

# VIOLENCIA Y SEXISMO EN LOS VIDEOJUEGOS



JUNTA DE ANDALUCÍA

Instituto Andaluz de la Mujer  
COMISIÓN PARA LA IGUALDAD Y BENEFICIO SOCIAL

no sexista  
**Observatori**  
andaluz de la publicidad

# VIOLENCIA Y SEXISMO EN LOS VIDEOJUEGOS

ISBN: 84-7921-135-0  
Octubre 2005

© Edición: Instituto Andaluz de la Mujer  
© Texto e imágenes: Artefinal Studio, SL  
© Directora de la investigación: M<sup>a</sup> Angustias Bertomeu Martínez

En un primer momento, internet se ofreció como un nuevo espacio de comunicación horizontal, no jerarquizado y lleno de posibilidades y de expectativas para las mujeres y para los movimientos sociales.

Sin embargo, no tardamos en comprobar cómo estaban perfectamente insertados en este medio los valores del patriarcado. Y, en concreto, los estereotipos sexistas, muy ligados al imaginario del mercado, encontraron pronto en la red un terreno muy cómodo para ubicarse y afianzarse.

Recientemente, con la implantación de los ordenadores y del acceso a internet en los hogares, se ha experimentado una significativa transformación en los hábitos lúdicos de menores y adolescentes, que acceden con facilidad a unos videojuegos que son más baratos y que han ampliado su finalidad para convertirse en recurso publicitario.

El Instituto Andaluz de la Mujer, a través de su Observatorio de la Publicidad No Sexista, viene observando en los últimos meses un incremento de contenidos denunciados cuyo soporte es internet. Estas denuncias afectan en especial a los videojuegos,

Esta situación, que sabemos responde a una realidad constatada a través de diversos estudios, nos ha llevado a incorporar internet y los videojuegos en la labor formativa y sensibilizadora que viene caracterizando nuestro trabajo en relación al tratamiento de la imagen de la mujer en los medios de comunicación y en la publicidad.

Y hemos querido que sea precisamente el 25 de octubre, Día de Internet, la fecha elegida para hacer público, a través de la web, este *Informe sobre El sexismo y la violencia en los videojuegos*, un documento destinado a alertar a la sociedad en su conjunto, pero especialmente a las familias y a quienes asumen tareas educativas, sobre los contenidos sexistas y violentos que circulan libremente por la red.

Pedimos de la ciudadanía un posicionamiento crítico y consciente en relación a internet, a la vez que hacemos un llamamiento a la resistencia activa contra todos aquellos productos que están incidiendo en la repetición de los viejos sistemas hegemónicos en el contexto de las nuevas tecnologías.

Sólo entonces las tecnologías mostrarán, sin sombras que las empañen, su potencial de conocimiento y de transformación para construir un futuro donde la democracia y la igualdad impregnen la red. Porque *donde crece el peligro crece también lo que nos salva*.

Soledad Ruiz Seguí  
Directora del Instituto Andaluz de la Mujer

## ÍNDICE

1. Introducción .....	3
2. Razones del crecimiento de los videojuegos .....	6
3. La violencia extrema en los videojuegos .....	10
4. Análisis de contenidos y perfiles .....	11
4.1. Análisis de las situaciones de juego planteadas .....	11
4.2. Análisis de los objetivos de los juegos .....	13
4.3. Análisis de las estrategias de los videojuegos .....	13
4.4. Análisis de los recursos que se ofrecen a quien juega para mejorar su nivel .....	15
4.5. Análisis de los perfiles masculinos .....	15
4.6. Análisis de los perfiles femeninos .....	16
5. Lara Croft, el nuevo modelo .....	21
6. La violencia contra las mujeres .....	23
7. Estudio de casos .....	24
7.1. Juegos gratis en internet .....	24
7.2. Juegos comerciales .....	28
8. Código de autorregulación PEGI (Pan European Game Information) .....	32
9. Conclusiones .....	33
10. Documentación consultada .....	34

## Violencia y sexismo en los videojuegos

### 1. Introducción

El impacto que la rápida difusión de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación está teniendo sobre la economía, la cultura y la propia sociedad está transformando los modos y prácticas de la ciudadanía, las empresas y las administraciones. Por un lado, se están modificando los hábitos lúdicos; por otro, los modelos de negocio de las empresas especializadas han encontrado en internet un lugar privilegiado de difusión.

Las administraciones públicas están ante el reto y la exigencia de configurar Internet como un espacio de libertad y seguridad, desarrollando medidas que hagan compatibles el derecho a la libertad de expresión con la defensa de los intereses de los más débiles y con el respeto a los derechos civiles.

El informe “Violencia y sexismo en los videojuegos” consta de un texto presentado en documento pdf válido para ser impreso, y un vídeo digital “Esto no es un juego” con una duración de 3 minutos que ilustra con imágenes el informe.

Este trabajo responde al interés del del Instituto Andaluz de la Mujer, a través de su Observatorio de la Publicidad no sexista, de profundizar en el fenómeno y ofrecer información, documentación y recursos gráficos a las personas interesadas. El trabajo gira sobre la violencia física y simbólica ejercida sobre las niñas y mujeres en los videojuegos, siempre relegadas a papeles secundarios, decorativos, o como simples objetos sexuales para satisfacer al protagonista. Cuando adquieren ellas protagonismo propio, suelen asumir modelos belicistas, masculinizados o aparecer identificadas como sugerentes guerreras llenas de erotismo, como se ve a lo largo del informe.

Los videojuegos se benefician de la implantación de las TIC en los hogares, centros educativos, recreativos, salones de juego. Esta presencia accesible a la infancia y juventud tiene ventajas como el disfrute de las posibilidades gráficas y estéticas del ocio digital. Los videojuegos desarrollan habilidades cognitivas, y rapidez de reflejos, pero también presentan inconvenientes que están en el uso que se haga de ellos y en los contenidos de algunos productos: aislamiento, conductas agresivas, imitación de modelos negativos, uso excesivo de tiempo, adicción a determinados tipos de juego.

Las tecnologías son fuente de conocimiento y riqueza ofrecen grandes oportunidades y recursos para toda la población y grupos de edad, pero es importante estar alerta sobre las diferencias de acceso, combatir las brechas digitales entre países, nivel de riqueza y también de género. Esta brecha se suma como todas las desigualdades de las mujeres, sobre la del país en el que nace y la de su renta per cápita.

Los numerosos estudios realizados, que se citan en la bibliografía, sobre las consecuencias de los videojuegos en la infancia y la juventud dan datos contrastados en el estudio de casos con grupos de usuarios/as sobre los tiempos y usos, pero ninguno puede establecer claramente una relación directa con la mejora de habilidades, pues los aprendizajes positivos no son exclusivos de los videojuegos también se adquieren con otras actividades lúdicas, educativas y sociales. Tampoco se pueden relacionar directamente con las consecuencias negativas, pues no está demostrada la transferencia de las conductas agresivas e individualistas de los juegos a la vida personal.

