



ESTUDIANDO LA FICCIÓN TELEVISIVA Y LOS VIDEOJUEGOS DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO¹⁸

Mar Chicharro Merayo
Departamento de Ciencias Históricas y Geografía
Área de Comunicación Audiovisual
Universidad de Burgos
mdchicharro@ubu.es

Resumen: los modelos de género socialmente dominantes pueden ser estudiados, entre otros, a través de productos con forma de ficción televisiva y videojuegos. De este modo, podremos identificar algunos de los estereotipos de masculinidad y feminidad más visibles. Al mismo tiempo, los mensajes con forma de ficción televisiva, así como de videojuego, señalan las recomendaciones que en materia de género se ofrece a sus espectadores. Especialmente interesante es el estudio de las consecuencias educativas así como los efectos de modelaje que pueden tener sobre las jóvenes generaciones quienes entre sus pautas de consumo cultural incluyen frecuentemente este tipo de productos.

En torno a estas claves se diseña y ejecuta el proyecto de investigación “Cultura audiovisual y representaciones de género en España: mensajes, consumo y apropiación juvenil en la ficción televisiva y los videojuegos”, FEM 2011-27381, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad, y que está llevando a cabo el grupo de investigación GIRA (Género, Igualdad y Representaciones de Género), dirigido por la profesora Dra. Mar Chicharro, durante el período 2012-2015.

El trabajo que se presenta en *II International Conference Gender and Communication*, pretende ofrecer un avance de los primeros resultados que este grupo de investigación ha alcanzado durante la primera parte de la ejecución de su proyecto. Así, se señalarán las primeras conclusiones alcanzadas a través de los análisis de una muestra de productos de ficción televisiva y de videojuegos que dan forma a esta investigación. El estudio de los mensajes y de sus características, especialmente en términos de contenido, haciendo especial hincapié en las propuestas de género, será el eje de esta intervención. Si bien nuestro trabajo como investigadores es ambicioso, y pretende también estudiar el plano de la recepción, esta parte de la investigación se desarrollará a lo largo de la segunda etapa de ejecución del proyecto. Son por lo tanto, cuestiones centradas en el mensaje, en su sintaxis, pero sobre todo en su semántica, las que se articularan en la presente exposición.

A lo largo de la misma se aludirá, en primer lugar al diseño metodológico de este proyecto. Las principales hipótesis que le dan forma apuestan por la capacidad socializadora de la ficción televisiva y de los videojuegos para modular actitudes y conductas en función del género. Sin embargo, la parte más relevante e interesante de la exposición es la que refleja los resultados de la aplicación de la técnica. En este sentido tendremos la oportunidad de detenernos en cuestiones como estereotipos dominantes en los discursos de ficción televisiva y videojuegos, así como de desentrañar sus características fundamentales, y las recomendaciones actitudinales y conductuales asociados a éstos.

Palabras clave: ficción televisiva, videojuegos, género y jóvenes

¹⁸ El presente trabajo se inserta en el proyecto de investigación Cultura audiovisual y representaciones de género en España: mensajes, consumo y apropiación juvenil de la ficción televisiva y los videojuegos”, ref. FEM2011-27381, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad, España.

Además, se vincula con el Grupo de investigación complutense “Historia y Estructura de la Comunicación y el Entretenimiento”, ref. 940439, Gr 58/08, Universidad Complutense de Madrid, España.



1. Introducción: medios, procesos de socialización y género **Estudiando la ficción televisiva y los videojuegos desde una perspectiva de género.**

Los medios de comunicación se revelan hoy como una de las instancias de socialización juvenil por excelencia. Los informes de juventud realizados en la segunda parte de la década de los años noventa y los referentes a los primeros años del siglo XXI ponen de manifiesto como, a través de su tiempo y espacio de ocio, los jóvenes traban relaciones muy significativas con el entorno mediático. Su relación con los medios, no sólo sirve para construir buena parte de su tiempo libre, o moldear su mundo de relaciones. Además, el uso concreto que hacen de algunos medios se convierte en una actividad subcultural que concede el sello de distinción “juvenil”, elemento identitario para estos grupos de edad.

