la actualidad, sino que la idea de belleza no estaba exclusivamente ligada a la apariencia y perfección física, sino al “fruto de la creación divina” (Bedman, 2016).

Con el canon y la filosofía egipcios nos alejamos radicalmente de la concepción griega y renacentista; podríamos hablar incluso de un respeto a la mujer que se representa, que se esculpe como representación de poder y autoridad, como una deidad—pero que aun así está reducida a la belleza que se espera de ella.

Tras esta revisión de referentes que hemos denominado musas, pasamos a otro simbolismo de gran influencia en nuestra cultura desarrollado en el ámbito de la religión católica; la mujer pecado y la mujer santidad, que establece la dualidad entre Eva (que simboliza la traición de la mujer al hombre) y María, madre de Jesús y esposa de José, bendecida con el milagro de la concepción de Cristo y fiel representación de la mujer y esposa perfecta en el catolicismo tradicional. El análisis de estos simbolismos tan relevantes para nuestra cultura es indispensable para la aplicación posterior de los resultados a



16. *Virgen de Tobed*, Jaume Serra. 1359-1362. Temple sobre tabla, 161,4 x 117,8 cm.

la representación de la mujer en el videojuego, objeto de estudio de este trabajo.

El ideal femenino en la religión católica—al menos de la época de la baja edad media, alrededor de los siglos XI y XV, en un marco europeo occidental—cuidaba de los hijos, era una madre y esposa rebosante de amor y ternura, y ejercía las labores del hogar con diligencia. Era una mujer que no avergonzaba a su marido y le era obediente, y la gran influencia de la Iglesia sobre estas ideas marca las obras artísticas del periodo, donde encontramos mayoritariamente santas, vírgenes y demás símbolos religiosos que marcarán la identidad de la mujer en el marco de estos siglos.

Cabe destacar que, en comparación a las reinas-faraón, enaltecidas y respetadas, la posición de poder de la mujer será cuestionado hasta llegar a adquirir puesto simbólico o ceremonioso; la reina está subyugada al rey occidental, y a partir de la Edad Media es donde el discurso por parte de la iglesia y la nobleza que duda sobre la capacidad de la mujer para ejercer cualquier labor comienza a popularizarse.

*Desde la Edad Media hasta el siglo XVIII, el núcleo de reflexión iconográfico viene dado por cuestiones relacionadas con la disposición física del cuerpo femenino, con la índole moral del alma femenina, y con el intelecto femenino y su capacidad de adquirir formación. Obviamente éste es un discurso que pertenece a la cultura cristiana, donde prima el Código Canónico. El discurso sobre la inteligencia de la mujer supone una base de la que partirán todos los discursos posteriores, ya que suministra los argumentos en los debates sobre la capacidad femenina de ejercer autoridad y adquirir profesionalidad, de manejar las armas y las artes, de gobernar y reinar, de formarse e intervenir en las ciencias, en resumen, de ser sujeto de su propia historia (Foronda, 2017, p. 13).*

Inevitablemente, la ideología de la Iglesia cristiana será influencia clave en la concepción de la mujer, y de este mismo modo, en su entendimiento y traducción al ámbito artístico.

A diferencia de en otros periodos, el desnudo desaparece completamente como algo deseable en el arte cristiano medieval. La desnudez se asocia con el pecado, la vergüenza y el castigo—Adán y Eva, representación de la traición a Dios por parte del hombre, son un claro ejemplo de cómo la desnudez era entendida en la época como algo negativo. María Teresa Beguiristain, profesora de la Universidad de Valencia, pone como ejemplo la Crucifixión, La flagelación de Cristo o, sin ir más lejos, la propia expulsión de Adán y Eva del Paraíso, momentos en los que la desnudez es clave para representar la deshonra de la escena (1996, p. 136).

Entendemos así la diferencia entre María o las vírgenes y Eva; antes de profundizar en el personaje de Eva, sin embargo, cabe destacar un simbolismo que la recoge a ella: la *femme fatale*.



17. *Lilith con serpiente*, John Collier. 1892. Óleo sobre tela, 194 x 104 cm.



18. *La noche de Eva*, Federico Beltrán Masses. 1929.

Para hablar de *femme fatale* se debe hablar de la primera figura considerada como tal; el personaje bíblico de Lilith. Según la tradición judía, Lilith, la primera esposa de Adán, se rebela contra él y lo abandona cuando Adán intentar forzarla a la obediencia y la sumisión. Lilith, como Eva, simboliza el pecado y el mal, la traición al hombre y a Dios. Lilith fue escogida para representar la maldad femenina y la sexualidad; a Eva se la solía representar más como castigada, víctima o perpetuadora del pecado, a veces bajo el claro dominio de Lilith, que la manipula y convierte en malvada.

Siglos más tarde, Lilith se ganaría el título de *femme fatale*. Esta figura predomina en el siglo XIX, momento en el cual comienzan a alzarse los primeros movimientos y pensamientos feministas; las mujeres quieren un sitio en la sociedad y, como respuesta, se les atribuyó las características de Lilith, traidora a su marido y a Dios. Las mujeres se rebelaban ahora contra sus esposos, que reaccionaron con una corriente de arte misógino que tenía este mito de mujer pecadora y destructora como eje central (Álvarez, 2020).

Estas mujeres eran una amenaza para la sociedad conservadora de la época decimonónica ya que simbolizaban una amenaza para el público masculino; también se considera que el incremento de la prostitución en las calles influenció a esta corriente, ya que el aumento de enfermedades venéreas se consideró culpa de las mujeres que ejercían este servicio. En el libro *Las hijas de Lilith*, Carolina Álvarez Albalá define así el pensamiento de esta corriente artística:

*En sus páginas, uno descubre que el motivo de esta campaña denigrante hacia las mujeres se debe al mero hecho de encontrar a un responsable de los males del mundo. Como esa caja que Pandora abrió liberando todas las desgracias habidas y por haber, o esa Eva que mordió una fruta sumiendo a ella y a todos en el caótico mundo real (Álvarez, 2020).*

La *femme fatale* destaca por su sensualidad y belleza inquietantes, incluso frías; esa peligrosidad busca ser representada en el rostro, a menudo impasible o altivo. Los primeros artistas en dar vida a la *femme fatale* de esta forma fueron los artistas Prerrafaelitas, sobre los que destaca Dante Gabriel Rossetti; podemos apreciar en sus obras a esta mujer desinteresada pero inevitablemente seductora, de cabellos rojizos y largos y labios rojos en forma de corazón.

Lilith no sería el único personaje popular en este período; Judith o Salomé, asesinas del hombre, también tendrían gran importancia en esta nueva forma de representar a la mujer.

A partir de la *femme fatale* podemos, haciendo una pequeña correlación, llegar a otro de los roles de la mujer en el arte masculino; la cortesana o prostituta. Podríamos decir que son roles similares hasta cierto punto; ambas son mujeres deseables, bellas pero peligrosas—la prostituta es,



19. *Lady Lilith*, Dante Gabriel Rossetti. 1867. Acuarela y gouache sobre papel. 51,3 x 44 cm.



20. *Monna Vanna*, Dante Gabriel Rossetti. 1866. Óleo sobre lienzo, 86,4 x 88,9 cm.

en cierto modo, el pecado que hace que los hombres se desenvuelvan en pasiones físicas, que sean infieles a sus mujeres (desde una visión, por supuesto, claramente masculina).

Sin duda, la mujer como pecado y objeto de deseo es el simbolismo más relacionado con la mujer, pero en la Francia del siglo XIX, como vamos a ver, no era tanto ese deseo carnal del artista lo que empujaba a la representación gráfica de la prostituta como la mera plasmación de una nueva realidad.

Popular es la frase “la prostitución es el oficio más antiguo del mundo”; si bien en este trabajo no ahondaremos en la ética y moral de dicho acto, sí hablaremos de la curiosidad y pasión que levantaba el mundo de la noche especialmente en los artistas franceses del siglo XIX.

La realidad es que la prostituta como persona y como modelo, siempre ha existido; numerosos artistas de diferentes periodos han utilizado a cortesanas como referencia para sus pinturas, como Caravaggio, por ejemplo. Fueron los impresionistas franceses los que quisieron plasmar los barrios empobrecidos de París, utilizando a las prostitutas a menudo como elemento representativo. El periodista Jason Farago (2015) señala a París como una ciudad en medio de una transición social sin precedentes—los artistas plasmaban la nueva realidad, el nuevo mundo urbano, incluyendo los burdeles y callejuelas de los barrios más pobres.

Charles Baudelaire hablaba de la prostitución como un arte en sí, como la razón misma del arte; representar la realidad cruda y horrenda era representar la belleza en sí.

*Esa eternidad no es lo divino; por el contrario, es el fundamento mismo de lo humano, las mezquindades y las grandezas a las cuales puede llegar, lo que forman el sustrato de lo bello eterno. De este modo la posibilidad de lo eterno divino está descartada; la desacralización ha operado en toda su dimensión y es la vida próxima la que nos habla de la eternidad. El hombre es la medida, pero no por su grandeza ni porque sea hijo de Dios, sino porque su propia abyección puede ser mágica y encantadora (1995, p.144.).*

El pintor del siglo XIX no se veía tan alejado del propio mundo de las cortesanas; en la época de Napoleón III, la prostitución estaba regulada de modo que las prostitutas debían registrarse y trabajar para un único burdel, como en otros países y épocas. No era un oficio que se viese con malos ojos ni que generase debate, como en la actualidad; sin embargo, veremos más adelante la ligera pero gran diferencia entre “prostituta” y “cortesana” de la época.

Para la Francia del siglo XIX, la prostitución era parte de la vida cotidiana, una transacción más por un servicio, y el artista veía reflejado en él la nueva realidad, el nuevo modernismo.

*El pintor podrá ver lo que hay de más en la fatiga y melancolía de una prostituta, lo que hay de verdad en el simulacro y en la trivialidad de ridículas*



21. *La inspección médica*, Henri Toulouse-Lautrec. 1894. Óleo sobre lienzo, 83,5 x 61,4 cm.



22. *Une Soirée Chez La Païva*, Monticelli. Fecha desconocida. Óleo sobre lienzo, 134 x 88 cm.

*damiselas. Al artista le es dado ubicarse entre lo fugitivo y lo infinito; él se coloca en medio del reflujo de la alteridad, de la otredad indómita al programa racionalista, de allí extrae lo bello: saca el arte puro, descubre la belleza en el mal, y la hermosura en lo horrible* (Salas, 1999, p. 6).

Entre los artistas especializados en la representación de este oficio encontramos a Henri de Toulouse-Lautrec, conocido por sus obras cuyas protagonistas son prostitutas de las calles parisinas. En el siglo XIX Francia aprobó una “ley de enfermedades contagiosas” que obligaba a las mujeres sospechosas de ser prostitutas de calle a someterse a exámenes pélvicos que muchas feministas de la época consideraban como denigrantes.

Hemos señalado anteriormente la tendencia culpar a las mujeres, en especial a las prostitutas, de catástrofes y enfermedades; en su cuadro *La inspección médica* (1894), Toulouse-Lautrec muestra a dos prostitutas haciendo cola para la obligatoria revisión a la que debían someterse cada mes;

*[...] (la inspección médica) podía ser más humillante que el propio trabajo sexual. Las robustas y poco coquetas mujeres llevan blusas y medias, pero no tienen faldas ni ropa interior; parecen agotadas, deshonradas, víctimas de la burocracia más que de los clientes* (Farago, 2015).

Existía, sin embargo, una clara diferencia entre las prostitutas de las calles y las cortesanas más codiciadas de los burdeles más selectos de París. Las cortesanas no ofrecían solo sexo, sino prestigio y glamour. Muchas de ellas se transformaron en iconos y celebridades, como por ejemplo Esther Lachmann, más conocida como La Païva, una joven de origen moscovita a la que se otorgó el título de “reina de las prostitutas, soberana de su raza” (Ferreiro, 2021). La realidad era que, una vez más, el carisma y el atractivo (quizá incluso obviando la belleza y los cánones que hemos mencionado hasta ahora) era clave para establecer esta diferencia.

En esta categoría de obras protagonizadas por mujeres marginales se encontraría la famosa *Olympia* de Édouard Manet; la *Olympia* es abiertamente prostituta y aparece incluso glorificada en su desnudez, observando al espectador; si bien analizar la *Olympia* no sería ninguna novedad, es de interés caer en ciertos aspectos, como su expresión, comparable a esa frialdad de las *femme fatale* y que fue motivo de escándalo en su época.

*Los parisinos no se inmutaron por el desnudo: fue la mirada fría y descaradamente directa de Olympia, la apatía fijada en su rostro, su cuerpo poco voluptuoso y su desprecio por el ramo que sostenía su sirviente lo que les escandalizó* (Tobutt, 2016).

Podríamos establecer un símil con, por ejemplo, las ya mencionadas fotografías de Cindy Sherman; la representación explícita de la mirada acusadora, de la mujer “siendo por sí misma” y no para el deleite masculino, resulta incómodo e incluso insultante para el público.

Cabe destacar, además, a la sirvienta que trae flores; una mujer negra. Bien podríamos indagar en este punto en el racismo y la asociación de la fealdad con las mujeres negras por parte del canon europeo, pero abordaremos ese tema más adelante; sin embargo, se puede señalar que la mujer ideal durante todo este recorrido ha resultado siempre ser blanca—entendiendo como “blanco” un sinónimo de occidental.

En la actualidad, el canon de belleza femenino occidental viene determinado fundamentalmente por otros ámbitos como la moda. En los años 60 y 90 la delgadez extrema estaba considerada hermosa, mientras que en regiones asiáticas como las Fiji, tener sobrepeso era considerado como algo bello y deseable. Es evidente que no solo el arte influencia estos cánones en nuestro tiempo, sino que el abanico es mucho más grande dada la amplitud de nuevos medios de comunicación (Goodman, 1999).

Hemos podido analizar algunos de los arquetipos utilizados por los artistas masculinos para representar a la mujer; estos factores nos llevan a algunas conclusiones, siendo la principal que la mujer europea perfecta es, inequívocamente, blanca y delgada, dócil y suave. Conforme hemos mencionado las diferentes simbologías de la mujer, se ha hecho más palpable la falta de una variedad étnica y de rasgos, llevándolos a las mismas características que se repiten en las obras; cabello rizado y lustroso, normalmente claro, piel pálida ligeramente rosácea, figuras voluminosas en partes que guardan relación con la sexualidad...

Este análisis nos lleva también a plantearnos la posición de la mujer en la jerarquía social y de familia. Sin duda la mujer ha sido y sigue siendo apartada de ciertos lugares, posiciones y mentalidades por los hombres, e incluso a veces por mujeres que abalan esta filosofía de vida; ¿pero, podemos hablar de estos factores, tanto estéticos, simbólicos como sociales, en obras y sectores contemporáneos?

A continuación, entraremos en el siguiente punto de este trabajo, en el que hablaremos de la posición de la mujer en la industria del videojuego y el feminismo en el sector—este punto nos servirá de introducción para los dos próximos, que recogen el grueso del trabajo y muestran la pertinencia de los puntos anteriores.

## 2. La mujer en el mundo del videojuego.

Para comprender mejor el papel de la mujer en el videojuego, comenzaremos por analizar la evolución de la mujer en esta industria. La historia de la mujer trabajadora es amplia y sigue una lucha que actualmente continúa activa.

Tradicionalmente, la mujer estuvo relegada como cuidadora de la casa, el marido y los hijos. Tomando como ejemplo los datos de la Segunda República española, María Gloria Núñez Pérez (1993) comprende a las mujeres trabajadoras en los siguientes porcentajes;

*Si contabilizamos cuantas mujeres se dedicaban al trabajo en el año en que se instauró la república, encontramos que, siguiendo las cifras censales, representaban una minoría tanto dentro de la población femenina (un 9%), dentro de las mujeres potencialmente activas, es decir, comprendidas entre 15 y 64 años (un 14%) y en el conjunto de la población activa total (un 12%). La mayoría de las españolas se dedicaban prioritariamente a la esfera privada dentro de sus hogares (Núñez, p. 14).*

Comparando este porcentaje con la actualidad, el 46% de personas que han participado en el mercado laboral a fecha de 2020, según la elaboradora de estadísticas Statista, son mujeres. En cuestión de números, de 23 millones de personas activas en España, alrededor de 19 millones tenían empleo y más de 8,7 millones eran mujeres (Statista, 2021).

Evidentemente esto significa una clara evolución de ese 12% al 46% del año pasado, obviando las diferencias contextuales de la Segunda República en cuanto a la actualidad se refiere. Con el progreso y la modernización, la mujer ha ido afianzando su lugar como trabajadora; pero ¿qué sucede en las industrias más del sector actualmente?

Tomando como ejemplo el mundo de la animación, la asociación de Mujeres en la Industria de la Animación (MIA) realizó un estudio de la mujer en el sector en España con motivo del día mundial de la animación. En este estudio, la presidenta de MIA, Alicia Núñez, hace una distinción entre “cargos y roles tradicionalmente asignados a un género”, encontrando que los cargos con más representación masculina están ligados al desarrollo y liderazgo, conceptos que considera vinculadas socialmente con el rol masculino.

*En concreto, los puestos de dirección tienen una representación de mujeres del 0%; los de guion de un 14%, y los de digitalización o efectos visuales, representan un 22% (MIA, 2020).*

Núñez habla de cómo el 80% de personas entrevistadas en el cargo de Dirección de Producción eran mujeres, superando la barrera del 60% que no superaban el resto de cargos entrevistados.

En la industria del videojuego, sin embargo, el porcentaje es mucho más sesgado y desalentador. Dentro de la industria española, en 2020 las mujeres solo alcanzaron el 18,5% en cuanto a presencia laboral en el sector se refiere (*Libro blanco del desarrollo español del Videojuego*, p.18). Por otra parte, con datos actualizados en 2019 y según un estudio realizado por la asociación AEVI, el 58% de jugadores españoles son hombres, mientras que el 42% son mujeres, unos porcentajes que representan una equidad mayor que la existente en el mundo laboral del videojuego español. El videojuego es, según este estudio, el medio de entretenimiento audiovisual predilecto por los españoles.

Como señalábamos en el mundo de la animación y como explicaba Alicia Núñez, en la industria del videojuego también se repite ese patrón que diferencia los puestos ocupados por mujeres en contraposición a los ocupados por hombres. Las mujeres tienen cargos orientados a la comercialización y los recursos humanos, mientras que los hombres ocupan posiciones de dirección; en el siguiente punto y haciendo uso del fenómeno acuñado como “Gamergate”, profundizaremos en las influencias y causas de este sesgo y cómo han afectado a la industria y a la propia mujer.

### **2.1 El fenómeno “Gamergate”. Mujer y feminismo en la industria del videojuego.**

Ser mujer en un campo comprendido como masculino es un reto. Desde el deporte hasta diferentes aficiones u oficios, la mujer ha sido cuestionada desde el momento en el que ha expresado su deseo de entrar en estas comunidades. El “Gamergate” no es sino una campaña de acoso comenzada en 2014 y que pone en el punto de mira este rechazo y deseo de expulsión de la mujer de ámbitos que convencionalmente se entienden como espacios pertenecientes al público masculino. Marina Amores habla del acoso online a la mujer como algo intemporal;

*El acoso online se ha vuelto desde hace unos años en el estándar para todas aquellas mujeres que trabajan en la industria del videojuego o de los esports, que simplemente consumen el producto en su vertiente multijugadora o que se atreven a hacer cualquier comentario sobre videojuegos en internet (Amores, p.16).*

Gamergate fue el nombre que se le dio a una etiqueta utilizada a partir de 2014 para popularizar una campaña de ciberacoso a mujeres en diferentes plataformas como Reddit o 4chan, popularmente conocidas por su polémico público masculino. Este movimiento comenzó cuando la desarrolladora de videojuegos Zoe Quinn lanzó al público su juego *Depression Quest*, una novela visual interactiva en la que hablaba de primera mano de su lucha contra la depresión. Quinn y Valve, desarrolladora de Steam, la plataforma online de videojuegos más grande del mundo, buscaron añadir su título a esta misma; a partir de esta decisión, Quinn comenzó a ser acosada e incluso a recibir llamadas telefónicas donde hombres se masturbaban al otro lado (Quinn, 2013).

La expareja de Quinn, Eron Gjoni, publicó un blog en el que acusaba a Quinn de haberse acostado con un redactor de la revista de videojuegos Kotaku para conseguir buenas críticas para *Depression Quest*. Las amenazas de muerte y violación, así como la filtración de su número de teléfono, fotos íntimas o su dirección personal fueron una constante en la vida de Quinn. Y es que el fenómeno Gamergate no es simplemente un reflejo de la comunidad del videojuego, sino de la propia sociedad;

*A los acosadores de Quinn no les gustaba que ella y otros "luchadores por la justicia social" (término despectivo con el que se designa a las personas de la industria de los videojuegos que utilizan el medio para hablar de cuestiones políticas) desafiaran la tradición con productos como "Depression Quest". Los juegos estaban pensados para ser un entretenimiento, no para promover una agenda política. Y cuando Gjoni publicó su diatriba, los oponentes de Quinn aprovecharon su supuesta relación con el escritor como prueba de que los medios de comunicación de videojuegos la favorecían a ella y a otros desarrolladores de juegos liberales (Kaplan, 2014).*

Los perpetuadores del Gamergate luchaban contra la inclusión de "la izquierda" en el ámbito del videojuego (entendiendo como parte de esa izquierda a las mujeres y las minorías racializadas u oprimidas). La inclusión de raza, género y sexualidad era algo que los "gamers" no querían en sus juegos, y cuando numerosas redes sociales comenzaron a borrar sus comentarios, que incumplían las normas, se empezó a hablar de censura para apartar el foco del acoso misógino que había generado el movimiento. Excusándose en una campaña de simple crítica periodística para intentar alejar a la prensa del discurso sexista que generaban los participantes del Gamergate, pronto se sacó a la luz la naturaleza de la industria que hacía obvia la necesidad de inclusión, diversidad y aceptación de la mujer en este ámbito.