Sin embargo, es innegable que el valor de los modelos para la juventud y la infancia es una de las variables más importantes en su formación. La repercusión de los personajes de los juegos presentados como héroes es enorme, sus actuaciones y valores tienen un eco importante sobre estos grupos de población.

La investigación educativa y social ha despertado la alarma sobre los videojuegos, el tipo de modelos éticos que transmiten y cómo pueden afectar a los niños/as y a los jóvenes.

A ellos, porque el patrón es siempre violento y cruel,



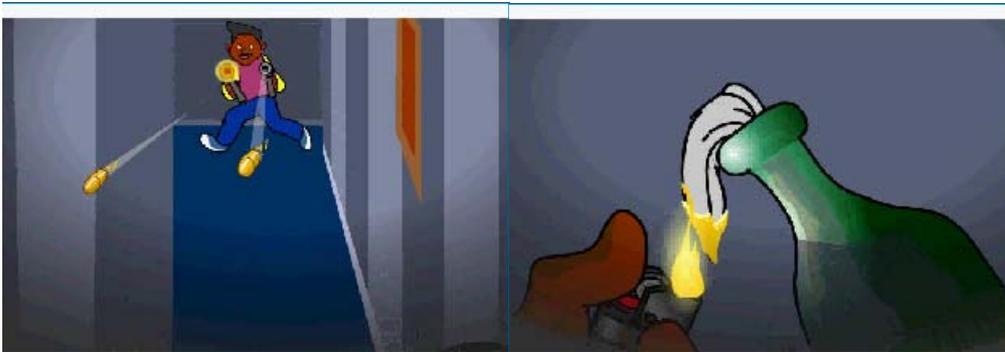
y, a ellas, porque aparecen como objetos y víctimas, o asumiendo modelos de comportamiento que reproducen patrones ajenos, la mayoría de las veces militaristas.



En situaciones extremas, contra todo código ético de respeto



Con todo tipo de armamento y recursos



El resultado siempre es la muerte gratuita por violencia extrema de los personajes que aparecen en el juego.



Estas imágenes pertenecen a la animación “Crimen perfecto”, se puede encontrar fácilmente en internet dentro de espacios de descarga gratuita y en muchas de las web de juegos gratis dirigidas a adolescentes, que suelen incluir cientos de juegos de este estilo, junto a apartados de descarga gratis de apuntes, trabajos escolares, chuletas para exámenes, problemas resueltos, etc.

Esta combinación de servicios lúdicos con otros de resolución de deberes y tareas escolares es una estrategia para fidelizar las entradas de niños y jóvenes en edad escolar. Muchos editores de estas páginas de juegos recurren a la publicidad en sus sitios de espacios de pornografía, como forma segura de ingresos.

La mayoría de los productos están en páginas supuestamente dirigidas a la infancia y la juventud, presentan una entrada directa a los sitios de personas adultas a los que se accede con la misma facilidad, sin ningún tipo de filtro. Dentro de estos sitios de “adultos” seguimos encontrando juegos con la misma apariencia infantil y mecanismo de juego sencillo pero con contenidos muy violentos, pornos y sexistas.

## **2. Razones del crecimiento de los videojuegos**

La creciente demanda está alimentada por su presencia en distintas plataformas y soportes: los videojuegos comerciales como un producto de software, los juegos de libre descarga desde páginas de internet, las campañas publicitarias que refuerzan la venta de su producto con juegos online, y también por las revistas especializadas en videojuegos o para jóvenes, que en la actualidad están presentes en todos los kioscos de prensa.

Al inicio, los videojuegos eran un producto restringido a espacios comerciales reducidos, con poca tirada de edición, de difícil localización, normalmente se adquirían en tiendas muy especializadas y con precios altos. Esto los reducía a un público más adulto y menos numeroso. Pero, desde hace unos años, el desarrollo de la informática y el consiguiente abaratamiento de los equipos ha supuesto la generalización de los ordenadores personales en las casas, con lo que se ha dado un salto importante en el número de usuarios potenciales.

En el caso de España, la implantación del ordenador en los hogares se inicia tímidamente en la década de los años 90, en la actualidad el parque informático particular ha crecido rápidamente y ya es uno de los objetos habituales en el cuarto de los/las adolescentes.

Los avances del número de conexiones a internet en las casas supone otro salto cualitativo en la extensión de los videojuegos dando paso al crecimiento de los juegos online. Las conexiones de banda ancha (ADSL, cable óptico, satélite, o sistema eléctrico) han facilitado las descargas de copias de los juegos a través de páginas web que los ofrecen como reclamo, vinculados a otros productos casi siempre relacionados con la pornografía.

Estas circunstancias han cambiado por completo el mercado, afectando al sistema de producción y a la filosofía misma del producto. Pues, por un lado, las grandes empresas cinematográficas, conscientes del negocio que generan los juegos, los han incluido entre sus productos, y es ya habitual que, antes del estreno de la película destinada al público infantil, salga el videojuego con los personajes y la historia de la película. En 1994, llegó el primer gran éxito de un videojuego ligado al estreno de una película infantil, fue el juego del Rey León, un producto que dio más beneficios a la productora, que los ingresos de taquilla de la película.

El éxito de esta iniciativa representa un mercado nuevo para los videojuegos, la industria del cine abre otro frente dirigido a la infancia, un público de 4 a 10

años que, gracias a la publicidad insistente, se convierte en un consumidor de primer nivel.

Así, de los juegos infantiles se pasa a los de adulto con facilidad y con las destrezas suficientes para saber manejar las pantallas y dificultades de un videojuego más sofisticado.

Por otro lado, la banda ancha permite acceder sin ninguna limitación a casi todos los juegos existentes. El mercado oficial se ajusta a una clasificación de los juegos según la peligrosidad de los contenidos que hace constar en el etiquetado del juego y los puntos de venta están obligados a advertirlo y colocarlos en determinados lugares según su clasificación.

Pero cuando alguien se conecta a internet y entra con toda facilidad a través de un buscador a una página de juegos, se puede descargar todo lo que encuentre sin superar un filtro de edad, ni registro de usuario, ni cifrado de contenidos. Es decir, se diluyen todos los mecanismos de clasificación por edades o contenidos y se tiene paso libre a participar en juegos online, o a descargar en tu ordenador el juego completo.

