

TFG

ÉL/ELLA

CONCEPT ART PARA UNA AVENTURA CONVERSACIONAL

Presentado por Irene Centelles Nebot

Tutor: Marina Pastor Aguilar

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El siguiente documento recopila todo el proceso de trabajo de la producción de un *Concept art* y un guion, con la intención de seguir los pasos para dejarlo preparado para la programación de una aventura gráfica con perspectiva de género. ÉL/ELLA toma sus bases conceptuales del desarrollo de los estudios de género, y concretamente de un análisis puntual de los micromachismos y de cómo afectan tanto a las relaciones de pareja como a los integrantes de la misma.

A partir de un *Concept art* se pretende involucrar al jugador en un análisis de cómo se encuentran implicados planteamientos sexistas en muchas acciones cotidianas utilizando la expresión gráfica y un medio de conocimiento y acción tan potente como el videojuego considerando, que este es una herramienta muy efectiva para lograr sensibilización respecto a los micromachismos ya citados. Se intenta que los jugadores reflexionen sobre las posibles elecciones que realizan en su vida cotidiana a medida que van escogiendo distintas opciones en la aventura conversacional.

Palabras clave: Videojuegos, micromachismo, género, Concept art, aventura conversacional

El següent document recopila tot el procés de treball de la producció visual d'un *Concept art* i un guió amb la intenció de seguir tots els passos per deixar-ho preparat per a la programació d'una aventura gràfica amb perspectiva de gènere. ELL/ELLA pren les seues bases conceptuals del desenvolupament dels estudis de gènere, i concretament d'un anàlisi puntual dels micromasclismes i de com afecten tant a les relacions de parella com als integrants d'aquesta.

A partir d'un *Concept art* es pretén involucrar al jugador en un anàlisi de com es troben implicats plantejaments sexistes en moltes accions quotidianes en la que s'utilitza l'expressió gràfica i un mitjà de coneixement i acció tan potent com el videojoc considerant, que aquest és una eina molt eficaç per obtenir sensibilització respecte als micromasclismes ja citats. S'intenta que els jugadors reflexionen sobre les possibles eleccions que realitzen en la seua vida quotidiana a mesura que van triant diferents opcions en l'aventura conversacional.

Paraules clau: videojocs, micromasclismes, gènere, Concept art, aventura conversacional

The following document compiles the entire work process of the production of a Concept art and a script, with the intention of following the steps to leave it prepared for the programming of a graphic adventure with a gender perspective. HE/SHE takes her/his conceptual bases from the development of gender studies, and specifically from a specific analysis of micro-machisms and how they affect both the couple's relationships and the members of the same.

From a Concept art it is intended to involve the player in an analysis of how sexist approaches are involved in many daily actions using graphic expression and a means of knowledge and action as powerful as the video game considering that this is a very effective tool to achieve awareness of the micro-machisms already mentioned. The aim is for the players to reflect on the possible choices they make in their daily lives as they choose different options in the conversational adventure.

Keywords:

Videogames, micromachisim, gender, Concept art, conversational adventure

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS	7
2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES	7
2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS	7
3. METODOLOGÍA	8
4. MARCO TEÓRICO	9
4.1. RECORRIDO POR EL FEMINISMO	9
<i>4.1.1. Definición de feminismo y patriarcado</i>	9
<i>4.1.2. Olas feministas y algunas de sus corrientes</i>	10
<i>4.1.3. Dominación en la esfera íntima</i>	16
4.2. LOS MICROMACHISMOS	17
<i>4.2.1. Mitos sobre el amor romántico, sobre la violencia de género y micromachismos disfrazados de mitos</i>	19
<i>4.2.2. Clases de micromachismos</i>	21
<i>4.2.3. mM y cómo detectarlos</i>	22
<i>4.2.4. Efectos de los mM</i>	22
4.3. GÉNERO Y VIDEOJUEGOS	23
<i>4.3.1. La ausencia de la mujer en la industria de los videojuegos, un breve repaso</i>	24
<i>4.3.2. El Gamergate</i>	26
<i>4.3.3. La imagen y el rol de la mujer en los videojuegos</i>	28
<i>4.3.4. Micromachismos y videojuegos</i>	28
<i>4.3.5. Análisis de micromachismos en los videojuegos</i>	29
5. REFERENTES	32
5.1. ADVENTURES WITH ANXIETY (2019). CASE	32
5.2. HATOFUL BOYFRIEND (2011). MEDIATONIC	33
5.3. PERSONA 5 (2016). ATLUS	34

6. PROCESO DE TRABAJO: ÉL/ELLA	35
6.1. BLOQUE PRIMERO: ELECCIÓN Y DESARROLLO DE LA IDEA	35
<i>6.1.1. Tema</i>	36
<i>6.1.2. Guion</i>	36
<i>6.1.3. Target</i>	37
<i>6.1.4. Recompensa para el jugador</i>	37
6.2. BLOQUE SEGUNDO: PRODUCCIÓN	38
<i>6.2.1. Escenarios</i>	38
<i>6.2.2. Personajes</i>	39
<i>6.2.3. Diseño sprites</i>	40
<i>6.2.4. Diseño de la interfaz o cajas de texto</i>	41
<i>6.2.5. Diseño ilustraciones</i>	41
<i>6.2.6. Otras consideraciones finales</i>	42
7. CONCLUSIONES	44
8. BIBLIOGRAFÍA	45
9. ÍNDICE DE IMÁGENES	48

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo surge a partir de la necesidad de aprender a hacer *Concept art* y un guion en vistas a que se pueda programar. Muchas veces he escuchado a lo largo de la carrera la frase: “a dibujar se aprende dibujando”. Por lo tanto, creo que la mejor manera de aprender a hacer *Concept art* para un videojuego es haciéndolo.

Este documento compila el trabajo que ha habido desde la idea inicial hasta los últimos detalles para la realización de las artes finales para la aventura conversacional titulado ÉL/ELLA. El proceso fue largo, tuvo muchas idas y venidas. Si lo divido por bloques, el primero se corresponde a la definición de la idea, elección de las mecánicas¹ del juego, a la lectura de la bibliografía, a los referentes, a la elección del target y al diseño del guion. El segundo bloque sería la consiguiente producción del material visual para obtener un resultado final. Por supuesto esto no fue lineal, antes de tener la idea que existe ahora escribí varios guiones, esboqué varias propuestas de personajes, creé un cartel que no me sirve, etc. Lo destacable aquí es que una vez con la idea clara la producción del trabajo fue más lineal y centrada.

Este trabajo bebe de todo lo leído en la bibliografía sumado a las experiencias personales. Los diálogos que aparecen son una mera abstracción y exageración de lo que sucede a diario. Por ello espero que fomente el debate acerca de qué son los micromachismos y qué supone a la larga para los dos personajes protagonistas de la acción.

¹ El concepto de mecánicas se refiere a cómo te permite el juego interactuar con el mismo.

2. OBJETIVOS

En el presente apartado voy a exponer los objetivos que me han permitido guiarme para desarrollar este trabajo, lo he dividido entre objetivos principales y secundarios:

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

1.-Desarrollar un proyecto experimental sobre *Concept art* recorriendo los pasos necesarios de tal forma que esté preparado para la programación.

2.-Comprender los feminismos contemporáneos y sus especificidades a partir de una selección bibliográfica.

3.-Conocer la teoría del videojuego de un modo crítico en relación a los estereotipos que asumen los más comerciales y centrar sus conexiones con la teoría de género.

4.-Sintetizar y analizar diversos referentes visuales en el campo de los videojuegos desde la perspectiva feminista asumida.

2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

1.-Entender mediante la bibliografía en qué consisten los micromachismos. Dar profundidad al guion y a los diálogos.

2.-Escribir el guion para una aventura conversacional. Escribirlo en programas que permitan escribirlo y trasladarlo a Unity fácilmente.

3.-Ilustrar los elementos necesarios para bosquejar lo que sería el producto final. Entre estos elementos: los escenarios, los personajes, sprites, interfaz, la pantalla de inicio y tres ilustraciones de soporte.

3. METODOLOGÍA

La metodología que he seguido en el presente trabajo se puede dividir en dos partes. La primera consistiría en un proceso en el que se alternan las partes prácticas con las teóricas para poder avanzar. En esta empecé definiendo el tema del proyecto con el objetivo principal de esclarecer qué bibliografía me sería más útil para poder escribir el guion. Una vez clara la temática me leí y estudié la parte que versaba sobre los micromachismos, de esta forma fui capaz de interiorizar la información y finalmente escribir un guion. Por otra parte, los referentes me sirvieron de apoyo para determinar las mecánicas y la finalidad didáctica del videojuego.

Esta segunda parte de la metodología se correspondería con la producción la cual desarrollé linealmente. Esta engloba: escenarios, personajes, *sprites*, la interfaz y una serie de ilustraciones. Cada una de estas últimas se abordó de forma distinta, con la intención de adaptarme a las necesidades de cada uno de estos elementos y también para agilizar el proceso de trabajo.

No obstante, generalmente suelen aparecer estos conceptos relacionados con el *Concept art*:

- *Briefing*: es un documento que sirve de guía para el diseñador. Describe la imagen que hay que producir.
- *Moodboard*: es una compilación de imágenes con la intención de recopilar imágenes que describen la sensación, el ambiente de la imagen que se quiere crear.
- *Thumbnails*: son unos bocetos pequeños a modo de exploración.
- Referencias: tanto imágenes como modelos en 3D que tenía al lado de la imagen para desarrollarla mejor.
- Estudios diferentes vistas: tiene la intención de entender en tres dimensiones el objeto y así facilitar dibujarlo desde otros ángulos más fácilmente.
- Estudios de dirección de luz y color: consisten en pequeñas pruebas de lo que se menciona, también tienen la finalidad de interiorizar y resolver mejor estos dos elementos en el arte final.
- Arte final: esta fase se corresponde a la última y la imagen producida es la que se ve en el videojuego.

Finalmente señalar, que este trabajo se ha articulado con un proceso práctico junto con uno teórico, de tal modo que ambas partes están muy entrelazadas.

4. MARCO TEÓRICO

La finalidad de este proyecto, como ya he señalado en la introducción, es desarrollar el *Concept art* y el guion de un videojuego en el que voy a trabajar conceptualmente el tema de los micromachismos. Estos últimos han sido bosquejados y determinados fundamentalmente desde diferentes perspectivas de las teorías de género, por ello, voy a dividir este marco teórico en tres partes principalmente. La primera consistirá en un recorrido por la historia del feminismo, en la que relataremos algunas de sus aportaciones teóricas. La siguiente tomará como eje el concepto de micromachismo, como elemento principal de estudio, y sobre el cual voy a centrarme para desarrollar el tema en relación a los espacios privados o domésticos. En el último apartado haré un recorrido por la historia de la mujer en la industria de los videojuegos. El eje de actuación serán los rasgos y caracteres en relación a los cuales los micromachismos aparecen en los videojuegos. Finalmente, haré un análisis de varios videojuegos con la finalidad de mostrar los micromachismos que hay generalmente en ellos.

4.1. RECORRIDO POR EL FEMINISMO

Si atendemos al feminismo, tanto en su desarrollo desde sus primeras propuestas hasta llegar a la actualidad, como en el contenido semántico y conceptual que expresa en la actualidad, se puede decir que no contiene un punto de vista homogéneo, ni a lo largo de la historia, ni mucho menos en estos momentos en los que han aparecido nuevas corrientes, que se nutren unas de otras y que tienen orígenes muy distintos. Dado que si me pusiera a explicarlos todos excedería la extensión requerida por el presente documento he decidido comenzar por delimitar el término. Asimismo, resumiré los planteamientos del mismo y lo dividiré en tres olas siguiendo la división realizada por Gil². A lo largo de la explicación de estas también expondré varias corrientes de pensamiento feministas. De esta manera se entenderán sus respectivos casos, sus aportaciones teóricas y prácticas y su vigencia en la actualidad.

4.1.1. Definición de feminismo y patriarcado

Según Sánchez “el feminismo es la teoría explicativa de la situación de subordinación de las mujeres dentro de los sistemas sociales como también es la teoría que investiga cómo se constituye el sujeto femenino a través del género. Es decir, se puede definir de varias maneras, pero todas tienen en co-

² L. GIL, S. *Nuevos feminismos, Sentidos comunes en la dispersión: Una historia de trayectorias y rupturas en el Estado español*. Madrid: Traficantes de Sueños. 2011.

mún hacer visible a las mujeres y emanciparlas de la subordinación respecto al hombre”³. En un primer momento, inició su lucha por obtener la igualdad de derechos entre mujeres y hombres. Actualmente, la lucha acomete muchos frentes y muy específicos, se puede decir que el denominador común de estos es la lucha contra la sociedad patriarcal.

El patriarcado es “un sistema que justifica la dominación sobre la base de una supuesta inferioridad biológica de las mujeres. Tiene su origen histórico en la familia, cuya jefatura ejerce el padre y se proyecta en todo el orden social. Existen también un conjunto de instituciones de la sociedad política y civil que se articulan para mantener y reforzar el consenso expresado en un orden social, económico, cultural, religioso y político, que determina que las mujeres como categoría social siempre estarán subordinadas a los hombres, aunque puede ser que una o varias mujeres tengan poder, hasta mucho poder, o que todas las mujeres ejerzan cierto tipo de poder como lo es el poder que ejercen las madres sobre los/las hijos/as”⁴.

En definitiva, en función de elementos tales como la causa de la lucha y de cómo se interprete el binomio sexo-género, se podrá hablar de distintas tipologías de feminismo que, a día de hoy y en gran parte, han confluído en el movimiento y las teorías *queer*. Por esta razón hoy ya no es posible hablar de feminismo sino de feminismos. Con el fin de entender la multiplicidad contemporánea del movimiento voy a analizar en unas breves pinceladas su evolución.

4.1.2. Olas feministas y algunas de sus corrientes

Como he avanzado anteriormente voy a dividir la historia del feminismo en tres etapas siguiendo a Gil en *Nuevos feminismos, Sentidos comunes en la dispersión: Una historia de trayectorias y rupturas en el Estado español*⁵ y las llamaré olas al igual que la autora anterior y de las Heras. Al mismo tiempo combinaré junto con la explicación, algunas corrientes de pensamiento dentro del movimiento feminista.

La clasificación que he escogido para este texto, siguiendo a las autoras que acabo de citar, tiene la finalidad de “clasificar los movimientos feminis-

3 SÁNCHEZ, P. “Prevención de la Violencia Contra la Mujer: Estudio de las actitudes sexistas en la Región de Murcia en el alumnado no universitario” [consulta: 10 junio 2020]. Pág. 35. Disponible en: <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/89137/01820090004234.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

4 FACIO, A. Y FRIES, L. “Feminismo, género y patriarcado”. En: *Academia. Revista sobre enseñanza del derecho de Buenos Aires*. 6 2005. Pág. 280.