Los argumentos y actitudes de los participantes que alababan esta campaña de acoso abrieron el debate de si el Gamergate era además un reflejo de la sociedad (en gran parte estadounidense) y los ideales del momento. Gran parte del discurso del Gamergate era considerado por periodistas y personalidades de la industria como algo imposible de tratar como neutral dada la evidente tendencia a los posicionamientos que el periodista Jon Stone compara con la ideología neo-nazi. (Stone, 2014)

*Las cuestiones por las que lucha el Gamergate son también cuestiones de gran conflicto, e importancia, para la cultura estadounidense en su conjunto. De hecho, en muchos aspectos, el Gamergate no es más que una guerra por delegación de una batalla cultural mayor sobre el espacio y la visibilidad y la inclusión, una batalla sobre quién pertenece a la corriente principal, y como tal, es una batalla por nuestra alma cultural (Dewey, 2014).*

A partir del acoso que sufrió Quinn, la comunicadora y crítica de videojuegos Anita Sarkeesian intervino; Sarkeesian había estado trabajando en un proyecto

que buscaba concienciar del sexismo en el videojuego, y a raíz de su apoyo a Zoe Quinn, fue víctima también de esta campaña de ciberacoso.

Los hombres *gamers* estaban viendo cómo las mujeres entraban en un ámbito que consideraban de su propiedad; los videojuegos independientes abrían el abanico de posibilidades en el mundo del videojuego con diversidad que apelaba a un público mucho más variado. Esto incitó el debate entre esta comunidad acerca de qué podía considerarse un “juego legítimo”, quién podía considerarse un “verdadero gamer” y quién tenía la potestad de poder criticar y definir estos términos.

Pero ¿a qué obedece esta situación? En el libro *¡Protesto!*, Diana Gómez recoge numerosas voces que achacan esta reacción por parte de los hombres, así como el nacimiento del síndrome de la casa del árbol<sup>1</sup> al descenso de mujeres trabajadoras en las ingenierías durante la década de los 80. A partir de 1984 el número de mujeres en las carreras informáticas desciende tras años de continuo aumento—“y nunca más volvió a remontar. Esas fechas coinciden con las primeras publicaciones de revistas de videojuegos, el medio que impulsó la cultura gamer, según Graeme Kirkpatrick” (Gómez, p. 252).

Aquí, Gómez realiza una relación muy interesante entre la publicidad, la informática y el videojuego. La publicidad de los años 60, 70 y 80 es bien conocida actualmente por su cuestionable representación de la mujer desde una perspectiva sexista que estaba en sintonía con las ideologías de la época. La prensa del videojuego basó su forma de publicitar los videojuegos en las revistas de ordenadores que estaban enfocadas a los hombres, y es este tipo de propaganda lo que incitó a muchas mujeres, según Gómez, a evitar acercarse a esta industria lo máximo posible, creando así del mismo modo un público femenino receloso del videojuego que señalaba a la mujer como “presencia non-grata”.

*La combinación de estos dos agentes de influencia en la sociedad como son la publicidad y los videojuegos ha supuesto un mar embravecido para las mujeres, las cuales han tardado mucho en encontrar su lugar dentro de un panorama de jugadores hostiles y agencias de publicidad recordándonos constantemente que, no solo no estamos invitadas a la fiesta, sino que nosotras somos el reclamo en muchos casos (Gómez, p. 251).*

Si bien los videojuegos fueron simplemente “videojuegos” en su origen, las etiquetas no tardaron en aparecer; conforme se demostraba que más mujeres jugaban a videojuegos año tras año, más empresas fundadas por mujeres fueron surgiendo para intentar encontrar y proporcionar un lugar al público femenino que disfrutaba del videojuego. Otras empresas, como Sega, querían explorar la posibilidad de expandir el mercado del videojuego de aquel momento para

1. Actitud machista por la cual una comunidad masculina deniega el acceso a las mujeres a esta misma. (Gómez, p.251)

poder incluir los intereses tanto de los hombres como de las mujeres (Nzegwu, 2000).

Comenzó así la creación de los llamados “juegos para chicas”—títulos que en teoría buscaban satisfacer las necesidades del público femenino de diferentes edades. En el siguiente apartado hablaremos de las diferencias estéticas y conceptuales que definen este “género”, la polémica que conlleva crear una división entre juegos masculinos y juegos femeninos, y la reacción del público tanto masculino como femenino a esta nueva aproximación.

## 2.2 “Juegos para chicas”: Diferencias estéticas y conceptuales entre videojuegos con etiquetas de género.

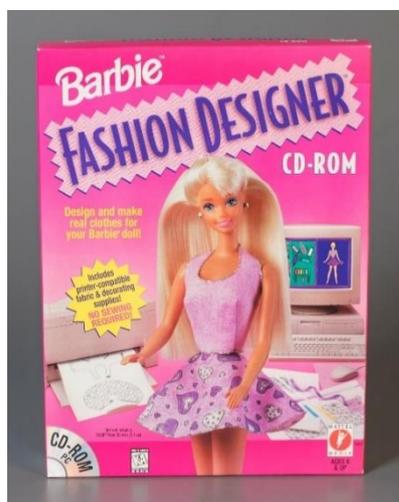
La distinción entre hombres y mujeres como consumidores de juego no es un concepto moderno; la popular concepción de que los niños juegan con coches o superhéroes y las chicas con muñecas y cocinas sigue el estereotipo clásico de roles de género, en el cual el hombre tiende a asociarse desde pequeño con juguetes masculinos mientras la mujer lo hace con juguetes relacionados con los cuidados o las labores del hogar.

Igualmente ocurre con la asociación del rosa con la mujer y el azul con el hombre, un fenómeno que comenzó en occidente a principios del siglo XX. Antes estos colores no tenían ninguna relevancia en cuanto al género, y, además, el concepto comenzó siendo al revés; el azul para niñas y el rosa para niños, bajo el argumento de que el rosa era un color fuerte y el azul más amable.

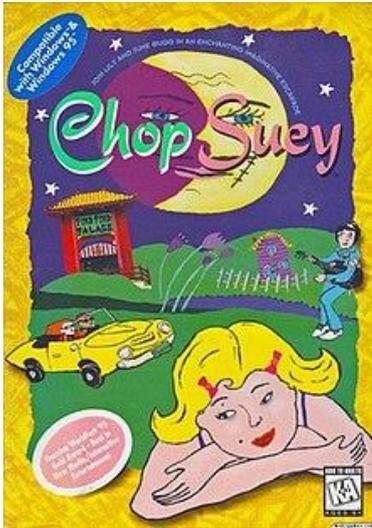
Se atribuye una influencia en esta asociación a las fábricas textiles y revistas de moda, que comenzaron a cambiar el discurso durante la Segunda Guerra Mundial, insistiendo en que el rosa era para niñas, y el azul para niños. En numerosos países occidentales se vislumbraron diferencias en cuanto a este discurso se refiere, pero inevitablemente, esta distinción por género acabó arraigándose en la sociedad a partir de los años 80 (Jorge, 2018).

Si pensamos actualmente en “juguetes para niñas” nuestras primeras referencias culturales podrían ser las muñecas Barbie o los bebés de la marca Nenuco. La permanencia del rosa en este tipo de juguetes es otro aclamo más de este color siendo para niñas; en un vídeo viral que se popularizó en Estados Unidos y más tarde en el mundo, una niña de cuatro años habla, mientras su padre la graba, de por qué la sección de niñas en una juguetería está exclusivamente llena de color rosa mientras los chicos tienen más colores y más variedad de juguetes. Acusa a las tiendas de querer “engañar” a las niñas para que compren los juguetes rosas y no los juguetes que los niños compran, cuando en realidad, las niñas también quieren superhéroes (Dbarry, 2011).

Algo muy similar ocurre en la industria del videojuego— si bien cada vez menos. Cuando las empresas buscaban apelar al público femenino, comenzaron a hacer estudios acerca de qué hacía a una mujer una “mujer gamer” así como



23. Cubierta del juego *Barbie Fashion Designer*. 1996. Digital Domain.



24. Cubierta del juego *Chop Suey*. 1995. Magnet Interactive Studios.

qué tipo de videojuegos atraían a este público. Se comenzó con la idea de que las chicas también merecían videojuegos para ellas; el título *Barbie Fashion Designer* (BFD) y su éxito (vendió más de 600.000 copias solo en Estados Unidos) marcó el inicio del interés por las empresas por apelar a este “nuevo público.” Sin embargo, reducir los juegos para mujeres a las muñecas como ocurre con los juguetes supuso un gran revuelo entre la comunidad feminista.

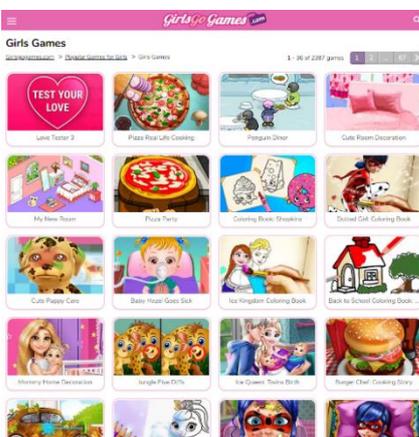
*Sin embargo, desde un punto de vista activista, BFD era un juego de “muñecas”, que presentaba una visión bastante estereotipada de la feminidad, por lo que no se consideraba una gran contribución al empoderamiento de las niñas y mujeres jugadoras. Además, muchos juegos posteriores que copiaron el estilo femenino de BFD no lograron igualar su éxito* (Vermeulen et. Al, 2011, p. 2).

Como consecuencia de este éxito se buscó este videojuego ideal para mujeres que se centraba en establecer claramente unas diferencias en cuanto a diseño se refiere—unas diferencias que estaban estrechamente ligadas al concepto “masculino” y “femenino”.

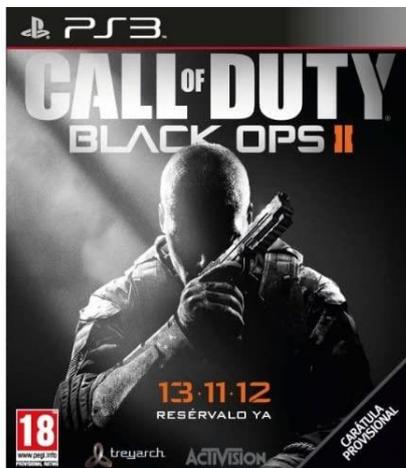
En su estudio acerca de la influencia de los videojuegos violentos en niños y adolescentes, Cheryl Olson (2008) habla de cómo los niños generalmente utilizan los juegos con violencia como forma de expresar y saciar fantasías de gloria y poder y una forma de lidiar con el estrés o la ira. También señala cómo el 29% de las niñas entrevistadas jugaban a estos videojuegos de una forma similar en cuanto al alivio de emociones negativas se refiere.

Kristen Lucas y John Sherry (2004) realizan unas hipótesis a raíz de unos estudios en los cuales se llega a la conclusión de que tanto mujeres como hombres encuentran gran satisfacción en los videojuegos si retan sus capacidades. Como diferencia, en otra de sus hipótesis, habla de cómo los hombres prefieren la competición contra otros mientras que las mujeres siguen satisfechas con retarse a sí mismas, y prefieren además otros tipos de videojuego (p. 517)—también señala la necesidad de control, inclusión y afecto como elementos clave para que la mujer desee jugar a videojuegos, y de cómo los videojuegos generalmente no cumplen las expectativas de las mujeres en cuanto a estos conceptos se refiere (por motivos como el estigma o sexismo, que incapacitan a la mujer de poder relacionarse a sí misma con la industria).

La industria del videojuego reaccionó a la necesidad de incluir al público femenino creando títulos que eran, en palabras de la diseñadora Theresa Duncan, “pegarle un lacito rosa a Pacman” (Cassell & Jenkins, 1998, p. 24). La industria se centró en realizar su marketing basándose en estadísticas que acercaban a las mujeres a títulos como *Los Sims* (2000)—en este sentido, las adolescentes o niñas estaban asociadas a géneros como la simulación o la moda, datos que a su vez estaban estrechamente ligados a la percepción que se tenía de los juguetes tradicionales para niñas:



25. Portal de girlsogames.com. 2021.



26. Carátula provisional de *Call of Duty: Black Ops II*. 2012. Activision.



27. Carátula de *Imagina ser Gimnasta*. 2008. Ubisoft.

[...] La mayoría de las "secciones para chicas", si es que existen, están repletas de títulos de fitness y de la serie de simulación profesional simplificada de Ubisoft, "Imagina ser", que permite a los jugadores fingir que son médicos, profesores, gimnastas y niñeras.

En cuanto a la sección de chicos, no hay ninguna. Todo lo demás es para niños (Lien, 2013).

Estos nuevos juegos dirigidos al público femenino se crearon basándose en otros estudios de mercado ya existentes y que se conformaban con las asunciones de género, resultando en títulos que resultaban poco satisfactorios para mujeres adultas e incluso para las propias jóvenes. Estos estudios no solo estaban fundados en otros estudios ya realizados en otras industrias, sino que trabajaban en la creencia de que el público femenino y masculino quería cosas distintas. Esto no era solo un concepto erróneo, sino que además ayudaba a solidificar esa idea de que los conceptos como la intimidad, la expresión y los sentimientos eran "de chicas" y por lo tanto los hombres no podían ni debían empatizar con ella (Weil, 1997). La creación de la etiqueta de "juegos para chicas" suponía la peligrosa sugerencia de que el resto de juegos ya existentes no eran para chicas, potencialmente apartándolas de títulos educativos debido al mensaje subliminal de que serán "muy difíciles para ellas" (Russo, 1997).

También se relaciona el fracaso de los "juegos para chicas" con la producción de estos mismos por hombres que, de nuevo, centraban su atención en un estudio de mercado para sacar beneficios que más adelante no cumplían las expectativas iniciales. Los juegos habían sido creados *por* hombres, y según Lori Cole, diseñadora para la compañía Sierra, esta era la razón por la cual los juegos para chicas no conectaban con estas mismas (Lien, 2013). La presencia masculina era clave a la hora de aprobar un videojuego, y la ausencia de opiniones femeninas dentro de las propias compañías causaba este mal entendimiento de las necesidades de la mujer jugadora.

*La mayoría de los editores y desarrolladores de juegos son hombres, y cuando intentan crear juegos para mujeres, utilizan cosas como grupos de discusión y números de investigación. El resultado es que no dan en el blanco y desarrollan juegos para ellas que son un asco. Entonces los juegos no se venden, y los editores dicen: "Bueno, las mujeres no juegan"* (Kelly, 2007).

Según la diseñadora y científica Heidi Dangelmaier, la solución a esta relación tan convulsa entre mujeres e industria era simplemente abandonar la idea de "juego para chicas" en cuanto a género, y aproximarlos desde una perspectiva pura de diseño (Weil, 1997). Muchas feministas, entusiastas y profesionales del género comparten este discurso, como Jane Pinckard o Sheri Graner Ray;

*Jane Pinckard dijo: "Las mujeres no son un bloque monolítico de "jugadoras", todas quieren diferentes tipos de juegos. Sólo porque un video de*

*Barbie esté hecho para una niña de 12 años, no significa que una mujer de 26 tenga que jugarlo". Sheri Graner Ray fue más allá y añadió: "No existe una definición de jugadora, y tratar de ponerle una etiqueta hace flaco favor. La mujer jugadora es simplemente una mujer que juega. Es tan diversa como cualquier otro mercado" (Kelly, 2007).*

Plataformas como *girlsgogames.com*, que ofrece juegos online gratuitos para chicas, son un buen ejemplo de todos estos factores; si echamos un vistazo a la página inicial, encontramos diferentes juegos en cuya paleta predomina el rosa y las temáticas principales son la decoración de interiores, la cocina o el cuidado de infantes. La estética de "los juegos para chicas" está estrechamente ligada al concepto del videojuego—hay una clara diferencia visual entre franquicias como *Call Of Duty* (shooter) o la colección *Imagina* de Ubisoft (simulación), debido al concepto y género de videojuego al que están sujetos, que a su vez están influenciados por el público al que están dirigido.

Actualmente, el concepto de "juego para chicas" ha sido relegado al público infantil y cada vez se comprende más como parte de la etiqueta "para todos los públicos". La aceptación de que la mujer adolescente y adulta es una jugadora más, con gustos diferentes, es en gran parte la razón por la cual el ideal de juego femenino ha sido abandonado casi al completo. El último videojuego de la saga *Imagina ser* fue en 2013, y el último título de *Barbie* en 2015; los tradicionales juegos para niñas ahora residen en portales gratuitos de internet o en las propias páginas web oficiales de las marcas.

En la Electronic Entertainment Expo (E3) de 2021, la convención de videojuegos más importante de toda la industria, no se ha anunciado ningún "juego para chicas". Las mujeres disfrutaron de todos los títulos, las niñas comparten lugar con los niños en *Super Mario Bros* o *Animal Crossing* sin necesidad de estar pintados de rosa, y las compañías comenzaron a comprender este concepto tras años de lucha por parte de feministas, diseñadoras, adeptas y trabajadoras del sector.

Sin embargo, esto no implica que la mujer tenga un papel idílico dentro del videojuego, ni elimina las expectativas o imposiciones que genera su presencia en este ámbito. Tras haber analizado a la mujer en el sector, las representaciones femeninas en el arte, y las características y concepciones que se esperan en un "juego para chicas", hemos creado una base sólida sobre la que trabajar los siguientes puntos que forman el grueso del trabajo. La mujer sigue luchando hoy por afirmar su espacio en el videojuego, pero no solo en la industria; el sexismo, la hipersexualización y la representación estereotipada de la mujer son algunos de los factores que trataremos en el siguiente punto, desde sus apartados visuales a su bienvenida por el público.

¿Cómo es la mujer en uno de los artes más populares del siglo XXI? ¿Qué recursos estéticos se utilizan para representarla, y cómo se utilizan? ¿Cómo

afectan todos los factores que hemos analizado a su representación en el videojuego?

### **3. Videojuegos desde una perspectiva de género: El retrato del personaje femenino en el videojuego.**

Como hemos visto en los apartados anteriores, la mujer ha estado supeditada a diferentes factores no solo en la vida real y en el pasado, sino también en la actualidad y en la ficción; los roles de género, las expectativas sociales, los tópicos o el marketing son solo algunos de ellos. A la hora de representar al personaje femenino en el videojuego, muchos de estos conceptos han sido trasladados desde otros ámbitos—la literatura, la pintura y las nuevas formas de expresión artística están estrechamente ligadas por numerosas características, entre ellas la retroalimentación del concepto de personaje femenino.

El videojuego es un medio que une la necesidad de un argumento y un guion con un apartado visual que evoluciona continuamente para narrar la historia. Si bien no se ha podido abordar el papel de la mujer en la literatura en este trabajo, se pueden tomar ejemplos de este campo a la hora de discutir la presencia femenina en el videojuego, comenzando por los estereotipos. Comprendemos como estereotipo la imagen que, a raíz de la experiencia y la repetición, atribuimos a un colectivo o personaje que reúne una serie de características predefinidas. Según la RAE;

*“1. m. Imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable.”*

Los estereotipos nos ayudan a reconocer y trabajar un personaje a la hora de crearlo, establecer pautas o romperlas creando un arquetipo; el videojuego tiene sus propios estereotipos que están ligados a la propia literatura en sí, desde el héroe y su periplo repetido en gran cantidad de obras hasta el imprescindible villano que representa el conflicto en la historia.

Como hemos visto, el mundo videojuego no ha sido terreno fácil para la mujer; Marina Amores habla de esta “hostilidad hacia la mujer” dentro de la industria como “algo que se refleja y retroalimenta, evidentemente, dentro del videojuego en sí” (2017, p. 27). Por desgracia actualmente es imposible desvincular a la mujer, tanto ficticia como real, de la violencia en el videojuego por parte del público masculino, y a veces incluso del femenino—la mujer ha cambiado y también lo ha hecho su representación en el videojuego.

En este apartado analizaremos la figura visual y conceptual de la mujer en el videojuego, comparándola con su tratamiento en campos como la pintura y la escultura y cuestionando el uso del canon de belleza actual. Se analizarán los estereotipos y sus respectivos arquetipos desde una perspectiva estética, así como diferentes cuestiones de interés como la magnificación sexual

(hipersexualización) y las diferencias entre el ideal asiático y europeo-norteamericano ayudándonos de ejemplos.

### 3.1 Cánones de belleza femeninos: realidad y ficción.

Para establecer un análisis correcto, primero se deben analizar las claves de la belleza en el mundo contemporáneo para poder comprender su influencia en el videojuego. En este apartado se realizará un breve análisis ilustrado con ejemplos acerca del canon actual de belleza femenino tanto en Europa y Norteamérica como en Asia (Japón, China y Corea principalmente). Estos cánones nos ayudarán a relacionar los personajes femeninos con la estética popular para realizar una comparativa y establecer los modelos destacados que cumplen estas normas de perfección y apariencia deseable.

#### 3.1.1 El canon europeo-norteamericano

Como hemos visto en puntos anteriores, los cánones de belleza han estado culturalmente presentes durante siglos; sin embargo, en la actualidad y gracias a la globalización favorecida por internet y las redes sociales, el canon de belleza establecido ha sido generalizado mundialmente (López, 2018). Zygmunt Bauman nos alertaba de esa liquidez de la sociedad moderna, vinculada con el consumismo generado por el capitalismo y un sentimiento de pertenencia: la belleza actual somete a la cultura y carece de finalidad (Bauman, 2011, p. 93).

La influencia de Estados Unidos a escala mundial es palpable no solo en sectores como la economía o el propio entretenimiento, sino también en la moda. A la hora de establecer los cánones de belleza actuales, las conocidas *celebrities* son una clara influencia tanto por parte de la televisión y el cine como de las revistas y convenciones de moda. Por otro lado, las redes sociales han supuesto en los últimos años un altavoz para estos ideales de “mujer perfecta” que antes mutaban constantemente y se implantaban con más lentitud. Arielle Cutler señala en una entrevista de cómo realizó un estudio acerca de los efectos de los *mass media* en la imagen de la mujer, destacando la constante exposición a la que está sometido el género femenino y cómo creamos nuestra identidad en parte a través de las imágenes que consumimos (2010).