Es tan fácil como entrar en un buscador y pedir juegos, juegos gratis on line, y rápidamente nos aparecen múltiples pantallas de accesos. En cada enlace encontrado, ofrecen la descarga de miles de juegos de todo tipo, por ejemplo:

- La primera dirección que muestra Google ofrece textualmente: “Juegos Gratis y Juegos Online clasificados por categorías con instrucciones, juegos gratis de todo tipo: juegos eróticos, deportes, acción, reflexión, ...”. Al abrirlo, aparece un espacio recomendando los 10 mejores enlaces y entre estos hay uno en el que muestra una mezcla de juegos inocentes con otros muy violentos, junto a ofertas de gasolina para hacer el Camino de Santiago, con accesos a casinos virtuales, y sus espacios estrella de Juegos porno X, juegosexo, juegos eróticos, y descargas directas de mini vídeos porno, adornado con el reclamo de bajarte gratis los emoticones y las sintonías para el móvil de moda.
- El cuarto enlace en aparecer contiene: “Mas de 1.300 juegos online y 100% gratis, Juegos de billar, Juegos de aventuras, Juegos de acción, Juegos de plataformas, Juegos de disparos, Juegos ...”

Pero al abrirlo lo primero que ofrece es Slap Dat . 1/9/2005 - xxx . Con la siguiente leyenda: “Si eres el típico tío que le gusta darle azotes a las tías para ponerlas cachondas este es tu juego”



- Otro de los enlaces de la primera pantalla del buscador bajo el epígrafe juegos online dice: “Miles de juegos y animaciones online, juegos divertidos de juegos acción, juegos deportes, juegos habilidad, juegos eróticos, juegos xxx, ...”

La dinámica de internet de renovación constante de sus contenidos, y la estructura en red de las páginas nos sitúa ante miles de posibilidades reales de navegar por la red entre juegos gratis de todo tipo. El equipo que ha trabajado el estudio de campo ha constatado que en todas estas páginas, exceptuando las editadas por centros educativos o miembros del profesorado que editan juegos didácticos, se pueden encontrar sitios de sexo en los que se trata siempre a las mujeres como objetos al servicio del jugador, o como mercancía de placer y en entornos de violencia extrema.

Para realizar este informe hemos realizado una búsqueda aleatoria en los nodos más importantes Google, Yahoo y Altavista, los dos últimos han dado unos resultados de cerca de 30 millones de enlaces cada uno, y en Google los resultados son en torno a 2 millones. Este buscador tiene herramientas de búsqueda on line más sofisticadas, que filtran más la información por lo que ofrece menos resultados cuantitativos pero más ajustados a la búsqueda solicitada, hemos trabajado a partir de su gestión de contenidos por ser el buscador más utilizado y conocido por las personas que entran en la red y por tanto el más representativo.

Datos obtenidos de la búsqueda realizada el día 1 de septiembre de 2005 en el motor de búsqueda Google:

Palabra de búsqueda	Resultados
juegos	6.340.000
juegos online	1.340.000
juegos gratis	2.060.000
juegos niños	1.180.000
juegos jóvenes	742.000

En todas las pantallas, aparecen enlaces directos a juegos eróticos y publicidad evidente de páginas de sexo, a las que se puede acceder directamente desde esa misma pantalla del buscador.

Además, en el interior de las páginas de juegos infantiles o juveniles, casi todas repiten los accesos directos a webs de sexo, de juegos eróticos, o de azar, por lo que el efecto multiplicador es incontable.

Palabra de búsqueda	Buscador	Resultados
juegos gratis	Google	2.060.000
juegos gratis	Yahoo	29.500.000
juegos gratis	Altavista	29.200.000

En los tres buscadores más importantes, ya en los primeros enlaces aparecen vinculados los juegos con espacios eróticos, potenciando la relación entre el público masculino infantil o juvenil. Al abrir las páginas, casi todas ofrecen imágenes eróticas y accesos a web de pornografía.

El panorama se completa con la implantación de las consolas en el mercado español, que a pesar de haber bajado su precio, siguen siendo muy caras, pero también el objeto más deseado y demandado en las campañas de Navidad, comuniones, premios de fin de curso, etc.

La batalla comercial entre las grandes marcas productoras de los soportes y contenidos de los juegos PlayStation, Xbox, Sega y Nintendo se ha convertido en una pugna económica y mediática. Sus productos son ya tan sofisticados y de tanta calidad que están tirando de la mejora constante obligada del consumo del hardware, pues cada vez se necesitan ordenadores con mejores prestaciones gráficas y de mayor memoria que sean capaces de soportar sin problemas una carrera de coches en 3 D, un simulador de vuelo, o la reconstrucción de una batalla y sus ejércitos con un realismo absoluto. Las casas comerciales han desarrollado productos fijos unidos al ordenador o el televisor, y otros portátiles de pequeño tamaño que muchos niños y niñas, como numerosos jóvenes, llevan siempre encima.

A esta gran oferta comercial hay que añadir el uso extendido entre jóvenes y adolescentes de los teléfonos móviles multimedia, que han supuesto un desarrollo importantísimo de software específico para este utensilio que empezó siendo de comunicación y se está convirtiendo en un recurso de ocio electrónico. La red está llena de pequeños juegos diseñados para los móviles y en ellos se descargan juegos, fotos, sintonías y emoticones. Estos subproductos están presentes en todas las páginas analizadas, los regalan como reclamo de entrada.





En la actualidad, la mayoría de niños, niñas y jóvenes tienen habilidades informáticas y manuales muy desarrolladas, conocen los diferentes soportes y cómo manejarlos sin manifestar desconocimiento, rechazo o miedo a usar las máquinas, al contrario son usuarios óptimos de ocio electrónico.

### 3. La violencia extrema en los videojuegos

El panorama expuesto explica la repercusión que tienen los juegos en la vida de la infancia y la juventud, convirtiéndose en el pasatiempo o el juguete más apreciado y valorado. La tecnología tiene una valoración social positiva y todos los desarrollos o productos tecnológicos ocupan los escaparates y espacios publicitarios de mayor prestigio, es moderna y bonita, innovadora y de prestigio. Bajo este paraguas, se cobijan todo tipo de productos dirigidos a potenciar el consumo de tecnología lúdica entre menores y jóvenes, que son el público diana, los mejores consumidores.

Los contenidos de los videojuegos son, por tanto, de una importancia extrema, pues ya es evidente la dificultad de imponer controles o filtros en el acceso.



Lamentablemente, la extensión del producto no va unida a la calidad en los contenidos, mientras hay un desarrollo espectacular en las interfaces gráficas, que recrean escenarios en 3D de gran realismo, en los contenidos se ha producido una generalización de actitudes violentas, racistas, xenófobas y sexistas.



Bandas callejeras que escenifican todos los rituales violentos de una guerrilla urbana.

Incluyen todos los elementos xenófobos y sexistas que sólo sirven para enlazar un pobre argumento lineal de buenos y malos, sin matices, sin legalidad, sin justicia. Los personajes imponen su ley por la fuerza.