Esta popularidad de lo audiovisual entre los colectivos juveniles supone, en la actualidad, que todas las iniciativas públicas a favor de la coeducación deban contemplar en su plan estratégico actuaciones vinculadas con el uso de los medios de comunicación en su dimensión socializadora, pedagógica, o transmisora de imágenes sociales. Si bien los agentes clásicos de socialización (la familia, la escuela, el grupo de pares...) siguen ejerciendo un papel fundamental en las transmisión de modelos de masculinidad y feminidad, los medios de comunicación son otra de las instancias socializadoras encargadas de educar en imágenes de género.

Este proyecto aportará un conocimiento a fondo de la relación de los colectivos juveniles españoles con el medio televisivo así como con las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TICs). Más concretamente, nuestro trabajo se delimita, seleccionando algunos de los productos especialmente vinculados con los colectivos de menor edad: por un lado, la ficción televisiva, que estas cohortes consumen ya sea a través del visionado convencional (en televisión o por la red). O de las populares nuevas formas de ocio digital, especialmente los videojuegos.

El análisis de estos materiales de trabajo nos permitirá trabajar en dos planos:

1.1. El estudio de los mensajes:

a. en primer lugar, y mediante la aplicación de la oportuna técnica de análisis de contenido, tanto en su versión cualitativa como cuantitativa, podremos desgranar mensajes, identificando, sobre todo, las diferentes representaciones de géneros que manejan estos productos audiovisuales.

b. Las estrategias en la producción de ficción para jóvenes, en concreto la tendencia a la transformación de las series de televisión en productos transmedia, mirando fundamentalmente al mercado juvenil.

1.2. La recepción de estos productos: en segundo lugar, un estudio pormenorizado del consumo, nos permitirá conocer como los públicos juveniles reciben, y reelaboran los estereotipos de género consumidos. En este sentido, cuestiones como la influencia de variables psicológicas y sociodemográficas en la recepción, los procesos interpersonales a través de los que los mensajes son releídos, o la coherencia entre las imágenes recibidas, y las percepciones y actitudes mostradas son algunas de las cuestiones sobre las que pretende reflexionar esta investigación.



1.2. ¿Por qué estudiar ficción televisiva y videojuegos?

- Ficción televisiva y videojuegos realizan, además de una función de entretenimiento, una función de socialización y transmisión de imágenes sociales para los públicos que las consumen.
- La ficción televisiva y los videojuegos transmiten imágenes de género no igualitarias, coherentes con las reglas sociales dominantes sobre el deber ser de la feminidad y la masculinidad.
- Algunos productos de ficción televisiva están siendo utilizados para fomentar dinámicas como el empoderamiento femenino, la promoción de la mujer, o la igualdad entre géneros.
- Los productos de ficción televisiva y los videojuegos pueden ser utilizados como instrumento de promoción de valores igualitarios y de coeducación.

2. Ficción televisiva, mensajes, análisis de contenido, producción de formatos
En este plano, nuestras líneas de trabajo y resultados se materializan en los siguientes:
Análisis de algunos estereotipos concretos:

El estereotipo de Reina a través de la figura de la Reina Sofía.

Análisis de estereotipos de género en algunos formatos televisivos concretos:

1.1. Física o Química

Teleserie que nos propone modelos de género, estereotipos de género a través de su representación de la escuela: de los diferentes roles escolares (profesores y alumnos) así como de las relaciones que se establecen entre ambos subgrupos.

El relato opta por trabajar menos con estereotipos individuales, y más con estereotipos grupales. De este modo, los grupos protagonistas estereotipados, son los jóvenes alumnos y los jóvenes profesores.

Del mismo modo, en su intento de articular un relato cargado de conflictos y tensiones, dominado, sobre todo por los avatares románticos, tiende a igualar la representación de ambos colectivos, jugando a establecer relaciones de igualdad entre sus miembros, y sobre todo, dotando a los personajes adultos de actitudes tradicionalmente vinculadas con la juventud.

Dentro del colectivo juvenil se nos presenta a sujetos cuyas actitudes y comportamientos son relativamente similares, y por lo tanto la representación de los personajes juveniles es convergente. Tampoco sus características de personalidad parecen introducir grandes diferencias intragrupo. Las diferencias tienen que ver con el género, el aspecto físico, y el lugar del personaje en la trama.