El avance y popularización de la cirugía estética ha supuesto también un enorme cambio a la hora de generar este canon. Cada vez es más común que las mujeres se sometan a operaciones de pérdida de peso, liposucciones y modificaciones en el rostro como botox o rinoplastias, siendo Estados Unidos el país con más procedimientos de este tipo registrados en 2018, según la Sociedad Internacional de Cirugía Plástica Estética.

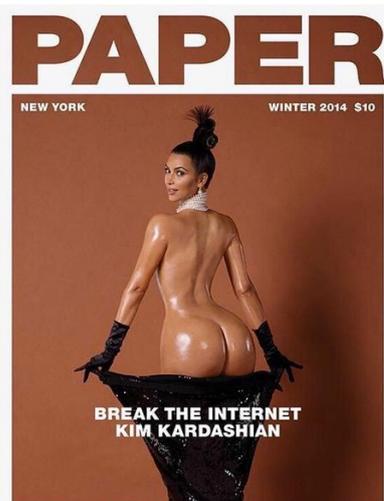
De igual manera, los pechos y glúteos desproporcionadamente superiores a la fisonomía natural han ganado popularidad gracias a personalidades como las hermanas Kardashian, que actualmente representan la tendencia en cuanto al canon estético en Estados Unidos. La periodista Yomi



28. Backstage de Victoria's Secret en Shanghai. Corey Tenold, 2017.



29. Fotografía promocional de KKW Beauty. Izq. Kim Kardashian, Der. Kylie Jenner. Fuente: Instagram.



30. Portada de la revista Paper, noviembre de 2014.



31. Kim Kardashian en la Met Gala de 2018.



32. Lara Croft en un poster promocional de 2013.



33. Isabela en *Dragon Age II*. Bioware, 2011.

Adegoke investiga acerca de cómo este nuevo tipo de cuerpo llamado “slim thick” fue primero popularizado en la comunidad negra y después llevada a los “mainstream” por Kim Kardashian. Esto nos lleva a considerar el color de piel como otro factor relevante para establecer el canon. Mencionábamos en anteriores puntos cómo la mujer negra era generalmente representada en el arte como esclava; Lauren Michele Jackson, crítica cultural, habla de Kim Kardashian como “la metáfora de la retorcida relación de Estados Unidos con la raza” (Jackson, 2019), haciendo hincapié en cómo la fama de Kim Kardashian juega con la barrera entre la piel blanca y negra;

*Kim, una armenia americana con nombre armenio y rasgos negros y su distancia de la blancura, aunque sea relativa, la convierte en una persona de interés y de repulsión, es decir, en una persona deseable.*

*Ella aprovecha bien la intersección, étnica pero no demasiado, abasteciéndose de influencia, pero sin inclinarse hacia la jungla* (Jackson, 2019).

La mujer ideal no es negra, pero tampoco blanca; el juego con lo exótico y los bronceados fue popularizado en los años 20 y es actualmente parte del canon eurocéntrico-norteamericano, si bien el racismo interiorizado que encuentra a la comunidad negra como no atractiva pone en favor la palidez en la mujer. Otras mujeres como Beyoncé o Jennifer López han contribuido a la creación de este canon, según la actriz Tina Fey en su libro *Bossypants* (2011):

*Ahora se espera que todas las chicas tengan ojos azules caucásicos, labios carnosos españoles, la clásica nariz de botón, una piel asiática sin vello con un bronceado californiano, un culo de salón de baile jamaicano, largas piernas suecas, pies pequeños japoneses, los abdominales de la dueña de un gimnasio de lesbianas, las caderas de un niño de nueve años, los brazos de Michelle Obama y las tetas de una muñeca. La persona que más se acerca a conseguir este aspecto es Kim Kardashian, que, como sabemos, fue creada por científicos rusos para sabotear a nuestros atletas* (p. 48).

A su vez, las correcciones y ediciones de fotografías para páginas como Instagram han instaurado otra concepción de belleza virtual inalcanzable en la vida real, y que ha seleccionado un tipo de rostro como el ideal. En esta línea, la plataforma *TikTok*, tiene integrado un algoritmo de belleza que selecciona a las personas con rasgos considerados “bellos” a la hora de viralizar sus vídeos. La inteligencia artificial analiza 86 puntos en el rostro y los compara con rasgos deseables asiáticos y europeos, compuestos por una nariz pequeña, ojos grandes, piel clara, un rostro más pequeño y delgado, y sin marcas de acné (Minarella, 2021).

El maquillaje es una parte importante a la hora de generar un canon dada su gran importancia e influencia hoy en día; en occidente, el maquillaje “Kardashian” es también el más aclamado por mujeres que acuden a maquilladores profesionales o a centros de belleza, siguiendo este estilo

bronceado y de sombras afiladas, los ojos alargados y perfilados en negro, y los labios marcados y gruesos (Sicardi, 2021).

Este canon se traduce de igual forma al videojuego como en personajes como Lara Croft en la saga *Tomb Raider*, Isabela en *Dragon Age II* (2011) o Yennefer de Vergenberg en la saga *The Witcher*.

Este breve análisis del canon femenino europeo-norteamericano nos servirá a continuación para compararlo con el asiático que, si bien comparte algunas características, difiere mucho en tantas otras, como el maquillaje o el tipo de cuerpo.

### 3.1.2 El canon asiático

Una de las mayores diferencias que podemos señalar actualmente entre el canon asiático y el europeo-norteamericano es la relación de la sociedad con el color de piel. Hablábamos en el punto anterior de cómo un tono bronceado es aceptado y deseable en occidente, existiendo unos límites; en diferentes países sud-asiáticos como India o Filipinas, las llamadas “cremas blanqueadoras” son una industria enormemente popular que en 2020 estuvo valorada en 8.9 billones de dólares estadounidenses afirma el académico Ronald Hall (2021). Según la periodista asiática Dudez Perez, este deseo por una piel blanca data de los años del colonialismo europeo:

*Muchos países del sur de Asia y del sudeste asiático fueron colonizados por los europeos. La raza blanca se consideraba la superior y piel oscura era considerada de clase inferior, vista como esclavos. Esta concepción de la supremacía blanca se ha grabado profundamente en nuestras mentes, se ha transmitido de generación en generación en Asia y se manifiesta en la obsesión asiática por la piel blanca (Perez, 2019).*

La piel oscura está estrechamente relacionada con el trabajo bajo el sol y las clases bajas; el 40% de mujeres entrevistadas por la Organización mundial de la salud en países como China, Malasia, Corea del Sur o Filipinas afirmaban usar de forma regular este tipo de productos—en India el 60% del mercado de cuidado de la piel está formado por productos blanqueadores (OMS, 2019).

En cuanto al cuerpo, la delgadez marca el canon; los cuerpos tonificados de mujeres famosas en occidente no encajan en el canon asiático, que busca figuras delicadas y pequeñas, sin musculatura. Lo mismo ocurre con los rostros, donde las formas con mandíbulas y barbillas suaves y finas son las consideradas como atractivas, así como las narices pequeñas, pero con un puente alto y labios “rosebud” (capullo de rosa, haciendo alusión a ese color rosado). Esto se puede apreciar más todavía al utilizar aplicaciones asiáticas de filtros fotográficos como Snow, que generan estos efectos en el rostro de quien se fotografía.

Como podemos comprobar en la fig. 34, el filtro blanquea el rostro, elimina las imperfecciones, signos de expresión y arrugas, agranda los ojos y los maquilla



34. Comparativa de un rostro natural con el mismo rostro utilizando un filtro de la aplicación Snow.



35. La actriz china Fan Bingbing, 2020. Fuente: Twitter



36. Lunafreya Nox Fleuret, *Final Fantasy XV*, 2016. Square Enix.

con pestañas, aplica colorete y un color rosado en los labios, que a diferencia de la estética de “full-lip” grueso en Europa y Norteamérica, en Asia se valora más unos labios arqueados, finos y naturales. Esta apariencia de “muñeca de porcelana” es la más popular en el continente asiático—Tan Wei Lin, periodista, atribuye esta nueva moda al auge de la cultura pop coreana, como el género musical K-pop o los K-dramas, series de entretenimiento muy populares en Corea.

*La mayoría de las mujeres tienen un aspecto casi idéntico, que va más allá de sus trajes, su pelo y su maquillaje: si se estudian sus rostros, uno se da cuenta de que sus rasgos son muy similares (Wei Lin, 2020).*

En su artículo, una crítica a los estándares de belleza irrealistas en Asia, la propia Wei Lin enumera estas características como los ojos grandes y aniñados o las facciones finas, como ya hemos mencionado, y añade el párpado doble, un rasgo que pocos asiáticos tienen de forma natural y que a menudo se aplica con maquillaje; estos rasgos de muñeca rara vez se consiguen solo con filtros, traduciéndose en la popularidad de la cirugía cosmética en los últimos años en diferentes países asiáticos:

*Según un estudio del Bank of America Merrill Lynch, Corea del Sur es la capital mundial de la cirugía plástica, con la mayor tasa per cápita de cirugía estética. Gallup Korea descubrió que aproximadamente una de cada tres mujeres surcoreanas de entre 19 y 29 años admite haberse operado (Wei Lin, 2020).*



37. Lightning Farron, *Final Fantasy XIII: Lightning Returns*, 2013. Square Enix.

Según Katie Coy (2021), periodista e historiadora en la LTL Mandarin School, el 50% de la cirugía plástica en China es sobre los ojos, seguidos por la nariz. Coy también hace alusión a los peligrosos retos en redes sociales que buscan demostrar la delgadez como con el “A4 waist challenge”, que consistía en poner una página formato A4 en vertical delante de la cintura, y si escondía el cuerpo completamente, el reto se superaba indicando esa belleza “perfecta”. Estos retos virales denotan la obsesión con la delgadez en Asia, que se transfiere a sus famosos como en occidente.

Los rasgos generales que caracterizan el ideal de belleza asiática, son la blancura, la delgadez, el rostro aniñado y ojos grandes—podemos ver la clara diferencia con la mujer europeo-norteamericana, de cuerpo voluptuoso y bronceado, con rostros de mandíbulas marcadas y ojos afilados. Numerosos personajes femeninos de videojuegos provenientes de empresas japonesas cumplen con estos rasgos, como la gran mayoría de las mujeres de la saga *Final Fantasy*, que comparten casi el mismo rostro; Ada Wong o Jill Valentine en la saga *Resident Evil*, o A2 en *Nier: Automata* (2017).

La preferencia asiática por mujeres de apariencia muy joven es actualmente uno de los problemas más destacados en sociedades como la japonesa, que a menudo genera cuestionables representaciones de mujeres, adolescentes y niñas en sus obras de ficción.



38. La cantante Kim Ji-soo, del famoso grupo de K-Pop BlackPink. 2020.

Hablábamos en puntos anteriores de cómo el arte a menudo trataba a las mujeres como objetos de deseo, pero ¿podemos aplicar este mismo concepto al videojuego? ¿Siguen siendo las mujeres reducidas en obras de ficción tan modernas como las actuales a meros cuerpos creados para el deleite masculino? ¿Hasta qué punto daña la imagen de la mujer? En el siguiente punto y vinculándolo al apego asiático por la juventud y la inocencia hablaremos de la hipersexualización del personaje femenino de ficción, no solo en obras propias del continente asiático sino también las generadas en occidente.

### 3.2 La hipersexualización del personaje femenino.

Según Nathalie Meléndez, el término hipersexualización hace alusión a “la obsesión por resaltar los atributos sexuales por encima de todas las demás cualidades que pueda tener un individuo” (Meléndez, 2018). La hipersexualización es un fenómeno que ha sido criticado enormemente por su presencia en la infancia, especialmente en las niñas. Si bien nuestro objetivo es cuestionar la hipersexualización en el videojuego, cabe destacar el efecto que tiene en la vida real, donde las niñas están cada vez más expuestas a la hipersexualización, que a su vez está vinculada con la sexualización precoz de la infancia provocada por la exposición a referencias sexuales desde edades muy cortas.

*En los vídeos musicales, la publicidad, las series o la moda aparece en muchísimas ocasiones este telón de fondo de la hipersexualización (sobre todo de la mujer), los cuerpos como reclamo y como mercancía. [...]*

*Las niñas sobre todo aparecen situadas en una falsa madurez que no entienden, rodeadas de mensajes de contenido sexy que puede desembocar en una falta de seguridad, en la construcción de jóvenes frágiles que se sentirán obligadas a librar una batalla con su cuerpo en busca de un ideal inexistente (Sen, 2017).*

Japón es uno de los países más polémicos en cuestión. La sexualización de niñas por parte de hombres de edad adulta ha sido objeto de preocupación dentro y fuera del país desde hace años, donde las famosas “Idols” (cantantes, bailarinas y a menudo actrices) tienen edades tan jóvenes como seis años (The Manila Times, 2018).

En Japón se criminalizó la posesión de contenido sexual infantil en 2014, siendo uno de los países más tardíos en crear una ley para la protección de los menores, según un artículo de la BBC (2014). Estos datos son aún más relevantes para nuestro estudio cuando descubrimos que el sector del *anime* y el *manga* se opuso radicalmente a la creación de esta ley, alegando que era un ataque contra la libertad de expresión y que la ley podía poner en “aprietos” a artistas y editores. El corresponsal de la BBC en Tokyo, Rupert Wingfield-Hayes, señala a Japón en este artículo como “uno de los principales centros mundiales de intercambio y consumo de imágenes de abuso sexual infantil”. A fecha de 2014, señala Wingfield, la policía investigó 1.644 casos con estas características, diez



39, 40. Figuras oficiales de Shiro, de once años, protagonista femenina de *No Game no life* (2014). Madhouse.

veces más que la década anterior, y más de la mitad de los casos involucraban el intercambio o venta de fotos o videos en internet.



41. Imagen promocional de *Higurashi No Naku Koro ni gou* (2020). Passione.

Situándonos de nuevo en la ficción con términos como el “Lolicon” (personas que se sienten atraídas por niñas menores de edad o que parecen menores de edad) o el “Shotacon” (mismo término orientado a niños), el sector del manga y el anime con estas etiquetas a menudo está formado por contenido cuestionable relacionado con personajes menores, incluyendo en ocasiones temas sugestivos, violentos o con connotaciones incestuosas o sexuales. Estas obras no contienen contenido explícito para poder mantenerse en la legalidad vigente, pero incluyen reclamos específicos para atraer al público adulto que gusta de este contenido.

La enorme influencia de la sociedad japonesa en los títulos de videojuegos producidos a lo largo de la historia es notable. La hipersexualización afecta a este sector, y como ya hemos señalado, recae de manera directa en la representación de la mujer. En un estudio acerca de los efectos de la sexualización de personajes femeninos en los videojuegos, Marika Skowronski, Robert Busching y Barbara Krahe afirman lo siguiente:

Los modelos a seguir femeninos en los videojuegos son escasos y, si están presentes, suelen estar muy sexualizados. La teoría de la objetivación sugiere que la exposición a personajes sexualizados en los medios de comunicación aumenta la autoobjetivación y disminuye la satisfacción de las usuarias con su cuerpo (Skowronski et. Al, 2021, p. 1).

En otro estudio en el que se encuesta a niños de entre 10 y 12 años que juegan títulos con personajes femeninos sexualizados, se demuestra que se aceptan con mayor frecuencia los “mitos de la violación” y existe una gran tolerancia al acoso sexual entre estos adolescentes (Driesmans et. Al, 2015).



42. Diseño oficial de Ivy Valentine en *Soul Calibur VI*. Bandai Namco, 2018.

La sexualización de la mujer en el videojuego se manifiesta de diferentes modos; bien exagerando el tamaño de las zonas consideradas popularmente como eróticas (pechos y glúteos) o bien a través del ropaje, que a menudo está formado por prendas reveladoras incluso en situaciones en las que narrativamente carece de sentido, o en cuanto a una comparación con la contraparte masculina se refiere. En un estudio realizado por Jeroen Jansz y Raynel G. Martis (2007), se habla de cómo los rasgos y los atuendos son “indicadores importantes de género y raza”; en su estudio, concluyen que los atuendos “sexis” se encontraban principalmente en mujeres, y que el 77% de personajes femeninos estudiados tenían pechos y glúteos maximizados, que tachan de “particularmente enfatizados” (p. 6).

Para ilustrar este fenómeno, analicemos el caso del título *Soul Calibur VI*, que fue polémico antes de su salida en 2018 debido a sus diseños de personaje femenino como Ivy Valentine;

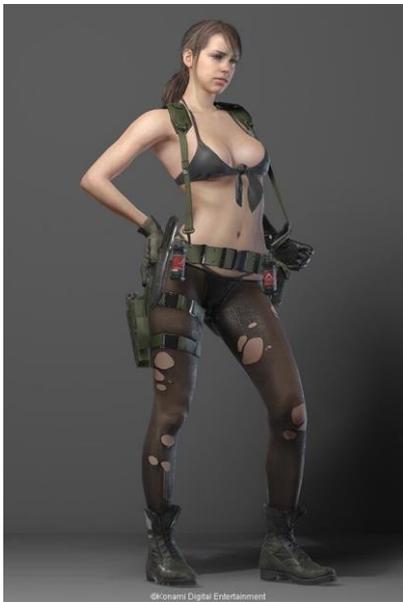
*Independientemente de la reputación que pueda tener durante 23 años por su jugabilidad, SoulCalibur también es conocido por la forma poco sutil en que complace a su público masculino. Varios de sus personajes femeninos lucen trajes escasos, a veces ridículos, y algunos tienen pechos absurdamente grandes, casi del tamaño de sus cabezas. [...] Parece que a lo largo de los años los desarrolladores japoneses se han obsesionado más con los cuerpos de estas mujeres, e incluso el director principal tuiteó en 2011 un diagrama con el tamaño exacto de sus pechos (Douglass, 2018).*

En esta línea, podemos aportar otro caso mediático como el de Quiet, personaje femenino en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015). Quiet es una mujer que a raíz de unos experimentos que le otorgan habilidades superhumanas y le salvan la vida adquiere el poder de respirar por la piel, característica que se traduce en su atuendo, formado por medias rotas y un bikini. El diseño sexualizado de Quiet escandalizó a parte de la comunidad, que veía su poder de respirar por la piel como una excusa para justificar su diseño; durante el juego, la cámara enfoca de forma descarada el torso de Quiet, sus pechos o glúteos—el director de la saga, Hideo Kojima, hablaba en un tweet acerca de la primera aparición de Quiet en el tráiler del juego alegando que existía una razón para su diseño, y que una vez se descubriera el secreto, todos los que lo criticaron se sentirían “avergonzados de sus palabras” (Kojima, 2013). Cerca del final del juego, Quiet es incluso sometida a una escena en la que casi es víctima de una violación, de la que consigue escapar:

*[...] Un soldado la empuja por el borde de un abrevadero y la cámara cambia a Quiet en primera persona, viendo al soldado enemigo de pie entre sus piernas, sus pechos digitales aun ondulando con las matemáticas antinaturales de sus creadores. Se oye el sonido de una cremallera que se desabrocha, se escucha el revuelo de la ropa, y entonces se le concede la energía sobrenatural para dar un salto mortal sobre su atacante, matándolo [...]* (Thomsen, 2015).



43. Traje alternativo “Sexy conductora” de Juliet Starling, protagonista de *Lollipop Chainsaw*. Grasshopper Manufacture, 2012.



44. Modelo oficial 3D de Quiet en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015). Konami.

Como en el caso de Quiet, a menudo la mujer sexualizada se ve expuesta a situaciones vergonzosas o a planos que ponen especial atención en zonas íntimas. En esta categoría se podría incluir el título *Tekken 5* (2004), donde Asuka Kazama, una luchadora de 17 años, aparece en una escena donde su primo Jin (que a veces es mencionado por otros personajes del propio juego como su hermano) cae sobre sus pechos, un cliché narrativo muy popular en el *anime* y videojuego japonés.

Otro ejemplo paradigmático en esta clase de estudios es el personaje de Lara Croft, protagonista de la saga de videojuegos *Tomb Raider*, en el que profundizaremos más adelante. Si bien Lara comenzó en su desarrollo como un deseo de alejarse de los estereotipos femeninos en el videojuego, dicha idea acabó siendo irrelevante al promocionar el juego con imágenes de Lara en bikini (Pérez, 2018, p. 94) o con su propia apariencia, que Hannah Murphy (2016, p. 11) critica en su tesis dado que su diseño “se enfrenta al reto de ser hipersexualizada” debido a sus grandes pechos, su cintura estrecha y su atuendo, que consta de pantalones cortos y un top que muestra su ombligo.

Tras esta breve exploración del concepto de sexualización y las formas más básicas de aplicarlo a la ficción y al videojuego, procederemos a analizar los diferentes estereotipos visuales del personaje femenino en el videojuego, directamente vinculados con la hipersexualización y los cánones estéticos analizados en nuestro trabajo.

### 3.3 Los estereotipos visuales y de posicionamiento de la mujer en el videojuego.

Generalmente, el personaje femenino cae en estereotipos narrativos como la damisela en apuros o la “mujer nevera”<sup>2</sup>—raras veces la mujer resulta ser el personaje principal. Haremos hincapié en esta afirmación en los siguientes puntos, explorando a continuación el papel más popular y numeroso que la mujer ha tenido a lo largo de su historia no solo en el videojuego, sino en otros ámbitos de ficción y entretenimiento como la literatura o el cine: la damisela en apuros y el personaje de apoyo o secundario.