Incluso en juegos deportivos las normas del juego incluyen agresiones al adversario, y actitudes de juego sucio, en general, pervirtiendo así el espíritu deportivo de cualquier competición. Por ej. El videojuego “Dowhill Domineition” de PlayStation 2 es una carrera de bicicletas de montaña entre dos jugadores que pueden darse patadas uno a otro mientras esperan la señal de salida. Es necesario hacerlo así para salir en mejor posición que el otro jugador/a.

#### 4. Análisis de contenidos y perfiles

El análisis de los contenidos de los videojuegos se ha elaborado a partir de los grandes ejes que definen sus parámetros. Se han estudiado las situaciones que se presentan a quien use el juego, los objetivos, las estrategias que debe adoptar el jugador/a, los recursos que debe conocer para superar las dificultades del juego, y por último los perfiles masculinos y femeninos más usuales en estos productos.

##### 4.1. Análisis de las situaciones de juego planteadas

Junto a los contenidos, hay que analizar la metodología del juego, la estrategia y los recursos de los juegos.



Suelen marcar una pauta de agresividad absoluta. En el estudio presentado<sup>1</sup> por los profesores E. Díez Gutiérrez, E. Terrón Bañuelos y J. Rojo Fernández, se explica cómo los juegos analizados:

*Exhiben altos niveles de dureza, de exaltación del vencedor, de menosprecio del derrotado, a través de ellos se aprende a entender que la forma más adecuada, si no la única, de resolver los conflictos es a través de la violencia.*



*Podemos engañar, mentir; podemos asesinar a otros seres humanos y se nos dan premios por ello (más vidas, más energía, más tiempo, etc.); y cuantos más asesinemos más se nos condecorará.*



En todo caso, la violencia en sí misma es el objetivo del juego, ejercerla tiene premio, ganar. No ser violento, o muy violento, es una mala posición de juego, conduce a perder la partida.

La gratificación por ser lo más destructivo posible es la victoria.

<sup>1</sup> I Congreso Internacional sobre Ética en los Contenidos de los Medios de Comunicación e Internet Granada, 15, 16 y 17 de Octubre de 2001  
<http://www.ugr.es/~sevimeco>

Con pantallas sencillas o muy sofisticadas, el mecanismo del juego casi siempre es el mismo, ser el más rápido matando.



*Nunca tiene consecuencias para quien juega, no hay normas para frenar la agresión.*

*Suelen presentar una justicia paralela a la legalmente establecida, como van aprendiendo y asumiendo progresivamente, que es la que realmente es “eficaz”, puesto que la legal siempre fracasa y “no sirve de nada”.*

Podemos ver en la imagen cómo el eslogan del juego advierte que la ley no funciona, y hay que crear la tuya propia.



Invita al jugador a convertirse en el castigador, para destruir al enemigo sin ninguna traba legal o moral, pues empieza advirtiéndole que la legalidad no funciona y tú debes crear la tuya propia.

Los modelos masculinos siempre repiten el prototipo del guerrero adaptado a distintos escenarios y situaciones, pero con el mismo esquema violento y androcéntrico.

## 4.2. Análisis de los objetivos de los juegos



La mayoría de los productos carecen de argumento y desarrollo de una historia. Los personajes tienen perfiles lineales con objetivos sencillos y de acciones básicas.

Están obligados a resolver situaciones elementales de agresión-respuesta, que se repiten bajo una supuesta amenaza, ante la que hay que actuar rápidamente

sin tiempo para valorar otras opciones.

El protagonista, es decir, el jugador o jugadora, debe responder a la agresión sin preguntarse los motivos que lo mueven, pues no hay tiempo para pensar. El ataque o la defensa se convierten en la única opción de juego en sustitución de un espacio para la reflexión y el criterio personal.

## 4.3. Análisis de las estrategias de los videojuegos

En casi todos los productos se juega con la muerte y la agresión a otras personas, unida a la velocidad y al uso de trampas que quien juega debe evitar para así, pero hacer caer al “enemigo” en ella.



En general, se trata de ver quién es más rápido pegando, quién mata a quien, y al final del juego nada importa pues le das a “Iniciar juego” y vuelve a presentarse la pantalla con los personajes preparados para el nuevo combate.

La relación establecida con la violencia y la muerte es ficticia pero directa, todas las personas jugadoras saben que es un juego sin consecuencias, pero va habituando a quien juega a desenvolverse en situaciones muy agresivas y sangrientas de las que además es su protagonista, pues este tipo de juegos exige a la persona jugadora identificarse con el personaje y actuar por él.

Estas conductas reiteradas van formando parte del entorno del ocio personal, y es difícil separar el juego de la realidad.

La violencia entre la juventud se ha convertido en un problema emergente en nuestra sociedad. Es un fenómeno complejo producido por causas múltiples de

raíz cultural y social. Se manifiesta en espacios deportivos, lúdicos, domésticos, y educativos. La violencia escolar está creciendo en las aulas, afecta a toda la comunidad educativa, al alumnado, el profesorado y los padres y madres. El fenómeno lo soporta la comunidad escolar, pero la escuela es un reflejo social a la que llegan todos los actores con su bagaje propio de valores y actitudes.

La aparición progresiva en los medios de comunicación de casos graves de violencia escolar ha aumentado la preocupación por el tema y el interés en la búsqueda de fórmulas de encuentro entre los agentes sociales y escolares que rebajen los brotes de violencia y estudien sus causas para poder abordarla desde la prevención. En esta línea podemos consultar el informe presentado por el Defensor del Pueblo<sup>2</sup> en el que habla de la violencia entre el alumnado y con el profesorado.

La situación creada en las aulas hay que analizarla desde múltiples aspectos y no sólo desde la óptica escolar. Como se pone de manifiesto en el estudio consultado, hay que analizar las claves sociales en las que los/las adolescentes y niños viven, *son receptores y consumidores de una violencia presente en la actualidad a través de los medios de comunicación, el deporte, el ocio, y algunos productos culturales especialmente el cine y la televisión como una constante apología de la violencia. Estas muestras de violencia se convierten en modelos y valores para algunos sectores de la juventud que puede reproducir en sus comportamientos y pautas de relación.*

Dentro de este contexto social hay que situar a los videojuegos, sus contenidos y la influencia que pueden tener sobre los jugadores y jugadoras.



En los videojuegos estudiados están claramente delimitados los valores y códigos de conducta, como explica el estudio citado “Violencia en los videojuegos”. El código ético se reduce a que el éxito es matar para ganar, y el fracaso es morir o perder; el bien o los buenos somos nosotros, y el mal o los malos, son ellos, los distintos a nosotros; lo justo es la venganza, que yo mate, para que yo gane y lo injusto es que yo pierda.

<sup>2</sup> Estudio violencia escolar. Defensor del Pueblo, Madrid.