En el caso de los varones, la orientación sexual, y las relaciones que mantienen con otros personajes son las claves de su construcción. El único personaje con masculino con unas señas psicológicas más distintivas es el de Gorka (Adam Jezierski). Su carácter agresivo, conflictivo y rupturista explicaría buena parte de sus actitudes transgresoras frente a normas formales e informales. Por extensión, es presentado como el personaje cuyos hábitos de ocio y tiempo libre incurren en acciones más peligrosas (consumo intensivo de drogas y alcohol). Entre tanto, Cabano (Maxi Iglesias) hace las veces de ayudante/donante incondicional de Gorka, si bien con actitudes más matizadas. Jan visibiliza la presencia de la cultura china en la sociedad española, así como las dificultades de los procesos de integración multicultural.

En el caso de los personajes femeninos si encontramos mayores matices psicológicos, si bien no incurren en la definición más clásica de la feminidad.



Los personajes juveniles femeninos siguen, en buena medida, reforzando algunas de las cualidades más tradicionales del género. Así, la belleza es la seña de distinción de Ruth (

Úrsula Corberó). La actitud combativa y osada, es el valor de Cova (Leonor Martín), adalid de valores como la justicia o la solidaridad, que en relatos más antiguos daban forma a personalidades religiosas o impregnadas de sensibilidad social. Entre tanto, Paula (Angy Fernández) encarna actitudes como la sumisión, la bondad o incluso la debilidad.

Son interesantes las variables utilizadas para distinguir o discriminar dentro del grupo de las féminas adultas. En este sentido la variable “actitud frente al sexo” es una de las utilizadas para establecer diferencias entre algunos de los personajes femeninos adultos. Además de las diferencias físicas, algunos rasgos de personalidad, muy estereotipados, (segura-insegura, osada-apocada, irreflexiva-reflexiva, alternativa-convencional) así como en pautas actitudinales y comportamentales diferenciables, especialmente en materia de sexo, son las claves de la distinción.

La deshinción sexual de Irene es presentada como una actitud coherente con la fortaleza y la decisión y que entronca claramente con el deber ser de la feminidad contemporánea (belleza, cualificación, autonomía económica, autonomía emocional alta autoestima, importante capacidad de decisión, y control de la propia sexualidad). Por otro lado, la incapacidad de Blanca para mantener relaciones sexuales normalizadas (anorexia sexual), parece utilizarse como una de las claves explicativas de la indecisión, la debilidad, sensibilidad extrema, y baja autoestima de un personaje en el que la superación personal y la resolución de sus propios conflictos pasa por una acción terapéutica a través de la que resolver su apatía sexual, presentada en términos de psicopatología.

Los personajes femeninos son utilizados para ofrecer recomendaciones en relación con el rol de profesor, a través de la descripción televisiva de las siguientes variables.

1. Actitud que muestra la profesora en el aula

Dimensión simpatía:

- Agradable, amistosa.
- Desagradable, despectiva, ofensiva
- Variable

Dimensión desempeño en el aula:

- Resolutiva y eficaz impartiendo la materia (conocimiento de su materia)
- No eficaz

Dimensión estabilidad psicológica:

- Dudosa, insegura, nerviosa
- Serena, estable

Dimensión seguridad personal

- Decidida, directa, segura
- Dudosa, insegura

Dimensión habilidades sociales:

- Egocéntrica, engreída, prepotente
- Cercana, comprensiva, empática

2. Tipo de interacción que establece con los alumnos en el aula

Dimensión formalismo

- Formal
- Informal

Dimensión ejercicio de la autoridad del profesor



- Marcando autoridad
- Autoridad laxa

Dimensión disciplina y orden que el profesor mantiene en el aula

- Aula disciplinada y ordenada
- Aula indisciplinada y desordenada

Dimensión metodología docente utilizada por la profesora

- Metodología tradicional
- Metodología innovadora

3. Tipo de interacción que establece con los alumnos fuera del aula

- Distante
- Cercana

4. Tipo de clase que plantea

- Clásica (clase magistral)
- Alternativa (clase más interactiva)

5. Actitud/reacción del alumno frente al desempeño del profesor

- Rechazo
- Afecto y motivación

Estereotipos de profesora.