#### 3.3.1 La damisela en apuros y el personaje de apoyo: Roles predeterminados.

Según el diccionario Cambridge, “damsel in distress” hace alusión, literalmente, a una mujer joven que está en problemas y necesita la ayuda de un hombre (Cambridge Dictionary, (s.f), entrada 1). La entrada del diccionario online señala la connotación humorística de esta expresión, y en su artículo acerca de este recurso recurrente, TvTropes lo define de la siguiente manera:

*Un personaje femenino es puesto en peligro inmediato para poner en marcha el reparto. Su situación une al elenco, haciendo que dejen de lado sus diferencias y trabajen juntos para salvarla o proporcionar la premisa para La*



45. Modelo oficial 3D de Lara Croft en *Tomb Raider* (1996). Core.

2. Nombre del tropo utilizado cuando la única función del personaje femenino es morir o sufrir daño para el desarrollo del protagonista. (TodasGamers, 2018)



46. Diseño oficial de la princesa Peach en *Super Mario Party*. 2018. Nintendo.



47. Diseño oficial de la princesa Zelda en *The Legend of Zelda: A link to the past*. 1991. Nintendo.

*Misión y está considerado más viejo que la Tierra* (Damsel in distress, s.f. <https://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DamselInDistress>).

En el año 1998, Tracy L. Dietz realizó un estudio acerca de la violencia y la representación de roles de género en el videojuego, concluyendo que, en los títulos analizados, el 21% de las mujeres entraban dentro del tópico de la damisela en apuros.

*La segunda representación más común de las mujeres en esta selección de juegos fue la de la mujer como víctima o como la proverbial "damisela en apuros". Las mujeres fueron representadas de esta manera el 21% de las veces (N= 7). En tres de estos casos, la víctima femenina era la princesa de un reino. En otros casos, la víctima femenina fue presentada como una amiga del héroe o como una mujer víctima de una banda de "brutos" indeseables* (Dietz, 1998, p. 435).

La princesa Peach, protagonista femenina de la saga *Super Mario Bros* perteneciente a Nintendo es quizá el mejor ejemplo de la damisela en apuros en la industria. Como precedente podemos encontrar personajes como Pauline (previamente conocida tan solo como "Lady", damisela en inglés) en *Donkey Kong* (1981), el primer juego donde Mario aparecería para rescatar a la mujer en peligro que, a su vez, era el premio por completar el nivel; a fecha de 2013, la princesa Peach aparece en 14 juegos de *Super Mario Bros*, y es secuestrada en 13 de ellos (Anita Sarkeesian, 2013, 7m49s).

El diseño de la princesa Peach cumple algunas de las características que hasta ahora hemos visto en esa representación de la mujer atractiva; rubia, de ojos claros, tez pálida, maquillada, con figura de reloj de arena, y su atuendo está compuesto por un vestido rosa con volantes y joyas. La princesa Peach es el claro estereotipo de princesa, una estética que vemos reproducida en otras sagas como *The Legend of Zelda*, en la cual la princesa Zelda, protagonista femenina, es generalmente la damisela en apuros en los títulos principales de la saga. El rosa vuelve a ser el color principal del atuendo, así como las joyas, el cabello rubio y los ojos azules en un rostro angelical y joven.

Este estereotipo de princesa rosa fue perdiendo popularidad a lo largo de los años, pero este color presente en innumerables diseños femeninos. La trama de la damisela en apuros es tan popular y frecuente hoy como en los primeros videojuegos que incluyeron a las mujeres como parte de su elenco. Habitualmente el personaje de la damisela en apuros se emplea como método narrativo para motivar al protagonista masculino y consecuentemente al jugador a completar las diferentes tareas de la historia. Funciona como premio y motivo y con frecuencia es tan solo un catalizador para el desarrollo del personaje masculino, a veces falleciendo para potenciar este desarrollo, como Aerith en *Final Fantasy VII* (1997). Generalmente comparten un semblante tranquilo, elegante y que suscita inocencia, muy similar a las características que analizamos anteriormente en las obras renacentistas.



48. *Perseo salvando a Andrómeda*, Paolo Veronese. 1577, óleo sobre lienzo, 260 x 211 cm.



49. Cloud salva a Aerith de caer en *Final Fantasy VII remake* (2020).

La damisela en apuros no es un invento del videojuego; Anita Sarkeesian (2013) establece en su serie de vídeos *Tropes vs Women in videogames* una relación con la mitología griega y el mito de Perseo, que salva a una indefensa Andrómeda a punto de ser devorada por un monstruo marino para después convertirla en su esposa. En el medievo numerosas eran las canciones y poesías que narraban historias de caballeros rescatando princesas que entregaban su corazón a cambio de la hazaña, probando el valor y caballerosidad del hombre que acudía en su búsqueda. Sarkeesian también hace referencia a las películas del siglo XX en el cine estadounidense, en los que las mujeres en peligro eran el cliché más socorrido de la industria dada la facilidad que suponía un recurso que cuestiona por su carácter “sensacionalista” (Sarkeesian, 2013, 4m52s.).

Como ya hemos señalado, la mujer víctima se caracteriza por su apariencia frágil y delicada y una personalidad inocente, a menudo amable y risueña, que concuerda con su concepto visual. En algunos casos, como Kairi en la saga *Kingdom Hearts*, la damisela en apuros intenta ser independiente, pero finalmente no se traduce en ningún avance para el desarrollo del propio personaje. Son creaciones generalmente sin personalidad sobre los que se intenta mostrar cierto avance que resulta ser poco o nada significativo para la historia. Por ejemplo, en *Kingdom Hearts 3*, Kairi obtiene una llave espada (arma emblema del juego) y parece ganarse por fin su puesto como protagonista, pero tras un arco de personaje en el que se suscita por fin su valía después de ser un personaje secuestrado y en peligro continuamente, es capturada de nuevo.

La damisela en apuros es incapaz de salvarse a sí misma, recurriendo a la astucia y fuerza del protagonista masculino en la gran mayoría de casos para su propia supervivencia. Un caso precedente sería la princesa Daphne en *Dragon's Lair* (1983), que aparece encerrada flotando en una bola de cristal, secuestrada por el dragón Singe. El diseño de la princesa Daphne recuerda a una versión más adulta de la princesa Peach; cabello rubio y largo, cuerpo voluptuoso y ojos claros con pestañas largas y negras. A pesar de haber sido secuestrada, el atuendo de la princesa Daphne se mantiene intacto y está compuesto por un traje de baño negro abierto por el centro y una bata de seda brillante que flota a su alrededor.

Una vez expuesto el rol de la damisela en apuros, otro de los roles que con mayor frecuencia interpreta la mujer en el videojuego es el personaje de apoyo, que tiene una participación más significativa y diversa. Cabe destacar que en este apartado nos referimos a personajes que forman parte del elenco no jugable obviando títulos donde la mujer participa dentro de una gran selección de opciones o en títulos que carecen de una historia principal significativa, como las sagas de videojuegos de lucha *Tekken* o *Mortal Kombat*.



50. Diseño oficial de Kairi en *Kingdom Hearts 3* (2019). Square Enix.



52. Diseño oficial de Lady en *Devil May Cry 3: Dante's Awakening* (2005). Campcom.

Estos personajes ayudan al protagonista mediante objetos, consejos o simplemente como parte de la IA; en este caso, la princesa Zelda pasa de ser la damisela en apuros en los primeros juegos de *The Legend of Zelda* a convertirse en una ayuda directa para el jugador, tomando un papel más importante, interactivo y que muestra la utilidad del personaje, como en *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* (2009), donde Zelda puede poseer diferentes espíritus que ayudan a Link, el protagonista, a avanzar en los diferentes niveles.



51. La princesa Daphne en *Dragon's Lair* (1983). Cinematronics.

Otros personajes de apoyo femeninos podrían ser Lady en la saga *Devil May Cry*, con su primera aparición en *Devil May Cry 3: Dante's Awakening* (2005) con este rol, así como el de jefe, o Elizabeth en *Bioshock Infinite* (2015).

Lady es una mujer que conoce a Dante, el protagonista masculino, mientras busca venganza contra su padre, Arkham. Lady viste un uniforme de colegiala junto a su pistola o su subfusil de asalto y se convierte un personaje recurrente en el juego y en otros títulos de la saga, generalmente como personaje secundario ocasionalmente jugable como extra.

En *Bioshock: Infinite* (2015), el personaje de Elizabeth entra dentro de la categoría de apoyo gracias a su utilidad no como combatiente sino como ayudante en todo momento. El argumento de *Bioshock: Infinite*, a grandes rasgos, narra la llegada del protagonista masculino Booker DeWitt a la ciudad flotante de Columbia, donde es enviado a una torre a rescatar a Elizabeth que ha pasado la mayor parte de su vida encerrada y custodiada por Songbird, una criatura mecánica con forma de pájaro. Elizabeth entra dentro de este tópico de joven inocente dada la carencia de contacto humano con la que crece; Elizabeth tiene, sin embargo, un desarrollo de personaje y un peso en la saga que la convierten en no solo vital para la narrativa, sino en una representación notablemente positiva del personaje de apoyo.



53. Elizabeth en *Bioshock: Infinite*. (2015). 2K Games.

Mientras el jugador controla a Booker a lo largo del juego, Elizabeth lo asiste ofreciéndole munición, abriendo cerraduras y descifrando mensajes. Elizabeth es, además, capaz de abrir las llamadas “grietas”, una jugabilidad imprescindible para el título que ningún otro personaje es capaz de utilizar. Sumada a su presencia indispensable, la personalidad de Elizabeth y su independencia como personaje femenino la convierten en un personaje de apoyo cuya representación es positiva para la imagen de la mujer.

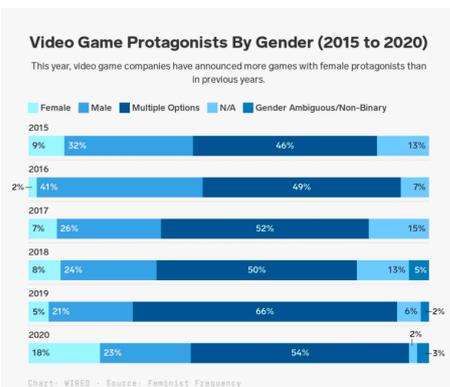
Las mujeres cada vez se integran más en el videojuego como parte de la propia plantilla de personajes secundarios, ejerciendo la misma función narrativa y de jugabilidad que sus compañeros masculinos, o como coprotagonistas a menudo jugables como Vanille y Fang en *Final Fantasy XIII* (2010), Sherry, Helena y Ada en *Resident Evil 6* (2012) o Edelgard en *Fire Emblem: Three Houses* (2019).

Estas nuevas representaciones han relegado a la damisela en apuros como rol primario del personaje femenino. La representación de la mujer ha evolucionado a formas más complejas gracias al desarrollo de nuevas tecnologías y al avance de la industria hacia títulos más progresistas, inclusivos y variados, con más representación de la mujer en el papel protagonista y cada vez alejándose más de estereotipos dañinos. En el siguiente punto analizaremos el papel de la mujer como protagonista en diferentes títulos, destacando algunos de ellos y realizando comparaciones entre representaciones que se apartan de la norma y el estereotipo básico.

### 3.3.2 El papel de la mujer protagonista.

Según el portal de noticias y emisiones de videojuegos dirigido por Anita Sarkeesian, Feminist Frequency, en 2019 hubo tan solo un 5% de personajes femeninos protagonistas anunciados por compañías, con una subida en el porcentaje bastante significativo en 2020. El avance y la mejora en la visibilización de la mujer como protagonista es palpable, pero el aumento de la inclusión de la mujer como personaje principal en los videojuegos no ha quedado libre de debate incluso en el contexto actual, ya que más representación no significa mejor representación ni más aceptación por parte del público.

Numerosos han sido los casos en los que un videojuego fue rechazado por las distribuidoras motivados por el protagonismo de un personaje diverso. *Remember me*, el primer videojuego de Dontnod, empresa conocida por sus títulos inclusivos y variados, se rechazó por varias distribuidoras por tener un personaje femenino protagonista en 2013. Otro caso es el de *Fable 3*; John McCormack, director de Lionhead, discutió con el responsable del departamento de marketing de Microsoft al entregarle la portada del videojuego en el que aparecía una mujer negra:



54. *Video Game Protagonists by Gender (2015 to 2020)*. Fuente: Feminist Frequency.



55. Diseño oficial de Kratos para *God of War 3* (2010). Sony Computer Entertainment.

*"Decían, no puedes tener una persona negra en la portada, y no puedes tener una mujer. Y tú quieres una mujer negra. Y yo decía, sí, lo quiero, porque se trata de ser el héroe que quieras. No. Es un tipo blanco. Así son las cosas. Sabemos lo que vende y eso es todo. Deja de discutir. Yo pensaba, ¡que te jodan! Esa fue una gran pelea"* (Yin-poole, 2019).

Las características del protagonista masculino pueden ser acotadas en rasgos básicos; físicamente son fuertes y capaces, con aptitudes que les hacen destacar en cualidades que el juego en el que aparecen requiere, bien una inteligencia y astucia destacable como en la serie de videojuegos *Profesor Layton*, o un manejo de las armas o el combate cuerpo a cuerpo en la gran mayoría de sagas como *Metal Gear Solid*, *God of War* o los numerosos protagonistas masculinos de la saga *Assassins' Creed*, como Ezio o Altaïr. Sus personalidades son diversas, pero en términos generales son decididos, con un carácter fuerte y a menudo relacionado con sus motivaciones vengativas o de impartidores de justicia. Los personajes masculinos protagonistas están ligados a la concepción social y cultural de masculinidad, siendo asociados con características como la ira, el uso desmesurado de la fuerza o la inflexibilidad.

En nuestro trabajo hemos definido dos perfiles de personaje femenino protagonista. Por un lado, el personaje femenino como la alternativa al personaje masculino y, por otro, el personaje femenino como protagonista única.



56. Render oficial de Geralt de Rivia para *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015). CD Projekt RED.

El personaje femenino como alternativa es el que se genera a partir del masculino, es decir, como una posibilidad que aparece en una versión posterior al lanzamiento del videojuego. Se genera usualmente modificando el diseño ya establecido del personaje masculino para que cumpla ciertos requisitos que se consideran como populares entre el público femenino, como hemos visto en nuestro punto dedicado a las etiquetas femeninas en el videojuego, haciendo uso de estereotipos visuales culturales. Características como la feminización a partir del color rosa, el maquillaje o los temas comúnmente asociados al rol de género de la mujer son algunos de los recursos que con mayor frecuencia se han empleado a lo largo de la historia para crear estos personajes alternativos. En este caso, María Pérez (2017) habla de Ms. Pac-man como la primera mujer protagonista en un videojuego (p. 91) y, por tanto, de esta feminización. El popular Pac-man, un comecocos amarillo cuya representación visual era un simple círculo, obtuvo su contraparte femenina (en gran medida influenciada por el copyright, ya que comenzó como una secuela no autorizada del Pac-Man original) en 1981. Ms. Pac-man tiene unas piernas sinuosas terminadas en



57. MeeMee en *Sonic & All-Stars Racing Transformed*, (2012). Nintendo.

tacones de aguja, posa de forma sugerente encima del título del videojuego, y porta una gran cantidad de maquillaje rosa, así como un lazo en la cabeza.



58. Logo oficial de Ms. Pac-man. Midway / Namco. 1981

Este tipo de personaje que Anita Sarkeesian denomina “Ms. Male character” (señorita personaje masculino) no nació del videojuego: en otros ámbitos como la animación serían Mickey Mouse y Minnie Mouse o Donald Duck y Daisy Duck; o en el cómic, Superman y Superwoman. A estos personajes se les cambia pequeñas partes de su diseño, generalmente añadiéndoles un lazo, una flor, u otros elementos asociados con la imagen femenina. En el videojuego, algunos estudios incluyen a Amy Rose de la saga *Sonic The Hedgehog*, MeeMee en la saga *Super Monkey Ball* o Birdo en la saga *Super Mario Bros.* (Ms. Male Character, 2013).

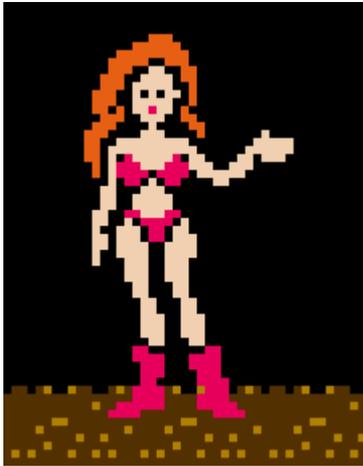
Tras haber analizado esquemáticamente a la mujer como personaje alternativo, nos centraremos en el personaje femenino como protagonista único, presentando algunos casos de interés que refuerzan las claves exploradas anteriormente o marcan la excepción, y nos servirán para analizar los títulos seleccionados en el apartado siguiente.

Dentro de la categoría de protagonistas, una mujer paradigmática en este papel es Samus Aran, de la saga *Metroid*. Samus es considerada como la primera mujer protagonista y no supeditada a ningún personaje masculino en la historia del videojuego.

A lo largo del primero título homónimo de la saga en 1986, controlamos a Samus, una exsoldado de la Federación galáctica cuya misión es derrotar a los Piratas Espaciales—Samus viste una armadura completa llamada “power suit” que, a diferencia de otros diseños femeninos que hemos visto con anterioridad, es completamente neutro, así como su nombre. Samus viste acorde a la narrativa del juego, que describe un escenario angosto con enemigos alienígenas; Samus hace uso de numerosas armas que la ayudan a enfrentarse a su entorno y muestra capacidad e independencia para cumplir con su tarea de salvar el mundo. Estas características provocaron que se le identificara al personaje como masculino, sin embargo, al terminar el juego en un periodo de tiempo de 3 a 5 horas, se desbloqueaba sorprendentemente un final secreto en el que Samus se quitaba el casco, revelando su identidad como mujer.



59. Samus Aran en una imagen promocional de *Metroid: Samus Returns*. 2017, Nintendo.



60. Samus revela su identidad en uno de los finales desbloqueables de *Metroid* (1986). Nintendo.

*Este fue el momento histórico en el que "él" se reveló como "ella", algo muy importante en 1986. Ya había habido personajes femeninos menores en los juegos, pero esta era una campeona en una trama principal, ¡que repartía leña!* (Tappin, 2017).

Sin embargo, esta representación que se concibió como algo rompedor en su tiempo cayó de nuevo en tópicos cuestionables al descubrirse que, al terminar el juego en menos de una hora, el juego "premiaba" al jugador con una imagen de Samus en bikini, un atuendo que, además, empleando un código secreto, permitía al jugador utilizar esta apariencia durante el juego. Esta estrategia se repetiría más adelante en títulos posteriores como *Metroid II: Return of Samus* (1991) o *Super Metroid* (1994).

*A pesar de que durante todo el juego resulte una mujer fuerte, ese final convierte a Samus en otro trofeo más: su feminidad no molesta, pues se ha ocultado todo el juego y solo se muestra como premio visual para el espectador* (Pérez, 2018, p. 92).

Samus es un caso que muestra, fatídicamente, ese auge en la sexualización femenina que hemos visto en puntos anteriores. Conforme más títulos eran añadidos a la saga y particularmente tras su aparición en *Metroid: Zero Mission* (2004), donde al aumentar la dificultad y disminuir el tiempo de juego necesario para terminar el mismo, Samus aparecía con menos ropa. La imagen de Samus empieza a definirse así pues como una mujer cuyo cuerpo encaja perfectamente en el canon, rubia, de cabello largo y ojos azules, cuyo atuendo se transforma en un traje ajustado de cuerpo completo y con tacones en el momento en el que abandona su icónica armadura.

Analizando un videojuego más actual, encontramos a una de las protagonistas de *NieR:Automata* (2018) y rostro identificativo del título; 2B. *NieR:Automata* es la segunda entrega de la serie de videojuegos *NieR*, siendo la secuela indirecta del primer título homónimo. En un mundo donde supuestamente los seres humanos no han sobrevivido y los androides creados por ellos mismos tienen la misión de recuperar la tierra contra las máquinas, el androide 2B, acompañada de su compañero 9S deben superar una serie de obstáculos para descubrir la verdad tras su mundo.

El diseño de 2B consta de un atuendo negro con una falda abierta por un lado, sin pantalones, dejando ver una ropa interior blanca que apenas cubre su sexo. A lo largo del juego se puede observar la ropa interior de 2B al realizar casi cualquier acción como correr o saltar, y un gran número de escenas enfocan las partes descubiertas de su cuerpo a modo de insinuación.

2B, que pelea con espadas contra máquinas mortíferas en terrenos dificultosos, lo hace en tacones de aguja y con las comúnmente conocidas como "boob window" en la comunidad *gamer*; es decir, un agujero en su torso que deja ver su escote. La forma de su cuerpo es claramente de reloj de arena, estilizada para cumplir el canon asiático de delgadez, y tiene una marca de



61. Diseño oficial de Samus con su "Zero Suit Samus" en *Super Smash Bros. Brawl* (2008). Nintendo.



62. Diseño oficial de 2B en *NieR:Automata* (2018). PlatinumGames.



63. Diseño oficial de Faith Connors en *Mirror's Edge Catalyst*, 2016. Electronic Arts.

belleza al lado del labio, única parte de su rostro visible en la mayor parte del juego. 2B es, además, uno de los personajes de videojuego que actualmente tiene más arte realizado por fans con contenido pornográfico (unas 5783 entradas solo en el portal rule34).

En el punto opuesto a esta feminidad obligatoria de la protagonista situamos a Faith Connors en *Mirror's Edge* (2008) y *Mirror's Edge Catalyst* (2016), una mujer de 24 años de madre asiático-americana. *Mirror's Edge* tiene lugar en una ciudad utópica sin nombre en la que todo está regulado por el régimen; alternativamente a esto, los "runners" son un grupo clandestino que opera de forma independiente a las reglas y autoridades de la ciudad y son populares por sus servicios como el transporte de documentos o mercancía sin alertar al régimen. La jugabilidad principal de los dos títulos de *Mirror's Edge* es el parkour, así como el uso de las armas de fuego y el combate cuerpo a cuerpo, que nuestra protagonista domina.

Para escribir a Faith se contó con la guionista de videojuegos y diseñadora narrativa Rhianna Pratchett, que trabajó como guionista y en el storytelling, creando el argumento principal y el guion completo del juego, personajes, tono e incluso colaborando en la realización del casting, la dirección de voces y el apartado publicitario.