5 L. GIL, S. *Nuevos feminismos, Sentidos comunes en la dispersión: Una historia de trayectorias y rupturas en el Estado español*. Madrid: Traficantes de Sueños. 2011.

tas que han ido surgiendo históricamente”⁶ y presentar la información de forma más esquematizada y sencilla de asimilar. Así pues quiero matizar que “el feminismo ha existido siempre”⁷. Las olas muestran los momentos de la historia del feminismo en que el movimiento feminista era más visible⁸.

La primera ola feminista se conoció también como el movimiento de las ilustradas. Empieza a mediados del s.XVIII y llega hasta aproximadamente la mitad del s. XIX junto con el movimiento Ilustrado. “El siglo XVIII es conocido en términos historiográficos como «el Siglo de las Luces». Los pensadores de aquella época estaban convencidos de poder acabar con las tinieblas del oscurantismo y entendieron que su misión consistía en alumbrar al género humano con la luz del pensamiento racional”⁹.

El movimiento ilustrado era un movimiento burgués que pretendía la democratización de la sociedad entendiendo que los hombres eran iguales y libres. Las feministas ilustradas pretendían extender la condición de la igualdad a todas las clases sociales independientemente de su sexo. Lo cual significa radicalizar el movimiento ilustrado y “hacerlo verdaderamente efectivo”¹⁰.

Estas mujeres exigían una igualdad de educación, de oportunidades, de custodia de los hijos, trabajo y derecho a voto. De hecho, durante la Revolución francesa escribieron sus propios “libros de quejas” y crearon clubs para debatir. Poco más tarde los jacobinos prohibieron a las mujeres participar en toda actividad política. Después, exiliaron o guillotinaron a algunas mujeres que tuvieron una fuerte participación en la vida política como Olympe de Gouges¹¹.

6 BELTRÁN, E. Y MAQUIEIRA, V.. Introducción. En: BELTRÁN, E. Y MAQUIEIRA, V. *Feminismos. Debates teóricos contemporáneos*. 2005. Pág. 12 y CASTELLS, C. *Perspectivas feministas en teoría política*. Barcelona: Paidós. 1996. Pág. 10 Citado por: DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política* 9. 2009. Pág. 49.

7 DE MIGUEL, A. “Los Feminismos”. En: AMORÓS, C. *Diez palabras clave sobre la mujer*. Verbo Divino. 2000. Pág. 2. Citado por: DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política*. 9 2009. Pág. 49.

8 “Jane Freedman, esa clasificación es útil como resumen histórico, pero puede provocar ciertos equívocos. Así, podría parecer que no ha existido actividad feminista fuera de esas dos olas y, por otra parte, puede enmascarar la diversidad que caracteriza al Feminismo” FREEDMAN, J. *Feminismo. ¿Unidad o conflicto?*. Madrid: Narcea. 2004. Pág. 18 y 19. Citado por: DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política*. 9 2009.

9 KANT, I. *¿Qué es la Ilustración?: Y otros escritos de época, política y filosofía de la historia*. Madrid: Alianza editorial. 2013. Pág. 9.

10 DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política*. 9 2009. Pág. 46 y 47.

11 “Efectivamente, durante la Revolución Francesa, las mujeres comenzaron a escribir sus propios cahiers de doléances y, en ellos, mostraron su clara conciencia de colectivo oprimido y del carácter interestamental de su opresión. Asimismo, las mujeres parisinas protagonizaron la marcha hacia Versalles para provocar el traslado del Rey Luis XVI a París y formaron diversos clubs de mujeres en los que defendieron su voluntad de participar en la vida política. Sin em-

La segunda ola feminista abarcó el periodo entre mediados del siglo XIX y hasta finales de los años 50 del siglo pasado. También se denominó a este movimiento como feminismo sufragista. Se le nombró así porque el movimiento coincidió con el del sufragio. Este no solo defendía el voto femenino, sino que también tenían otros objetos de lucha como la educación igualitaria. Sin embargo, ellas concebían el obtener el voto femenino como un punto de partida. Una vez conseguido creían que podrían cambiar las leyes e ir poco a poco avanzando hasta obtener una igualdad real.

Este movimiento, al igual que los siguientes, evolucionó de forma distinta en cada lugar. Una de esas diferencias es que en Estados Unidos las sufragistas establecieron alianzas con otros movimientos sociales como el movimiento abolicionista o el movimiento de reforma moral. De las Heras menciona que el movimiento Europeo estaba conformado por voces aisladas, como la de Stuart, “y quizá como consecuencia de lo anterior, alcanzaron algunos derechos, como el de la educación o el del trabajo, antes que las europeas”¹². Independientemente de la organización interna del movimiento, uno de los argumentos centrales de este apela a que la justicia y el derecho de igualdad sean como derechos morales y así asegurar una universalidad¹³.

Según Valcárcel, el sufragismo contribuyó a la creación de una política democrática con: el uso de la palabra “solidaridad” para sustituir la de “fraternidad” que tenía una connotación más masculina y la lucha mediante métodos no violentos¹⁴.

Antes de pasar a la siguiente ola, para entender el cambio en el foco de la lucha hay que mencionar, que durante el periodo de entreguerras en muchos países occidentales se obtuvo el derecho al voto de las mujeres. Así parecía que el movimiento feminista estaba desactivado. Pero años más tarde con la publicación del libro de Simone de Beauvoir *El segundo sexo*, esto cambia. Este libro plantea que los comportamientos asociados al género o roles asociados a estos, se aprenden a medida que creces. Es lo que sintetiza la frase:

bargo, los jacobinos prohibieron dichos clubes y la presencia de las mujeres en toda actividad política y guillotinaron o enviaron al exilio a aquellas mujeres, como Olympe de Gouges, que habían tenido un papel político relevante. DE MIGUEL, A. “Los Feminismos”. En: AMORÓS, C. *Diez palabras clave sobre la mujer*. Verbo Divino. 2000. Pág. 6, 7 y 8. Citado por: DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política*. 9 2009.

12 DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política*. 9 2009. Pág. 52.

13 SÁNCHEZ, C. “Genealogía de la vindicación”. En: BELTRÁN, E. Y MAQUIEIRA, V. *Feminismos. Debates teóricos contemporáneos*. Madrid: Alianza Editorial. 2005. Pág. 39 y 40. Citado por: DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política*. 9 2009.

14 VALCÁRCCEL, A. *La memoria colectiva y los retos del feminismo*. Santiago de Chile: Publicación de las Naciones Unidas. 2001. Pág. 19.

“No se nace mujer: se llega a serlo”¹⁵. Esta idea marca la línea de lucha del movimiento de los años venideros.

El periodo de la última ola empieza desde los años 60 hasta nuestros días. Esta se caracteriza por tener dos grandes ejes de reflexión teórica. Por un lado, el papel de lo íntimo, en relación al espacio doméstico, como el espacio en el que se genera y pervive la opresión femenina. Por otro lado, el análisis de las causas de dicha opresión, en el cual es fundamental el concepto de patriarcado. Durante estos años tuvieron mucha importancia las siguientes visiones del feminismo: el feminismo liberal, socialista y marxista y el radical.

Además de estas corrientes de pensamiento existen: el feminismo cultural, el cual tiene una base esencialista y cae en los roles de género; el de la diferencia de base psicológica, que estudia el feminismo desde la perspectiva de la psicología y el postmoderno que rompe con los discursos en tono universalista. Todos estos se pueden agrupar en dos, como hizo de las Heras¹⁶: en el feminismo de igualdad y en el de la diferencia. Empezaré por explicar en el orden mencionado y cuáles se agrupan dentro de estos.

El feminismo de igualdad agrupa el feminismo liberal, el socialista y el marxista. El objetivo común de estos tres grupos era conseguir, principalmente, ampliar sus derechos en relación a lo público, “convencidos de que puede entenderse que existe un sexo indiferenciado y universal”¹⁷. Ya que los roles asociados al género favorecían la jerarquización entre sexos. Veamos las diferencias entre estas tres corrientes:

El feminismo liberal defendía la tesis de que obtendrían la igualdad si cambiaban las leyes. Betty Friedan en el libro *La mística de la feminidad*¹⁸ apostó por esta premisa. Pero unos años más tarde escribió *La Segunda Fase*¹⁹, en el que ahonda más en los problemas de las mujeres. Defendía que

15 DE BEAUVOIR, S. *El segundo sexo*. España: Ediciones Cátedra Universitat De Valencia. 2015. Pág. 371.

16 DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política*. 9 2009.

17 *Idem* Pág. 57.

18 PERONA, Á. “El feminismo liberal estadounidense de posguerra: Betty Friedan y la refundación del feminismo liberal”. En AMORÓS, C. Y DE MIGUEL, A. *Teoría feminista: de la Ilustración a la Globalización*. Madrid: Minerva Ediciones. 2005. Vol. II. Pág. 15 a 17 y DE MIGUEL, A. “Los Feminismos”. En: AMORÓS, C. *Diez palabras clave sobre la mujer*. Verbo Divino. 2000. Pág. 15. Citado por: DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política*. 9 2009.

19 PERONA, Á. “El feminismo liberal estadounidense de posguerra: Betty Friedan y la refundación del feminismo liberal”. En AMORÓS, C. Y DE MIGUEL, A. *Teoría feminista: de la Ilustración a la Globalización*. Madrid: Minerva Ediciones. 2005. Vol. II. Pág. 15 a 17 y DE MIGUEL, A. “Los Feminismos”. En: AMORÓS, C. *Diez palabras clave sobre la mujer*. Verbo Divino. 2000. Pág. 15. Citado por: DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política*. 9 2009.

la base de la desigualdad está en todas las esferas de la vida y por lo tanto había que hacer un cambio radical. Por ese motivo la figura de esta escritora pasa de una ideología liberal a una más socialista²⁰.

En el caso de las feministas socialistas y marxistas elaboraron un discurso teórico muy complejo. No obstante, era un discurso muy elaborado que no explicaba, entre otras cosas, las causas de la explotación de la mujer. En el texto *La teoría de las mujeres como clase social*, Oliva defiende que la mujer es una clase social y por lo tanto tiene problemas específicos que se tienen que abordar concretamente²¹, por lo que no se puede considerar como un subgrupo en la lucha socialista y marxista. Además, analizó el trabajo doméstico como trabajo productivo, lo cual lo eleva a una categoría superior y lo visibiliza²².

De las Heras hace varias objeciones a este movimiento, por ejemplo el hecho de que buscar la igualdad en un sistema pensado por y para los hombres conlleva una “masculinización de la mujer”²² además de “que no busca un cambio institucional, político y social sino que los excluidos del marco público puedan incorporarse, al menos formalmente”²³.

Por otra parte esta autora destaca que el feminismo liberal “aportó elementos que, aunque no han sido suficientes, eran necesarios, y sentaron las bases de posteriores avances políticos y de discusiones teóricas que hoy siguen vigentes”²⁴. Añade que las socialistas y marxistas aportaron conceptos muy importantes que siguen vigentes, “como el salario de la ama de casa”²⁵ y un discurso teórico muy profundo.

Por otro lado, según la autora Suárez²⁶ el feminismo de la diferencia engloba: el feminismo radical, cultural, el de la diferencia desde la base psicológica y el postmoderno. Estos feminismos defienden que para alcanzar esta igualdad, incluyendo la diversidad, es necesario que se cambie el sistema patriarcal, y como se ha mencionado anteriormente, entender que la mujer no puede integrarse en un sistema pensado para hombres.

20 DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política*. 9 2009.

21 OLIVA, A. “La teoría de las mujeres como clase social: Christine Delphy y Lidia Falcón”. En AMORÓS, C. Y DE MIGUEL, A. *Teoría feminista: de la Ilustración a la Globalización*. Madrid: Minerva Ediciones. 2005 *Op.Cit.* Pág 109 a 111. Citado por: DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política*. 9 2009.

22 DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política*. 9 2009. Pág. 61.

23 *Idem.*

24 *Idem.*

25 *Idem.*

26 Suárez, M. L. *Teoría Feminista, Política y Derecho*. Madrid: Dykinson. 2002 Citado por DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política*. 9 2009.

El feminismo radical, aportó muchos avances teóricos, entre ellos tenemos que la dominación se produce también en aquellas partes íntimas de la vida, en las estructuras familiares y en las relaciones sexuales²⁷. De ahí nace el slogan “lo personal es político”. Pusieron de relieve que se dominaba a la mujer por el hecho de serlo. Igualmente, se centraron en desligar el concepto de inferioridad del concepto de diferencia. Finalmente, propusieron organizarse en grupos de autoconsciencia²⁸ con la finalidad de “construir la teoría feminista desde su experiencia personal y revalorizar las experiencias y las voces de las mujeres”²⁹. En relación al activismo, de Miguel enfatiza “las multitudinarias manifestaciones, los actos de protesta, como la quema de sujetadores para evidenciar el carácter de objeto y mercancía de la mujer en el patriarcado y la creación de centros alternativos para las mujeres, donde se reunían con el fin de estudiar, organizarse, conocer sus propios cuerpos, aprender defensa personal”³⁰.

“Según un estudio de Echols el feminismo radical habría completado su ciclo de activismo público hacia 1975. A partir de entonces se habría desarrollado el feminismo cultural, la versión norteamericana de los feminismos de la diferencia”³¹. Las feministas culturales, como Brownmiller o Greer, creen que la causa de la opresión femenina se debe a la omisión de la esencia femenina. Por ello, asumen que existe una masculina, por este motivo se considera que este feminismo cae en el mismo pensamiento patriarcal dicotómico y jerarquizado al hacer la misma operación pero invirtiendo la jerarquía, es decir, ensalzando a la mujer por encima del hombre. En palabras de Barry, “se pasó así de una concepción constructivista del género a otra esencialista”³². Para justificar esta concepción gran parte de los trabajos de las feministas culturales tienen un enfoque psicológico. De entre ellos destacan los trabajos de Chodorow y Gilligan. La primera defiende que es el sistema el que determina los roles sociales y esto se ve reforzado por mecanismos psicológicos. En añadidura, destaca el papel de la madre como perpetuadora de este sistema. A partir de estas ideas Gilligan analiza las formas de desarrollo moral

27 DE MIGUEL, A. “Los Feminismos”. En: AMORÓS, C. *Diez palabras clave sobre la mujer*. Verbo Divino. 2000. Pág. 17 a 19. Citado por: DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política Política*. 9 2009.

28 *Op. Cit.* Pág. 19. Citado por: DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Pol Política*. 9 2009.

29 *Op. Cit.* Pág. 20. Citado por: DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política Política*. 9 2009. Pág. 64.

30 *Op. Cit.* Pág. 21 Citado por: DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política Política*. 9 2009. Pág. 64.

31 DE TORRES R., I. *Miradas desde la perspectiva de género: estudios de las mujeres*. Fuenlabrada: Narcea S.A. de Ediciones. 2005. Pág. 23.

32 BARRY, K. Teoría del feminismo radical: política de la explotación sexual. En: AMOROS, C.Y DE MIGUEL, A. *Teoría feminista: de la Ilustración la Globalización*. Madrid: Minerva Ediciones. 2005. *Op. Cit.* Pág. 191 Citado por: DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política Política*. 9 2009. Pág. 65.

entre hombres y mujeres. Estos estudios junto a los de Ruddick dieron paso a una nueva línea de investigación y un debate en torno a la ética del cuidado³³.