PERSONAJES PROFESOR	Actitudes representadas (en el aula)	Tipo de interacción en el aula	Tipo de interacción con el alumno fuera del aula	Tipo de clase planteada por el profesor	Actitud del alumno frente al profesor
Olimpia	Desagradable Eficaz Segura Decidida Egocéntrica	Formal Autoridad del profesor frente al alumno Ordenada y disciplinada Tradicional en su método	Desagradable Despectiva Distante	Clásica	Reacción/rechazo del alumnado Puesta en cuestión de su eficiencia
Blanca	Agradable Eficaz Insegura Dudosa Cercana	Informal Menor autoridad del profesor Desorden	Cercana Variable	Clásica (1ª clase)/ Cada vez más alternativa (resto de clases)	Relativo afecto y motivación del alumnado
Irene	Agradable Eficaz Segura Cercana	Informal Autoridad del profesor frente al alumno Relativamente ordenada y	Cercana	Alternativa	Afecto y motivación del alumnado



		disciplinada Innovadora en su método			
--	--	--	--	--	--

De acuerdo con nuestro análisis, la figura de Irene es la que, en mayor medida, encarna la funcionalidad y el desempeño docente en la escuela contemporánea. La respuesta de sus alumnos, quienes la califican reiteradamente como “enrollada”, certificaría la conveniencia de una actitud agradable pero segura, informal pero con capacidad para poner límites al joven, así como de una metodología docente innovadora. Entre tanto, la teleserie señala la inconveniencia tanto de las actitudes autoritarias, distantes y duras emocionalmente, que fomentan una rígida separación entre profesor y alumno, ejemplificadas en el personaje de Olimpia, quien viene a representar el ejercicio del rol docente en su versión más ortodoxa y clásica. Finalmente, la figura de Blanca viene a señalar los propios procesos de aprendizaje a los que debe someterse el docente, así como sus dificultades para mostrar seguridad, administrar autoridad o para articular una metodología participativa y eficaz con la que implicar y motivar al alumno.

1.2. *Ally McBeal, Sex and the city, Desperate housewives*

La figura del **varón** es mostrada como indispensable para la realización y el equilibrio femenino y, por extensión, responsable de una gran cantidad de insatisfacciones y expectativas no cubiertas. Así, buena parte de los personajes asocian la condición de la soltería a estados anímicos de desánimo (Ally, Susan, Carrie, Charlotte). Algunos de ellos ponen de manifiesto las tensiones de la vida conyugal (Breed, Lynette). Otros reivindican el deseo de la maternidad (Gabrielle, Miranda). En ocasiones, se explicita el valor del varón en tanto que compañero de relaciones meramente instrumentales y sexuales (Samantha). En los tres relatos propuestos, y está es una de las conexiones principales entre ellos, la definición de la feminidad se construye, en gran medida, en relación con el varón y las expectativas que sobre él se depositan (románticas, sexuales, familiares, maternales, económicas, etc.) y es, además, el principal foco de conflictos para las protagonistas.

Ally McBeal

Mujer orientada hacia el trabajo, si bien anhela una plena realización que, cree, pasa por logros amorosos y por la superación de una vida en singular que no le realiza. Esa emocionalidad y romanticismo le confieren un sentido plenamente femenino en la acepción más tradicional del término, que también impregna sus actitudes ante el trabajo. Así, sensibilidad y sexualidad son combinadas en el escenario laboral, de ahí sus comportamientos y sus actitudes claramente diferenciables de los masculinos, y presentados como valor añadido en su actividad laboral

No obstante, viene a encarnar las convenciones de la belleza femenina (delgada, atractiva, a la moda) y definida también a través de sus actitudes hacia los hombres y la sexualidad, con lo cual redonda, en última instancia, en las convenciones tradicionales y sexistas de Hollywood

En tercer lugar, la presentación de Ally es ajena a cualquier connotación ideológica o política.

El relato admite lecturas hegemónicas de corte postfeminista así como lecturas de oposición, más focalizadas en la sentimentalización del personaje y su presentación tantas veces vulnerable.



Sex and the city

Nos sitúa ante una galería de personajes que encarnan un estereotipo femenino diferente, construido, sobre todo, en torno a características como la orientación al sexo, el romanticismo, la confianza en el género masculino o en la pareja como institución emocional de referencia. Así, se ofrece una galería de actitudes posibles que van desde las más pragmáticas e instrumentales, encarnadas en Samantha (Kim Cattrall), hasta las más emocionales y románticas, descritas por Charlotte (Kristin Davis), pasando por la figura equilibradora de Carrie (Sarah Jessica Parker), que combina novedad y tradición. El personaje de Miranda (Cynthia Nixon) es, por otro lado, el que más claramente se distingue por su vinculación con el trabajo y el éxito laboral y, al mismo tiempo, será el que más adelante ejemplifique la condición de la maternidad.