*No hay “grises”, ni matices, ni argumentos, ni circunstancias, ni explicaciones. Esto supone una visión maniquea de la realidad. Un universo en donde la única alternativa es matar o ser matado, comer o ser comido, ganar o perder. En esta visión paranoide de la realidad, el otro diferente a mí, es siempre un enemigo que debe ser eliminado.*

#### **4.4. Análisis de los recursos que se ofrecen a quien juega para mejorar su nivel**

Los estudios que acompañan este informe demuestran que, en los juegos analizados, se suprime prácticamente el lenguaje oral o se reduce a la emisión de órdenes o claves técnicas, y es sustituido por las imágenes de relatos planos, que implican una respuesta mecánica. No hay pensamiento, ni tiempo para la reflexión, ni análisis de las situaciones, o toma de decisiones razonada. La acción es el valor esencial del juego.

Cuando el entorno de ocio se mueve en estos parámetros de conseguir el éxito sin esfuerzo y sin normas, con una gratificación inmediata, es difícil aceptar que en la vida real no funcionan así las cosas: que es necesario mantener el trabajo y el esfuerzo constante para conseguir los objetivos, que hay metas a largo plazo sin gratificaciones inmediatas.

Si algo no se consigue inmediatamente “es un aburrimiento”. Las metas a largo plazo dejan de tener sentido en un contexto donde todo sucede fugazmente y sin apenas esfuerzo.

#### **4.5. Análisis de los perfiles masculinos**

En este tipo de videojuegos, se ofrece una idea distorsionada de los modelos masculinos. Bajo una aparente diversidad de personajes, siempre se representa un arquetipo común, que los homogeneiza y los eleva a categoría de universal.



Una generalización en la que los valores que les dan vida son el honor, el valor, el poder, la venganza, la fuerza, el poder, el orgullo y el desprecio de lo ajeno.

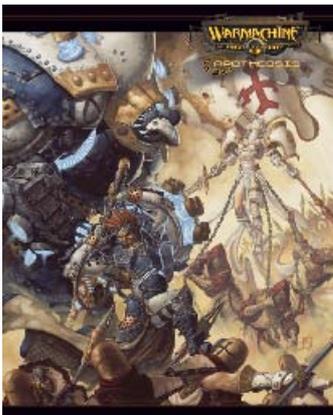


Un luchador invencible dedicado a mostrar su fuerza, convertida en el valor absoluto.



Un soldado indestructible, de un ejército universal, autorizado a realizar todas las acciones que considere necesarias para imponer “su ley, su paz”.

Las consecuencias de sus acciones sobre “los otros” no tienen un valor negativo, sus ataques están justificados por el tamaño de la amenaza.



Un guerrero poderoso avalado por el peso de la historia y una cosmogonía histórica basada en la guerra, las batallas y la dominación bélica de unos pueblos sobre otros.

Presentan un desprecio absoluto del enemigo y su mundo, que justifica su destrucción.

#### 4.6. Análisis de los perfiles femeninos

Los perfiles femeninos se pueden estudiar desde distintos puntos de vista, por el tipo de contenidos que plantean, según el papel que tienen asignado en los juegos, o por el tipo de juego que analicemos. Pero siempre tienen en común un perfil de figuras secundarias como adorno del paisaje, complemento del protagonista masculino, o víctimas de la violencia.

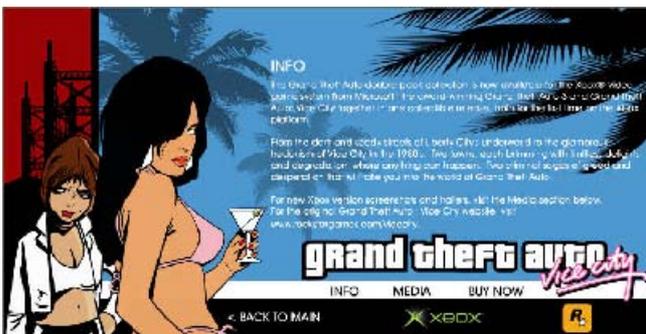
La red está llena de productos de pornografía basados en el uso del cuerpo de las mujeres como meros objetos, el soporte videojuego es sólo un recurso técnico más para “jugar” con el cuerpo femenino como un objeto al servicio del placer del jugador. Aunque se les nombra y encuentra en los localizadores de

internet clasificados como juegos, en realidad no lo son, pues no tienen estructura, ni objetivos de juego, suelen ser simples animaciones de pornografía. Los incluimos en este estudio porque están presentes en todas las páginas de juegos gratis a las que se accede fácilmente en internet.



Las mujeres que se presentan en los juegos están "cosificadas", están en el mismo plano que los objetos de poder masculinos, como coches, motos, etc. En la mayor parte de los videojuegos, lo femenino es asimilado a debilidad, a cobardía, conformismo y sumisión.

En entornos de lujo o posiciones de sometimiento y dominación masculina.



O en posturas de carga erótica evidente, que dejan ver cuál es su papel en la representación del juego.

de acceso libre a jóvenes y niños, la representación de las mujeres deja fuera las sutilezas y ofrece el cuerpo femenino como objeto sexual para todo tipo de fantasías sexuales ligadas a la dominación.

En juegos dirigidos directamente a los adultos, pero



Este tipo de juegos están al alcance de cualquiera, pues aunque advierten de la dureza del contenido, o marcan una edad mínima de utilización, es sólo un aviso informativo, no tienen un código de entrada, ni un filtro de seguridad.



Otra forma de aparecer en los juegos es como parte del paisaje, semidesnudas y agresivas, un elemento decorativo del entorno.



Pueden ser parte del decorado en el que los protagonistas masculinos desarrollan la acción. Es habitual que no tengan los rasgos de la cara trabajados, ni suelen mirar directamente al jugador, pues son parte de la escenografía y sólo actúan de acompañantes.

La distorsión del cuerpo femenino también se ve reforzada en el mundo de los videojuegos con el éxito del estilo Manga y Hentai, dibujos asiáticos que actualmente están muy de moda en el mundo de los videojuegos y en Internet.

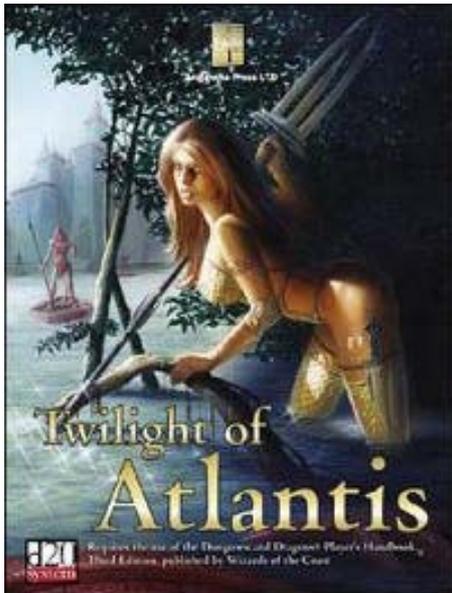


Como dice el estudio de Amnistía Internacional<sup>3</sup>, la imagen de la mujer que aquí aparece es la de una eterna adolescente –nunca envejecen–, con ojos enormes que ocupan casi toda su cara<sup>4</sup> y otros rasgos distintivos de este mundo: “es ya característica habitual que las chicas protagonistas luzcan estupendas delanteras, ropa ceñida, faldas cortas y que adopten posturas y vivan situaciones bastante eróticas.