El feminismo postmoderno se opone a la idea moderna de los discursos en tono universal. A diferencia del movimiento modernista, el postmoderno propone construir dichos discursos en base a la experiencia personal. Además, como dice Owens, plantea “romper con el pensamiento binario, para evitar la forma dominante de representar las diferencias y justificar la subordinación de las mujeres en la sociedad. Debemos pensar en la diferencia sin oposición”³⁴. En definitiva, evitar una exclusión, pero tampoco caer en un relativismo en el que todo vale. Por eso, proponen desligarse de las formas universales de investigación para crear métodos propios asumiendo la responsabilidad que conlleva.

Como conclusión final, a lo largo de los años el movimiento se ha ido diversificando. Es remarcable la producción teórica de este movimiento, ya que en unos pocos años se ha producido muchísima y en líneas muy diversas. En definitiva, en este punto de la historia es difícil hablar de feminismo, sino más bien hay que hablar de feminismos. Esta ramificación y producción teórica demuestran un debate muy sano, que a su vez abre las puertas a la inclusión.

4.1.3. Dominación En La Esfera Íntima

Tras este análisis se ve que el movimiento feminista ha pasado por muchas etapas. El feminismo defiende que hay que hacer un cambio estructural, lo cual, nos lleva hasta las partes más íntimas de la vida para conseguir la igualdad real.

La pregunta es: ¿en qué se traduce esta dominación en el mundo de lo doméstico? Bonino valora que los micromachismos son innumerables, “a veces son considerados comportamientos normales y se realizan en combinaciones complejas”³⁵. A colación de ello, y por lo que se refiere a los controles de natalidad, en el caso de las pastillas anticonceptivas nos han permitido controlar la natalidad. Teniendo en cuenta de que no existe un modelo único de ciclo menstrual, de todos ellos, escogieron el de cuatro semanas. Por lo

33 ÁLVAREZ, S. Diferencia y teoría feminista. En Beltrán, E. y Maquieira, V. *Feminismos. Debates teóricos contemporáneos*. Madrid: Alianza Editorial. 2005. *Op. Cit.* Pág. 250. Citado por: DE LAS HERAS. A., S. “Una Aproximación a las Teorías Feministas”. En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política*. 9 2009.

34 OWENS, C. El discurso de los otros: las feministas y el postmodernismo. En Halfoster. *La postmodernidad*. Barcelona: Kairos. 1986. Citado por: Piedra, N. “Feminismo y postmodernidad: entre el ser para sí o el ser para los otros”. En: *Revista de Ciencias Sociales*. 4 2003. Pág. 49.

35 BONINO, L. Micromachismos: la Violencia Invisible en la Pareja. 1996. Pág. 5. Recuperado 9 junio de 2020 de: http://pmayobre.webs.uvigo.es/pop/archi/profesorado/pablo_rama/micromachismos.pdf

tanto, estas pastillas han homogeneizado todas las menstruaciones a la del modelo de cuatro semanas³⁶.

Los estereotipos de género están en la publicidad, usan los cuerpos de las mujeres como reclamo para el target de hombre blanco cis heterosexual. Están en los videojuegos, de lo cual hablaré más adelante, están en las conversaciones y repercuten en las interacciones más cotidianas de la vida.

Tras recorrer las distinciones teóricas que los grandes movimientos del feminismo han ido gestando para lograr la diversificación queremos detenernos a analizar los micromachismos. Dada su característica micropolítica están tan normalizados que el primer paso para combatirlos es la sensibilización. Más adelante expondré, que los videojuegos son una herramienta muy efectiva de educación y por ello al combinar estos dos elementos podemos obtener una herramienta más para luchar y comprender los efectos perniciosos o positivos que dicha confluencia va a tener en los micromachismos.

4.2. LOS MICROMACHISMOS

En el presente apartado expondré la definición del concepto de micromachismos (mM)³⁷. Explicaré los tipos de mM que existen en función de la clasificación del mismo. En algunos añadiré una aclaración para entenderlos. Posteriormente presentaré unas breves pautas para poder detectarlos. En último lugar, explicaré las consecuencias que tienen sobre los integrantes de la pareja y el vínculo. Todo ello referenciándome en los textos que ha publicado el psicoterapeuta Bonino.

Según Bonino los mM “son prácticas de dominación y violencia masculina en la vida cotidiana, del orden de lo “micro”, al decir de Foucault, de lo capilar, lo casi imperceptible, lo que está en los límites de la evidencia”³⁸. Mayoritariamente consisten en comentarios y/o actos que se basan en los estereotipos de género. Por ejemplo, coaccionar a una mujer para activar su rol de cuidados. Estos actos son violentos si entendemos la violencia como un uso del poder (fuerza física o psicológica) hacia otra persona con el fin de dominar u obtener un beneficio de la misma.

En este caso los mM se utilizan con el fin de mantener un reparto desigual de poderes en las relaciones de pareja³⁹, que va en beneficio de los hombres.

36 WAJCMAN, J. *El tecnofeminismo*. Humanes de Madrid: Cátedra. 2006.

37 A partir de ahora en adelante para referirme a la palabra micromachismo y a sus desinencias utilizaré la abreviatura “mM”.

38 BONINO, L. *Micromachismos: la Violencia Invisible en la Pareja*. 1996. Pág. 3. Recuperado 9 junio de 2020 de: http://pmayobre.webs.uvigo.es/pop/archi/profesorado/pablo_rama/micromachismos.pdf

39 *Op. Cit.* Pág. 4

Estos actos de microviolencia son tan importantes como los actos de violencia más explícitos. Dado que la fuerza de los mM reside en su constante reiteración, a la larga minan la salud psicológica de la mujer causándole, entre otras cosas, un sentimiento de agotamiento vital. Además de los efectos psicológicos, los mM pueden ser la antesala de las agresiones de género. Como ejemplo de ello, dentro de la clasificación de los mM tenemos los de crisis, que se usan en las situaciones en que la mujer intenta recuperar poder en la relación y este ejerce acciones tales como por ejemplo el hipercontrol.

Esto último ya puede sonar un poco más a las desafortunadas noticias que escuchamos de parejas que persiguen a su cónyuge con el fin de volver a la situación anterior de control y dominación sobre la otra parte de la pareja. Otro factor que también prepara el terreno para estos acosos son las TIC, “en la actualidad un/a chico/a puede estar en constante contacto con su pareja si uno de ellos así lo requiere”⁴⁰. Como dice Villegas⁴¹ no sería un problema, pero ese contacto constante se basa en un sentimiento de desconfianza. Igualmente, tenemos los mitos románticos que son una serie de prejuicios que ayudan a justificar estas acciones microviolentas. Las microviolencias son un derivado del poder⁴², menos detectable por su carácter micro. Con lo cual se incorporan en las relaciones afectivas causando daños a los componentes de la pareja⁴³.

Estos daños solo son visibles a largo plazo⁴⁴ y suelen quedar relegados a un segundo plano respecto a la violencia explícita. Por suerte la sociedad se está sensibilizando y ahora ciertos mM, como serían los piropos, están penados por la ley en algunos países del mundo⁴⁵. Como apela Bonino el acto de sensibilización es fundamental para no reproducirlos y así luchar contra ellos⁴⁶.

Dada la importancia de las concepciones asumidas acerca del amor y las relaciones de pareja, vamos a detenernos a analizar aquellos mitos relacionados con sus conceptos. También haremos mención de prejuicios, relaciona-

40 Villegas, D. *Micromachismos y Violencia de Género: Una Propuesta de Intervención Educativa en Población Adolescente*. (Trabajo de Fin de Grado no publicado) Universidad de Valladolid, Castilla y León. 2016. Pág. 53

41 *Idem*.

42 ÁVILA, A. “Del poder a las microviolencia”. En: *Interpretextos*. 19 2018.

43 BONINO, L. *Micromachismos: la Violencia Invisible en la Pareja*. 1996. Pág. 5. Recuperado 9 junio de 2020 de: http://pmayobre.webs.uvigo.es/pop/archi/profesorado/pablo_rama/micromachismos.pdf Bonino, L. (1996)

44 *Idem*.

45 REMACHA, B. “Estos países legislan contra el acoso callejero: multas y penas de cárcel por increpar sexualmente a las mujeres” [consulta 14 mayo 2020]. Disponible en: https://www.eldiario.es/internacional/paises-penan-acoso-callejero_0_863364064.html

46 BONINO, L. “Micromachismos: la Violencia Invisible en la Pareja” [consulta 9 junio de 2020]. Pág. 15 y 16. Disponible en: http://pmayobre.webs.uvigo.es/pop/archi/profesorado/pablo_rama/micromachismos.pdf

dos con la figura de la mujer, para entender en lo que se fundamentan.

4.2.1. Mitos sobre el amor romántico, sobre la violencia de género y micro-machismos disfrazados de mitos.

Bosch y Ferrer definen los mitos como “una creencia, aunque se halla formulada de manera que aparece como una verdad y es expresada de forma absoluta y poco flexible. Estas creencias suelen poseer una gran carga emotiva, concentran muchos sentimientos, y suelen contribuir a crear y mantener la ideología del grupo y, por ello, suelen ser resistentes al cambio y al razonamiento”⁴⁷. Esto explica por qué a día de hoy siguen existiendo mitos sobre el amor romántico, la violencia de género y ciertos comentarios micro-machistas disfrazados de mitos. En este apartado se definirán estos conceptos y a enumerar los mitos.

Como define la psicóloga Reyes: “El amor en esencia es un fenómeno simple al cual hemos atribuido significado de acuerdo a nuestro contexto socio-cultural, histórico y geográfico”⁴⁸. Por lo tanto, teniendo este carácter cultural al igual que los mitos, no es de extrañar que se le hayan otorgado a lo largo del tiempo creencias tales como: que te completa, que hay alguien para ti, que todos los deseos se satisfacen con la pareja, que el periodo de enamoramiento es lo mismo que el amor, que el amor tiene poder suficiente para solucionarlo todo, que el amor tiene que desembocar a una convivencia permanente y que los celos son una prueba de amor.

Esto puede llevar a la reflexión de que la idea de amor es única y lo que se sale fuera del marco no lo es. De ahí pueden nacer muchas reacciones adversas para la pareja y que no benefician nada al estado anímico de los componentes de la pareja. Se pueden llegar a tener desde relaciones tóxicas a desencadenar violencia de género porque la realidad no se adapta al concepto.

Además existen los mitos o prejuicios que se encuentran implicados y refuerzan la violencia de género, los cuales solo ayudan a minimizar su problema o incluso negar su existencia⁴⁹. Peters define los mitos sobre la violencia de género “como creencias estereotípicas sobre esta violencia que son generalmente falsas pero que son sostenidas amplia y persistentemente, y sirven para minimizar, negar o justificar la agresión a la pareja”⁵⁰. Las mujeres

47 BOSCH, E. Y FERRER, V. A. *La voz de las invisibles. Las víctimas de un mal amor que mata*. Madrid: Editorial Cátedra. Colección Feminismos. 2002. Citado por: FERRER, V. A., BOSCH, E. Y NAVARRO, C. “Los mitos románticos en España”. En: *Boletín de Psicología*. 99 2010. Pág. 7.

48 REYES, V. “Amor romántico” [consulta: 10 junio de 2020]. Disponible en: <https://www.veronicareyes.co/post/amor-rom%C3%A1ntico>

49 BOSCH, E. Y FERRER, V. “Nuevo Mapa de los Mitos Sobre la Violencia de Género en el Siglo XXI”. En: *Psicothema*. 24 2012.

50 PETERS, J. “Measuring myths about domestic violence: Development and initial validation

que sufren estos abusos no se corresponden a ningún perfil en particular⁵¹, es decir, que afecta a todas las clases sociales. Estos mitos tienen un rango muy amplio, hablan de las localizaciones de los abusos y hasta hablan de los perfiles de los maltratadores y maltratadas. Tenemos los mitos que creen que los hombres también son víctimas, poniéndolos al mismo nivel de la víctima; que los hombres que agreden tienen problemas mentales; solo se dan casos de violencia en las clases más desfavorecidas; que la mayoría de denuncias son falsas; que el maltrato psicológico no es tan grave como el físico; que algo habrán hecho las mujeres para provocar a su maltratador; etc⁵². En definitiva, estos mitos crean un retrato del grado de empatía y de desinformación por parte de la sociedad.

Finalmente, se hallan los micromachismos que “se camuflan tras el mito mediático de la nueva súper-mujer post-crisis”⁵³. Como mencionaba anteriormente son una serie de micromachismos disfrazados de creencias que nos hacen presumir que la igualdad ya se ha conseguido, pero que en realidad demuestran, más bien, lo contrario. La autora Martínez⁵⁴ destaca de estos los siguientes:

En primer lugar está el mito de “la nueva feminidad privilegiada”⁵⁵. En el cual se cree que hay igualdad real entre las mujeres porque hay algunas que disponen de privilegios. Esto lleva a enfatizar los casos de mujeres que tienen privilegios y de esta forma se invisibilizan las situaciones del resto.

Existe también: La democratización del empoderamiento consumible⁵⁶, es decir, consume para empoderarte y compra tu identidad. Lo cual desvela una intención de convertir el feminismo y las mujeres en objetos de consu-

of the domestic violence myth acceptance scale”. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*. 16. 2008. Citado por: BOSCH, E. Y FERRER, V. “Nuevo Mapa de los Mitos Sobre la Violencia de Género en el Siglo XXI”. En: *Psicothema*. 24 2012. Pág. 548

51 BOSCH, E. Y FERRER, V. “Nuevo Mapa de los Mitos Sobre la Violencia de Género en el Siglo XXI”. En: *Psicothema*. 24 2012.

52 BOSCH, E. Y FERRER, V. “Nuevo Mapa de los Mitos Sobre la Violencia de Género en el Siglo XXI”. *Psicothema*. 24. 2012. Citado por: VILLEGAS, D. *Micromachismos y Violencia De Género. Una Propuesta de Intervención Educativa en Población Adolescente*. (Trabajo de Fin de Grado no publicado). Universidad de Valladolid, Castilla y León. 2016.

53 MARTÍNEZ, L. “Women are strong as hell! Empoderamiento y micromachismos en la cultura popular del postfeminismo neoliberal post-crisis”. *I CONGRESO INTERNACIONAL MICROMACHISMOS EN LA COMUNICACIÓN* [consulta: 10 junio 2020]. Pág. 3. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/309490709_Women_are_strong_as_hell_Empoderamiento_y_micromachismos_en_la_cultura_popular_del_postfeminismo_neoliberal_post-crisis

54 MARTÍNEZ, L. “Women are strong as hell! Empoderamiento y micromachismos en la cultura popular del postfeminismo neoliberal post-crisis”. *I CONGRESO INTERNACIONAL MICROMACHISMOS EN LA COMUNICACIÓN* [consulta: 10 junio 2020]. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/309490709_Women_are_strong_as_hell_Empoderamiento_y_micromachismos_en_la_cultura_popular_del_postfeminismo_neoliberal_post-crisis

55 *Op. Cit.* Pág. 5

56 *Idem.*

mo.