Para quienes la perciben como estandarte del postfeminismo, se trata de un relato que exalta, con sinceridad y sin reparos, la dimensión más hedonista de la mujer una vez alcanzados los logros de los movimientos feministas de la primera y segunda olas, y en el que la sexualidad es dibujada, sobre todo, como un foco de placer.

Las lecturas más críticas señalan cómo el texto pretende ofrecer una imagen de feminidad sofisticada y vanguardista, cuando en la práctica su construcción responde a intereses comerciales, puesto que promueve actitudes eminentemente consumistas o refuerza algunas de las imágenes de mujer más tradicionales.

De ahí la importancia de la estética y la imagen como temas axiales en las tramas, así como indispensables para la construcción psicológica de los personajes. El gusto por la moda, así como su consumo, es planteado como un indicador de seguridad personal y de progreso femenino, además de como un reflejo de estatus. De hecho, la apariencia es entendida como una condición indispensable para ejercer de mujer urbana, libre y liberada, capaz de mantener relaciones sexuales con los varones sin establecer conexiones emocionales.

Las visiones más críticas en torno a la semántica de *Sex and the City* señalan como algunos de los discursos que se recogen no son, en cambio, todo lo constructivos que debieran para las audiencias femeninas. En primer lugar, precisamente, es en los entornos de la temática del sexo y de las emociones cuando el relato incurre en algunas contradicciones en relación con su aparente espíritu renovador. Los mensajes en torno a la representación de la pareja y los procesos de comunicación dentro de ésta son en ocasiones incongruentes. Mientras que la personalidad de Samantha viene a representar una suerte de inversión de los roles de género, puesto que ofrece actitudes tradicionalmente masculinas e incluso tildadas de machistas, el de Carrie parece moverse en el terreno de la ambigüedad, puesto que en ocasiones adopta actitudes trasgresoras y, en otras, convencionales (Lorié, 2011). En la misma dirección, la exhibición del cuerpo femenino desnudo, a través del personaje de Samantha, respondería, una vez más, a las necesidades de la «mirada masculina», a las expectativas y a los deseos de este segmento del público, lo cual refuerza las tradicionales fórmulas de desnudo (Mulvey, 1989). Mantiene entonces las connotaciones eróticas tradicionales, inherentes a tantos relatos audiovisuales convencionales. Frente a éste, el desnudo masculino, mucho más limitado, es utilizado para añadir significados médicos o artísticos al relato.

La segunda de las críticas más visibles tiene que ver con la centralidad y el tratamiento de la moda. Aunque símbolo de empoderamiento femenino, sobre todo, añade connotaciones tradicionales a los personajes, en la medida en que es dibujado como seña de identidad del género.

Desperate housewives



Como en los casos anteriores, el formato hace hincapié en las contradicciones y las dificultades que algunos estratos femeninos tienen para alcanzar dosis razonables de satisfacción. Rompe con las tradicionales nociones de sexualidad y feminidad, y presenta a mujeres que adquieren poder, sobre todo gracias a su propia determinación personal.

La utilización del espacio doméstico como referencia narrativa apunta las dificultades de las mujeres para alcanzar la estabilidad y la satisfacción desde este entorno. Hogares, hijos, maridos, etc. son insuficientes focos de felicidad. El desarrollo de un rol significativo en el espacio público (Lynette), así como el amor romántico (Susan) aparecen también como requisitos para una existencia más plena. Feminismo (feminist mysticism) y feminidad (feminine mysticism) en ocasiones se contraponen, lo cual pone de manifiesto cómo la integración de la mujer en el espacio público plantea serias limitaciones a la realización de sus objetivos conyugales y familiares (Kaufer, 2009). Por lo tanto, se explicita la voluntad de construir personajes femeninos que se muestren como personas libres y autónomas, con capacidad para (des)enamorarse y para consolidar vínculos afectivos, pero sin renunciar a su identidad personal ni profesional. De ahí la importancia que adquiere en el relato la paradoja y la tensión provocadas en aquellas mujeres que desean ser madres a la vez que anhelan (o cuestionan) su realización profesional. En la mayoría de estos casos, las protagonistas enfatizan sus sentimientos de ambivalencia o de queja, en detrimento de sentimientos de culpabilidad, más puntuales, y hegemónicos en la construcción de personajes femeninos del pasado (Medina et al., 2009).