Faith no solo encarna un papel como protagonista que la equipara a cualquier protagonista masculino, sino que visualmente se aleja de la concepción dominante analizada en nuestro estudio; sus rasgos asiáticos salen de la norma de canon de mujer con barbilla fina y rasgos aniñados, mostrando un rostro maduro que en su día generó polémica entre fans asiáticos, que llegaron incluso a realizar ediciones a las imágenes promocionales donde Faith aparecía modificada según el canon pertinente. El productor del juego, Tom Farrer, respondía así en una entrevista acerca de estas quejas y modificaciones:

*Recuerdo la primera vez que me enviaron esa imagen. Para ser sincero, me pareció un poco triste. Hemos pasado tiempo desarrollando a Faith. Y lo importante para nosotros era que fuera humana, que fuera más real. Queríamos alejarnos de la típica representación de las mujeres en los juegos, que son sólo unas tetas y culo en un bikini de acero. Queríamos que tuviera un aspecto atlético, en forma y lo suficientemente fuerte como para poder hacer las cosas que hace. Queríamos que fuera atractiva, pero no queríamos que fuera una supermodelo. Queríamos que fuera accesible y mucho más real. Era un poco deprimente que alguien pensara que sería mejor que Faith fuera una niña de 12 años con las tetas operadas. Eso era lo que me parecía esa imagen (Ashcraft, 2008).*



64. Izq. Imagen promocional oficial de Faith en *Mirror's Edge* (2008). Der. Misma imagen editada por un fan coreano. En: <https://kotaku.com/faith-from-mirrors-edge-fan-designed-for-asian-tastes-5062933>

En su nuevo diseño para la segunda entrega del juego, podemos ver a una Faith que como en la primera, viste un atuendo acorde al entorno que la rodea, con zapatillas cómodas y planas, pantalón y chaleco. Sus músculos son parte del personaje, así como la forma de sus ojos, que fueron duramente criticados por los fans japoneses al no estar sujetos al canon de ojo redondo y grande que tanto se admira entre la comunidad de jugadores dominante asiática. En general, Faith era considerada “fea” por una gran parte de la comunidad japonesa (Ashcraft, 2013).

Otro caso precedente sería Jade de *Beyond Good & Evil* (2003). Jade es una humana que vive con su tío adoptivo Pey’j, un cerdo antropomórfico, y otros seis huérfanos en el planeta Hillys. Tras la misteriosa desaparición de los niños del orfanato que la propia Jade rehabilitó, comienza una trama en la que Jade, con ayuda de su cámara, busca desenmascarar a los medios que perpetúan la injusticia y participan en una extraña conspiración.

A diferencia del tradicional héroe-mito u otros personajes femeninos cuyo entorno se basa en la violencia o las armas, Jade es una fotógrafa que tiene como meta la justicia social y proteger a la gente que ama, manteniendo su empatía, fuerza de voluntad y alegría durante el desarrollo del juego. Su habilidad primaria, la fotografía, es utilizada en el juego para ayudarla a financiar el orfanato, relegando el apartado violento del juego a un rol inferior; su arma es un bastón llamado Day’jo, pero tanto en la portada oficial del juego como en sus diseños, Jade blande su cámara mientras su bastón permanece a su espalda.

Pey’j su tío y compañero, sigue un perfil de personaje de apoyo que ayuda a construir la independencia de Jade como protagonista femenina y que

incluso da la vuelta al tópico de la princesa en apuros, siendo la propia Jade quien le rescata en una ocasión.



65. Diseño oficial de Jade en *Beyond Good & Evil*, 2003. Ubisoft.

En cuanto a su diseño, Jade destaca por el verde como color primario en su apartado visual. Su cuerpo es natural, con pantalones anchos y una chaqueta, y sus rasgos no siguen el canon occidental más allá de tener un tono de piel tostado. En una entrevista a Tyrone Miller, el director de relaciones públicas de *Beyond Good & Evil* detalla cómo a la hora de crear a Jade buscaban crear a una “persona real” y centrarse en su lugar en el mundo, creando esta “chica de al lado” con la que todos los jugadores pudiesen empatizar. Cabe destacar que, Alexandra Ancel, artista encargada del diseño de personajes para el juego, tuvo un rol muy importante en el desarrollo de Jade, según el propio Miller, que llega a respaldar el rumor de que ella misma sirvió de inspiración para Jade (*Tyrone Miller Inetrview*, recuperado en 2013).

De los cuatro ejemplos analizados en este apartado, podemos comprobar como en el diseño y desarrollo de Jade y Faith Connors, la presencia femenina a la hora de elaborar a los personajes se ve traducida en un resultado mucho más acorde con una representación positiva en comparación a 2B o Samus, creadas por hombres. Como en el caso Jade y Faith, los casos de personajes femeninos que han querido salirse del canon y han sido criticados son notables, y su existencia es cada vez más prolífera en una industria que intenta actualizarse. En el siguiente punto y, analizaremos la presencia femenina en algunos de los videojuegos más populares entre 2018 y 2020, indagando en sus controversias, decisiones en cuanto al apartado artístico se refiere y recepción del público, haciendo uso de los conceptos y claves estéticas que hemos visto hasta ahora.



66. Carátula oficial de *Battlefield V*. DICE, 2018.

#### 4. La representación de la mujer en los videojuegos de 2018-2020.

En el gráfico proporcionado por Feminist Frequency citado anteriormente, se revelaba que en 2020 un 18% de personajes protagonistas que aparecieron en el Electronic Entertainment Expo fueron mujeres, y un 54% de ese porcentaje daban la opción de elegir. En 2018 solo un 8% de mujeres aparecieron como principales, porcentaje que, como ya hemos visto en el punto anterior, descendió en 2019 para luego volver a subir. En este apartado se han escogido títulos de relevancia pertenecientes a este periodo de dos años, con una alta popularidad entre la comunidad.

A partir del análisis de una selección de videojuegos representativos hemos establecido unas claves conceptuales y estéticas que podrían representar los estándares actuales del papel de la mujer en los videojuegos. Así como, por comparación, aquellos modelos que no encajarían en la norma.

Para abrir este capítulo quisiéramos preguntarnos cuál ha sido la imagen femenina predominante entre los videojuegos más populares del periodo comprendido entre los años 2018-2020, así como los métodos empleados para construirla y la influencia y efectos que ha tenido en la industria.

##### 4.1. La nueva mujer es fea, racializada y masculina: la construcción de la “no mujer”.

Una de las razones tras la elección del periodo entre 2018 y 2020 para este trabajo se debe a que 2018 fue un año clave para el movimiento “body positive”, que busca desafiar los estándares de belleza que hemos visto en puntos anteriores. El *Body positivity* nació de la necesidad de empoderar a las mujeres que bien por peso, color de piel, discapacidades o cualquier otra característica, estaban excluidas del canon comprendido como atractivo por la sociedad moderna.

*Se trata de visibilizar lo que se ha escondido y querido tapar por décadas, las realidades del cuerpo humano y del ser humano: orientación sexual, estrías, celulitis, acné, sobrepeso, enfermedades...* (Barreto-Leyva, 2017).

Entre los eventos clave para este movimiento, en 2018 encontramos a numerosas personalidades como la tenista Serena Williams o la cantante Selena Gómez que hicieron públicas sus experiencias con los medios en referencia a su cuerpo, así como la aparición de mujeres con tipos de cuerpo variados, diferentes y realistas en la New York Fashion Week, como Mama Cax o Becca McCharen-Tran. En el mismo año, la cantante Rihanna inauguró su marca de lencería para tallas grandes, con modelos mayoritariamente negras que enseñaban con orgullo sus cuerpos y buscaban visibilizar y normalizar estrías, poros o celulitis.



67. Carátula oficial de *Uncharted: The Lost legacy*. Naughty Dog, 2017.

Este cambio en la aceptación de la mujer diversa y real alcanzó de un modo significativo, como expondremos a continuación, en el diseño de videojuegos. La presencia femenina en el videojuego, principalmente como protagonista, fue cambiando y adoptando papeles que se acercaban más a una igualdad tanto conceptual como visual con el personaje masculino. Ejemplos de protagonistas como Aveline de Grandpré en *Assassin's Creed III: Liberation* (2012), Sheva Alomar en *Resident Evil 5* (2009) o Chloe Frazer y Nadine Ross en *Uncharted: The Lost Legacy* (2017) fueron algunas mujeres de apariencia diversa y alejadas de los estándares de años anteriores, que además marcaron el camino a seguir en la industria del videojuego hasta el día de hoy.

Esta nueva concepción del personaje femenino no llegó sin controversias, como el personaje de Aloy en *Horizon Zero Dawn* (2017), que recibió numerosas críticas por su apariencia que la comunidad tachaba de rozar el feísmo y que ha creado un debate relevante incluso a día de hoy, en 2021, tras el anuncio de la secuela *Horizon Forbidden West* (2021).

Uno de los casos relevantes en 2018 fue el de *Battlefield V*, que mostró a un personaje femenino luchando en la Segunda Guerra Mundial en sus tráileres y carátulas. El hecho de incluir a una mujer en la guerra levantó quejas en la comunidad gamer, así como el brazo protésico que caracterizaba a una de ellas. Tras alegaciones que aclamaban la imprecisión histórica que generaba la aparición de mujeres en un videojuego ambientado en la Segunda Guerra Mundial, el manager de DICE, Oskar Gabrielson, twitteaba lo siguiente:

*En primer lugar, quiero dejar clara una cosa. La elección del jugador y los personajes femeninos jugables están aquí para quedarse. Queremos que Battlefield V represente a todos los que formaron parte del mayor drama de la historia de la humanidad, y dar a los jugadores la posibilidad de elegir y personalizar los personajes con los que juegan (Gabrielson, 2018).*

Los fans (masculinos, principalmente) se quejaban de esta elección de DICE achacándola a una “agenda política” o “agenda feminista”, una reacción parecida a lo que se sufrió en 2014 con el GamerGate. Revistas y blogs online, así como otra gran parte de adeptos de la saga *Battlefield* recordaban que las prótesis eran algo común en los tiempos de la Segunda Guerra Mundial, y que numerosas mujeres lucharon para proteger a sus respectivos países de la invasión de la Alemania nazi (Farokhmanesh, 2018).

El impacto que el añadido de representación femenina en un *shooter* bélico creó se repitió en otros tantos títulos. A continuación, analizaremos una selección de cuatro casos de videojuegos con protagonistas femeninas y la recepción crítica que recibieron, comenzando por la saga *Assassin's Creed* con su entrega de 2018, *Assassin's Creed: Odyssey*, ambientado en la antigua Grecia.

## 4.2. Cassandra, Lara y Abby. Estudio de casos.

A continuación, presentamos una selección de los videojuegos más populares del periodo comprendido entre los años 2018-2020 dónde destaca el carácter innovador del tratamiento de sus protagonistas femeninas.

La selección incluye a Cassandra, de *Assassin's Creed: Odyssey*; Lara de *Shadow of the Tomb Raider* y Abby de *The Last of Us II*. En nuestro análisis nos basaremos en su cuestionamiento en torno al canon, sexualización e identidad (factores psicológicos, personalidad y estereotipos).

### 4.2.1. "Las mujeres no pueden ser gladiadoras." Cassandra en *Assassin's Creed: Odyssey*.

*Assassin's Creed: Odyssey* fue publicado en 2018 como la undécima entrega principal de la saga. *Assassin's Creed* es una popular saga de videojuegos que toma lugar en diferentes recorridos históricos como la revolución francesa o la guerra de independencia estadounidense, haciendo uso de personajes originales y creando un conflicto ficticio entre la Orden templaria y la Orden de asesinos para desarrollar la historia. Hasta *Assassin's Creed: Odyssey*, todos los protagonistas habían sido masculinos a excepción de Aveline de Grandpré, que recibió un título escueto que se valora en la comunidad como una ramificación de la trama central.

*Odyssey* se desarrolla en el 431 a.C. y narra la ficticia historia secreta de la Guerra del Peloponeso. El jugador tiene la opción de elegir si quiere jugar como Alexios, protagonista masculino, o Cassandra, protagonista femenina, siendo ambos hermanos. De una forma similar a otros títulos con capacidad de elección del género del protagonista como los títulos de la saga de ciencia ficción *Mass Effect*, el planteamiento de libre elección plantea una gran pregunta; ¿quién es, según los creadores, el protagonista oficial? Tras la revelación de la novela del juego, en la cual la protagonista era Cassandra, se confirmó por parte del director creativo del juego, Jonathan Dumont, que Cassandra era de forma oficial la protagonista de la epopeya de ficción tornándose así la primera de la saga central (Dumont, 2018).

Cassandra y *Assassin's Creed: Odyssey* nos ofrecen la oportunidad de comparar directamente al personaje femenino con su literal contraparte masculina, y es que, si bien Alexios y Cassandra están diseñados para cumplir el mismo papel a lo largo del juego, su popularidad no fue equivalente.

Según Scott Phillips, el director del juego, dos tercios del total de jugadores optaron por Alexios en lugar de Cassandra, algo que sorprende al director tras unas primeras pruebas que resultaron en un 50-50 (Reyes, 2018). Además, la presencia de Cassandra levantó críticas parecidas a las que ya hemos visto con el caso de *Battlefield V* (2018), con numerosos casos de publicaciones cuestionando el rigor histórico de la presencia de una mujer gladiadora;



68. Modelo oficial de Cassandra en *Assassin's Creed: Odyssey*. Ubisoft, 2018.



69. Modelo oficial de Alexios en *Assassin's Creed: Odyssey*. Ubisoft, 2018.



70. Modelado del rostro oficial de Cassandra. Stéphanie Chafe, Mathieu Goulet, 2018.

*Elegí a Alexios porque no existían mujeres espartanas. Cassandra, en mi opinión, es una extraña fantasía de poder que no tiene sentido canónico en ese mundo o en esa época. [...] Así que ver a esta mujer superando a mercenarios de 1,80 metros con su fuerza bruta es simplemente... meh. [...] ¿Pero la antigua Grecia y especialmente una mujer espartana? No, las mujeres no eran espartanas. No me importa lo provocador o sexista que pueda sonar, es sólo que es históricamente preciso, sé que es un juego, pero hay cosas que realmente me sacan de los juegos, ¿sabes? Como todo lo del soldado con brazo robótico discapacitado de Battlefield V, es una tontería (AscendancyMMM, 2018).*

Otras de las muchas quejas procedían de su aspecto, que parte de la comunidad masculina calificó de “fea” o “poco atractiva.” Cassandra es una mercenaria con significativa musculatura, y con ciertas prendas de vestuario se mostraba más esta forma cuadrada y fornida de su cuerpo en comparación con otras protagonistas femeninas, generando comentarios que la tachaban de parecer “un tío vestido de dragqueen” o acusando a Ubisoft de arrebatarle a Cassandra “cualquier tipo de atractivo femenino” (Master Blaster, 2018).

Otro usuario resumía las quejas en diferentes portales web acerca de la apariencia de Cassandra en puntos que resultan familiares; “No tiene los pechos grandes. Es demasiado musculosa. Tiene una cara fea” (RJ1771, 2018).

Por otro lado, la actuación de la actriz de doblaje de Cassandra, Melissanthi Mahut, es una de las principales razones por la que la mayoría de fans de Cassandra recomiendan elegirla como protagonista, argumentando que su actuación es mucho mejor comparada con su contraparte, Michael Antonakos, en el papel de Alexios, que es descrito como un bruto o un personaje que busca representar una masculinidad muy primitiva.

*No cabe duda de que Cassandra es un personaje cien veces más atractivo de seguir debido a que el nivel de su actuación de voz eclipsa al de Alexios. La dirección para Alexios suena torpe, por lo que parece un poco cabeza de chorlito que no puede pensar por sí mismo. Esencialmente, da la sensación de ser un bruto sin cerebro (Cheeda, 2020).*

Analizando la apariencia de Cassandra, descubrimos una imagen no sexualizada de una mujer gladiadora; su atuendo es funcional para el momento histórico y el entorno en la que se encuentra y carece de cualquier tipo de maquillaje o elemento común asociado con la feminidad de nuestras claves. Cassandra es de pómulos altos y mandíbula ancha, ligeramente cuadrada, de piel tostada y ojos alargados y castaños, que podrían entrar en el canon occidental actual sino fuera por su forma física. Como podemos ver, los pechos o glúteos de Cassandra no juegan ningún papel en su diseño ni en la jugabilidad del título, mientras que sus músculos, especialmente de piernas y brazos, sí marcan un concepto clave en su diseño; la fuerza y experiencia como mercenaria.



71. *Combate de mujeres*, José de Ribera. 1636, óleo sobre lienzo, 235 x 212 cm.



72. *Agustina de Aragón*, Juan Gálvez. 1810, óleo sobre lienzo, 235 x 212 cm.

Además, como podemos apreciar en su retrato, se distinguen arrugas, marcas de expresión y suciedad, así como cicatrices o verrugas que ayudan a humanizar al personaje y a apartarlo de la visión idealizada de la mujer que hemos analizado hasta ahora. Sus rasgos, como nariz o labios, sí entran dentro del canon occidental con una nariz recta y larga y unos labios carnosos, así como los pómulos altos. Como diseño integral, la textura realista y los detalles en el rostro, así como la forma anatómica del cuerpo y la visión general en la que se nos expone, hacen de Cassandra un personaje femenino cuya representación no cae en cánones sexistas ni en una sexualización que carece de contexto. En comparación a Alexios, y a pesar de ser personajes con rostros diferentes, ambos comparten el mismo atuendo sin ningún cambio y el mismo guion en el juego.

Como hemos señalado en este caso y en *Battlefield V*, la mujer guerrera o luchadora es cuestionada por el público masculino, mientras que, en referencia la historia del arte, la mujer combatiente ha sido representada en numerosos periodos y de modos diversos. A Cassandra, como a muchos otros personajes femeninos que muestran una posición de poder, podemos asociarla con representaciones en la historia del arte como en el caso de las obras de Artemisia Gentileschi donde se busca representar a la mujer en una posición dominante.

Tomando como referente histórico a Agustina de Aragón, que defendió Zaragoza durante los Sitios en la Guerra de Independencia Española, la mujer es representada por Juan Gálvez en 1810 en una posición digna y sobre sus enemigos caídos como podemos ver en la fig. 72; Cassandra ejerce ese mismo rol de luchadora en la ficción histórica. A diferencia de Samus Aran en la saga *Metroid*, que se representa finalmente como una recompensa al público masculino respecto a su cuerpo, Cassandra es simplemente la protagonista y la defensora de su pueblo.

#### 4.2.2. “Lara se ha vuelto fea”: Lara en *Shadow of the Tomb Raider*.

A lo largo de este trabajo hemos citado en varias ocasiones a Lara Croft, protagonista de la famosa saga *Tomb Raider*. Como hemos señalado en puntos anteriores, Lara se diseñó con la intención de crear un personaje que se ajustase a las representaciones masculinas del protagonista, transformando al héroe-mito en una mujer. Tras una campaña de marketing y un diseño visual que terminó cayendo en sexualizaciones y tópicos varios, Lara sufrió rediseños consecutivos hasta la llegada de Rhianna Pratchett, que trabajó en el diseño de Faith Connors en *Mirror's edge*, y que se unió al equipo de Square Enix para *Tomb Raider* (2013), un replanteamiento de la serie que cuestiona la imagen de Lara para apostar por un diseño menos sexualizado y más humano.



73. Modelo 3D oficial de Lara Croft para *Tomb Raider: Underworld* (2008). Crystal Dynamics.



74. Lara Croft en *Shadow of the Tomb Raider* (2018). Square Enix.

Lara Croft ha sido un personaje de relevancia para estudios de protagonistas femeninos y de sexualización, llegando denominarse en el ámbito del videojuego a la representación de la mujer en el papel del héroe masculino como *"The Lara Phenomenon"*. Como personaje, Lara Croft es una arqueóloga adinerada que prefiere la vida de aventura en ruinas o templos a la comodidad de su mansión. A lo largo de los diferentes juegos, Lara se ve envuelta en variados entornos peligrosos y su historia ha cambiado desde la primera entrega en 1996. En la llamada "segunda era", Lara es hija del arqueólogo y conde Richard Croft; tras un accidente aéreo, Lara y su madre se refugian en un templo nepalí, y tras interactuar con una reliquia en forma de espada, la madre de Lara desaparece. Richard Croft parte en busca de su mujer, dejando a una Lara de nueve años que busca el motivo de la desaparición de su madre.

En sus primeras apariciones y más reconocidas apariciones, Lara muestra unos pechos grandes, una cintura delgada y unas caderas anchas; su traje de camiseta azul y pantalones cortos cambia a un top que enseña su ombligo y embellece su escote, manteniendo esta figura de reloj de arena que en títulos como *Tomb Raider: Underworld* (2008) se complementa con atuendos como un corto bañador pensado para el submarinismo. Sus labios son gruesos, a veces rozando la artificialidad, y con su piel bronceada pero carente de imperfecciones en entornos como la selva amazónica o templos Aztecas, Lara se adapta a este canon potenciado por personalidades de internet que hemos mencionado anteriormente, como Kim Kardashian. Hablábamos en anteriores puntos, con Samus Aran, la posición de poder que se le atribuye al personaje femenino se vuelve irrelevante en el momento en el que la industria la hipersexualiza para satisfacer a un público; Lara sufrirá un proceso similar, situándola en una posición controvertida y cuestionada. Su personalidad distinguida de la nobleza inglesa no estaba, a ojos de muchos, en sintonía con la ropa con la que es aventuraba en sus juegos.

*Es una cuestión que a menudo se reduce a tratar de decidir si es un modelo positivo para las chicas jóvenes o simplemente esa combinación perfecta de caramelo para los ojos de los chicos. También es cada vez más difícil distinguir entre Lara Croft, el personaje de Tomb Raider, y Lara Croft, la omnipresente mercancía virtual utilizada para vender productos tan diversos como el hardware para jugar al propio juego, Lucozade o un Seat (Kennedy, 2002).*

Helen Kennedy plantea la disyuntiva entre representar a Lara como espectador (de su propio juego) o espectáculo para el público masculino. Sin embargo, es innegable que bajo esta controversia se encuentra una de las primeras representaciones de la mujer en una posición de poder, y en 1996, fecha del primer título de *Tomb Raider*, cualquier representación era mejor que ninguna representación en absoluto.