El siguiente mito es el de “la superwoman, única dueña (y culpable) de su destino”⁵⁷. Esto significa que la única causante y responsable de lo que le ocurra es ella misma. Lo cual genera una sensación de culpabilidad cuando cometen errores o no alcanzan sus metas. En el caso de las que lo consiguen tachan a las demás de incompetentes.

Finalmente existe el mito en forma de afirmación “no eres como las demás, eres distinta”⁵⁸. Lo que conlleva esta frase es que nos creamos diferentes unas de las otras de esta forma minan nuestra capacidad de sororidad y empatía. Por el simple hecho de ser ya somos distintas, no necesitamos a nadie que nos lo recuerde.

4.2.2. Clases de micromachismos

Bonino⁵⁹ clasifica los micromachismos en tres grupos principales: los mM coercitivos, los encubiertos y los de crisis.

Los coercitivos consistirían en una serie de acciones, en las que el varón usa su fuerza (no física) o su superioridad física, psíquica, incluso económica, para llevar a la mujer a un estado de inseguridad, para conseguir dominarla. Dentro de este grupo el varón suele ejercer: la intimidación, el control del dinero, la no participación en cuestiones domésticas y/o la insistencia abusiva. También se concede para sí, para su uso casi exclusivo: el tiempo, el espacio, la decisión de lo que es válido en una discusión y las decisiones en cuanto al control de la relación.

Los mM más difíciles de detectar son los llamados encubiertos. Estos mM no usan ningún tipo de violencia física, por lo tanto, son muy difíciles de percibir. Además, tienen la característica de que el varón encubre sus intenciones de dominación. Utilizan el afecto o las capacidades de cuidado de las mujeres para conseguir su objetivo. Dentro de este grupo encontramos una variedad enorme. Aquí se incluyen las mentiras, los paternalismos, el aprovecharse de la capacidad del cuidado de las mujeres, los olvidos selectivos, la minusvaloración de los errores, etc. Básicamente son los que aparecen más a diario.

Finalmente, tenemos los mM de crisis, que como he avanzado anteriormente, son los que se utilizan cuando empieza a haber una pérdida de poder

57 *Op. Cit.* Pág. 6

58 *Idem.*

59 BONINO, L. “Micromachismos: la Violencia Invisible en la Pareja” [consulta: 9 junio 2020]. 1996. Disponible en: http://pmayobre.webs.uvigo.es/pop/archi/profesorado/pablo_rama/micromachismos.pdf

por parte del varón. Se utilizan con la finalidad de volver al desbalance inicial y mantener la relación como estaba anteriormente. Dentro de este grupo se hallan: el hipercontrol, el hacerse la víctima, el hacer promesas que no se cumplen, la falta de colaboración, amenazar con el abandono, dar pena y o darse tiempo para controlar cuando se vuelve a la relación.

Con todo lo mencionado una mujer con cualquier problema y sobre todo de dependencia le será muy difícil percatarse. Todavía más salir de una relación así. De hecho, no es solo problema de la mujer, existen otros factores que influyen a la hora de decidir la ruptura de la relación como, por ejemplo: tener un entorno comprensivo y que te apoye, la capacidad de poder adquisitivo de la mujer, el miedo, la capacidad de asumir la ruptura de la relación, etc. Estos elementos si bien son muy importantes a tener en cuenta a la hora de abandonar una relación de violencia de género, en el caso de una con microviolencia apelamos a la sensibilización como factor esencial de ruptura.

4.2.3. mM y cómo detectarlos

El psicoterapeuta Bonino comenta dos preguntas que se puede hacer el varón, en el caso que esté emparejado con una mujer, con el fin de autoevaluarse. La primera pregunta: ¿lo que vale para mí le vale para ella? Si la respuesta es no entonces se hace la siguiente pregunta ¿cómo me salgo con la mía?⁶⁰ Esto es lo que Bonino comenta en uno de sus artículos, que también nos sirven a nosotros como base para detectar los mM y prevenirnos de cometerlos.

4.2.4. Efectos de los mM

Los mM afectan a las mujeres, a los hombres y a la relación entre ellos. Estos efectos se perciben a largo plazo, “ya que muchas veces cuando se perciben aisladamente, se juzgan como intrascendentes sin evaluar el daño que producen por reiteración”⁶¹ y “son el caldo de cultivo de las demás formas de la violencia de género (maltrato psicológico, emocional, físico, sexual y económico) y son las “armas” masculinas más utilizadas con las que se intenta imponer sin consensuar el propio punto de vista o razón”⁶².

En primer lugar, a las mujeres les afecta psicológicamente, les deja un cúmulo de sentimientos tales como: la culpabilidad, malestar que no saben de

60 BONINO, L. “Los Micromachismos” [consulta: 10 junio 2020]. En: *La Cibeles*. 2 2004. Disponible en: http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/escola_inclusiva/dco1/modul_3/los_micromachismos.pdf

61 BONINO, L. “Micromachismos: la Violencia Invisible en la Pareja” [consulta 9 junio 2020]. 1996. Disponible en: http://pmayobre.webs.uvigo.es/pop/archi/profesorado/pablo_rama/micromachismos.pdf

62 *Op. Cit.* Pág. 4

donde proviene, dependencia, falta de autoestima y un sentimiento de agotamiento.

En segundo lugar, a los varones les afecta ser ejecutores de los mM en cuanto a que llegan a desinteresarse por las necesidades de la mujer. Su identidad masculina se fundamenta en este control, por lo tanto, llegan a tener una dependencia de su uso para poder reafirmarse como hombre. Finalmente, como no pueden asegurarse el afecto de la otra persona a base de dominarla, entonces se genera mucho más control y aislamientos recelosos.

En tercer lugar, en cuanto al vínculo, se crea una relación de dependencia hacia el varón en relación a lo que se puede hacer y lo que no. Ella tiene que ceder y ser la culpable siempre de lo que le ocurra a la relación, dado que es la encargada de mantenerla. Por estos motivos, la relación se empobrece y se genera una convivencia entre dos oponentes. Lo cual lleva a que se prepare el terreno para la violencia de género.

Los mM son una de las manifestaciones implícitas en nuestra cultura y, por lo tanto, de ellos participan de manera a veces manifiesta, a veces imperceptible, en muchos de los productos culturales. Entre ellos se encuentra el universo de los videojuegos, que, aun siendo un arte joven, desde sus inicios se ha vinculado con lo masculino, por ello no es de extrañar que aparezcan mM en los mismos. En el siguiente apartado me dedicaré a explicar, entre otros temas, donde aparecen.

4.3. GÉNERO Y VIDEOJUEGOS

El medio del videojuego nació alrededor de principios de los 70 como un medio de producción y distribución cultural y popular. Si bien en función de la definición la fecha puede variar, lo que importa rescatar de aquí es que es un medio muy joven. Pese a este factor, ya supera actualmente en ingresos a la industria del cine, la música, la televisión etc⁶³.

Por lo tanto, no es de extrañar pensar que sea un buen medio de difusión y por consiguiente, un medio con fuerte componente pedagógico. Históricamente este medio se ha enfocado a un público muy concreto de la sociedad: hombres blancos cis heterosexuales. Las franjas de edad han ido variando, pero el target específico no. De todos modos, lo que interesa es cómo este

63 RTVE.es/Portaltic/EP. "La industria de los videojuegos factura en España el doble que la música y el cine juntos" [consulta: 10 junio 2020]. Disponible en: <https://www.rtve.es/noticias/20190507/industria-videojuegos-factura-espana-doble-musica-cine-juntos/1932840.shtml>

producto se ha creado para venderse a estas personas.

La mayoría de videojuegos están protagonizados por hombres (64%)⁶⁴, los personajes femeninos suelen estar representados con estereotipos de género (90%). Estos estereotipos consisten en retratar a la mujer como: vulnerable, frágil, incapaz de valerse por sí misma. El diseño de sus ropas no suele representar las necesidades reales del personaje, como por ejemplo que las luchadoras lleven tacones. En cuanto a las tramas suelen girar usualmente a salvar a una mujer, vengarse porque han matado a una mujer muy cercana al personaje o alguna combinación aberrante de estas dos. En definitiva, suelen ser juegos muy violentos a día de hoy, aunque existen algunas excepciones, sigue siendo una generalidad en el mundo del videojuego la apelación al público masculino, así como la violencia.

Lo fundamental, cuando se habla de videojuegos, más allá de la carencia de creatividad por parte de los desarrolladores, que tienden a repetir patrones narrativos, formales y espectaculares, es que son un medio pedagógico fundamental en la contemporaneidad. Como dice Diana P. López “[los videojuegos] son grandes influenciadores en la construcción en la identidad del jugador”⁶⁵. Por este motivo, si están llenos de estereotipos de género es fácil que se perpetúen dichos estereotipos, es decir, que al final los jugadores tengan una idiosincrasia determinada y que sumada a un *marketing* que también los utiliza, se cree un bucle infinito del que es muy difícil salir.

Por estos motivos voy a dar un repaso a la historia del desarrollo de los videojuegos. Se verá la presencia de la mujer en los primeros años hasta la actualidad, hasta llegar al episodio fatídico del Gamergate. Seguiré con cómo es representada la mujer en los videojuegos y finalmente relacionaremos explícitamente los mM que aparecen en los videojuegos.

4.3.1. La ausencia de la mujer en la industria de los videojuegos, un breve repaso

La situación contemporánea que acabo de describir desde una perspectiva crítica en relación con el desarrollo de los videojuegos tiene que ver con el hecho de que apenas hay mujeres que trabajen en la industria de su desarrollo. Esto favorece la existencia de los estereotipos que he mencionado

64 Las cifras son coincidentes en dos publicaciones que pasamos a reseñar: DÍEZ, E. J. “Videojuegos y sexismo” [consulta 10 junio 2020]. Disponible en: <http://www.concejoeducativo.org/2005/videojuegos-y-sexismo/>

Y DÍEZ, E. J. “Sexismo y Violencia: La Socialización a Través de los Videojuegos”. *Feminismo/s*. 14 2009. Pág. 38

65 AMORES, M., TRIVI, M., GÓMEZ, L., PÉREZ, M., CUIEL, A., SANCCHI, A., CANO, I., BORIS, P., TUR, J., P. GÓMEZ, D., ALVARADO, I., DÍAZ, N. ¡PROTESTO! Videojuegos desde una perspectiva de género. Madrid: ANAITGAMES. 2018. Pág. 251.

anteriormente y que conducen a un retrato de una mujer frágil, vulnerable e incapaz de valerse por sí misma, en la medida en que debe ser rescatada de múltiples situaciones, siempre por un hombre. Voy a detenerme en dicha ausencia.

En primer lugar, hay que recordar que, a lo largo del recorrido de la lucha feminista, siempre han tenido un especial interés por que las mujeres se formen, que reciban una buena educación. Como es obvio eso lleva mucho tiempo y aceptación por parte de la sociedad⁶⁶. Los primeros estudios, a principios del siglo XX, que recibían las mujeres era para formarlas como madres y mejores ciudadanas. Así pues, no es de extrañar que, aunque se permitiese el acceso a la universidad en ciertas carreras no se generalizó el acceso de las mujeres a todos los estudios universitarios hasta mucho más tarde.

El caso del que voy a hablar es el de la ingeniería informática o como se la llamaba antes de que existiera la carrera: ciencias de la computación. Dado que en Estados Unidos se consideraba como un área de menor relevancia los hombres se matriculaban menos y existía un porcentaje más alto de mujeres que de hombres. Como la demanda aumentó con ese perfil de estudios, en Estados Unidos, sumado a que no querían permitir una igualdad real en el mundo laboral hicieron lo siguiente: acudieron a los roles de género y empezaron a decir que las mujeres eran malas en las matemáticas y todo lo relacionado con las ciencias⁶⁷. Así se redujo el número de mujeres y hasta día de hoy no se ha vuelto a ese porcentaje de mujeres en dicho grado⁶⁸.

Dados estos datos, la consecuencia directa va a ser que la industria del videojuego se conformará contando con un número muy reducido⁶⁹ de mujeres en las compañías. A esto hay que añadir que la sociedad en la que surgen los primeros videojuegos comerciales, la de la década de los 80 del siglo XX, era muy paternalista. De hecho existe el caso de Baly que trabajó en Atari y que muchos años más tarde dijo que se fue del estudio por el trato paternalista y lo poco querida que se sentía⁷⁰.

66 SUNSHINE, D. "The Missing Link: Exploring the Relationship Between Higher Education and Political Engagement". En: *Political Behavior*. 27 2005. Pág. 27.

67 RATTAN, A., GOOD, C., DEWCK, C. S. "Why Do Women Opt Out?: Sense of Belonging and Women's Representation in Mathematics". En: *Journal of Personality and Social Psychology*. 102. 2012.

68 HENN, S. "When Women Stopped Coding" [consulta: 8 junio de 2020]. Disponible en: <https://www.npr.org/sections/money/2014/10/21/357629765/when-women-stopped-coding>

69 "En los primeros años del desarrollo de videojuegos comerciales las mujeres se iban incorporando con cuentagotas, pero a medida que la década de los 80 avanzaba, retrocedía la presencia femenina en el desarrollo. No hemos encontrado ningún estudio que analice con datos qué pudo haber sucedido" BORONDO, S. "El papel de la mujer en los videojuegos" [consulta: 8 junio 2020]. Disponible en: <https://vandal.lespanol.com/reportaje/el-papel-de-la-mujer-en-los-videojuegos>

70 AMORES, M. "Las pioneras: historia de las mujeres en la industria - Nerfeadas Capítulo 3" [con-

En la década de los 90 juegos de renombre como *Doom* tenían una estética hipermasculinizada y explotaron la violencia en sus mecánicas. Según la autora Trivi “algún genio del marketing, había decidido, sin ninguna prueba más que sus prejuicios, que los jugadores eran exclusivamente hombres y eso a día de hoy, afecta a la manera en la que las grandes empresas trabajan y contratan.”⁷¹.

A principios de los 2000 fue más fácil acceder a un ordenador personal y a una conexión a internet, esto junto con la aparición de plataformas online de venta de videojuegos, hizo más sencillo el poder desarrollar los mismos. Ya no se dependía de una gran compañía para crear videojuegos, ahora se podían desarrollar de forma independiente. Lo que ahora se conoce como videojuegos *indies*.

A priori las desarrolladoras independientes de videojuegos no iban a tener problema en crear un videojuego de cualquier temática. No obstante, no fue así, las desarrolladoras se enfrentaron al siguiente problema: los jugadores habían asumido los videojuegos como algo propio, por influencias de los propios videojuegos y del marketing, y por lo tanto cualquiera que no fuera un hombre se le consideraba un intruso.