2. Análisis de estrategias de producción en la ficción para jóvenes

La hipótesis con la que se partía en esta línea era que, aunque durante un largo tiempo la tendencia ha sido que las productoras pusieran en marcha diferentes estrategias de mercado para la diversificación de ingresos —adaptaciones, *spin-offs*, *merchandising* o la explotación de diversas ventanas para el mismo producto—, ampliando enormemente las posibilidades de explotación comercial del formato, del programa producido y de sus productos derivados, sin embargo, la digitalización ha posibilitado un importante progreso cuantitativo en estas técnicas —como puede ser el incremento del número de ventanas de explotación disponibles—, y el paso que valoramos como decisivo: el salto cualitativo que se está llevando a cabo y que además tiene a los jóvenes como eje central.

Estrategias multiplataforma y transmedia que además de vehicular los contenidos para la audiencia a través de múltiples vías, buscan la ampliación de los universos narrativos —con la orientación en muchos casos del producto desde su origen, desde la gestación incluso del proyecto—, adaptándose perfectamente al público joven tanto en el contenido como en las vías de explotación.

La metodología seguida ha sido el estudio de caso, de una serie española, *El Barco*, producida por Globomedia para Antena 3, por tratarse de un producto de ficción dirigido a un público objetivo joven, programada en *prime time*, con una elevada cuota de audiencia y que nos permite ver con claridad diversas posibilidades de la estrategia transmedia en un producto.

Consideramos que con el estudio de caso propuesto queda manifiesta una experiencia narrativa multiplataforma coherente, que supera el planteamiento únicamente de comercialización, a través de estrategias para dar respuesta y adaptarse a un nuevo tipo de audiencia y, en nuestro caso, fundamentalmente a la cultura juvenil.



Del mismo modo, se ha analizado el papel de los twittersodios, en una clara estrategia en redes sociales, orientada hacia el target potencial, los jóvenes, con la perspectiva de género como variable. Nuestro objetivo: ahondar en el impacto de las redes sociales en el consumo televisivo unido al target potencial, los jóvenes, del objeto de estudio definido.

3. Videojuegos: metodología y contenido

En el marco de nuestro proyecto de investigación, los videojuegos juegan un papel fundamental para entender las cuestiones de género en el ocio digital y en la primera industria cultural del mundo.

En este sentido, los escasos estudios sobre la construcción del género en los videojuegos focalizan el papel de la mujer como agente activo, es decir, como jugadora. Lo relevante en este campo es pues el tipo de juegos más utilizados, las experiencias que emergen ante juegos abiertos como *Los Sims* y las estrategias de socialización entre las jugadoras.

Habitualmente se ha planteado que los juegos más femeninos son los que implican componentes de socialización (*The Sims*) o de plataformas con una estética amable (*Pong*). Sin embargo, la tendencia es que esa preferencia de género comience a diluirse para mostrar unas preferencias de juego más homogéneas con sus homólogos masculinos. Eso no se cumple en todos los escenarios pero, principalmente, dentro de los juegos de exploración (especialmente de temática *sandbox*) y con un importante componente de socialización (especialmente dentro del género de los mmorpg).

Las experiencias que se generan en juegos abiertos –un tipo de diseño que permite realizar múltiples acciones prescritas y que proporciona una sensación de pseudolibertad al usuario- se enmarcan en la idea de que la jugadora elige ciertas opciones y configuraciones de su yo virtual vinculadas al género. Es decir, los personajes dirigidos por mujeres en mundos abiertos tienden, por lo general, a ser seres constructivos, sociables y se orientan, en el caso de los *Sims*, al diseño de los espacios lúdicos –por ejemplo, la decoración de la casa- y al cuidado de sus amigos. En cambio, los usuarios masculinos tienden a experimentar con otros elementos como la muerte de los avatares, la destrucción y el uso de la violencia y, finalmente, el sexo explícito y las estrategias de seducción.

Eso da pie a considerar que los principales tipos de jugadores se sitúan, dentro de la taxonomía de Bartle, como exploradoras y socializadoras frente a los otros dos arquetipos de *killers* (jugadores de acción y adrenalina) y *achievers*.