*Había algo refrescante en mirar la pantalla y verme como una mujer. Aunque realizara tareas poco realistas... seguía sintiéndome como: "Oye, esto*



75. Lara Croft en *Tomb Raider* (2013). Square Enix.

*es una representación de mí, como yo misma, como mujer. En un juego. ¿Cuánto tiempo hemos esperado eso?* (Douglas, 1999).

Esta idea de Lara como objeto para el ojo masculino se reforzaba con comentarios de uno de sus creadores, Adrian Smith, que hablaba de Lara como alguien “frágil, alguien a quien querrías proteger y cuidar” o al señalarse a sí mismo como el hombre ideal que buscaría la protagonista si existiera (Romano, 2018).

Sin embargo, esta situación cambiaría en 2013 con la llegada de Rhianna Pratchett y el deseo de los creadores por apartar a Lara de la hipersexualización que la había caracterizado durante años. La propia Pratchett declaraba en una entrevista cómo esta representación de Lara la apartó de jugar la saga en su época de joven gamer, pero que, gracias a ese cambio de visión en el proyecto y la apuesta por una Lara más humana, había decidido unirse al mismo (Crawley, 2015).

Después de *Tomb Raider* (2013) llegaría su continuación, *Rise of the Tomb Raider* (2015) y finalmente el último título de la saga hasta la fecha: *Shadow of the Tomb Raider* (2018). La apariencia de Lara fue evolucionando hasta este último título, manteniendo sus características básicas (color de pelo y ojos, incluso personalidad) pero modificando sus rasgos faciales y su cuerpo para eludir la sexualización, pero aun ligeramente basado en su rostro anterior. A partir de *Rise of the Tomb Raider*, el rostro de Lara sufrió un cambio significativo al alejarse de sus antiguos rasgos afilados y propiamente asociados a la sensualidad para retratarla con unas facciones más naturales, variadas y maduras. Sin embargo, el crecimiento de Lara como personaje tanto conceptual como visualmente se vio truncado al intentar mostrar la valía de Lara mediante el sufrimiento, concretamente de una violación, como hemos analizado en el caso de Quiet en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015).

Modificar el rostro de Lara era una decisión que se tomó no solo por las mejoras gráficas que las nuevas consolas ofrecen, sino para reconstruir su identidad. Para esto, eligieron a la actriz Camilla Luddington que realizó el doblaje y sirvió de referencia facial y modelo de motion-capture para Lara. Las quejas alrededor de su aspecto no tardaron en llegar, tachándola de “gorda” y “vieja”, dos adjetivos que, como hemos visto en varios puntos de este análisis, están asociados con la mujer “no atractiva”:

*Parece más gorda, 10 años más vieja y parece un enano con todos esos trajes nativos. Y ni siquiera puede deshacerse de estos últimos porque se ve obligada a llevarlos en la mayor parte del juego* (szqk, 2020).

Como comprobamos con el fenómeno Gamergate, este cambio se asoció al deseo de la empresa por satisfacer las reclamaciones planteadas por los grupos de presión formados por los movimientos feministas internacionales,



76. Camilla Luddington. Fuente: Alfa Beta Juega, 2018.



77. Concept art de Ellie para *The Last of Us II* (2020). Naughty Dog.



78. Diseño oficial de Abby en *The Last of Us II* (2020). Naughty Dog.

o para adecuarse a las políticas o las medidas destinadas a evitar ofender o poner en desventaja a personas de grupos particulares de la sociedad.

En esta línea podemos situar los comentarios que tachaban a Lara de parecer un “chico feo de instituto con una cara sucia” (Haradasanz’ Gut, 2017), “lesbiana” (kingsiv, 2018) o “hombre de las cavernas” (ChristineRenee0, 2018). Las críticas a su atuendo por no ser lo suficientemente sexy también fueron notorios, así como la mención en la reducción de sus pechos y glúteos—en los últimos títulos de la saga, Lara utiliza ropa acorde al clima y situación que la rodea, y los personajes de apoyo con los que interactúa la admiran y alaban por su inteligencia o astucia y no por su físico. Independientemente de las críticas, Lara Croft ha sufrido uno de los mayores cambios en la historia del videojuego y, como en sus inicios, sigue siendo un referente para el transcurso de la representación femenina en la industria.

#### 4.2.3. “Demasiado masculina” o “Transexual”: Abby en *The Last of Us II*.

Para cerrar nuestro análisis de modelos representativos se ha escogido el personaje de Abby en *The Last of Us II* (2020), personaje que en el marco de nuestro trabajo se considera el cambio de paradigma de la representación de la mujer en el videojuego. Los personajes femeninos de la segunda entrega de la aclamada saga *The Last of Us* han sido objeto de crítica por numerosos motivos; desde la identidad sexual de la protagonista, Ellie, que en el DLC *Left Behind* (2014) comparte un beso con otra mujer, hasta su pareja, Dina, también mujer, en *The Last of Us II*, criticada por su apariencia no normativa con comentarios que la catalogan de “tremendamente fea” o de parecer “un tiburón con esa napia” (Kimbos\_egg, 2018).

Sin embargo, el clímax de la controversia llegó con la aparición de Abby, la “falsa protagonista” del segundo título de la saga, que, según la perspectiva del jugador, ejerce un papel de villana o antihéroe.

Argumentalmente, *The Last of Us II* continúa los eventos del primer juego cinco años después; 25 años han pasado desde la pandemia provocada por el virus CBI, una infección fúngica parasitaria que devastó a la humanidad en la primera entrega. En *The Last of Us II* continuamos la aventura con Joel, protagonista de la primera entrega, y Ellie, niña que acompañaba a Joel anteriormente y que ahora regresa como protagonista. El objetivo es, a grandes rasgos, el mismo que en el primer juego; sobrevivir. A este elenco conocido se añade además a Abby, con la que jugaremos a lo largo del título hasta descubrir su verdadera intención; asesinar a Joel.

*The Last of Us II* plantea unas protagonistas, que además son mujeres, de una forma que rara vez habíamos visto en el videojuego hasta ahora; humanas, con fallos, y motivadas por la venganza. La historia central de Abby viene dada por los eventos del primer juego, donde Joel (y por tanto el jugador) asesinan a su padre, Jerry, provocando que Abby busque una venganza ciega en



79. Colleen Fotsch entrena en Santa Monica, CA, USA. 2017



80. Abbye "Pudgy" Stockton, conocida como "La primera dama de hierro", ca. 1940.

Joel y no se detenga hasta matarlo, evento que, consecuentemente, empuja a Ellie a buscar la misma venganza hacia Abby.

Cabe destacar que en *The Last of Us II*, ninguna mujer aparece sexualizada. Ellie es una joven de diecinueve años con una apariencia normal y comprensible en un mundo post-apocalíptico, sus senos no son una prioridad en el diseño y su concept art revela una neutralidad que busca mostrar al personaje con esta paleta apagada que la ayuda a camuflarse con el entorno que la rodea, ya que en la saga *The Last of Us*, los enemigos también son humanos. Abby sigue unas directrices similares, así como Dina, la novia de Ellie, u otros personajes como Riley o Tess, que, si bien no están feminizadas de la forma tradicional que hemos visto en otros videojuegos, son indiscutiblemente mujeres. *The Last of Us* como saga implementa un realismo beneficioso en la representación de la mujer, mostrando a estas mujeres que no son nada más y nada menos que supervivientes y luchadoras como cualquier otro hombre, cuya historia y personalidad es más importante que su diseño en todos los sentidos. *The Last of Us II*, incluso, introduce mujeres de edad avanzada y el concepto de la maternidad y el embarazo como parte de los personajes femeninos no como una carga o debilidad, sino como un aspecto más de la vida.

Visualmente, Abby es una mujer musculosa en todos los sentidos, que se sale de la norma de delgadez a la que hemos visto sujeta a las protagonistas en el videojuego. Su ropa es cómoda y sencilla y su complexión física es coherente con las constantes peleas y entrenamientos a los que se ve sometida en un mundo sumido en el caos más cruel, donde tanto humanos como infectados son enemigos. Esta apariencia implementada con independencia de las exigencias del público masculino, mostrando simplemente a una mujer como ser humano, así como sus rasgos asociados a las facciones masculinas (mandíbula ancha, facciones no feminizadas con maquillaje ni sujetas a los cánones analizados previamente) fueron algunas de las características de Abby que hicieron que se ganase el profundo odio del público masculino.

*Enormes músculos abultados en Abby y Dina tiene cara de hombre. Lo peor fue ver las tetas musculosas de Abby. ¿Puede alguien explicar el sentido de esto? (tifa3, 2020).*

Las primeras críticas al personaje no tardaron de utilizar adjetivos que ya hemos apuntado; "fea", "marimacho", "transexual" como insulto, o achacando su apariencia a su orientación sexual. Las críticas estaban a menudo fundadas en el realismo (como hemos señalado en el caso de *Battlefield V* o con Cassandra) para cuestionar el diseño de Abby, argumentando que con la escasez de comida y su rutina de entrenamiento era imposible conseguir ese cuerpo. Como Lara, Abby está basada en referentes reales, en este caso dos mujeres; Jocelyn Mettler para su rostro y la atleta de *crossfit* Colleen Fotsch para su cuerpo, indirectamente vinculando estas críticas tan desagradables a ambas mujeres.

El odio a Abby llegó a puntos en los que su dobladora, Laura Bailey, y su familia, recibieron amenazas de muerte anónimas por parte de algunos miembros de la comunidad que ella misma compartió en su perfil de Twitter (Bailey, 2020).

Las reseñas negativas del juego se obsesionaban con la “repelente masculinidad” de Abby, con comentarios sexistas y que buscaban denigrar su cuerpo, así como incluso comentarios transfobos que achacaban su apariencia a ser transgénero bajo la opinión de que era imposible que una mujer tuviese esa apariencia, generando esa hipocresía que nos plantean personajes masculinos como Kratos que no generaron ninguna polémica ni fueron puestos en duda en ningún momento.

*Personas que incluso han roto su disco del juego para mostrar hasta qué punto odian The Last of Us Parte II por culpa de Abby y, atención a esto, disfrutaron al final del juego con la paliza que Ellie le propina porque sentían que ellos mismos eran quienes le estaban pegando directamente (Inaayanami, 2020).*

Lo cierto es que atributos comúnmente asociados a lo masculino como la rabia y la violencia no son usuales en el personaje femenino, pero en *The Last of Us II* son protagonistas. Independientemente de la aceptación del público masculino normativo hacia el personaje de Abby, la realidad es que Abby es, bajo el criterio del análisis de este trabajo, la máxima expresión representativa que se ha tenido en el mundo del videojuego de una mujer comparable al hombre tradicional protagonista.

## 5. CONCLUSIONES

Una vez realizado nuestro estudio, procedemos a revisar las diferentes hipótesis que este trabajo planteaba para valorar las conclusiones que han sido alcanzadas;

- Si ninguna mujer participa en la representación visual ficticia de un personaje femenino, la representación se ve afectada por las interpretaciones e ideales femeninos propios de un hombre.

Tras un análisis y comparación de personajes femeninos que tanto por antigüedad como por tradición han sido diseñados exclusivamente por hombres, con personajes que sí han contado con participación femenina a lo largo de su producción, podemos concluir que los personajes realizados por hombres se han visto sujetos a la visión masculina de la mujer.

- Si las mujeres no son respetadas y aceptadas en el mundo del videojuego igual que los hombres, el sector seguirá produciendo obras machistas y/o sexistas.

Tras la exploración y exposición tanto del fenómeno Gamergate como del paso de la mujer en la industria como productora y consumidora, se ha llegado a la conclusión de que la exclusión de la mujer en el proceso de diseño del videojuego a lo largo de la historia ha generado obras sexistas y de una cuestionable representación femenina. Actualmente, con títulos como *Mirror's Edge Catalyst* (2016) o *The Last of Us II* (2020), creados por compañías con plantillas diversas, la representación femenina en el videojuego está sufriendo cambios significativos que la acercan al realismo y a la desvinculación de estereotipos y concepciones nocivas para la mujer. Hemos identificado al personaje de Abby como el punto de inflexión para definir un cambio de paradigma respecto a la representación de la mujer en el videojuego.

- Si el videojuego ofertado es considerado "feminista" o contiene personajes femeninos fuera del estereotipo deseado por el público masculino, es catalogado como un "mal videojuego."

Tras el análisis de títulos con aproximaciones poco convencionales como *Remember me* (2013) o los títulos de actualidad acotados en el periodo seleccionado para este trabajo, podemos concluir que la presencia de personajes femeninos que se apartan del canon establecido y de los convencionalismos atribuidos anteriormente a la mujer en la ficción generan una reacción negativa en el público tradicional masculino con intenciones de sabotaje, acoso o difamación del propio título y sus autores.

Se concluye así pues que las tres hipótesis establecidas se han analizado y expuesto correctamente, valorándolas como ciertas tras nuestro estudio.

Una vez valoradas nuestras hipótesis, la primera conclusión que se ha alcanzado con este trabajo ha sido la dificultad de acceso a la información existente respecto a este tema dada la carencia de fuentes bibliográficas como monografías de interés. Debido a la relación establecida entre Internet y el propio videojuego, el tema escogido tiene una gran cantidad de referencias online, así como comentarios en diferentes redes sociales como *Twitter* o *Reddit*, que han permitido valorar la recepción de las propuestas por el público *gamer*. Por el contrario, los libros publicados a fecha de 2021 de relativo interés son pocos o de acceso complejo, existiendo por supuesto excepciones que se han empleado en este trabajo. La popularización reciente de un asunto como el escogido implica una falta de bibliografía histórica, de modo que la creación de una base sólida que apoye este análisis ha tenido que ser realizada desde planteamientos estudiados por otras disciplinas afines, haciendo hincapié en el contexto histórico y de referentes en la historia del arte, así como en testimonios de mujeres relevantes en el mundo del videojuego, que si bien no han publicado libros, son propietarias o partícipes de páginas web o series que publican online con temas relacionados con este trabajo. Como ya hemos señalado, la innovación en este campo específico ha comenzado recientemente por las condiciones tanto históricas como demográficas (hasta hace pocos años, las mujeres no eran un público amplio en el videojuego, y cuando lo eran, era en secreto), favoreciendo su actual popularización la aparición de nuevas iniciativas.

El límite de extensión también ha supuesto un obstáculo, ya que, al haberse escogido un tema relacionado con tantos contextos y abordarlo desde perspectivas diferentes, se han tenido que acotar o desestimar algunas cuestiones que también eran de nuestro interés con el fin de respetar el marco de la normativa académica.

Valorando todos los puntos en este estudio y comenzando por la contextualización del feminismo, partimos de estar tratando un movimiento cambiante y muy amplio que hemos definido desde unos planteamientos directamente enfocados a nuestro estudio. La breve aproximación histórica tras las mujeres artistas y el arte propiamente feminista seleccionado se considera que ha sido válido a modo de contextualización, comprendiendo que este estudio no busca explorar en sí el feminismo en la pintura u otros ámbitos, sino emplear sus bases como marco contextual.

En el segundo punto se han empleado estudios demográficos generales, así como otros más específicos del mundo del videojuego para justificar y contextualizar las afirmaciones que se realizan en dicho apartado y en los siguientes. La limitación de la extensión del trabajo nos ha obligado a desestimar otros campos u ofrecer más puntos de vista como la mujer *streamer* o las participantes en competiciones de videojuegos, entre otras cuestiones que se hubiesen querido presentar. Sin embargo, se considera que se ha realizado una

contextualización apropiada y orientada a ofrecer un conocimiento adecuado de la industria.

El tercer punto ha supuesto un reto a la hora de establecer los cánones, ya que en el siglo XXI y gracias al mundo mutable de internet y las redes sociales, las tendencias se encuentran en constante cambio. Se han establecido unas bases a partir del análisis de casos mediáticamente relevantes, incidiendo en su influencia en la constitución del nuevo canon. El trabajo realizado en torno a la elaboración de unas claves estéticas que soporten los análisis de casos ha resultado efectivo, teniendo en cuenta una vez más que la limitación de extensión del trabajo imposibilitaba profundizar en asuntos como la obsesión histórica por la juventud como belleza, que, si bien se ha apuntado tanto en el punto primero como en el tercero, es un tema amplio y de gran peso académico.

Al exponer el término de la hipersexualización, los diferentes casos y modos de hacer uso de este fenómeno en el videojuego, así como al establecer los estereotipos de personaje más populares de la mujer, incluyéndola como protagonista, se ha realizado un esfuerzo en abordar la terminología propia del medio, haciendo uso de ejemplos más conocidos e ilustrativos a la vez que se mencionaban casos menos notorios fuera del círculo de la comunidad de videojuegos. Gracias a la experiencia de la autora como consumidora y dentro del ámbito de la creación de personajes, se ha podido establecer una relación entre las fuentes bibliográficas, la propia experiencia y las imágenes y claves seleccionadas y establecidas anteriormente. La base que se ha generado en este tercer punto se considera sólida, si bien quizá limitada por las razones ya expuestas, pero cumpliendo su función de contextualización y análisis final.

Por último, los títulos escogidos en nuestro estudio donde hemos aplicado los conceptos, bases y claves exploradas a lo largo de este trabajo han resultado efectivos para confrontar o apoyar las visiones expresadas en los diferentes apartados. El límite de extensión no ha permitido incluir más de tres de una mayor selección realizada previamente, resultando una elección justificada por el impacto de los casos en la historia del videojuego y en la comunidad actual. Al haberse mencionado más títulos y haberse analizado algunos otros brevemente con anterioridad, se considera que en conjunto se ha realizado una exposición representativa de los diferentes videojuegos seleccionados, concluyendo en un trabajo que busca concienciar y cuestionar la situación de la mujer representada en la ficción y en un sector que gana popularidad y relevancia día tras día en nuestra sociedad, y, por extensión, en el panorama artístico actual.

Quisiéramos concluir nuestro trabajo esperanzadas, y citando a Bob Dylan en *The Times They Are A-Changin'* (1963): *Reuníos a mi alrededor, gente, por donde quiera que vaguéis, y admitid que las aguas de vuestro alrededor han crecido, y aceptad que pronto estaréis calados hasta los huesos. Si el tiempo es para vosotros algo que merece la pena conservar,*

*entonces mejor que empecéis a nadar, u os hundiréis como una piedra,  
porque los tiempos están cambiando.*

## 6. ÍNDICE DE FIGURAS

1. *Lucrecia*, 1621. Artemisia Gentileschi. Óleo sobre lienzo.
2. *Tarquino y Lucrecia*, 1571. Tiziano. Óleo sobre lienzo.
3. *Tríptico del aborto*, 1998. Paula Rego. Óleo sobre lienzo.
4. *Autorretrato en el sexto aniversario de boda*, Paula Modersohn-Becker. 1906, temple sobre cartón, 101 x 70 cm.
5. *La columna rota*, Frida Kahlo. 1944, óleo sobre tela, 40 x 30,7 cm.
6. *Autorretrato embarazada, noveno mes*. Mari Chordà. 1942, gouache barnizado sobre cartón. 25 x 35 cm.
7. *Secreciones*. Mari Chordà. 1942, cera sobre papel. 65 x 50,3 cm.
8. *Sin título #13*, Cindy Sherman. De la serie *Untitled Film Stills*. 1977
9. *Untitled # 86, Centerfolds*, Cindy Sherman. Impresión cromogénica a color. 61 x 121.9 cm. 1981
10. *Retrato de una joven*, Sandro Boticelli. 1480. Temple sobre tabla, 82 x 54 cm.
11. *Retrato de Simonetta Vespucci*, Piero di Cosimo. 1480. Temple sobre tabla, 57 x 42 cm.
12. *Venus recreándose en la música*, Tiziano. ca. 1550. Óleo sobre lienzo. 138 x 222 cm.
13. *Elizabeth Taylor como Cleopatra en Cleopatra (1963)*, Joseph L. Mankiewicz.
14. *Aproximación de un retrato fidedigno de Cleopatra*, Sally-Ann Ashton. 2017.
15. *Busto de Nefertiti*, Tutmose. 1345 a.C. Piedra caliza y yeso.
16. *Virgen de Tobed*, Jaume Serra. 1359-1362. Temple sobre tabla, 161,4 x 117,8 cm.
17. *Lilith con serpiente*, John Collier. 1892. Óleo sobre tela, 194 x 104 cm.
18. *La noche de Eva*, Federico Beltrán Masses. 1929.
19. *Lady Lilith*, Dante Gabriel Rossetti. 1867. Acuarela y gouache sobre papel. 51,3 x 44 cm.
20. *Monna Vanna*, Dante Gabriel Rossetti. 1866. Óleo sobre lienzo, 86,4 x 88,9 cm.
21. *La inspección médica*, Henri Toulouse-Lautrec. 1894. Óleo sobre lienzo, 83,5 x 61,4 cm.