La representación de la imagen femenina tiene un alto contenido sexual, pero que nunca suele hacerse explícito. Lo que no ocurre en las producciones occidentales donde suelen ocupar las portadas imágenes próximas a la pornografía.

<sup>3</sup> Con la violencia hacia las mujeres no se juega. Videojuegos, discriminación y violencia hacia las mujeres (2004). Amnistía Internacional. Sección española.

<sup>4</sup> Cosa curiosa en una civilización –la japonesa, en donde tienen su origen– en la que predominan los semblantes con ojos oblicuos.



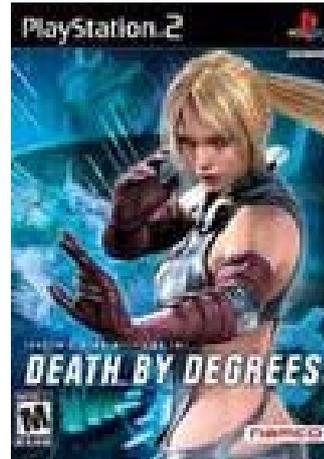
La presión de las asociaciones de mujeres y los organismos de igualdad denunciando el tratamiento discriminatorio de las mujeres ha alertado a algunos editores de la necesidad de incluir a las mujeres en los juegos con otro papel más positivo y desempeñando otros perfiles más activos.



Estos cambios también ocultan razones comerciales, los editores buscan llegar a las niñas y a las jóvenes como jugadoras habituales, al verse reflejadas en los personajes femeninos con situaciones más estimulantes de juego, sobre las que poder hacer la transferencia de roles o la identificación con el personaje.



Como advierte el informe de Amnistía Internacional, este nuevo tipo de personaje, de rasgos andróginos y comportamiento agresivo, no trae, salvo con su propia presencia, nada nuevo.

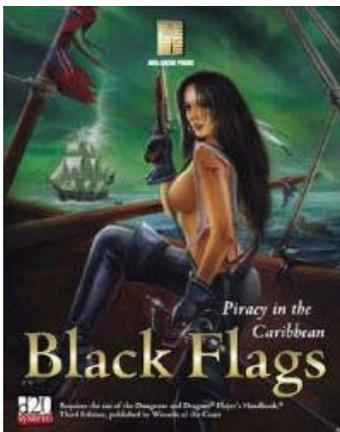


Reproducen los esquemas de comportamiento de los héroes masculinos adornados por la dureza, el afán de venganza, el desprecio, el orgullo, etc.



La violencia y la fuerza como argumento.

Pero eso sí vestidas, o más bien, semidesnudas con trajes escasísimos de



tela. Los hombres en situaciones similares siempre van vestidos, con corazas, o trajes especiales demostrativos de fuerza, o jerarquía reforzada por el armamento en primer plano.



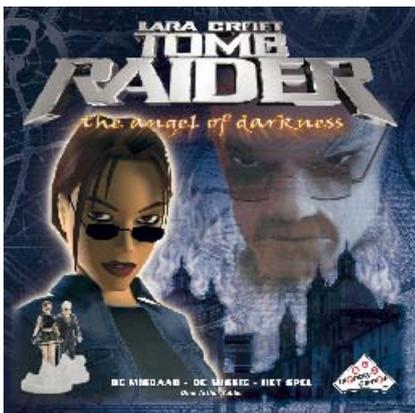


Una imagen seductora, que puede parecer inocente, pero el jugador sabe que esconde una mujer muy peligrosa.

Se reproducen todos los tópicos misóginos sobre las mujeres.

### 5. Lara Croft, el nuevo modelo

El prototipo del nuevo personaje femenino protagonista de los guiones es Lara Croft, aparece por primera vez una mujer representando el personaje central del juego en el juego Tomb Raider, desde que saliera a la luz en 1996 la han caracterizado las modelos más famosas para hacer la publicidad del personaje, y también se ha llevado al cine encarnado por Angelina Jolie.



Se ha convertido en un clásico de los juegos de PC y consola, el personaje tiene miles de webs especializadas o dedicadas a ella en internet.

Si se pide la búsqueda en Google por su nombre Lara Croft salen estos datos:

746.000 resultados

Si se busca por el nombre del juego Tomb Raider salen los datos siguientes:

2.050.000 resultados

Como dice Itziar Elizondo en su artículo “Querida Lara Croft”:



*Hay algo más que la indudable perfección técnica de tus creadores, que te han presentado en sociedad como “una mezcla explosiva de agente 007 e Indiana Jones (independiente, decidida, inteligente), en un cuerpo ágil y deportista (55 kg, 1,72 m., ojos marrones, pelo castaño, 95-55-85)”. En palabras de Hugh Falk, responsable de la revista norteamericana dedicada a los juegos C/NET, “caminas como una mujer pero disparas como un hombre”. Bueno, quizás el tal Hugh nos esté dando una pista.*

La imagen de Lara Croft representa un sexismo más sofisticado, el uso constante de la violencia refleja los usos simbólicos y unos arquetipos totalmente masculinos.

Si unimos en una misma escena estos dos componentes visuales que interaccionan (cuerpo femenino dominador que puede ser sometido), tenemos como resultado una fantasía masculina tradicional.



El tratamiento de los modelos femeninos en los videojuegos tiene un gran impacto entre las niñas y jóvenes, que ven en estos personajes una forma de competir en igualdad con los chicos, compartiendo los recursos de fuerza, violencia, y códigos de comportamiento; es decir, para triunfar hay que asumir los valores (negativos) tradicionales masculinos. Sin dejar hueco para pensarse a sí mismas como iguales en derechos, pero diferentes en respuestas y valores. Implicando a los chicos y chicas en un binomio injusto y obligado de sometimiento y dominación.

## 6. La violencia contra las mujeres

A lo largo del trabajo vemos cómo siempre la violencia contra las mujeres está presente en el mundo de los videojuegos, en unos casos por su presencia secundaria y pasiva, o como mero objeto propiedad del protagonista, pues la desvalorización por el hecho de ser mujer, ya es ejercer un tipo de violencia. En otros casos son víctimas colaterales de las batallas, guerras, peleas callejeras, etc. Incluso hay juegos como “Drive by2” en los que puntúa menos matar a una anciana, en un tiroteo en la calle, que acertarle a un gato.