La bibliografía sobre la materia plantea ciertas excepcionalidades en el juego de las mujeres, que buscarían juegos más vinculados a lo racional, a los procesos lógicos frente a sus homólogos masculinos donde predominaría el componente de acción y habilidad manual. Sin embargo, datos empíricos recientes parecen indicar que esa frontera está mucho más difuminada ahora.

En relación a las estrategias de socialización entre jugadoras, los estudios de “recepción” muestran una tendencia de las mujeres a jugar en modo cooperativo (se apoyan entre ellas con un objetivo común) antes que en modo competitivo. Las estrategias que se derivan de esta cultura de juego justifican parte del éxito de productos online en redes sociales, como el célebre *FarmVille* en Facebook.

No obstante, desde nuestro proyecto constatamos que existe una dimensión del género aún por estudiar: la conformación de la mujer como sujeto virtual inserto en un mundo de ficción. Nuestras hipótesis, totalmente vinculadas a cómo se diseñan los personajes femeninos en los mundos de los videojuegos contemporáneos, plantean que la mujer-



personaje está superando, poco a poco, el mero rol de objeto sexual o pasivo en relación a un personaje masculino para adoptar roles más activos. Esta hipótesis no invalida, en ningún caso, la masiva existencia de personajes pasivos sexualizados en los juegos más populares, pero sí supone un acercamiento que está más en sintonía con la naturaleza propia del videojuego.

En este sentido, las metodologías de acercamiento al género en el videojuego han pecado, por lo general, de simplismo al tratar al juego como un medio audiovisual más. Los videojuegos no pueden analizarse únicamente desde la perspectiva del cine o la televisión, ya que su potencial interactivo y la existencia de unas reglas de juego determinadas demandan herramientas de análisis más complejas. Por ello, la metodología aplicada tiene en cuenta la relación entre ficción y simulación lúdica y concibe el videojuego como un mundo ficcional amplio poblado por personajes. La noción de “mundo posible” juega un papel clave aquí al entender que cada personaje configurará un mundo posible psicológico particular (basado en lo que desea, teme, necesita, etc...) y en oposición a los mundos posibles de otros sujetos. Es en esta confrontación de mundos donde las particularidades ficcionales y las reglas de juego cobran sentido más allá del mero elemento estético que los análisis de género han ido destacando a lo largo de los años.

No existen, como tal, diferencias entre los mundos posibles de los personajes masculinos y femeninos. En relación al género, la noción de mundo posible es relevante como metodología porque supera las lecturas esteticistas centradas en la mujer como objeto sexualizado para adentrarse en la psique y en las opciones de juego que se derivan de ella. De este modo, no resulta tan relevante cómo es físicamente la mujer – algo que resulta ya hartamente evidente- sino cómo ha evolucionado la posibilidad de jugar con mujeres y qué aportaciones hacen estos personajes a la creación y desarrollo de los mundos de ficción de los videojuegos. Por ello, no se trata de comparar los mundos posibles de hombres y mujeres, sino de analizar qué mundos tienen ellas y qué incidencia tienen dichos mundos en las posibilidades de juego.

Desde el proyecto de investigación se ha aplicado este marco teórico y la metodología basada en los mundos posibles a varios videojuegos, entre los que destacan *Dragon Age: Origins*, *Tomb Raider* o *Bioshock Infinite*.

Origins, Tomb Raider o Bioshock Infinite.

El análisis de estos productos de ocio digital ha generado interesantes conclusiones sobre el rol de los personajes femeninos en videojuegos de estructura compleja. Esencialmente, las mujeres, sin perjuicio de aparecer sexualizadas, están consiguiendo un protagonismo cada vez más acentuado, ya sea por liderar las aventuras interactivas (el caso de Lara Croft en *Tomb Raider* es el más notorio) como por su relevancia en la toma de decisiones del jugador. En este último caso, *Dragon Age: Origins* es un buen ejemplo de juego en el que las mujeres pueden definir los distintos finales de la aventura, mientras que *Bioshock Infinite* representa una nueva concepción del personaje femenino como secundario que no se limita a seguir los dictados de un protagonista masculino. Los tres juegos establecen una gradación, de menos a más.

