

Os videoxogos

Os videoxogos como o gran campo de batalla do xénero no entretemento actual. Por unha banda, é interesante facer notar os estereotipos de xénero que promoven determinados videoxogos, sobre todo os máis exitosos, as viraxes cada a producións máis inclusivas nos últimos anos, e, dentro desas producións que exemplos e modelos positivos que se poden empregar nas aulas para explicar determinadas cuestións ao alumnado.

Os datos xerais sobre consumo de videoxogos no Estado español revelan unha tendencia cara a unha maior feminización do consumo, pero non da produción, nin en España nin nos principais países produtores.

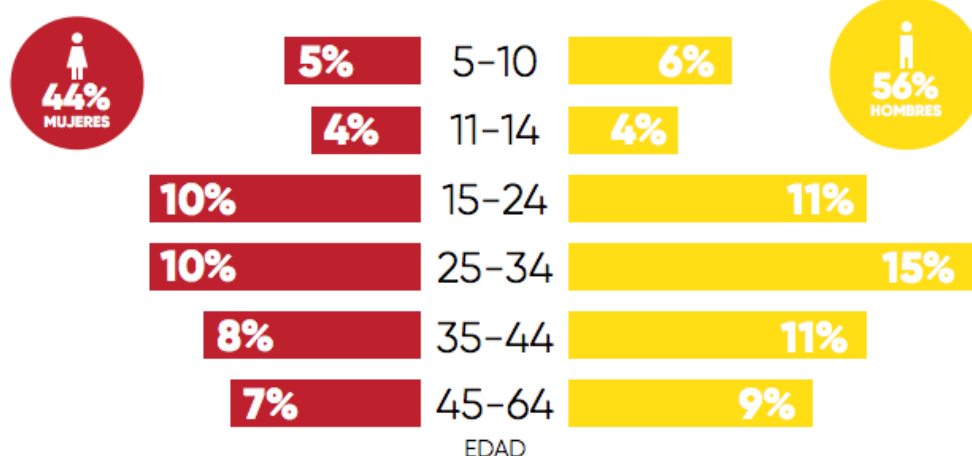
Estos son os datos de consumo dun mercado que medra e que é máis grande que o do cinema e da televisión xuntos. Aquí son interesantes os datos de consumo de nenos e adolescentes. Vedes que hai un certo equilibrio entre xogadoras e xogadores ata os 25, aínda que sospeito que o tipo de xogos igual difiren.

EL 44% DE LOS ESPAÑOLES JUEGAN A VIDEOJUEGOS

ESPAÑOLES ENTRE 6-64 AÑOS

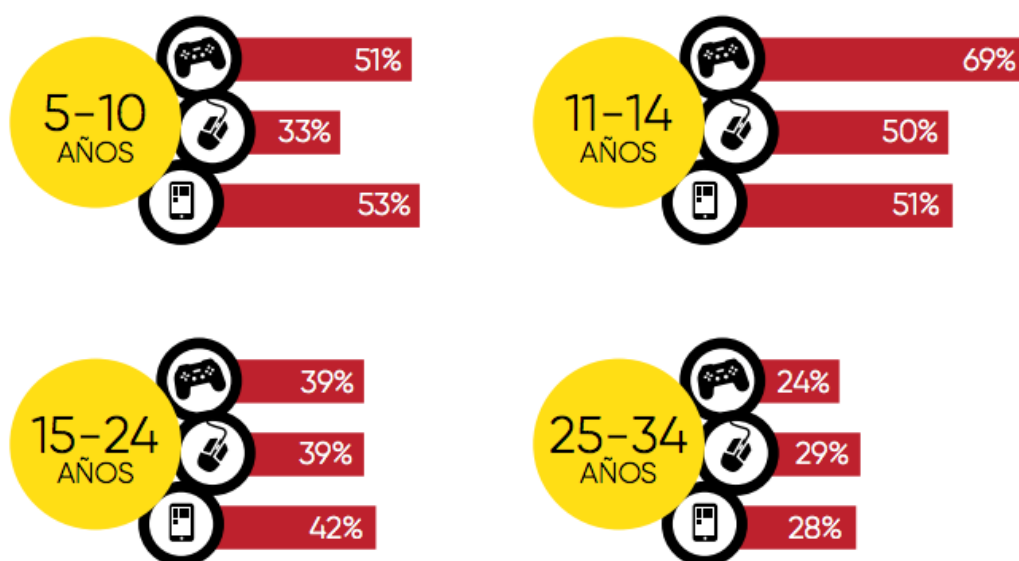
(Fuente: Gametrack)