Otras veces la asimilación del modelo masculino genera “guerreras” implacables, llenas de armamento pero casi desnudas, que muestran sus cuerpos idealizados, llenos de connotaciones eróticas más o menos evidentes, y una mezcla de dulzura y fiereza que regala sus sonrisas a través de las armas. Aparece así otro de los muchos tópicos que actúan sobre las mujeres en el imaginario de los guionistas y dibujantes. Esta visión manipulada de las mujeres también es violencia.

Pero hay otro tipo de espacios de descarga gratuita de internet, en los que la violencia sobre las mujeres es el objetivo directo del producto, sin más elementos de juego, ni componentes que distraigan al jugador.

La pantalla suele mostrar un primer plano de una mujer en foto o dibujo a la que le puedes aplicar todo tipo de agresiones. La gratificación del juego está en medir respecto a otro jugador, o en diferentes partidas del mismo, la rapidez o la fuerza de la agresión, en muchos casos hasta conseguir la muerte de la mujer. Incluyen contadores de tiempo o de fuerza para medir la habilidad/brutalidad del jugador, para completar la sensación de realidad las agresiones se ven reforzadas por el audio de los gemidos o gritos de la mujer agredida.

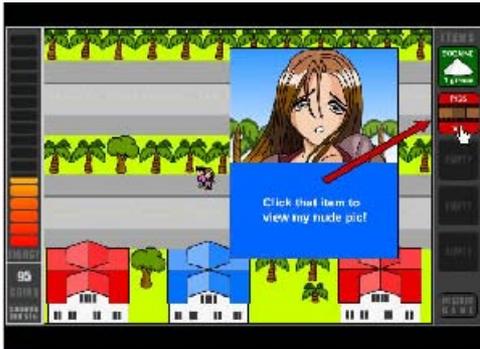
Hemos realizado un análisis de la muestra de juegos gratis, de flash y comerciales que exponemos. Se han seleccionado éstos para hacer el estudio, pero hay miles similares a ellos en la red con los mismos argumentos, o mejor ausencia de tales, y con iguales planteamientos de juego.

## 7. Estudio de casos

### 7.1. Juegos gratis en internet

Juegos encontrados al navegar en la página “Rincón del juego”.

Título: Frank's Adventure



Argumento: En un entorno de ciudad costera con playa, el personaje es un chico que necesita dinero y energía, para encontrar imágenes de mujeres desnudas y así completar un álbum de fotos pornográfico.

Pasea por las calles y se encuentra casinos, salas de cine porno, prostíbulos con escenas evidentes de sexo en los que se paga el servicio con cocaína, y camellos vendiendo drogas.

Juego: se trata de entrar en todos los espacios y consumir sexo, drogas y juego.

Título: Masaje



Argumento: Mirar cómo una mujer se masajea los pechos de forma provocativa.

Juego: Con el ratón puedes hacer que vaya más rápido.

Título: Photo Shoot



Argumento: Una modelo posa para ser fotografiada en posiciones obscenas.

Juego: El jugador hace fotos porno, mientras una mujer posa. Debe estimular a la modelo para conseguir las fotos más obscenas posibles.

### Título: Potentsimeeter



Argumento: Una habitación con 8 camas y mujeres acostadas en ellas.

Juego: El jugador debe ser rápido y meterse en la cama de todas.

### Título: Fetish Doll o Muñeca fetiche



Argumento: No hay

Juego: Es un juego de dominación en un entorno sadomasoquista.

### Título: Rubias contra morenas



Argumento: conflictos existentes entre las mujeres rubias y las morenas.

Juego: Poner a las mujeres a competir entre ellas y actuar de observador.

## Título: Striperella



Argumento: Una chica realiza un striptease.

Juego: El jugador controla el striptease con los mandos del teclado.

## Título: Abofetea a la puta



Argumento: Con el pie, el puño, la mano, un tablero, puedes matar a palos a viejas estrellas del rock.

Juego: Se trata de abofetear a la estrella del rock. Suele ser ya una mujer mayor, famosa en otro tiempo. No aparecen puntos, ni barras de energía, la recompensa del jugador es el placer de apalea al personaje.

## Título: Crimen perfecto



Argumento: Unos niños se matan entre ellos como un juego doméstico.

Juego: Animación presente en casi todos las web de juegos gratis, no es un juego es una animación. Es sólo para verla y "disfrutar".

## Título: Drive by 2



Argumento: Un coche recorre una calle disparando sobre todo, cuanto más se mata más puntos se ganan.

Juego: El jugador controla el disparo y debe combinar puntería con velocidad. Matar ancianas y mujeres puntúa menos que hombres o gatos.

## Título: Kill Hill



Argumento: Una mujer guerrera supera enemigos con violencia extrema.

Juego: El jugador controla el combate de la protagonista con los mandos del teclado.

## Título: Palmea el botín



Argumento: Golpear las nalgas de una chica.

Juego: El jugador debe golpear las nalgas de una chica que grita de dolor cada vez. Un reloj mide la velocidad que emplea al pegar.

Título: Sim Girl



Argumento: Una chica pide ser golpeada.

Juego: El jugador golpea y recibe indicaciones de la chica de cómo debe ser golpeada y en qué momento es más vulnerable.

Título: Strip that girl



Argumento: Desnudar a una chica disparando un arma contra ella.

Juego: Cada vez que acierta el jugador, desaparece una pieza de ropa del cuerpo de la chica.

Título: Tarzán



Argumento: Versión porno de un clásico juego de "ladrillos".

Juego: El jugador controla el peloteo con los mandos del teclado.



## 7.2. Juegos Comerciales

El mercado de los videojuegos es una industria tan importante que está provocando la renovación del parque informático de los hogares, debido a que sus requisitos técnicos son de altas prestaciones y exigen tarjetas gráficas, reproductores de audio y capacidad de memoria cada vez mayores.

La edición de nuevos títulos es constante y se pueden consultar las demos de promoción en la red con facilidad. Podemos asegurar que la mayoría de los productos reproducen los tópicos y arquetipos que se denuncian en este informe y en los citados “Con la violencia hacia las mujeres no se juega” de Amnistía Internacional (AI), el elaborado por la Asociación aragonesa de jugadores de azar en rehabilitación (AZAJER) “Salud mental y emocional de los jóvenes”, el artículo “Violencia y videojuegos”, o el estudio elaborado por el Instituto Nacional de la Juventud (INJUVE) “Jóvenes y videojuegos”.