En *Dragon Age: Origins* las mujeres ocupan papeles secundarios pero que inciden en las acciones del usuario, en *Bioshock Infinite* el personaje femenino secundario contribuye a las acciones pero, además, justifica y diseña todo el mundo de ficción. Y, finalmente, en *Tomb Raider* el protagonista es una mujer.

En *Dragon Age: Origins* las mujeres ocupan papeles secundarios y aparecen, por lo general, fuertemente sexualizadas. No obstante, dos personajes secundarios, Leliana y Morrigan, despliegan un conjunto de mundos posibles que no solo abren misiones



secundarias para el jugador, sino que también pueden modificar el desarrollo de futuros acontecimientos en función de las decisiones del usuario. Representan dos perspectivas muy distintas: Leliana es recatada y piadosa, Morrigan descarada y descreída. Ciertas acciones de profundo calado ideológico nos alejan de una y nos acercan a la otra, destacando así la importancia de los mundos posibles psicológicos (en qué creen, qué temen, qué desean, etc..) de cada una de ellas.

En *Bioshock Infinite* la mujer ocupa un papel secundario al lado del protagonista masculino. Elisabeth, lejos de ser un personaje tedioso que el protagonista debe cargar, despliega una personalidad y unos mundos posibles que no solo determinan las acciones, sino que justifican el mundo de ficción al completo. En *Bioshock Infinite* se juega con un personaje masculino, pero en un mundo y en una historia creada totalmente por la psicología de un personaje secundario femenino.

Finalmente, *Tomb Raider* coloca en el epicentro de la acción al personaje femenino. En este caso, lo interesante es que se trata de un reboot de la saga *Tomb Raider* en el que se abandona la clásica Lara Croft sexualizada, plana, hierática y perfecta por una mujer físicamente más real y en pleno proceso de aprendizaje. De este modo, de la ausencia de mundos posibles relevantes en la primera Lara se pasa a una heroína que vive determinada totalmente por el diseño de su psique. Así, resultan claves los mundos de lo temido y lo deseado, entre otros, para configurar una heroína más humana marcada por el sufrimiento y el sentido de la supervivencia.

4. Bibliografía

Este trabajo es la síntesis de aportaciones más completas del grupo de investigación vinculado con el proyecto de investigación Cultura audiovisual y representaciones de género en España: mensajes, consumo y apropiación juvenil de la ficción televisiva y los videojuegos”, ref. FEM2011-27381, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad, España. Se citan a continuación los trabajos en los que se pueden encontrar las ideas aquí apuntadas, si bien de manera más completa, extensa y rigurosa:

Chicharro Merayo, Mar, (2012), “Representaciones juveniles en la ficción televisiva los adultos, los jóvenes y la escuela en *Física o Química*”, *Doxa comunicación*, n 14, se puede consultar en <http://www.doxacomunicacion.es/es/hemeroteca/14/>

Chicharro Merayo, Mar, (2013) “Representaciones de mujer en la ficción postfeminista. *Ally McBeal, Sex in the city, Desperate housewives*”, *Papers, Revisa de Sociología*, vol. 98, nº 1, se puede consultar en <http://papers.uab.cat/article/view/v98-n1-chicharro>

Chicharro Merayo, Mar (2012), “14 de abril, La República: la intrahistoria española desde la ficción televisiva” *Palabra Clave* 2012 15(3), se puede consultar en <http://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/issue/view/163>

Planells de la Maza, Antonio José (2013). “Sorry, but our princess is in another castle! Towards a theory of video games as ludofictional worlds”. En Bigl, Benjamin and Stoppe, Sebastian (Eds.) *Playing with Virtuality, Theories and Methods of Computer Game Studies* (pp.53-64). Frankfurt: Peter Lang.

Planells de la Maza, Antonio José (2011). “El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia”. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, 42, pp. 65-78.



Planells de la Maza, Antonio José (2011). La construcción psicológica de la heroína en los videojuegos: Un acercamiento intensional a la construcción de las relaciones entre mujeres y mundos de ficción. *Congreso AE-IC Tarragona 2012*, 18-20 Enero.

Gómez García, Salvador, (2007). *El reto educativo de los videojuegos ante los conflictos bélicos*, Ed Ciclos complutense, Serie Comunicación.

Gómez García, Salvador (2013), “Videojuegos y comunicación. Una aproximación a los newsgamer españoles cómo nueva óptica informativa” *Icono 14*, vol 11, n 2.