GÉNERO



DISPOSITIVOS UTILIZADOS POR CADA FRANJA DE EDAD DE LOS USUARIOS

(Fuente: Gametrack)



Na seguinte imaxe vemos que os datos de consumo de plataformas indican que cando menos a metade dos consultados entre 5 e 10 anos teñen unha consola, e case un 70% o teñen unha. Iso implica que moitos dos rapaces e rapazas xogan moito tempo, con case seguridade online e sen atención por parte dun adulto.

Pois ben, no espacio virtual dos videoxogos estase a librar unha batalla bastante forte pola entrada das mulleres en varios ámbitos: como creadoras, como xogadoras e como profesionais do e-sports. Malia que as estatísticas demostran que hai case paridade de xogadoras nestes momentos, trátase dun mundo hiper masculinizado no que, ademais, os ataques as mulleres son constates.

Pola parte das creadoras, por exemplo, hai unha reinvitación recente por parte da industria de mulleres creadoras, precisamente por ese mercado crecente, pero son historicamente recibidas con desprezo por parte dos seus colegas. Unha programadora galega, Dhaunae de Vir contaba nunha

charla da facultade que lle dicían “programas muy femenino”. Programar consiste en xerar contidos en secuencias de números e letras, non se sabe como se pode feminizar algo tan árido, pero...

No que respecta aos contidos, e a medida que medra o público feminino de videoxogos, os personaxes e as tramas van avanzando, aos poucos cara a igualdade na representación. Sobre a orixe dos personaxes femininos nos videoxogos temos unha interesante análise da creadora e analista feminista Anita Sarkeesian quen, por certo, foi ameazada de morte e tivo que deixar por un tempo de vivir na súa casa e cancelar eventos fronte o risco inminente de asasinato. O motivo foi o crowdfunding que fixo para producir este vídeo que forma parte dunha serie de tres. Non podemos velo completo, porque é moi longo, pero nel desenvolve o concepto “damisela en apuros”, que é o rol máis habitual para a muller nos videoxogos máis antigos.

Enlaces a Damsel in distress de Anita Sarkeesian con subtítulos en español:

Parte 1: https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q

Parte 2: https://www.youtube.com/watch?v=toa_vH6xGqs

Parte 3: https://www.youtube.com/watch?v=LjlmnqH_KwM

Aínda que moitos destes personaxes persisten nos videoxogos, asoman timidamente algúns cambios. Desde conseguir que os personaxes se fagan “xogables”, como o caso da princesa de Super Mario, que as protagonistas femininas vaian perdendo atributos de hipersexualización, como o caso de Lara Croft, ata que as mulleres formen parte, de xeito máis ou menos natural, dos relatos dos xogos, como no caso de Battlefield V. Con todo, queda ese problema serio da hipersexualización dos personaxes. Na versión máis recente do Streetfight, quizais o xogo máis coñecido de loita, non só podes poñer aos personaxes femininos a pelexar en bikini, senón que hai usuarios que desenvolven mods, é dicir, programación extra do xogo no que podes espilas completamente. Imaxínade os comentarios.

Exemplos de cambios nos personaxes femininos



TOMB RAIDER I



TOMB RAIDER II



TOMB RAIDER III



TOMB RAIDER IV



TOMB RAIDER V



TOMB RAIDER AOD



TR LEGEND



TR UNDERWORLD



TOMB RAIDER
(2012)





Con respecto aos relatos, que o que reivindica Sarkeesian, que as mulleres poidan ser protagonistas tamén, a máis recente polémica é bastante sintomática. Battlefield V, un dos videoxogos de shooter, ambientado desta volta na Segunda Guerra Mundial ten o seguinte poster:



Esta imaxe que mostra que no xogo se poderán escoller personaxes femininos provocou un aluvión de críticas, insultos, ameazas de boicot nas redes sociais. A xustificación é a “falta de rigor histórico” que supón que haxa mulleres no fronte de guerra.

O trailer fixo aínda máis dano porque a protagonista é unha muller. Acusan á empresa de oportunismo ao aproveitar o movemento #metoo, pero é descoñecer por completo os procesos de produción dun videoxogo destas características, que leva moitos anos e non pode mudarse nos meses anteriores ao seu lanzamento para se aproveitar dunha circunstancia social ou política concreta.