Es lo que se conoce coloquialmente en la teoría feminista como “el efecto de la casa del árbol”⁷². Este término hace referencia a aquellas series de los años 80 en el que un grupo de amigos, todos ellos varones, se reunían en una casa del árbol que tenía un cartel fuera que ponía: “prohibido chicas”. Pues si este símil se aplica al mundo de los videojuegos funciona de la misma manera. Cualquiera que entre y que no se corresponde con los estereotipos tiene la entrada vetada. O en su defecto, una oposición brutal que puede terminar en amenazas de muerte, calumnias y acoso. Es lo que sucedió con lo que se denominó Gamergate que afectó a dos mujeres principalmente y al resto de las mujeres que trabajaban en la industria.

4.3.2. El Gamergate

El Gamergate es un suceso que aconteció en mayo de 2014. Este evento consistió en un acoso online masivo por parte de muchos jugadores dirigido a las mujeres que trabajaban en el mundo de la industria. Se presentó como

sulta: 10 junio 2020]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ZFi895kxpIQ&t=965s>
71 AMORES, M., TRIVI, M., GÓMEZ, L., PÉREZ, M., CURIEL, A., SANCCHI, A., CANO, I., BORIS, P., TUR, J., P. GÓMEZ, D., ALVARADO, I., DÍAZ, N. ¡PROTESTO! *Videojuegos desde una perspectiva de género*. Madrid: ANAITGAMES. 2018. Pág. 54 y 55

72 AMORES, M. “Gamergate - Nerfeadas Capítulo 4” [consulta: 10 junio 2020]. Min. 7:30. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=b9D3tRUSTWg>

algo desordenado pero si observamos con la distancia que otorga el tiempo, con detenimiento, los pasos de su desarrollo, sabemos que tras el acoso había toda una organización⁷³.

Se inició con un *twit* dirigido a la desarrolladora Qüin, el cual la acusaba de haber mantenido relaciones sexuales con un periodista para que su juego obtuviese buenas críticas. El juego en concreto se llamaba Depresion Quest el cual hablaba de experiencias personales y entre ellas mencionaba a su expareja.

Por otra parte, a la otra mujer a quien fue dirigido este ataque fue a la comunicadora Sarkesian, a la cual se la acusó de haber timado a sus mecenas en Patreon. Esta mujer tiene una serie documental en la plataforma de YouTube en el que analiza, comenta y critica cómo se representa a la mujer y el papel que tiene en el mundo de los videojuegos. Estas fueron las dos mujeres principalmente atacadas, pero como mencionan en el documental de Amores fueron otras más de forma colateral.

También mencionar que la prensa tuvo un papel importante de desinformación, por un lado, tardaron en posicionarse sobre el tema. Por otro lado, la prensa española permitió que el público entrara en contacto con este tema mediante las redes sociales. Lo cual llevó a que las personas que explicaban la problemática fueran personas más afines con la ideología de Gamergate⁷⁴.

Dentro de las consecuencias de este suceso tenemos positivas y negativas. Las positivas, según apunta Trivi en el documental de Nefreadas⁷⁵, fueron que las mujeres se defendieron y no toleraron estas olas de acoso. Además, reivindicaron a otras mujeres que trabajaban en el mundo de los videojuegos. Según Cecilia, “algunos administradores acosadores de Wikipedia fueron expulsados por ser moderadores que infringieron las normas, y Clark, congresista estadounidense de Massachussets, ha buscado expandir las medidas del FBI contra el ciberacoso. Además, Quinn creó, junto [...] Lifschitz, el sitio web Crash Override con la finalidad de ser una red de apoyo y asistencia para quienes han sido objeto de acoso en línea”⁷⁶.

Las consecuencias negativas del Gamergate fueron que los acosadores de

73 AMORES. M. “Gamergate - Nerfeadas Capítulo 4” [consulta: 10 junio 2020]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=b9D3tRUSTWg>

74 FLUITERS, P. “No pienses en el Gamergate: otro silencio cómplice en la prensa española de videojuegos” [consulta: 10 junio 2020]. Disponible en: <https://www.caninomag.es/no-pienses-gamergate-silencio-complice-la-prensa-espanola-videojuegos/>

75 AMORES. M. “Gamergate - Nerfeadas Capítulo 4” [consulta: 10 junio 2020]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=b9D3tRUSTWg>

76 CECILIA, M. “Feminismo en los videojuegos y el caso Gamergate” [consulta: 8 junio de 2020]. Disponible en: <https://eldiariofeminista.info/2018/04/06/feminismo-en-los-videojuegos-y-el-caso-gamergate/>

Sarkesian, que la obligaron a cancelar una conferencia, no recibieron ningún castigo dada la falta de pruebas en la investigación hecha por el FBI. Además de que las personas a favor del Gamergate encontraron un nicho donde refugiarse.

Finalmente tenemos una consecuencia que puede ser tanto positiva como negativa, ya que depende del punto de vista desde el cual se mire. Esta es que se formaron dos grupos diferenciados. Por un lado, un grupo de hombres encontraron ahí un respaldo con otros de su misma ideología y por otro lado mujeres y hombres que no compartían esta ideología.

4.3.3. La imagen y el rol de la mujer en los videojuegos

Habiendo visto la poca presencia de las mujeres en el mundo de los videojuegos y el target de los mismos videojuegos, imaginarse cómo se ha representado a la misma hasta hace pocos años no es muy complicado.

En primer lugar, se puede hablar de una subrepresentación de las mujeres en el mundo de los videojuegos (17%) y en segundo lugar en la mayoría de los casos se la representa hipersexualizada (90%)⁷⁷ y vestida con ropas diseñados para el placer visual de los hombres y no para la tarea que desempeñan en el videojuegos.

El papel que representan, en primer lugar, pocas veces es el de protagonista. Suele utilizarse su código de representación para dar sentido a la historia, el objetivo por el cual lucha el protagonista. A priori esto está bien, pero eso se traduce en secuestros (Super Mario Odissey) y/o asesinatos (Max Pain). De normal se traduce en que el rol de la mujer es el objeto de deseo, el premio del héroe. Luego no es de extrañar que las mujeres dejen de jugar o los hombres adquieran una serie de comportamientos: desde mM, afirmaciones que niegan el papel de las mujeres como *gamers*, o situaciones violentas como la del *gamergate* que acabamos de describir.

4.3.4. Micromachismos y videojuegos

Entonces por lo que he estado comentando, la publicidad, la narrativa, la representación de personajes y la subrepresentación de mujeres en el medio son unos de los muchos factores que nos ayudan a aprender y a normalizar

⁷⁷ Las cifras son coincidentes en dos publicaciones que pasamos a reseñar: DÍEZ, E. J. "Videojuegos y sexismo" [consulta 10 junio 2020]. Disponible en: <http://www.concejoeducativo.org/2005/videojuegos-y-sexismo/>

Y DÍEZ, E. J. "Sexismo y Violencia: La Socialización a Través de los Videojuegos". Feminismo/s. 14 2009. Pág. 38

estos actos mM. Ahora habría que ver en qué se traducen específicamente estos mM.

Los mM en los videojuegos podrían verse en el lenguaje que se utiliza en los mismos. En el caso de la lengua española es muy notorio, ya que usan el masculino por defecto. El masculino por defecto consiste simplemente en que se traduzcan o se utilicen construcciones sintácticas que estén escritas en desinencia masculina, lo cual hace presuponer que los videojuegos van dirigidos solo para hombres y que las pocas mujeres que jueguen se sientan excluidas. Sin ir más lejos, también tenemos los ejemplos de la lengua inglesa en la cual llamó a la primera consola portátil "Game Boy". Por qué no "Game Girl".

Luego está el caso del marketing, en la industria de los videojuegos, que, si bien lo he mencionado ya varias veces, se ve que los anuncios están contruidos para hombres o utilizan los cuerpos de las mujeres como reclamo. Por lo tanto, solo atraerá a ese público y alejará a esas mujeres que querían jugar.

En definitiva, estos pequeños aspectos han ido alejando a algunas mujeres y las que hemos seguido jugando hemos aprendido, al igual que ellos, los clichés y mM que aparecen en los videojuegos. Hemos jugado como si fuéramos hombres y con una ausencia de conciencia los reproducimos como jugadoras, los cuales nos parecen inaceptables en la vida real. A menos que estemos sensibilizados, todos podemos reproducir estos patrones y es importante asumir nuestra parte de responsabilidad. Por suerte poco a poco esta tendencia va cambiando, el número de jugadoras ya casi está al mismo porcentaje que el de los hombres, es más, a un porcentaje que se acerca a la población de mujeres⁷⁸.

4.3.5. Análisis de micromachismos en los videojuegos

Para terminar de cerrar el marco teórico voy a hacer un pequeño análisis sobre el mM en tres videojuegos. Las muestras serán sacadas de videojuegos desarrollados por estudios que tienen capacidad del llegar a un público grande y por tanto pueden difundir más fácilmente estos mM. Vamos analizar pues: la saga *Pokémon*, *Killer is Dead* y *Catherin Full Body* (el remake).

Generalmente la saga *Pokémon* desarrollada por la compañía Game Freak consiste en que el personaje principal tiene como objetivo convertirte en un maestro *pokémon*, lo cual se traduce en que tienes que ganar unas peleas con tus *pokémon* a una serie de personajes importantes en la trama. Durante

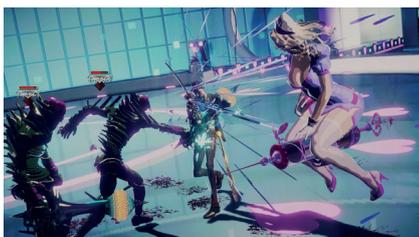
78 "Informe Wink TTD "Descubriendo los Esports en España" 2019" [consultad 27 junio de 2020]. Pág. 10. Disponible en: https://www.esportsbureau.com/wp-content/uploads/2019/06/Presentacio%CC%81n_WINKTTD_Descubriendo-los-ESports.pdf



Texto de la enfermera Joy. Pokémon Amarillo: 1998. (fig. 1)



Texto de la enfermera Joy. Pokémon Esmeralda: 2004 (fig. 2)



Escena de lucha con Mondo en el centro y Scarlett a la derecha. Killer Is Dead: 2013 (fig. 3)

la misma el personaje que controlas es una persona joven, la cual vive moralmente con su madre hasta que sale de su casa a vivir una gran aventura. Entre ciudad y ciudad hay entrenadores y los tienes que ir derrotando con tus *pokemon*, cuando llegas a la ciudad puedes recuperar su barra de salud yendo al centro *pokemon*. En la mayoría de la saga *pokemon* canónica, la persona encargada del centro de salud es la enfermera Joy, en todas y cada una de ellas es el mismo personaje (mujer blanca, joven y guapa), y termina con la coletilla “¡Vuelve cuando quieras!”. Por otra parte, tenemos a la madre del protagonista que siempre sugiere a su hijo tomar un descanso y así recuperas la salud de tus *pokemon*.

Los mM que encontramos aquí son el abuso de la capacidad femenina de cuidado:

Joy es enfermera, se encarga de los cuidados, siempre está a tu disposición y te contesta continuamente con amabilidad. También, su aspecto físico cumple con los estereotipos de enfermera, piel blanca y una mujer bonita. Además, es una enfermera y no un médico, enfatizando esa capacidad disminuida vinculada con los roles profesionales.

La mujer también aparece con el papel de madre, y siempre disponible y preguntando cómo estás. En el pueblo del que parte el juego no dispone de la infraestructura o *centro pokemon* para sanarlos, por lo tanto utiliza este personaje para sustituir el *centro pokemon*.

En cuanto a las entrenadoras de gimnasio las hay, pero en proporción menor.

En el juego *Killer is Dead* controlas al personaje masculino Mondo, que por el día es gigoló y por la noche asesina monstruos. Es un juego tipo *Hack and Slash*⁷⁹ creado por la compañía Grasshopper Manufacture. El juego es muy sexista en cuanto a modelado de los personajes, todas las mujeres se ven o hipersexualizadas. Los mM que se encuentran son:

Por un lado, el personaje Scarlett actúa como enfermera (de nuevo, y como sucedía en *pokemon*, no son médicos, reproduciendo un estereotipo) y aparece en ciertos puntos para regenerar la salud de Mondo, o sea que, está a su disposición y además Mondo explota sus capacidades de cuidados.

Por otro lado, tenemos Mika, que vive con él porque es capaz de cocinar el plato favorito del protagonista, es decir, explota sus capacidades de cuidado

⁷⁹ Es un tipo de juego que enfatiza el combate, en tiempo real, con armas tipo cuerpo a cuerpo, es decir, luchar con armas tipo espadas, en mayor medida.

como Scarlett.

Finalmente tenemos *Catherine Full Body* este es un remake de la entrega de 2011. Las mecánicas se mantienen como las del original, consisten en: un juego de puzles que combina partes de narración interactiva. Tus decisiones en las conversaciones desembocan a diversos finales. Este videojuego trata la historia de Vincent, un joven indeciso de 32 años que se enfrenta a la decisión de seguir con su novia y comprometerse. El juego te da las posibilidades de seguir con tu actual novia o engañarla con otros dos personajes: Katherine y Rin. A lo largo del juego, este te permite decir la verdad o mentira. Los mM que aparecen aquí son:

Por parte de la novia actual de Vincent, Catherine, controla y coacciona a Vincent para que él haga lo que ella quiere sin consenso por parte de los dos. En las escenas que aparecen hablando Cathernine trata de sacar lo que piensa Vincent, le exige explicaciones o si no se pone muy furiosa, el mM aquí es la coerción⁸⁰.

Al principio del juego Vincent le es infiel a su actual novia. Posteriormente, en una de las escenas se le descubre con su amante y trata de ocultar lo evidente. El mM aquí sería la seudointimidad⁸¹.



Fotograma de Catherine: Full Body. Catherine dice a Vincent: "De modo que voy a controlar nuestras cuentas bancarias" Catherine: Full Body: 2019 (fig. 4)

80 BONINO, L. "Micromachismos: la Violencia Invisible en la Pareja" [consulta 9 junio 2020]. 1996. Pág 6. Disponible en: http://pmayobre.webs.uvigo.es/pop/archi/profesorado/pablo_rama/micromachismos.pdf

81 Op. Cit. Pág. 10

5. REFERENTES

En el siguiente apartado expondré las piezas audiovisuales que he tomado como referencia para el presente trabajo. La mayoría de estos videojuegos pertenecen a un grupo denominado *indie*, son juegos desarrollados por un estudio pequeño y de forma independiente. Estos videojuegos suelen ser de una durabilidad menor, hablaríamos de entre dos y de diez horas; van dirigidos a un público más reducido; suelen ser más originales y acostumbran a desarrollar narrativas más profundas. Por el contrario, los juegos AAA son juegos desarrollados por grandes compañías y dirigidos a un público más amplio. Por lo tanto, no procuran centrarse tanto en aspectos de narrativa para explorar otros relatos menos convencionales.