22. *Une Soirée Chez La Païva*, Monticelli. Fecha desconocida. Óleo sobre lienzo, 134 x 88 cm.
23. Cubierta del juego *Barbie Fashion Designer*. 1996. Digital Domain.
24. Cubierta del juego *Chop Suey*. 1995. Magnet Interactive Studios.
25. Portal de [girlsgogames.com](http://girlsgogames.com). 2021.
26. Carátula provisional de *Call of Duty: Black Ops II*. 2012. Activision.
27. Carátula de *Imagina ser Gimnasta*. 2008. Ubisoft.
28. Backstage de Victoria's Secret en Shanghai. Corey Tenold, 2017.
29. Fotografía promocional de KKW Beauty. Izq. Kim Kardashian, Der. Kylie Jenner. Fuente: Instagram.
30. Portada de la revista Paper, noviembre de 2014.
31. Kim Kardashian en la Met Gala de 2018.
32. Lara Croft en un poster promocional de 2013.
33. Isabela en *Dragon Age II*. Bioware, 2011.
34. Comparativa de un rostro natural con el mismo rostro utilizando un filtro de la aplicación Snow.
35. La actriz china Fan Bingbing, 2020. Fuente: Twitter
36. Lunafreya Nox Fleuret, *Final Fantasy XV*, 2016. Square Enix.
37. Lightning Farron, *Final Fantasy XIII: Lightning Returns*, 2013. Square Enix.
38. La cantante Kim Ji-soo, del famoso grupo de K-Pop BlackPink. 2020.
- 39, 40. Figuras oficiales de Shiro, de once años, protagonista femenina de *No Game no life* (2014). Madhouse.
41. Imagen promocional de *Higurashi No Naku Koro ni gou* (2020). Passione.
42. Diseño oficial de Ivy Valentine en *Soul Calibur VI*. Bandai Namco, 2018.
43. Traje alternativo "Sexy conductora" de Juliet Starling, protagonista de *Lollipop Chainsaw*. Grasshopper Manufacture, 2012.
44. Modelo oficial 3D de Quiet en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015). Konami.
45. Modelo oficial 3D de Lara Croft en *Tomb Raider* (1996). Core.
46. Diseño oficial de la princesa Peach en *Super Mario Party*. 2018. Nintendo.

47. Diseño oficial de la princesa Zelda en *The Legend of Zelda: A link to the past*. 1991. Nintendo.
48. *Perseo salvando a Andrómeda*, Paolo Veronese. 1577, óleo sobre lienzo, 260 x 211 cm.
49. Cloud salva a Aerith de caer en *Final Fantasy VII remake* (2020).
50. Diseño oficial de Kairi en *Kingdom Hearts 3* (2019). Square Enix
51. La princesa Daphne en *Dragon's Lair* (1983). Cinematronics.
52. Diseño oficial de Lady en *Devil May Cry 3: Dante's Awakening* (2005). Capcom.
53. Elizabeth en *Bioshock: Infinite*. (2015). 2K Games.
54. *Video Game Protagonists by Gender (2015 to 2020)*. Fuente: Feminist Frequency.
55. Diseño oficial de Kratos para *God of War 3* (2010). Sony Computer Entertainment.
56. Render oficial de Geralt de Rivia para *The Witcher 3: Wild hunt* (2015). CD Projekt RED.
57. MeeMee en *Sonic & All-Stars Racing Transformed*, (2012). Nintendo.
58. Logo oficial de Ms. Pac-man. Midway / Namco. 1981
59. Samus Aran en una imagen promocional de *Metroid: Samus Returns*. 2017, Nintendo.
60. Samus revela su identidad en uno de los finales desbloqueables de *Metroid* (1986). Nintendo.
61. Diseño oficial de Samus con su "Zero Suit Samus" en *Super Smash Bros. Brawl* (2008). Nintendo.
62. Diseño oficial de 2B en *NieR:Automata* (2018). PlatinumGames.
63. Diseño oficial de Faith Connors en *Mirror's Edge Catalyst*, 2016. Electronic Arts.
64. Izq. Imagen promocional oficial de Faith en *Mirror's Edge* (2008). Der. Misma imagen editada por un fan coreano. En: <https://kotaku.com/faith-from-mirrors-edge-fan-designed-for-asian-tastes-5062933>
65. Diseño oficial de Jade en *Beyond Good & Evil*, 2003. Ubisoft.
66. Carátula oficial de *Battlefield V*. DICE, 2018.
67. Carátula oficial de *Uncharted: The Lost legacy*. Naughty Dog, 2017.

68. Modelo oficial de Cassandra en *Assassin's Creed: Odyssey*. Ubisoft, 2018.
69. Modelo oficial de Alexios en *Assassin's Creed: Odyssey*. Ubisoft, 2018.
70. Modelado del rostro oficial de Cassandra. Stéphanie Chafe, Mathieu Goulet, 2018.
71. *Combate de mujeres*, José de Ribera. 1636, óleo sobre lienzo, 235 x 212 cm.
72. *Agustina de Aragón*, Juan Gálvez. 1810, óleo sobre lienzo, 235 x 212 cm.
73. Modelo 3D oficial de Lara Croft para *Tomb Raider: Underworld* (2008). Crystal Dynamics.
74. Lara Croft en *Shadow of the Tomb Raider* (2018). Square Enix.
75. Lara Croft en *Tomb Raider* (2013). Square Enix.
76. Camilla Luddington. Fuente: Alfa Beta Juega, 2018.
77. Concept art de Ellie para *The Last of Us II* (2020). Naughty Dog.
78. Diseño oficial de Abby en *The Last of Us II* (2020). Naughty Dog.
79. Colleen Fotsch entrena en Santa Monica, CA, USA. 2017
80. Abbye "Pudgy" Stockton, conocida como "La primera dama de hierro", ca. 1940.

## 7. FUENTES REFERENCIALES

Adegoke, Y. (2019) *Kim Kardashian has changed the face of beauty — and that's not a good thing*. [Consulta 30 de junio de 2021] Disponible en: <https://medium.com/@yomiadegoke/kim-kardashian-has-changed-the-face-of-beauty-and-thats-not-a-good-thing-9e8926fe11f7>

Alario, T. (2008) *Arte y feminismo: Your body is a battleground*. Donostia: Nerea.

Álvarez, C. (2020) *La construcción del mito de la 'femme fatale' plasmado en el arte del siglo XIX*. [Consulta 12 de mayo de 2021] Disponible en: <https://www.elindependiente.com/tendencias/arte/2020/06/24/la-construccion-del-mito-de-la-femme-fatale-plasmado-en-el-arte-del-siglo-xix/>

Álvarez, J. (2018) *Simonetta Vespucci, la musa que sirvió de modelo a Botticelli y otros, fallecida a los 23 años*. [Consulta 14 de mayo de 2021] Disponible en: <https://www.labrujulaverde.com/2018/09/simonetta-vespucci-la-musa-que-sirvio-de-modelo-a-botticelli-y-otros-fallecida-a-los-23-anos>

Amores, M., Díaz, N., Tur, J. et al. (2019) *¡Protesto!: Videojuegos desde una perspectiva de género*. Barcelona: AnaitGames.

Apexalphaj. [@ApexAlpha] (30 de mayo de 2020) *Is it me or Sony be making their lead female protagonist look masculine as hell..barely no curves or rough non feminine features..Unlike the average woman. Like \*cough cough..TLOU2's Ellie...etc. Just saying #My2cents Pic from the game on the left, fan made on right. Hire fans lol* [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/ApexAlpha/status/1398826689992482819?s=20>

Ashcraft, B. (10 de junio de 2013) *Once again, some japanese gamers dislike the look of Mirror's Edge 2*. *Kotaku*. [Consulta 3 de julio de 2021] Disponible en: <https://kotaku.com/once-again-some-japanese-gamers-dislike-the-look-of-mi-512420010>

Ashcraft, B. (26 de noviembre de 2008) *Faith is not a 12 year-old with a boob job*. *Kotaku*. [Consulta 3 de julio de 2021] Disponible en: <https://kotaku.com/faith-is-not-a-12-year-old-with-a-boob-job-5099050>

Ashmore, R., Del Boca, F. (2013) *The Social Psychology of Female-Male Relations: A Critical Analysis of Central Concepts*. Amsterdam: Elsevier.

Bailey, L. [@LauraBaileyVO] (4 de julio de 2020) *Man. I try to only post positive stuff on here... but sometimes this just gets a little overwhelming. I blacked out some of the words cuz, ya know, spoilers. Side note. Thank you to all the people sending me positive messages to balance it out. It means more than I can say*. [Tweet]. Twitter. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://twitter.com/LauraBaileyVO/status/1279173199918292992?s=20>

Barreto-leyva, J. (22 de noviembre de 2017) 'Body positive': ¿de qué se trata? *Huffpost*. [Consulta 5 de julio de 2021] Disponible en: [https://www.huffingtonpost.es/jennifer-barreto-leyva/body-positive-de-que-se-trata\\_a\\_23262476/](https://www.huffingtonpost.es/jennifer-barreto-leyva/body-positive-de-que-se-trata_a_23262476/)

Baudelaire, C. (1995) *El pintor de la vida moderna*. Bogotá: El Áncora.

Bauman, Z. (2013) *La cultura en el mundo de la modernidad líquida*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.

BBC. (18 de junio de 2014) Japan bans child pornography possession. *BBC News*. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://www.bbc.com/news/world-asia-27898841>

Bedman, T. (2016) *La belleza en el Antiguo Egipto*. [Consulta 12 de mayo de 2021] Disponible en: <https://www.elmundo.es/ciencia/2016/01/03/5685272946163f321d8b462d.html>

Beguiristain, M. (1996) Arte y mujer en la cultura medieval y renacentista. *Asparkia. Investigación Feminista*, (6), 135-146. [Consulta 2 de abril de 2021] Recuperado de: <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/asparkia/article/view/1015>

Brea, J. (2004) *El tercer Umbral. Estatuto de las Prácticas Artísticas en la era del capitalismo cultural*. Murcia: CENDEAC.

Brockes, E. (2015) *The Guerrilla Girls: 30 years of punking art world sexism*. [Consulta 3 de enero de 2021] Disponible en: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/apr/29/the-guerrilla-girls-interview-art-world-sexism>

Butler, J. (1999) *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós.

Campbell, C. (29 de octubre de 2019) The sexual exploitation of Young girls in Japan is 'on the increase', an expert says. *Time*. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://time.com/5712746/japan-sex-trafficking-prostitution/>

Cassell, J., Jenkins, H. (1998) *From Barbie to Mortal Kombat*. Massachusetts: The MIT Press.

Cecilia, M. (2018) *Feminismo en los videojuegos y el cas Gamergate*. [Consulta 8 de junio de 2021] Disponible en: <https://eldiariofeminista.info/2018/04/06/feminismo-en-los-videojuegos-y-el-caso-gamergate/>

Chadwick, W. (1993) *Mujer, Arte y Sociedad*. Barcelona: Destino.

Chloe. (2019) *Los ideales de belleza cambian: así ha visto el arte el cuerpo femenino a lo largo de la historia*. [Consulta 12 de mayo de 2021] Disponible en: <https://www.tendencias.com/arte/ideales-belleza-cambian-asi-ha-visto-arte-cuerpo-femenino-a-largo-historia>

Collins, G. (1 de febrero de 1990) A portraitist's romp through art history. *The New York Times*. [Consulta 10 de marzo de 2021] Disponible en: <https://www.nytimes.com/1990/02/01/arts/a-portraitist-s-romp-through-art-history.html>

Contreras, R. *Mujeres en la industria del videojuego: un tema aún pendiente*. (2021) [Consulta 7 de junio de 2021] Disponible en: <https://mosaic.uoc.edu/2021/04/21/mujeres-en-la-industria-del-videojuego-un-tema-aun-pendiente/>

Coy, K. (24 de febrero de 2021) Western vs Chinese Beauty Standards — The main differences explained. *LTL Mandarin School*. [Consulta 1 de julio de 2021] Disponible en: <https://www.ltl-shanghai.com/chinese-beauty-standards/#:~:text=The%20ideal%20Chinese%20beauty%20standards%20for%20women%20are%20having%20fair,%E2%80%9Cgoose%20egg%E2%80%9D%20shaped%20face.&text=The%20ideal%20Chinese%20beauty%20standards%20for%20men%20are%20to%20have,buid%20and%20to%20be%20tall.>

Crawley, D. (9 de noviembre de 2015) The sexualization of Lara Croft is a thing of the past, says Rise of the Tomb Raider writer. *VB GamesBeat* [Consulta 4 de julio de 2021] Disponible en: <https://venturebeat.com/2015/11/09/the-sexualization-of-lara-croft-is-a-thing-of-the-past-says-rise-of-the-tomb-raider-writer/>

Cuesta-de-la-cal, T. (2020) *Arte y feminismo. La situación de las mujeres artistas en los primeros años del siglo XXI en el contexto cultural español*. *Revista Anual de Historia del Arte*, Volumen 26, p. 101 – 112. Disponible en: <https://reunido.uniovi.es/index.php/RAHA/article/view/14211/12893>

Daivriel. (17 de diciembre de 2018) is kassandra really that much more fun/interesting to play as than alexios? *GameFAQs*. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/240205-assassins-creed-odyssey/77310644?page=1>

Damsel in Distress (s.f.) *TvTropes*. [Consulta 30 de junio de 2021] Disponible en: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DamselInDistress>

Dbarry. (7 de mayo de 2011) *Riley on Marketing* [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/-CU04Hqbas>

De la barre, P. (1673) *De l'égalité des deux sexes*. Paris: Chez Jean du Puis. Disponible en: <https://seminarioatap.files.wordpress.com/2013/01/la-igualdad-de-los-sexos.pdf>

De la cruz, S. (2015) *Los cánones de belleza en el arte Griego y su comparación en el film Precious*. En: Creación y Producción en Diseño y Comunicación. Argentina: Buenos Aires. Nº 68, p. 110-113. Disponible en: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=568&id\\_articulo=11808](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=568&id_articulo=11808)

*De la femme fatale a la nueva mujer. La imagen de la mujer en el arte*. (24 de abril de 2020) [Consulta 14 de mayo de 2021] Disponible en: <https://arteyalgomas.com/2020/04/24/de-la-femme-fatale-a-la-nueva-mujer-la-imagen-de-la-mujer-en-el-arte/>

Desarrollo español de videojuegos. (2020). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos*. [Consulta 7 de junio de 2021] Disponible en: <https://dev.org.es/es/publicaciones/libro-blanco-dev-2020>

Dewey, C. (2014) *The only guide to Gamergate you will ever need to read*. [Consulta 8 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/>

Douglass, S. (23 de Agosto de 2018) Video Games need to stop hypersexualizing female characters. *The Clyde Fitch report*. [Consulta 25 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.clydefitchreport.com/2018/08/games-soulcalibur-women/>

Downs, E., Smith, S. (2009). *Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis*. Sex roles, Volumen 62, p. 721 – 733. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/225371416\\_Keeping\\_Abreast\\_of\\_Hypersexuality\\_A\\_Video\\_Game\\_Character\\_Content\\_Analysis](https://www.researchgate.net/publication/225371416_Keeping_Abreast_of_Hypersexuality_A_Video_Game_Character_Content_Analysis)

Driesmans, K., Vandenbosch, L., Eggermont, S. (2015) *Playing a Videogame with a sexualized female character increases adolescents' Rape Myth acceptance and tolerance toward sexual harassment*. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://www.liebertpub.com/doi/pdf/10.1089/g4h.2014.0055>

Echeverría, A. *La obsesión por la belleza en el antiguo Egipto*. (2019). [Consulta 12 de mayo de 2021] Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/historiayvida/historia-antigua/20170706/47313998004/la-obsesion-por-la-belleza-en-el-antiguo-egipto.html>

El frente lúdico de Judea. (2018) *“Si nosotras paramos, se para el mundo”, ¿también el mundo del videojuego?* Diario El salto [en línea]. [consulta 8 de enero de 2021] Disponible en: <https://www.elsaltodiario.com/efeelejota/si-nosotras-paramos-se-para-el-mundo-tambien-el-mundo-del-videojuego>

Elsofoque. (14 de noviembre de 2018) In what world are Dina and Ellie (Last of us 2) ugly? *GameFaqz*. [Consulta 4 de julio de 2021] Disponible en: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/691087-playstation-4/77202044?page=0>

Farago, J. *Courtesans and Street walkers: Prostitutes in art*. (2015) [Consulta 12 de mayo de 2021] Disponible en: <https://www.bbc.com/culture/article/20150910-courtesans-and-street-walkers-prostitutes-in-art>

Farokhmanesh, M. (24 de mayo de 2018) Battlefield V fans who failed history are mad that the game has women in it. *The verge*. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://www.theverge.com/2018/5/24/17388414/battlefield-v-fans-game-women-world-war-2-history>

Farokhmanesh, M. (25 de mayo de 2018) Battlefield V's creators: female characters are 'here to stay'. *The verge*. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://www.theverge.com/2018/5/25/17394876/battlefield-v-creators-female-characters-dice-gaming>

Ferreiro, M. (2021) *La Paiva, la joven rusa que se convirtió en la última cortesana*. [Consulta 12 de mayo de 2021] Disponible en: <https://elrethohistorico.com/cortesana-paiva-lachmann/>

Fey, T. (2011) *Bossypants*. Boston: Little, Brown and Company.

Fluiter, P. (2018) *No pienses en el Gamergate: otro silencio cómplice en la prensa española de videojuegos*. [Consulta 8 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.caninomag.es/no-pienses-gamergate-silencio-complice-la-prensa-espanola-videojuegos/>

Fortini, A. (12 de noviembre de 2014) Break the internet: Kim Kardashian. *Paper*. [Consulta 29 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.papermag.com/break-the-internet-kim-kardashian-cover-1427450475.html?rebellitem=1#rebellitem1>

Fuentes, H. (2017) *¿Cómo era el verdadero rostro de Cleopatra? Este sería el aspecto de la reina de Egipto*. [Consulta 12 de mayo de 2021] Disponible en: <https://www.guioteca.com/mitos-y-enigmas/como-era-el-verdadero-rostro-de-cleopatra-este-seria-el-aspecto-de-la-reina-de-egipto/>

Gabrielson, O. [@ogabrielson] (25 de mayo de 2018) *First, let me be clear about one thing. Player choice and female playable characters are here to stay*. <https://twitter.com/ogabrielson/status/1000042207133491200?s=20>

Gil, R. *Autorretrato femenino, la reivindicación del yo*. (2020) [Consulta 11 de marzo de 2021] Disponible en: <https://tripticum.com/2020/03/04/autorretrato-femenino-la-reivindicacion-del-yo/>

Glusca, M. (14 de diciembre de 2018) The most inspiring body positive moments of 2018. *Insider*. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://www.insider.com/body-positive-milestones-events-2018-12>

Godflesh. (2017) *Courtesans and sluts: the prostitutes in art*. [Consulta 12 de mayo de 2021] Disponible en: <https://steemit.com/art/@godflesh/courtesans-and-sluts-the-prostitutes-in-art>

Goodman, E. (2017) *The Future is (still) female: feminist art for the 21st Century*. [Consulta 3 de enero de 2021] Disponible en: <https://hyperallergic.com/381561/the-future-is-female-21c-museum-hotel-kentucky-2017/>

Hall, R. (19 de febrero de 2021) Women of color spend more than \$8 billion on bleaching creams worldwide every year. *The Conversation*. [Consulta 1 de julio de 2021] Disponible en: <https://theconversation.com/women-of-color-spend-more-than-8-billion-on-bleaching-creams-worldwide-every-year-153178>

Haradasanz' gut. (2 de septiembre de 2017) Why did they change Lara Croft to look like an ugly boy? *SteamCommunity*. [Consulta el 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://steamcommunity.com/app/391220/discussions/0/1473095965295205583/?ctp=3>

Hartmann, T., Klimmt, C. (2006) *Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes*. En: *Journal of Computer-Mediated Communication*. Nº 11. P. 910 – 931. [Consulta 15 de junio de 2021] Disponible en: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x>

Harveston, K. (4 de julio de 2017) A brief history of female representation in video games. *Topical*. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://www.headstuff.org/topical/female-representation-in-video-games-history/>

Haslam, N. (1 de abril de 2019) Miss-leading characters: the hyper-sexualization of females in videogames. *The Global Critical Media Literacy Project*. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://gcml.org/miss-leading-characters-the-hyper-sexualization-of-females-in-video-games/>

Hinojosa, L. (s.f.) *Boy meets girl (Chico conoce a chica)*. [Consulta 12 de mayo de 2021] Disponible en: <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/boy-meets-girl-chico-conoce-chica>

Hontoria, J. (2012) *Todas las caras de Cindy Sherman*. [Consulta 21 de marzo de 2021] Disponible en: <https://elcultural.com/Todas-las-caras-de-Cindy-Sherman>

Inaayanami. (7 de agosto de 2020) The Last of Us Parte II – En defense de Abby. *TodasGamers*. [Consulta 4 de julio de 2021] Disponible en:

<https://todasgamers.com/2020/08/07/the-last-of-us-parte-ii-en-defensa-de-abby/>

Ip, C. (2014) *How do we know what we know about #gamergate?* [Consulta 8 de junio de 2021] Disponible en: [http://archives.cjr.org/behind\\_the\\_news/gamergate.php](http://archives.cjr.org/behind_the_news/gamergate.php)

Ismokemeth. (27 de abril de 2018) What the \*\*\*\* did they do to Lara Croft's face in the new Tomb Raider? *INGBoards*. [Consulta 7 de julio de 2021] Disponible en: <https://www.ignboards.com/threads/what-the-did-they-do-to-lara-crofts-face-in-the-new-tomb-raider.455127444/page-2>

Jackson, L. (8 de noviembre de 2019) How Kim Kardashian West came to represent America. *Slate*. [Consulta 30 de junio de 2021] Disponible en: <https://slate.com/culture/2019/11/how-kim-kardashian-west-came-to-represent-america.html>

Jansz, J., Martis, R. (2007) *The Lara Phenomenon: Powerful female characters in video games*. Sex roles, Volumen 56, p. 141 – 148. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/226434540\\_The\\_Lara\\_Phenomenon\\_Powerful\\_Female\\_Characters\\_in\\_Video\\_Games](https://www.researchgate.net/publication/226434540_The_Lara_Phenomenon_Powerful_Female_Characters_in_Video_Games)

Joho, J. (2020) *Why feminine design is the next frontier to more genderinclusive video games*. [consulta 9 de enero de 2021]. Disponible en: Feminine design is the next frontier of genderinclusive video games (mashable.com)

Jorba, N. (2018) *Identidad sexual, identidad de género y orientación sexual*. [consulta 4 de enero de 2021] Disponible en: <https://www.nuriajorba.com/identidad-sexual-identidad-genero-orientacion-sexual/>

Jorge, M. (13 de julio de 2018) Por qué el rosa se asocia a las mujeres y el azul a los hombres. *Gizmodo*. [Consulta 15 de junio de 2021] Disponible en: <https://es.gizmodo.com/por-que-el-rosa-se-asocia-a-las-mujeres-y-el-azul-a-los-1827572413>

Kaplan, S. (2014) *With #GamerGate, the video-game industry's growing pains go viral*. [Consulta 8 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2014/09/12/with-gamergate-the-video-game-industrys-growing-pains-go-viral/>

Kelly, K. (21 de marzo de 2007) *SXSW: Getting girls into the game: designing and marketing games for female players*. Engadget. [Consulta 10 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.engadget.com/2007-03-21-sxsw-getting-girls-into-the-game-designing-and-marketing-games.html?guccounter=1>

Kennedy, H. (2002) *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the limits of textual analysis*. The international journal of computer game research, vol. 2.