Trailer Battlefield V: <https://www.youtube.com/watch?v=a7ZpQadiyqs>

Resulta chocante, con todo, que a ninguén lle chame a atención que podas escoller no modo online xogar no bando nazi...

Aínda que non é o tema desta aula, a cuestión da violencia nos videoxogos é tamén algo importante. Por iso inclínome por buscar para os rapaces modelos de videoxogos que sexan menos agresivos e que, aínda que teñan parte “xogable”, sexan educativos.

RECOMENDACIÓNS DE XOGOS

Para primaria

Never alone. unha cativa iñupiaq e o seu raposo ártico percorren o ártico na procura da orixe dunha treboada que destruíu a súa aldea e restaurar o equilibrio natural. O xogo está contado coma unha lenda oral e foi creado seguindo a tradición oral da cultura iñupiaq de Alaska.

Enlace: <http://neveralonegame.com/>

Monument valley. Xogo tipo crebacabezas na que unha princesa silenciosa ten que ir atravesando distintas arquitecturas, nas que vai abrindo camiños ocultos para poder pasar ao seguinte nivel. Para teléfonos.

Reseña sobre o xogo: <https://bebeamordor.com/2018/05/10/videojuegos-ninos-monument-valley/>

Minecraft. Xogo de construción tipo “mundo aberto” no que o obxectivo do/a xogador/a consiste en crear e destruír estruturas por medio de cubos e conseguir recursos para a supervivencia.

Enlace: <https://minecraft.net/es-es/store/>

Para secundaria

Life is strange. Xogo indie protagonizado por Maxine, unha adolescente que pode alterar o paso do tempo, e que se enfronta á desaparición da súa compañeira de instituto Rachel. Como se trata dunha aventura gráfica, o/a xogador/a ten que ir tomando decisións de tipo ético que afectarán ao desenvolvemento da historia.

Enlace: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/319630/>

Night in the woods. Aventura gráfica de aspecto visual moi orixinal e diferente no que Mae, unha gatiña negra, se adentra no bosque para descubrir un segredo da cidade na que vive e polo que desapareceu o seu amigo Casey.

Enlace: <http://www.nightinthewoods.com/>

Para todos os niveis de ensino

Unravel. Xogo independente de plataformas no que Yarny, unha especie de nobelo de la vermella, vai percorrendo distintos espazos dunha casa e dun xardín empregando un fío que sae do seu propio corpo e que non pode desfacerse.

Enlace: <https://www.ea.com/es-es/games/unravel>



Finalmente, cómpre informar aos pais e aos alumnos e alumnas da importancia de xerar espazos seguros para as xogadoras na rede. Tanto as profesionais como as amadoras que xogan online téñense atopado con multitude de situacións de violencia verbal e acoso.

Estes son exemplos tirados da prensa, que comeza a prestar atención a estas disciplinas dos e-sports, nos que se denuncian situacións que aconetecen no Estado español.

O mesmo que propuñamos co cinema, convén traballar cos alumnos e alumnas nas aulas con exemplos de consumo real, de produtos que eles consumen e que enchen o seu lecer.

Laura Muñoz, jugadora de League of Legends sobre los eSports: "Si saben que eres mujer, los insultos son dobles"

- Cuando no recibe comentarios despectivos por ser mujer, lidia con que minusvaloren su talento en el campo de los eSports: "Para ser chica juegas bien"
- Las estadísticas prueban que casi un 50% de las personas aficionadas a los videojuegos son mujeres: Muñoz apuesta por una liga mixta
- "Mi objetivo no es solo llegar a ser profesional y vivir de esto, sino abrir puertas a otras mujeres, que la situación se normalice"

EFE - Celia Sierra

21/01/2019 - 15:16h



Jugadora de eSports: "Si saben que eres mujer, los insultos son dobles"

"Nos cancelaron el Gaming Ladies porque no podían garantizar la seguridad de las asistentes"

Marina Amores explica que el acoso llegó a ser "insostenible" por querer organizar un acto solo para mujeres

La organizadora del evento no se da por vencida y celebrará próximamente nuevas ediciones del Gaming Ladies

David Sarabia [Seguir a @DSRELD](#)

287 comentarios

03/07/2017 - 20:35h



Cartel de la segunda edición de Gaming Ladies