5.1. ADVENTURES WITH ANXIETY (2019). CASE

Niky Case es una desarrolladora independiente de videojuegos. A lo largo de su carrera ha ido creando juegos de forma independiente y se ha financiado mediante patreon y kickstarter. Su trabajo consiste en varios simuladores en 2D con carácter didáctico. También tiene un blog en el que postea artículos de diversas temáticas. En definitiva, es una artista multidisciplinar y se encarga de todo el proceso de desarrollo de sus videojuegos.

De su producción he tomado como referenciado Anxiety Simulator, el cual es un text adventure simulator que narra la historia de una adolescente y su relación con su sentimiento de ansiedad, representado como un lobo. Este videojuego tiene la intención de hablar de la angustia vital, desde la idea preconcebida de que es un sentimiento irracional hasta llegar a la conclusión de que responde a una estimulación física y corporal cuya función es la de ponerte en alerta y protegerte contra peligros externos.

Por un lado, de aquí tomo la estructura de guion ramificada. La desarrolladora creó una compleja maraña de diálogos con sus respuestas pertinentes, lo cual te lleva a situaciones y finales distintos. Si bien ha habido otros juegos que han utilizado este recurso, este juego lo usa para hacer un retrato de la ansiedad. Es decir, lo destaco sobre otros que utilizan este recurso por la temática, por su finalidad didáctica y la justificación de este recurso para poder mostrar un tema que tiene muchas facetas distintas, que con una narrativa lineal serían muy complejas de mostrar con la profundidad con la que lo hace. Se aprovecha muy bien de este recurso narrativo para presentar diversas opciones y permite adaptarse al jugador, lo cual lleva a poder aprender de uno mismo.



Imagen extraída del gameplay. Adventures With Anxiety: 2019 (fig. 5)

En cuanto a la temática también lo tomo de referente porque escoge un sentimiento. No es muy habitual que una narrativa gire en torno a esto, no es que sea original, sino que es poco común que un videojuego hable de este tema.

5.2. HATOFUL BOYFRIEND (2011). MEDIATONIC

El siguiente juego pertenece a un estudio llamado MediaTonic, creado en 2005 en el Reino Unido. Desde ese momento han trabajado en proyectos muy diversos, desde juegos para móviles a juegos para hardcore gamers. Esta compañía tiene varias sedes en distintos países. Algunos de sus trabajos se han desarrollado mediante partner, como es el caso del siguiente videojuego. Lo establecieron con Hato Moa y Developer Digital con la intención de traerlo al mercado occidental.

En este videojuego tomas el rol de la primera humana, que ha sido aceptada en una prestigiosa escuela de palomas y puedes desarrollar una relación amorosa con cualquiera de ellas. La premisa es absurda, pero a medida que juegas tiene un trasfondo comparable al del cine Noir, entre ellos: asesinatos, secuestros y usar a los cadáveres de los alumnos para alimentar a los estudiantes, etc.



Imagen extraída del gameplay. Hatoful Boyfriend: 2011 (fig. 6)

De este videojuego, aparte de rescatar una historia muy original, extraigo las principales mecánicas. La interacción consiste en una serie de elecciones mientras dialogas con los estudiantes. En ciertos puntos de la historia te despliega una lista a los lugares que puedes ir. Las elecciones de los mismos junto con tus respuestas, te llevarán a un romance u otro. Por consiguiente, desbloqueas un final u otro.

También lo he escogido por la distribución de los elementos en la pantalla, es decir, usar una imagen del personaje principal, la caja de texto en la parte inferior y un fondo para situarte en el espacio. Este juego ni siquiera tiene animaciones, son elementos estáticos en la pantalla con algunos efectos visuales. Aun con esa simplicidad consiguen expresar sus intenciones y le da un toque de inacabado lo cual casa muy bien con su tono desenfadado y su premisa absurda.

5.3. PERSONA 5 (2016). ATLUS



Imagen extraída del gameplay. Persona 5: 2016 (fig. 7)

El siguiente juego es un juego de rol por turnos, típicamente del estilo japonés. Está desarrollado por la compañía Atlus, la misma que ha desarrollado Catherine Full Body.

De este juego lo más destacable es su diseño de las cajas de texto, en general de la interfaz. El diseño de esta es muy original, además los elementos (acciones, diálogos, barra de salud, ect.) en la pantalla están muy bien distribuidos, por consiguiente, dirigen muy bien la mirada del jugador durante el gameplay. También gracias a este diseño es muy sencillo navegar por los menús. Junto con esto y el toque de dinamismo, la interfaz se ha convertido en el elemento más significativo del juego.

Dado que el *concept* está proyectado para una aventura conversacional me interesaba diseñar una caja de texto que se distinga bien del fondo y no sea aburrido de mirar, ya que, en este tipo de videojuegos, es ahí donde se desarrolla el juego. Por estos motivos escojo Persona 5 como uno de mis referentes.

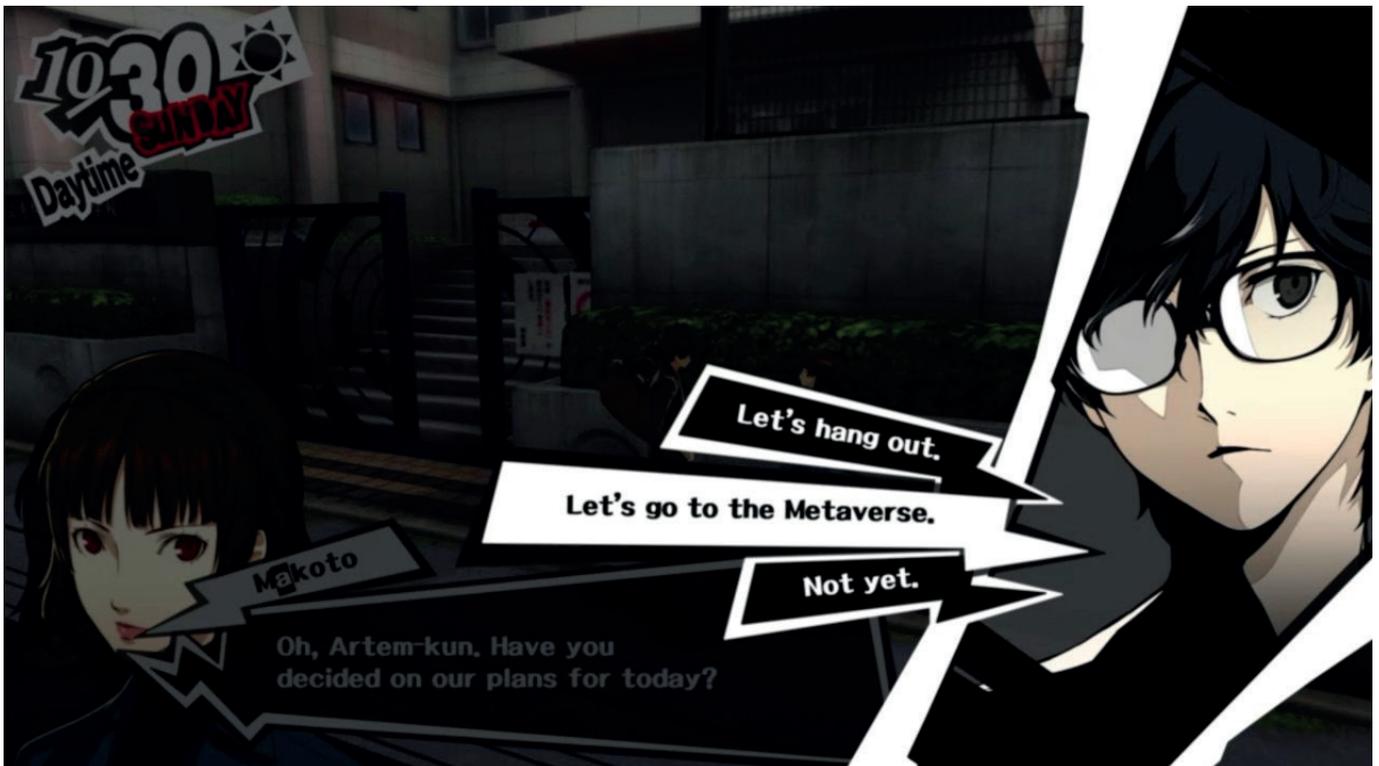


Imagen extraída del gameplay, diseño de las múltiples respuestas. Persona 5: 2016 (fig. 8)

6. PROCESO DE TRABAJO: ÉL/ELLA

El proyecto que voy a presentar consiste en la realización del guion, *Concept art* y las artes finales para un videojuego que se titularía *Él/Ella* y que trata el tema de los micromachismos. Este videojuego pertenecería al género de las aventuras conversacionales, es decir, sus mecánicas consistirían en escoger una respuesta para seguir avanzando en la trama.

En el presente apartado me dispondré a explicar el proceso de trabajo para el actual proyecto. Este está dividido en dos grandes bloques, el primero consiste en la elección de la idea, el tema, el target, las mecánicas y el guion. El segundo consiste en toda la secuencia de estudios para obtener las imágenes que aparecerían en el videojuego. Es decir, que el primer bloque consiste en idear todo el material necesario y el segundo es producir todas esas ideas.

6.1. BLOQUE PRIMERO: ELECCIÓN Y DESARROLLO DE LA IDEA

Como he mencionado anteriormente el objetivo principal de este trabajo era aprender a desarrollar un material visual que esté preparado para la programación. Disponía de dos ideas iniciales: un *shooter* en 2D y una novela gráfica. De estas dos ideas me interesaba más la segunda por los siguientes motivos: el apartado visual requiere de más ilustraciones que el *shooter* y permite que la narrativa tenga mucho peso en el videojuego. A medida que fui desarrollando la idea las mecánicas⁸² del juego se transformaron finalmente en una aventura conversacional.

Me vi en la necesidad de sistematizar las ideas, para lo cual elaboré, una temática clara, el target (público objetivo y su edad) y la recompensa para el jugador. En los siguientes apartados voy a explicar cómo evolucionaron. He de mencionar que mi proceso de trabajo en todo este bloque no fue lineal, los siguientes apartados explican la evolución de cada uno por separado para facilitar la comprensión de esta.

⁸² Los videojuegos se suelen clasificar por sus mecánicas principales. Por ejemplo, si principalmente se puede disparar entonces es un *shooter*, si solo puedes interactuar "clicando" a la pantalla es un *point and click*, si te tienes que ser sigiloso y esconderte de tus enemigos, es un juego de sigilo, etc.

Es importante determinar las mecánicas, ya que eso influye en la cadena de producción y en qué elementos se tienen que producir.

6.1.1. Tema

Desde el principio del proyecto siempre me ha preocupado la temática feminista, la repetición de clichés y estereotipos gastados en los juegos que he jugado. En un primer momento quería hablar de estereotipos de los cómics de súper héroes y las relaciones de amor que aparecen en ellos, con un trasfondo feminista. No obstante, descarté el tema del cómic y me quería centrar en el amor en las relaciones de pareja y la violencia de género que puede haber en ellas. Dado que la violencia de género es un tema que se ha trabajado desde puntos de vista muy variados, me parecía más interesante hacer una nueva propuesta acerca de otro tipo de violencia más sutil. Indagué para ver cuántas veces se había trabajado los mM, por lo que vi este último se había trabajado muy poco en cuanto a videojuegos así que llegué a conclusión de crear una historia que mostrase los micromachismos.

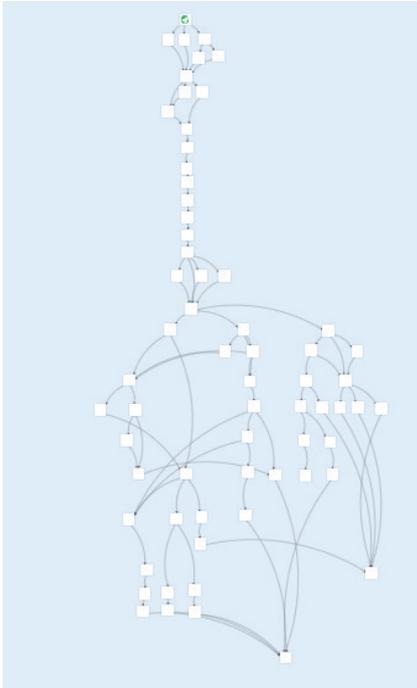
6.1.2. Guion

La evolución del guion siguió esta línea: la estructura empezó siendo una historia lineal, narrada desde el final hasta el inicio, luego le añadí algunos flashbacks y finalmente llegó a ser un árbol de múltiples opciones.

En cuanto al contenido del mismo, los primeros guiones hablaban en general de las escenas y había algunos diálogos. No llegué a profundizar ya que estaba en las primeras fases de la idea y seguía variando el tema. En el momento que lo tuve, y reutilizando algunas ideas de los guiones iniciales, escribí acerca de una pareja joven que se acababan de mudar, llevaban poco tiempo en la relación y el personaje femenino era el que aportaba más dinero. Mi intención en este guion era la de mostrar una situación cotidiana en la que puedan aparecer estos mM.

En relación al personaje jugable, un primer momento el jugador controlaba el personaje femenino, pero lo descarté porque me parecía más original que el mismo se metiese en la piel del personaje machista. Entonces el jugador controlaría al personaje masculino y el juego solo te daría la opción de respuestas que favorecen a este personaje. De esta forma sería posible elaborar una reflexión alrededor de las opciones que te permite el juego.

Posteriormente, cuando leí la bibliografía y tenía clara la temática, los mM, me dispuse a escribir el guion. Todo lo que había leído lo tenía muy presente, pero sobre todo esta cita de Bonino: "El truco consiste simplemente, ante determinada situación vital en la que la mujer con la que está emparejado esté implicada, preguntarse: ¿lo que vale para mí, vale para ella? Si la respuesta es no, tendrá que aceptar que algo de la desigualdad está poniendo en juego. Y si agrega la pregunta, ¿Por qué no, y cómo logro salirme con la mía? podrá



Captura de la estructura del guion en la plataforma Twine. (fig. 9)

descubrir un comportamiento mM y su finalidad.”⁸³. De esta manera me aseguraba que los diálogos del personaje masculino y sus opciones fueran mM.

Utilicé un programa llamado *Twine*, que me permitía plasmar las ramificaciones del diálogo de forma muy sencilla, incluso me permitía jugarlo como un *text adventure*. Los diálogos estaban metidos en cajas y por cada opción podía vincularlo a otras cajas de diálogo, con lo que el guion se convertía en algo profundamente visual.

Además, lo escribí teniendo en cuenta un número limitado de escenarios y de personajes. Por lo tanto, esto me ayudó a determinar cuántos escenarios aparecerían y a construir a los personajes.

6.1.3. Target

En un primer momento el público objetivo iban a ser adolescentes, dado el carácter didáctico de este videojuego, pero no tenía claro si la temática en ese rango de edad (entre 16 y 18 años) les iba a interesar, ya que el ritmo de esta clase de videojuegos es mucho más pausado y tiene poca acción. Entonces el público sería las personas con poco tiempo y que les gustan las novelas visuales, lo cual podrían ser mayores de edad y personas maduras, es decir un PEGI de 18.