[Consulta 3 de julio de 2021] Disponible en: <https://gamerant.com/assassins-creed-odyssey-reasons-play-alexios-kassandra/>

Kingsiv. (25 de octubre de 2018) So nearly no combat and Lara is no longer sexy. What's with this PC crap? *GameFAQs*. [Consulta 7 de julio de 2021] Disponible en: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/235013-shadow-of-the-tomb-raider/77133358?page=0>

Koester, K. (2016) *Cindy Sherman: The World's Most Celebrated Photo Artist*. 2016. [Consulta 13 de marzo de 2021] Disponible en: <https://www.galeriemagazine.com/cindy-sherman-extraordinary-talents/>

Kohler, C. (2 de octubre de 2007). "Jade is Black?!": Racial Ambiguity in Games. *Wired*. [Consulta 3 de julio de 2021] Disponible en: <https://www.wired.com/2007/02/jades-black-rac/>

Kojima, H. [@HIDEO\_KOJIMA\_EN] (7 de septiembre de 2013) *(Cont) But once you recognize the secret reason for her exposure, you will feel ashamed of your words & deeds* [Tweet]. Twitter. Disponible en: [https://twitter.com/HIDEO\\_KOJIMA\\_EN/status/376424398023962624?s=20](https://twitter.com/HIDEO_KOJIMA_EN/status/376424398023962624?s=20)

*La trágica historia de Simonetta Vespucci, la mujer más bella del Renacimiento*. (11 de febrero de 2013) Recuperado de: [https://www.abc.es/tecnologia/abci-simonetta-vespucci-botticelli-201112230000\\_noticia.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F](https://www.abc.es/tecnologia/abci-simonetta-vespucci-botticelli-201112230000_noticia.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F)

Ladygamers (Recuperado el 6 de febrero de 2013) Tyrone Miller Interview. *Jade's edge*. [Consulta 4 de julio de 2021] Disponible en: [https://www.webcitation.org/6EEt9ZBmA?url=http://www.ladygamers.com/jade/tyrone\\_miller.htm](https://www.webcitation.org/6EEt9ZBmA?url=http://www.ladygamers.com/jade/tyrone_miller.htm)

Lee, Y. (20 de agosto de 2020) The perils of Eastern Asian beauty standards— is this being openly addressed? *Next GenerAsian*. [Consulta 1 de julio de 2021] Disponible en: <https://nextgenerasian.wixsite.com/nextgenerasian/post/the-perils-of-eastern-asian-beauty-standards>

Lien, T. (2 de diciembre de 2013) *No girls allowed*. Polygon. [Consulta 10 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>

Lin, T. (20 de marzo de 2020) We need to stop chasing unrealistic beauty standards in Asia and start feeling beautiful. *CNA lifestyle*. [Consulta 1 de julio de 2021] Disponible en: <https://cnalifestyle.channelnewsasia.com/style/unrealistic-beauty-standards-in-asia-12550800>

López, P. (10 de octubre de 2018) El canon de belleza en la era de internet, ¿más o menos humano? *Tendencias*. [Consulta 30 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.tendencias.com/feminismo/canon-belleza-era-internet-humano>

Losada, T. (8 de enero de 2020) ¿Por qué los niños visten de azul y las niñas de rosa? Criarconsentidocomún.com. [Consulta 15 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.criarconsentidocomun.com/por-que-los-ninos-se-visten-de-azul-y-las-ninas-de-rosa/>

Lucas, K., Sherry, J. (2004) *Sex differences in Video Game Play: A communication-based explanation*. [Consulta 15 de junio de 2021] Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/249683353\\_Sex\\_Differences\\_in\\_Video\\_Game\\_PlayA\\_Communication-Based\\_Explanation](https://www.researchgate.net/publication/249683353_Sex_Differences_in_Video_Game_PlayA_Communication-Based_Explanation)

Lynch, T., et al. (2016) *Sexy, strong and secondary: A content analysis of female characters in videogames across 31 years*. *Journal of Communication*, Volumen 66. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/304661662\\_Sexy\\_Strong\\_and\\_Secondary\\_A\\_Content\\_Analysis\\_of\\_Female\\_Characters\\_in\\_Video\\_Games\\_across\\_31\\_Years\\_Female\\_Game\\_Characters\\_across\\_31\\_Years](https://www.researchgate.net/publication/304661662_Sexy_Strong_and_Secondary_A_Content_Analysis_of_Female_Characters_in_Video_Games_across_31_Years_Female_Game_Characters_across_31_Years)

Marcos, L. (2020) *Tipos de feminismo*. [Consulta 4 de enero de 2021] Disponible en: <https://www.muymuyinteresante.es/cultura/fotos/tipos-de-feminismo/1>

Martín, M. (2002) La tiranía de la apariencia en la sociedad de las representaciones. En: *Revista Latina de Comunicación Social*. La Laguna: Tenerife. Nº50. (2002), p. 1- 17. Disponible en: <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/2324/1/latina.pdf>

Master Blaster. (13 de octubre de 2018) *What the heck is wrong with Kassandra's body?* *Steam Community*. [Consulta 4 de julio de 2021] Disponible en: <https://steamcommunity.com/app/812140/discussions/0/3397295779069253628/>

Mayo, C. (2020) *El feminismo antirracista y decolonial no puede ser trans-excluyente*. [Consulta 3 de enero de 2021] Disponible en: <https://afrofeminas.com/2020/12/20/el-feminismo-antirracista-y-decolonial-no-puede-ser-trans-excluyente/>

Meléndez, N. (2 de abril de 2018) ¿Qué es la hipersexualización? *Asexualidad Mx*. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://medium.com/@asexualidadmx/qu%C3%A9-es-la-hipersexualizaci%C3%B3n-b3230a03bbb>

MIA. (2020) *Informe MIA 2020 Mujeres en la industria de la animación*. [Consulta 7 de junio de 2021] Disponible en: <https://animacionesmia.com/event/informe-mia-2020-mujeres-en-la-industria-de-la-animacion/>

Mico, J. (2020) *El arte feminista en España a través de 8 pioneras de la década de los 70*. [Consulta 1 de abril de 2021] Disponible en: <http://vein.es/el-arte-feminista-en-espana-a-traves-de-pioneras-de-la-decada-de-los-70/>

Micó, M. (2017) *La transmisión de roles de género y estereotipos de la mujer a través de los videojuegos*. Trabajo Final de Grado. Castellón de la Plana: Universitat Jaume I. [consulta 10 de enero de 2021] Disponible en: <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/174321>

Millán, S. (2016) *Cindy Sherman y la subversión de la identidad*. Revista Aisthesis, Volumen 59, p. 125 – 141. (Disponible en: [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-71812016000100008](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-71812016000100008))

Minarella. (22 de febrero de 2021) TikTok's 'Beauty algorithm' makes it impossibly hard to be a POC creator. *BetterMarketing*. [Consulta 30 de junio de 2021] Disponible en: <https://bettermarketing.pub/tiktoks-exposed-beauty-algorithm-makes-it-impossibly-hard-to-be-a-female-poc-creator-65316dd2438e>

Molina, P. (2017) *Prostitución y arte: apuntes sobre una fórmula con encanto*. [Consulta 12 de mayo de 2021] Disponible en: <https://www.moonmagazine.info/prostitucion-y-arte-formula-con-encanto/>

Muñoz, B. (2017) *La iconografía de María durante la época medieval*. [Consulta 12 de mayo de 2021] Disponible en: <https://www.lavozdecordoba.es/tu-voz/terciopelo-y-ruan/2017/05/16/la-iconografia-maria-la-epoca-medieval/>

Muñoz, P. (2013) *Arte feminista. Empoderamiento de las mujeres en el arte. El ejemplo de paula rego*. En: Cuadernos Kóre. Revista de historia y pensamiento de género. Madrid: Nº. 8, p. 237-265

Murphy, H. (2016) *Effects of female videogame character body-idealization exposure*. Universidad de Minnesota. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://conservancy.umn.edu/handle/11299/183290>

Museo nacional Reina Sofía. (s.f.) *La revolución feminista*. [Consulta 18 de marzo de 2021] Disponible en: <https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/salas/informacion/104-7-feminismo.pdf>

Núñez, M. (1993) *Evolución de la situación laboral de las mujeres en España durante la Segunda República (1931-1936)*. En: Cuadernos de relaciones laborales. Madrid: Complutense. Nº 3., p. 13 - 31.

Nzegwu, U. (2000) *Gender and Computer / Video games*. [Consulta 10 de junio de 2021] Disponible en: <https://web.archive.org/web/20081207005158/http://fubini.swarthmore.edu/~WS30/WS30F2000/compvideo.html>

Olson, C., Kutner, L., Warner, D. (2008) *The role of violent video game content in adolescent development. Boy's perspectives*. [Consulta 15 de junio de 2021] Disponible en:

[https://www.researchgate.net/publication/247721476\\_The\\_Role\\_of\\_Violent\\_Video\\_Game\\_Content\\_in\\_Adolescent\\_DevelopmentBoys'\\_Perspectives](https://www.researchgate.net/publication/247721476_The_Role_of_Violent_Video_Game_Content_in_Adolescent_DevelopmentBoys'_Perspectives)

Organización Mundial De La Salud. (2002) *Género*. Recuperado de <https://www.who.int/topics/gender/es/>

Organización Mundial De La Salud. (2019) *Mercury in skin lightening products*. Recuperado de <https://www.who.int/publications/i/item/WHO-CED-PHE-EPE-19.13>

Perez, D. (27 de junio de 2019) Asia's obsession with White skin and lightening products runs deeper than you think. *Eco warrior princess*. [Consulta 1 de julio de 2021] Disponible en: <https://ecowarriorprincess.net/2019/06/why-asia-obsessed-white-skin-whitening-products/>

Pérez, R. (2006) *El canon de belleza a través de la Historia: un método de descripción de personas para alumnos de E/LE*. [Consulta 14 de mayo de 2021] Disponible en: <https://webs.ucm.es/info/especulo/numero34/canonbe.html>

Prieto, S. (2016) *Cindy Sherman y la subversión de la identidad*. En: *Aisthesis*. Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile. Nº. 59, p. 125-141.

Princeton, N.J. (2001) Cleopatra of Egypt: from history to myth. [Consulta 12 de mayo de 2021] Disponible en: <https://archive.org/details/cleopatraofegypt0000unse/page/314/mode/2up>

Quinn, Z. [@UnburntWitch] (12 de diciembre de 2013) (2/2) *happening while people say "oh it's not REALLY sexist here..." makes me sick with rage*. [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/UnburntWitch/status/411235215277715456?s=20>

Quinn, Z. [@UnburntWitch] (12 de diciembre de 2013) *@8vius those dudes got my phone number and jerked off into my phone. That's hardly harmless or "just douchey"* [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/UnburntWitch/status/411235944641990656?s=20>

Rajkowska, P. (2014) *Roles of female videogame characters and their impact on gender representation*. Tesis de Máster. Suecia: Uppsala University.

Rawlinson, K. (2014) *Gamers take a stand against misogyny after death threats*. [Consulta 8 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.bbc.com/news/technology-29028236>

Real Academia Española. (s.f.) Bello. En: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es/bello?m=form>> [Consulta 12 de mayo de 2021].

Real Academia Española. (s.f.) Estereotipo. En: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.4 en línea]. Recuperado el 28 de junio en: <https://dle.rae.es/estereotipo>

Revuelta-Domínguez, F., Guerra-Antequera, J. (2014) *(Des)montando los patrones masculinos y femeninos a través de los videojuegos: intervención educativa en la Infancia y la adolescencia*. En: Congreso Internacional Infancia en Contextos de Riesgo: 20-22 de noviembre. Huelva, p. 688-698. Disponible en: [\(PDF\) \(DES\) MONTANDO LOS PATRONES MASCULINOS Y FEMENINOS A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS: INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA \(researchgate.net\)](#)

Revuelta-Domínguez, F., Guerra-Antequera, J. (2014) *Análisis de arquetipos masculinos en los videojuegos. Enfoques para el tratamiento*. En: Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa: 26-28 de marzo. Sevilla.

Revuelta-Domínguez, F., Pedrera-Rodríguez, I. (2013) *Heroínas en los videojuegos: Cuerpo y comunicación en redes sociales*. En: Congreso Internacional IBERCOM: 29-31 de mayo. Sevilla.

Reyes, M. (17 de diciembre de 2018) La gente prefirió jugar más con Alexios que con Cassandra en Assassin's Creed Odyssey. *Atomix*. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://atomix.vg/la-gente-prefirio-jugar-mas-con-alexios-que-kassandra-en-assassins-creed-odyssey/>

Rhianna Pratchett.com [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <http://www.rhiannapratchett.com/me.php>

Riostras, S. (s.f.) *La tiranía de la moda y la belleza*. [Consulta 11 de mayo de 2021] Disponible en: [https://www.feministas.org/IMG/pdf/19-dictadura\\_de\\_la\\_belleza- Susana riostras.pdf](https://www.feministas.org/IMG/pdf/19-dictadura_de_la_belleza- Susana riostras.pdf)

Romano, A. (17 de marzo de 2018) Why we've been arguing about Lara Croft for two decades. *Vox*. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://www.vox.com/culture/2018/3/17/17128344/lara-croft-tomb-raider-history-controversy-breasts>

Ruiz, N. (2017) *Cultura egipcia: cánones de belleza*. [Consulta 12 de mayo de 2021] Disponible en: <https://www.dsigno.es/blog/diseño-de-moda/cultura-egipcia-canones-de-belleza>

Russo, J. (1997) Software for girls: A mother perspective. *Superkids Educational Software Review*. [Consulta 17 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.superkids.com/aweb/pages/features/girls/jrc1.shtml>

Salas, M. (1999) *La verdad de la prostitución en la obra de arte: las potencias pulsionales del afuera*. En: Revista *Affectio Societatis*; Vol 2, Nº4. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5029944.pdf>

Sarkeesian, A. (12 de mayo de 2015) Jade – Positive female characters in video games. [Vídeo]. YouTube. Disponible en: <https://youtu.be/wCsu3YPOw50>

Sarkeesian, A. (15 de octubre 2020) Gender Breakdown of Games in 2020. *Feminist Frequency*. [Consulta 29 de junio de 2021] Disponible en: <https://feministfrequency.com/2020/10/15/gender-breakdown-of-games-in-2020/>

Sarkeesian, A. (7 de marzo de 2013) Damsel in Distress: Part 1 – Tropes vs Women in Video Games [Vídeo]. YouTube. Disponible en: [https://youtu.be/X6p5AZp7r\\_Q](https://youtu.be/X6p5AZp7r_Q)

Sen, C. (19 de febrero de 2017) La hipersexualización de la sociedad: niñas sexis, infancia frágil. *La vanguardia*. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/vida/20170219/42143989742/hipersexualizacion-ninas-infancia-autoestima.html>

Serrano, A. (2013) *Ángel o mujer fatal, musa o creador: la inspiración femenina en el arte de los últimos siglos*. [Consulta 14 de mayo de 2021] Disponible en: <https://www.20minutos.es/noticia/1955974/0/mujer-figura-inspiradora-arte/eterno-femenino/siglo-100-anos/?autoref=true>

Sicardi, A. (16 de febrero de 2021) The Kardashians changed the way we see beauty — for better or for worse. *Allure*. [Consulta 30 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.allure.com/story/the-kardashian-effect>

Skowronski, M., Busching, R., Krahé, B. (2021) *The effects of sexualized video game characters and character personalization on women's self-objectification and body satisfaction*. *Journal of Experimental Social Psychology*, volume 92, p. 24 — 25. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0022103120303917>

Sociedad Internacional De Cirugía Plástica. (2018) Encuesta Internacional Anual sobre Procedimientos Estéticos/Cosméticos. [Consulta 30 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.isaps.org/wp-content/uploads/2019/12/ISAPS-Global-Survey-2018-Press-Release-Spanish.pdf>

Stevens, J. (22 de noviembre de 2018) Starvation diets, obsessive training and no plus-size models: Victoria's Secret sells a dangerous fantasy. *The Guardian*. [Consulta 30 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2018/nov/22/victorias-secret-show-angels-lingerie>

Stone, J. (2014) *Gamergate's vicious right-wing swell means there can be no neutral stance*. [Consulta 8 de junio de 2021] Disponible en: [https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/13/gamergate-right-wing-no-neutral-stance?CMP=tw\\_t\\_gu](https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/13/gamergate-right-wing-no-neutral-stance?CMP=tw_t_gu)

Szqk. (12 de abril de 2020) Why did they make Lara ugly in Shadow? *Reddit*. [Consulta 7 de julio de 2021] Disponible en: [https://www.reddit.com/r/TombRaider/comments/fzs0ot/why\\_did\\_they\\_make\\_lara\\_ugly\\_in\\_shadow/](https://www.reddit.com/r/TombRaider/comments/fzs0ot/why_did_they_make_lara_ugly_in_shadow/)

Tappin, S. (28 de julio de 2017) 30 years of Samus Aran: a feminist icon? *BBC*. [Consulta 3 de julio de 2021] Disponible en: <https://www.bbc.co.uk/bbcthree/article/39a1b88f-79dc-4602-8207-f86918afd457>

Terrón-Bañuelos, E. (2004) *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. Instituto de la Mujer, 2004. Disponible en: <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/d/13091/19/0>

The app that gave me negative body image. (22 de enero 2019) *The realists*. [Consulta 1 de julio de 2021] Disponible en: <https://www.therealists.org/2019/01/the-app-that-gave-me-negative-body-image/>

The Art Story. (2017) *Feminist Art*. [Consulta 3 de enero de 2021] Disponible en: <https://www.theartstory.org/movement/feminist-art/>

The Manila Times (26 de enero de 2018) *The manila times*. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: <https://www.manilatimes.net/2018/01/26/latest-stories/breakingnews/little-idols-japans-dark-obsession-young-girls/376551>

Thomsen, M. (6 de septiembre de 2015) Guilt, Shame and Quiet: Women in 'Metal Gear Solid'. *Forbes*. [Consulta 5 de julio de 2021] Disponible en: <https://www.forbes.com/sites/michaelthomsen/2015/09/06/guilt-shame-and-quiet-women-in-metal-gear-solid/?sh=2cdb08a34a6c>

Tifa3. (30 de junio de 2020) Anyone else think Abby and Dina were unattractive? *Reddit*. [Consulta 3 de julio de 2021] Disponible en: [https://www.reddit.com/r/TheLastOfUs2/comments/hie03r/anyone\\_else\\_think\\_abby\\_and\\_dina\\_were\\_unattractive/](https://www.reddit.com/r/TheLastOfUs2/comments/hie03r/anyone_else_think_abby_and_dina_were_unattractive/)

Tobut, R. (30 de octubre de 2016) Painting Prostitution: 8 infamous portraits of art's illicit muses. *Culture trip*. [Consulta 12 de marzo de 2021] Disponible en: <https://theculturetrip.com/europe/france/articles/painting-prostitution-8-infamous-portraits-of-arts-illicit-muses/>

Tramullas, G. (2015) *Mari Chordà: «No teníamos nada, solo el sentimiento de ser mujeres»*. [Consulta 1 de abril de 2021] Disponible en: <https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20151120/mari-chorda-no-teniamos-nada-solo-el-sentimiento-de-ser-mujeres-4690859>

Valcárcel, A. (2019) *Ahora, Feminismo. Cuestiones candentes y frentes abiertos*. Madrid: Cátedra.

Vermeulen, L. et Al. (2011) *Girls will be girls? A study into differences in game design preferences across gender and player types*. [Consulta 15 de junio de 2021] Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/261350345\\_Girls\\_will\\_be\\_girls\\_a\\_study\\_into\\_differences\\_in\\_game\\_design\\_preferences\\_across\\_gender\\_and\\_player\\_types](https://www.researchgate.net/publication/261350345_Girls_will_be_girls_a_study_into_differences_in_game_design_preferences_across_gender_and_player_types)

Villalobos, J. (2014) *La mujer en los videojuegos del panorama actual, algunas apreciaciones personales*. [Consulta 8 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.vidaextra.com/cultura/la-mujer-en-los-videojuegos-del-panorama-actual-algunas-apreciaciones-personales>

Weil, E. (30 de noviembre de 1997) 21st: The girl-game jinx. *Salon*. [Consulta 17 de junio de 2021] Disponible en: [https://www.salon.com/1997/11/30/feature\\_361/](https://www.salon.com/1997/11/30/feature_361/)

Wolfe, L. (3 de enero de 2020) Victoria's Secret models are skinnier than ever—as average U.S. dress size has gone up. *Women's media center*. [Consulta 30 de junio de 2021] Disponible en: <https://womensmediacenter.com/news-features/victorias-secret-models-are-skinnier-than-ever-as-average-dress-size-has-gone-up>

Yin-Poole, W. (13 de mayo de 2019) Lionhead: The inside story. *Eurogamer*. [Consulta 28 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.eurogamer.net/articles/2016-05-12-lionhead-the-inside-story>

Zorrilla, M. (2011) *Video games and gender*. [consulta 8 de enero de 2021] Disponible en: <https://www.radford.edu/~mzorrilla2/thesis/index.html>

## **8. ANEXO**

El anexo de citas podrá encontrarse adjunto en la plataforma EBRÓN en una recopilación en formato PDF que incluye las citas en su idioma original y la traducción al castellano por la autora.