6.1.4. Recompensa para el jugador

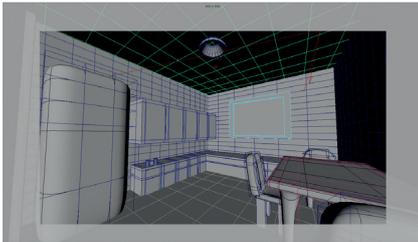
En cuanto a la recompensa, me fue complicado encontrarlo. Por ejemplo, ideé un sistema de puntos relacionado con las respuestas que escogieses, no obstante, esto centraría la atención en cuán machista es una respuesta más que en reflexionar por qué lo es.

Leyendo sobre *serious games*, descubrí que había autores que no recompensaban al jugador. Estos juegos presuponen que el jugador tiene un interés en jugarlo o simple curiosidad por la historia. Entonces en este punto decidí que la recompensa sería la narrativa y la posibilidad de obtener distintos finales.

83 BONINO, L. “Los Micromachismos” [consulta: 10 junio 2020]. *La Cibeles*. 2 2004. Disponible en: http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/escola_inclusiva/dco1/modul_3/los_micromachismos.pdf



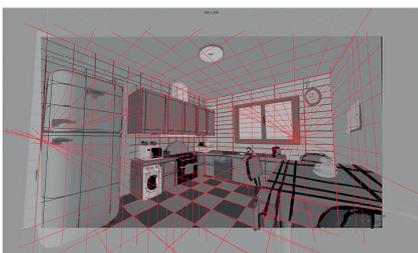
Escenario modelado en Maya, uno de los puntos de vista tomado con la cámara del programa. (fig. 10)



Escenario con las divisiones en las paredes (fig. 11)



Distribución de los elementos sobre la imagen inicial de Maya. (fig. 12)



Escenario con las rejillas dibujadas. (fig. 13)



Estudios de color y luz del escenario de la cocina. (fig. 14)

6.2. BLOQUE SEGUNDO: PRODUCCIÓN

En la siguiente fase teniendo el monto de trabajo definido por el guion, me construí un cronograma para así empezar con la producción. Lo dividí en escenarios, personajes, *sprites*, interfaz e ilustraciones. Luego me hice un calendario en el mismo documento que me sirvió para tener una visión global del tiempo que disponía y para anotarme cuánto tiempo me costaba hacer cada elemento. Decidí ir apartado por apartado. Entonces empecé por lo que me resultaba más difícil, lo que creía que me llevaría más tiempo y que era imprescindible que estuviese: los escenarios.

6.2.1. Escenarios

La metodología que seguí, a grandes rasgos, para producir los tres escenarios fue la siguiente: *briefing*, *moodboard*, estudios en 3D para el encaje, estudios de luz, estudios de color y artes finales.

El *briefing*, como he mencionado en la metodología, es una descripción genérica de lo que es fundamental que aparezca en la imagen, es una hoja de ruta para los diseñadores y sirve para orientarnos a un objetivo. En este caso, especifiqué las características de la casa, posteriormente detallé los escenarios del: salón, la cocina y el baño.

Siguiendo esta descripción empecé con el diseño del plano de la casa completa para tener una idea más clara de la casa. En el *briefing* menciono que el piso no fuese muy grande, una casa para vivir dos personas, tres como máximo. Así que hice varios *concepts* del plano y escogí el que más se adaptaba a esta idea.

Continué con el *moodboard* en el cual recogía algunas imágenes que mostraban el tipo de elementos que quería incluir en el escenario y luego seguiría con la distribución de los muebles.

Para agilizar el proceso de conceptualización modelé la casa en 3D, en Maya, y con ayuda de la cámara del mismo programa pude tomar varios puntos de vista y regular la perspectiva ajustando la lente de la cámara. Traté de iluminar la escena con las herramientas del mismo programa, pero no me funcionaban. Así que de aquí saqué el encuadre y la perspectiva. Para esto último añadí divisiones a las paredes y más tarde en *Photoshop* construiría una rejilla de perspectiva siguiendo las direcciones de las divisiones.

Una vez tenía la imagen de base escogida pinté encima usando escala de grises para distribuir y concretar los elementos en el escenario. Usé varias tonalidades de grises para distinguir los objetos unos sobre otros, además

corregí algunos aspectos de la imagen de base.

Con este paso hecho empecé a trabajar para decidir el color de los objetos y la dirección de la luz. Para trabajar esto empleé una técnica que usa Zhu⁸⁴ en uno de sus videotutoriales. Él escoge una imagen que le interesa por los colores que tiene, la pone encima de la imagen que va a pintar en modo *overlay* y con el cuentagotas va seleccionando los colores de la imagen al mismo tiempo que establece las direcciones de la luz. De esta manera creé unos estudios de color muy rápidos. De estos seleccioné dos estudios, uno por el color local de los objetos y el otro por la dirección e intensidad de la luz.

Preparé tres documentos en Photoshop a 16 bits y de mayor tamaño que el 4K, al final del proceso recorté la imagen. En ellos estaba la imagen en grises con los objetos, la rejilla de perspectiva y otra en la que delineaba los objetos para evitar desproporcionar los objetos o perderlos durante el proceso. En definitiva, estos documentos contenían el material esencial para que pudiese pintar.

Seguidamente hice una prueba con varias brochas. De esta manera podía escoger las que se me adaptaban mejor y también tenía una imagen de referencia para mantener el estilo a lo largo del trabajo.

El proceso de trabajo fue el siguiente: empecé con una mancha general y le superpuse el color local a cada elemento. En algunas zonas utilicé la técnica del *photobasing* para texturizar rápidamente ciertos objetos, como los armarios de madera de la cocina. Diferencí entre luz y sombra y empecé a ir parte por parte hasta que diese el efecto de acabado, para ello utilicé muchos elementos fotográficos, pero sobre todo modelos en 3D para tener clara la dirección de la luz y cómo se comporta esta respecto con cada material. Le di una veladura de azul para el primer plano y finalmente le añadí desenfoque.

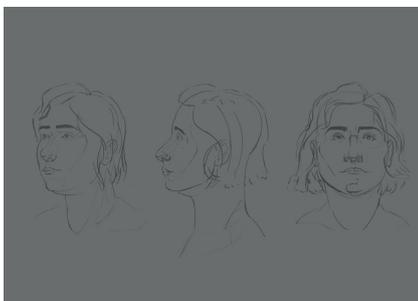
6.2.2. Personajes

El proceso del diseño de los personajes se parece mucho al de los escenarios. Empecé por un *briefing* detallado describiéndoles a ellos y un poco de su pasado, además detallé su aspecto físico y su perfil psíquico. Este proceso me sirvió como estudio previo para pintar las artes finales de los *sprites*. Además, a lo largo de esta fase los personajes no me sugerían un nombre, me planté reducirlos a pronombres Él y Ella para distinguirlos.

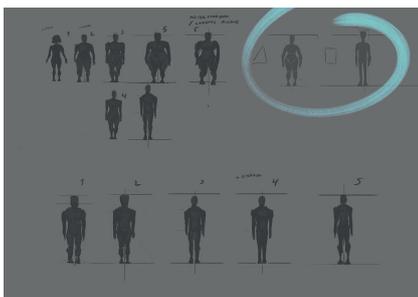
⁸⁴ Feng Zhu es un *concept artist* muy prestigioso que ha trabajado para Electronic Arts, Epic Games, Warner Bros, etc. También tiene un canal de YouTube en el que sube videotutoriales sobre *Concept art* y ha fundado una escuela para enseñar sobre el mismo tema.



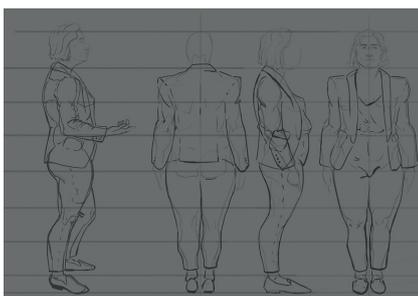
Thumbnails, con el modelo 3D de base y rodeados de referentes. (fig. 15)



Retrato del personaje femenino en las tres vistas. (fig. 16)



Siluetas de los personajes. (fig. 17)



Personaje en distintos puntos de vista. (fig. 18)

Empecé bosquejando una serie de retratos pequeños (unos *thumbnails*) de vista frontal, pero opte por buscar dos modelos en 3D y utilizarlos de base para dibujar sobre ellos⁸⁵. Con estos modelos y unas imágenes de referencia proyectaba los retratos sin perder demasiado las proporciones de vista frontal. En total bosquejé 8 y de ahí escogí dos. Seguidamente, escalé los seleccionados a un tamaño más grande y busqué más fotografías de las mismas personas, en otras dos vistas: de perfil y de tres cuartos. Dado que el modelo en 3D no mantenía bien las proporciones cuando lo giraba utilicé otro método para averiguar el perfil y los tres cuartos de los personajes. Me dibujé dos calaveras en estos dos puntos de vista, que además estaban proporcionadas respecto al retrato de frente. Esto me sirvió como base para dibujar encima el retrato hasta que fuese lo más verosímil posible y finalmente añadí los cortes de pelo y la barba. Mientras hacía este proceso tuve que repetir la fisionomía del personaje masculino porque el dibujo de frente tenía de problemas de proporción y en el momento de trasladarlo a tres cuartos no daba el efecto que estaba buscando. Así que rehíce el retrato frontal manteniendo algunas características del anterior pero mejor proporcionado.

A partir de este material me fue más fácil desarrollar otras dos siluetas para el personaje masculino y obtener unas que se adaptaban mejor a la idea que tenía en mente. Entonces, escogí una silueta para cada personaje y seguí el mismo proceso que en la parte de fisionomía, hacer tres vistas: frente, perfil y espalda. Para ello me apoyé en muchos referentes anatómicos como los dibujos de Bridgman o los de Hogarth.

Cuando tuve los modelos listos les dibujé la ropa encima. Dado que tenía claro el tipo de ropa que buscaba no hice bocetos exploratorios, la dibujé directamente en las tres vistas de los personajes. A partir de ahí hice varias pruebas de color con esos dibujos de base.

Luego seguí con el estudio de luces y ver que iluminación les convenía más. Mi idea primera era mantener la iluminación del fondo y así que estuviesen los personajes integrados, pero vi que no funcionaba, se perdían las figuras con el fondo y no destacaban. Muchos videojuegos de este tipo no suelen respetar la iluminación de los escenarios y suelen estar pintados en tintas planas y resultan mucho más sintéticas. Así reduje los tonos para pintar los personajes y agilizar el trabajo.

6.2.3. Diseño sprites

Así pues, con estos estudios empecé a pintar las poses o *sprites* que se vería en el videojuego. Me planteé hacer seis poses en total con la intención de

⁸⁵ Consistían en capturas de pantalla que trasladé a *Phtoshop*.



Concept art de color (fig. 19)



Concept art de la dirección y la intensidad de la luz (fig. 20)



Pintura final de los sprites. (fig. 21)



Los tres concepts finales de la interfaz. (fig. 22)

presentar a los personajes en distintas posturas y expresiones faciales. Para ello seguí la siguiente metodología: referencia, dibujo desnudo, ropa y arte final. Durante el proceso de trabajo repasé varias veces el dibujo hasta tener una línea que definiera bien los volúmenes. En cuanto a la fase de pintura seguí un proceso parecido al de los escenarios, es decir, empecé con un color de base, en una capa inferior a la que estaba el dibujo, fui pintando hasta dejarlo en la luminosidad y los colores que me indicaban los estudios.

En los *sprites* del personaje masculino aproveché la pose que ya tenía y así agilité bastante el proceso de trabajo, en cuanto a las poses de Ella decidí hacerlas de cero, la intención es aprovechar el material para agilizar el desarrollo del videojuego en un futuro inmediato.

Finalmente hice un montaje para distribuir todos los elementos en la pantalla y escalar los *sprites*. Con esto obtenía el *sprites* cortado y además una imagen para que el programador sepa dónde colocar a los personajes.

6.2.4. Diseño de la interfaz o cajas de texto

Como ya he mencionado en los referentes, aquí es donde sucede la acción del videojuego. Por un lado, me interesaba tener un diseño dinámico que captase la atención del jugador como en *Persona 5* y por otro, que no fuese aburrido de mirar como en *Hatoful Boyfriend*.

Hice unos diseños antes de empezar con los personajes para ayudarme a determinar el tipo de poses y cómo distribuir las en la imagen. Cuando las terminé empecé con los *concepts* y las pruebas tenía que resolver: la distribución en la imagen, la forma y el tamaño que ocupan.

Tras varias pruebas, llegué a la solución de distinguir las cajas de texto en colores. Esto me evitaba añadir un recuadro pequeño en el cual pusiese “Él” o “Ella”, pues el color ya hace esa función. Tras varios bocetos terminé con tres diseños, uno más sencillo, otro muy parecido al de *Persona 5*, y finalmente uno que estaba entre camino de estos dos.

Resultaba más atractivo el que se parecía a *Persona 5* pero corría el riesgo, en cuanto a la programación, de que el texto podía salirse de la caja. Así que para evitar problemas y facilitar el trabajo escogí el último de los diseños.

6.2.5. Diseño ilustraciones

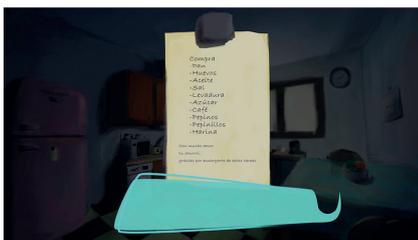
Mientras estaba haciendo el guion se me ocurrió crear unas ilustraciones para unos determinados momentos. Estas imágenes tienen la intención de



Bocetos para la ilustración de la nota. (fig. 23)



Arte final de la nota. (fig. 24)



Montaje de cómo se vería en el juego. (fig. 25)

apoyar el texto y darle dinamismo al videojuego. Además, en este apartado también incluyo la pantalla de inicio que, aunque tenga otra función, para este caso, a nivel de conceptualización y de producción se parece mucho al del resto de elementos de este apartado. La única diferencia es en el momento de exportarlo y el tiempo que le he dedicado, pero nada más.

Así pues, todas estas imágenes las pinté en *Photoshop* utilizando las mismas brochas que con el resto de trabajo anterior. Empecé el proceso con unos dibujos pequeños que actuaban como *concepts* o directamente como bocetos para proyectar la idea. Habiendo escogido el que más me funcionaba o ya teniéndolo claro me tomé varias fotografías y saqué algunas imágenes de Internet como referencia. Seguí el mismo para pintar que los escenarios, las únicas diferencias son las siguientes:

En cuanto, a las ilustraciones, todas ellas las pinté pensando en que fueran transparentes para que estuvieran sobre el escenario y situar la ilustración en el espacio. Además, hice unos montajes para ilustrar el resultado final. También me sirvió para terminar de pulir las ilustraciones teniendo esto de fondo.

En relación a la pantalla de inicio, como he dicho, me llevó más tiempo, tanto el proceso de conceptualización como el de acabado final. Lo pinté siguiendo las mismas pautas que en los escenarios. Al terminarlo exporté la imagen por un lado y el icono de por otro “play”, para poderlo hacer interactivo.

6.2.6. Otras consideraciones finales

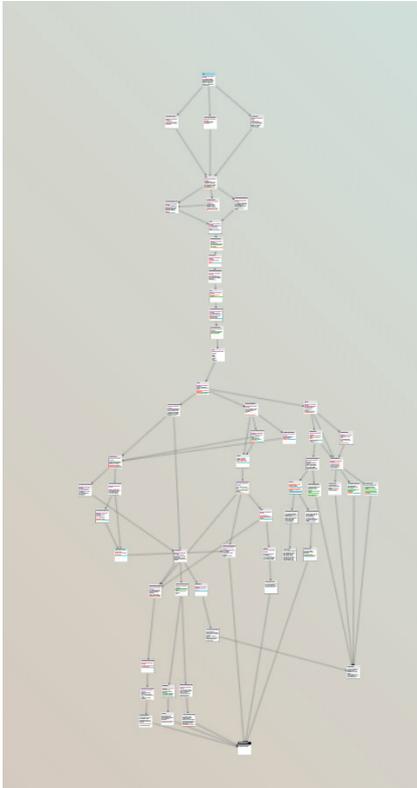
En este apartado voy a explicar algunos aspectos del trabajo que había que solucionar y que no me había planteado cuando construí el cronograma. Aparecieron al final de la producción y por eso los recopiló aquí.

Tomé la decisión de buscar una fuente, terminar de adjudicar los fondos para cada momento de la historia y buscar una música de fondo para el *gameplay*. Además, había que hacer unas correcciones al guion ya que, se trasladó a otro programa. Empezaré la explicación por el orden mencionado:

La fuente para este trabajo la saqué de *Google Fonts*. El motivo principal es que tenía un *creative commons* abierto en el que solo me restringía vender la fuente en sí. Por lo tanto, al usarla en el videojuego no iba a tener problemas si en un futuro lo comercializaba. De aquí saqué dos tipografías, una para los *settings* del juego y la otra para el resto de texto. Escogí ambas *sans serif* para facilitar la lectura y evitar el cansancio ocular.

Tomé la decisión finalmente, de trasladar el archivo de guion de *Twine* a *Yarn*, de esta forma sería más fácil implementarlo en un futuro en Unity. En cuanto a lo que corregí fue algunas opciones de diálogo y añadí unas cajas de texto más para terminar de pulirlo.

Finalmente busqué en la *Asset Store* de *Unity* una pieza de música para que estuviese de fondo y acompañase al jugador durante el *gameplay*.



Captura de la estructura del guion en la plataforma Yarn. (fig. 26)

7. CONCLUSIONES

En este apartado voy a reflexionar sobre el trabajo realizado, de tal forma que explicaré cómo se han cumplido los objetivos, expresaré mi opinión acerca de la aportación de este trabajo y finalmente hablaré de las vías futuras de este videojuego.

En primer lugar, considero que he desarrollado un proyecto experimental sobre *Concept art* porque como bien he mencionado en la metodología y como recoge el proceso de trabajo, he hecho uso de varias técnicas para resolver los primeros conceptos y finalmente gracias a estos he conseguido producir las artes finales de todos los elementos: los escenarios, la interfaz, la pantalla de inicio, etc. Los cuales están pensados para que se puedan programar.

Considero que he comprendido los contenidos bibliográficos acerca de los feminismos contemporáneos y sus especificidades porque en el marco teórico se encuentran expuestos adecuadamente. Además, tal y como he explicado en el mismo apartado, he sido capaz de conocer la teoría del videojuego desde un punto de vista crítico en relación a los estereotipos que asumen los más comerciales y enlazarlo con la teoría de género. Finalmente, creo que he analizado y sintetizado adecuadamente diversos referentes de videojuegos desde los conocimientos que he adquirido con la bibliografía y que se ven reflejados en el último apartado del marco teórico.

En cuanto a los objetivos secundarios considero que he cumplido con todos ellos. En el guion se ven reflejados los mM y se ha escrito en el programa Twine para escribirlo fácilmente y trasladarlo a Yarn para integrarlo en Unity. En el anexo están recogidos todos los elementos que permiten entender cómo se vería el videojuego.

En segundo lugar, considero que lo que aporta este trabajo es una mirada crítica a las relaciones diarias entre nuestros seres queridos. A nivel personal me ha permitido entender lo que conlleva trabajar en un proyecto tan grande y también, el trabajo que conlleva producir para un videojuego.

En tercer y último lugar, este trabajo tiene la intención de seguir desarrollándolo en un futuro y convertirlo en un videojuego jugable junto con un equipo de trabajo compuesto por un programador y un músico. Tengo la idea de ampliar el guion y añadirle muchos más finales, así como ampliar el número de escenarios y de sprites.

8. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

AMORES, M., TRIVI, M., GÓMEZ, L., PÉREZ, M., CUIEL, A., SANCCHI, A., CANO, I., BORIS, P., TUR, J., P. GÓMEZ, D., ALVARADO, I., DÍAZ, N. *¡PROTESTO! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Madrid: ANAITGAMES. 2018.

DE BEAUVOIR, S. *El segundo sexo*. España: Ediciones Cátedra Universitat De Valencia. 2015.

DE TORRES R., I. *Miradas desde la perspectiva de género: estudios de las mujeres*. Fuenlabrada: Narcea S.A. de Ediciones. 2005.

L. GIL, S. *Nuevos feminismos, Sentidos comunes en la dispersión: Una historia de trayectorias y rupturas en el Estado español*. Madrid: Traficantes de Sueños. 2011.

KANT, I. *¿Qué es la Ilustración?: Y otros escritos de época, política y filosofía de la historia*. Madrid: Alianza editorial. 2013.

VALCÁRCEL, A. *La memoria colectiva y los retos del feminismo*. Santiago de Chile: Publicación de las Naciones Unidas. 2001.

WAJCMAN, J. *El tecnofeminismo*. Humanes de Madrid: Cátedra. 2006.

ARTÍCULOS EN REVISTAS

ÁVILA, A. "Del poder a las microviolencia". En: *Interpretextos*. 19 2018.

BOSCH, E. Y FERRER, V. "Nuevo Mapa de los Mitos Sobre la Violencia de Género en el Siglo XXI". En: *Psicothema*. 24 2012.

FERRER, V. A., BOSCH, E. Y NAVARRO, C. "Los mitos románticos en España". En: *Boletín de Psicología*. 99 2010.

DE LAS HERAS. A., S. "Una Aproximación a las Teorías Feministas". En: *Universitas: Revista de Filosofía, Derecho y Política*. 9 2009.

DÍEZ, E. J. "Sexismo y Violencia: La Socialización a Través de los Videojuegos". En: *Feminismo/s*. 14 2009.

FACIO, A. Y FRIES, L. "Feminismo, género y patriarcado". En: *Academia. Revista sobre enseñanza del derecho de Buenos Aires*. 6. 2005.

PIEDRA, N. "Feminismo y postmodernidad: entre el ser para sí o el ser para los otros". En: *Revista de Ciencias Sociales*. 4. 2003.

SUNSHINE, D. "The Missing Link: Exploring the Relationship Between Higher Education and Political Engagement". En: *Political Behavior*. 27. 2005.

RATTAN, A., GOOD, C., DEWCK, C. S. "Why Do Women Opt Out?: Sense of Belonging and Women's Representation in Mathematics". En: *Journal of Personality and Social Psychology*. 102 2012.

WEBGRAFÍA

AMORES. M. "Gamergate - Nerfeadas Capítulo 4" [consulta: 10 junio 2020]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=b9D3tRUSTWg>

AMORES. M. "Las pioneras: historia de las mujeres en la industria - Nerfeadas Capítulo 3" [consulta: 10 junio 2020]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ZFi895kxpIQ&t=965s>

BONINO, L. "Micromachismos: la Violencia Invisible en la Pareja." [consulta: 27 junio 2020]. 1996. Disponible en: http://pmayobre.webs.uvigo.es/pop/archi/profesorado/pablo_rama/micromachismos.pdf

BONINO, L. "Los Micromachismos" [consulta: 10 junio 2020]. En: *La Cibele*. 2 2004. Disponible en: http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/escola_inclusiva/dco1/modul_3/los_micromachismos.pdf

CASE, N. *Adventure With Anxiety* (consultado 16 de junio de 2020). 2019. Disponible en: <https://ncase.me/anxiety/>

CECILIA, M. "Feminismo en los videojuegos y el caso Gamergate" [consulta: 8 junio de 2020]. Disponible en: <https://eldiariofeminista.info/2018/04/06/feminismo-en-los-videojuegos-y-el-caso-gamergate/>

DÍEZ, E. J. "Videojuegos y sexismo" [consulta 10 junio 2020]. Disponible en: <http://www.concejoeducativo.org/2005/videojuegos-y-sexismo/>

ESPORTS BUREAU. "Informe Wink TTD "Descubriendo los Esports en España" 2019" [consultad 27 junio de 2020]. Disponible en: https://www.esportsbureau.com/wp-content/uploads/2019/06/Presentacio%CC%81n_

WINKTTD_Descubriendo-los-ESports.pdf

FLUITERS, P. “No pienses en el Gamergate: otro silencio cómplice en la prensa española de videojuegos” [consulta: 10 junio 2020]. Disponible en: <https://www.caninomag.es/no-pienses-gamergate-silencio-complice-la-prensa-espanola-videojuegos/>

HENN, S. “When Women Stopped Coding” [consulta: 8 junio de 2020]. Disponible en: <https://www.npr.org/sections/money/2014/10/21/357629765/when-women-stopped-coding>

MARTÍNEZ, L. “Women are strong as hell! Empoderamiento y micromachismos en la cultura popular del postfeminismo neoliberal post-crisis”. I CONGRESO INTERNACIONAL MICROMACHISMOS EN LA COMUNICACIÓN [consulta: 10 junio 2020]. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/309490709_Women_are_strong_as_hell_Empoderamiento_y_micromachismos_en_la_cultura_popular_del_postfeminismo_neoliberal_post-crisis

REYES, V. “Amor romántico” [consulta: 10 junio de 2020]. Disponible en: <https://www.veronicareyes.co/post/amor-rom%C3%A1ntico>

REMACHA, B. “Estos países legislan contra el acoso callejero: multas y penas de cárcel por increpar sexualmente a las mujeres” [consulta 14 mayo 2020]. Disponible en: https://www.eldiario.es/internacional/paises-penan-acoso-callejero_0_863364064.html

RTVE.es/Portaltic/EP. “La industria de los videojuegos factura en España el doble que la música y el cine juntos” [consulta: 10 junio 2020]. Disponible en: <https://www.rtve.es/noticias/20190507/industria-videojuegos-factura-espana-doble-musica-cine-juntos/1932840.shtml>

SÁNCHEZ, P. “Prevención de la Violencia Contra la Mujer: Estudio de las actitudes sexistas en la Región de Murcia en el alumnado no universitario” [consulta: 10 junio 2020]. Disponible en: <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/89137/01820090004234.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

TRABAJOS DE FINAL DE GRADO

Villegas, D. Micromachismos y Violencia de Género: Una Propuesta de Intervención Educativa en Población Adolescente. (Trabajo de Fin de Grado no publicado) Universidad de Valladolid, Castilla y Leon. 2016.

VIDEOJUEGOS CITADOS

Asteroids (1979). Atari.
 Catherin Full Body (2019). Atlus
 Depression Quest (2013). QUINN, Z.
 Doom (1993). ID SOFTWARE.
 Hatoful Boyfriend (2011). MediaTonic.
 Killer is Dead (2013). Grasshopper Manufacture.
 Max Pain (2001). Remedy Entertainment.
 Persona 5 (2016). Atlus.
 Pokémon (Versiones: Amarillo, 1998 y Esmeralda, 2004). Game Freak.
 SuperMario (Versiones: Odissey, 2017).

9. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Pokémon Amarillo (1998). Game Freak. Imagen extraída del *gameplay*. Pág. 30. Consulta: 24 de junio de 2020. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=hNRYrZ7UFjg&t=491s>
2. Pokémon Esmeralda (2004). Game Freak. Imagen extraída del *gameplay*. Pág. 30. Consulta: 24 de junio de 2020. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=7nE2LBanMxU&list=PLzLiO13h-tyNH41K8DS8-P_DPewBnkTto&index=2
3. Killer is Dead (2013). Grasshopper Manufacture. Imagen extraída del *gameplay*. Pág. 30. Consulta: 24 de junio de 2020. Disponible en: <http://www.vg-reloaded.com/ps3-review-killer-is-dead/>
4. Catherin Full Body (2019). Atlus. Imagen extraída del *gameplay*. Pág. 31. Consulta: 24 de junio de 2020. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=fu17Eo0Y-XM&t=2296s>
5. Adventures With Anxiety (2019). Case. Imagen extraída del *gameplay*. Pág. 31. Consulta: 24 de junio de 2020. Disponible en: <https://ncase.me/anxiety/>
6. Hatoful Boyfriend (2011). MediaTonic. Imagen extraída del *gameplay*. Imagen extraída del *gameplay*. Pág. 33. Consulta: 24 de junio de 2020. Disponible en: <https://www.nopuedocreer.com/26229/oh-si-llega-hatoful-boyfriend-un-simulador-de-ligar-con-palomas/>
7. Persona 5 (2016). Atlus. Imagen extraída del *gameplay*. Pág. 34. Consulta: 24 de junio de 2020. Disponible en: <https://geemugeemu.com/noticia/nuevo-gameplay-en-ingles-de-persona-5/>
8. Persona 5 (2016). Atlus. Imagen extraída del *gameplay*. Pág. 34. Consulta: 24 de junio de 2020. Disponible en: <https://horriblenight.com/2017/04/12/>

played-persona-5-all-of-the-above/

9. CENTELLES, I. (2020). ÉL/ELLA. Captura del guion en Twine. Pág. 37
10. CENTELLES, I. (2020). ÉL/ELLA. Imagen sacada del *Concept art*. Pág. 38
11. Idem.
12. Idem.
13. Idem.
14. Idem.
15. Op. Cit. Pág. 40
16. Idem.
17. Idem.
18. Idem.
19. Op. Cit. Pág. 41
20. Idem.
21. CENTELLES, I. (2020). ÉL/ELLA. Imagen sacada de las Artes Finales. Pág. 41
22. CENTELLES, I. (2020). ÉL/ELLA. Imagen sacada del *Concept art*. Pág. 41
23. Idem. Pág. 42
24. CENTELLES, I. (2020). ÉL/ELLA. Imagen sacada de las Artes Finales. Pág. 42
25. CENTELLES, I. (2020). ÉL/ELLA. Imagen sacada del *Concept art*. Pág. 42
26. CENTELLES, I. (2020). ÉL/ELLA. Captura del guion en Yarn. Pág. 43