Cada uno de estos informes hace un estudio exhaustivo de los videojuegos, su uso por tiempos, franjas de edad y sexo. También se han estudiado por los tipos de juegos y soportes comerciales o de divulgación y sus repercusiones en la infancia y juventud en cuanto a la asimilación de modelos, aislamiento social o nivel de estudios, ofreciendo datos valiosísimos de la magnitud del fenómeno que supone la implantación en los hogares y en los hábitos lúdicos del nuevo ocio electrónico.

Se adjuntan los informes citados para facilitar su consulta. Además de los datos y estadísticas de uso, ofrecen un análisis detallado de los juegos más importantes del mercado español.

También se han realizado estudios en EEUU sobre la violencia en los videojuegos y sus repercusiones en la juventud. Citamos el estudio publicado en "The Journal of the American Medical Association" y realizado por investigadores de la Facultad de Salud Pública de Harvard, en Boston (Estados Unidos). En él, después de analizar 81 videojuegos aptos para niños de 13 o más años y escogidos aleatoriamente, se observó que en el 98% de ellos aparecían contenidos violentos, sangre en el 42%, temas sexuales en el 27%, palabrotas en el 27%, bromas insultantes en el 7% y drogas en el 15%. También se observó que en el 90% de estas historias el jugador necesitaba herir para continuar el juego y en el 69% de las ocasiones el objetivo era matar. En un 48% de los juegos no aparecía ningún tipo de icono o etiqueta sobre su contenido.

El caso del juego “Grand Theft Auto: San Andreas”

El 21 de julio de 2005 el Consejo para la Calificación del Software de Entretenimiento de USA ha cambiado la clasificación de un juego que ya está en el mercado: el videojuego “Grand Theft Auto: San Andreas” ha pasado a ser considerado sólo para adultos por su contenido sexual explícito oculto. Se trata de la primera vez en años que el grupo que se encarga de establecer estas

categorías cambia la clasificación de un juego que ya está en el mercado, dijo Patricia Vance, la presidenta del Consejo.

El fabricante, Rock Star Games, ha decidido frenar su producción y señala que hará una nueva versión en la que no será posible acceder a las escenas sexuales "escondidas" que han causado tanta polémica. Hasta ahora, el videojuego llevaba la etiqueta "M" —para mayores de 17 años—, pero ahora llevará la señal 'AO', o "sólo para adultos", es decir, que no se recomienda para menores de 18 años.

Grandes superficies comerciales han señalado que quitarán de sus estanterías la versión actual del juego, del que se han vendido sólo en Estados Unidos casi seis millones de copias desde que salió al mercado en octubre de 2004.

Una de las personas que han protestado más activamente fue Hillary Clinton, quien envió una carta a la Comisión Federal de Comercio (FCC) en la que expresaba su preocupación y pedía que el título se clasificara como 'AO'.

Pero no deja de ser sorprendente que todo el problema que plantea este juego ante las autoridades americanas sea una escena de sexo explícito, y no el alto grado de violencia que contiene, ni el código de comportamiento que propone, que puede funcionar como el manual del perfecto delinciente, ni la ausencia de valores éticos y de respeto.

Recrea la vida de una pandilla callejera en un entorno urbano tipo Las Vegas, los protagonistas son chicos que deben recorrer las calles solucionando las incidencias que le salen al paso. Vamos a detenernos en su guía de juego.

Guía del juego:

La guía va dando al jugador las instrucciones necesarias para superar las dificultades o situaciones de juego. En este apartado nos limitaremos a las recomendaciones explícitas de trato hacia las mujeres que aparecen en el juego.

En el apartado 1.4 Recuperar vida, ofrece varios recursos para recuperar el nivel óptimo de la barra de tu vida. Puedes hacerlo comiendo en restaurantes, cambiando el lugar habitual de la comida, guardando la partida en un disco de memoria, o bien, y por tanto en el mismo plano de importancia, puedes recurrir a las mujeres.

Reproducimos a continuación textualmente las indicaciones que la guía da a los jugadores.

**“Recurriendo a las mujeres de malvivir que frecuentan las calles, y a las que distinguimos por sus atuendos provocativos y su peculiar forma de andar.**



*Para el coche cerca de una, espera que te haga una proposición y acéptala pulsando en la cruceta.*

*La chica subirá y tú debes aparcar en un lugar tranquilo, y a ser posible oscuro (cualquier sitio que no sea una carretera y por el que no pasen ni coches ni gente)”.*

Curiosamente le parece que se les reconoce por su “malvivir”, aun a la vista del protagonista que es un delincuente pandillero que trafica con drogas y armas, y para conseguir las recurre a todo tipo de acciones delictivas incluidas el asesinato, pero la guía no considera “malvivir” este perfil.



*“Mientras la chica te va haciendo un “trabajito fino”, tú vas recuperando vida a la vez que baja tu dinero. Por cierto, si quieres recuperar la pasta que te has gastado, o incluso ganar más, elimina a la muchacha nada más bajar del coche...”*

para robarle el dinero que lleve encima.

Además, del trato vejatorio hacia la mujer, acaba recomendando abiertamente al jugador que la mate

En otro apartado, al hablar de los personajes del juego cita a las novias de Carl, y da consejos sobre cómo tratar a las novias:



*“A partir de ahora tendrás que cultivar la relación con Denise, para que no te de “la plasta” por teléfono. Dedicar un poco de tiempo para ir a su casa y salir con ella por ahí. En ocasiones querrá dar una vuelta en coche para pegar unos tiros, o ir de copas. Tranquilo, que los mensajes de la parte inferior de la pantalla te dirán en cada momento si está a gusto o no.*

*En ocasiones bastará con llevarla a algún sitio como el bar del barrio, pero otras veces deberás llenar su barra de diversión dejando que dispare a miembros de otras bandas, o pise a fondo el acelerador del coche... “*

*“Procura ir a buscarla siempre por las tardes, ya que por la mañana estará ocupada. Cuando la tengas en el bote te dará la oportunidad de pasar a su casa a “tomar café”, acepta su invitación y esa noche triunfarás. Según avances en la relación tu novia te prestará el coche o te hará regalos, como el traje de “chulo” que aparecerá en tu ropero.”*

Con el regalo del traje de “chulo”, la chica te está indicando que te conviertas en su proxeneta.

Es en este momento del juego cuando aparecen las escenas de sexo explícito, si has conseguido tenerla en el bote y te invita al café, te advierte que vas a triunfar, para ello debes descargar un pequeño pluging (módulo) que al accionarlo muestra las escenas censuradas.

Dentro del apartado Misiones, en la página 55, explica cómo convertirte en “chulo” de profesión y sus ventajas.



Advierte:

*“Si completas el juego propuesto para conseguir ser “chulo”, las chicas no te cobrarán por sus servicios, ¡Y de hecho te pagarán ellas a ti!”*

## 8. Código de autorregulación PEGI

Desde junio de 2003, la Unión Europea adoptó un nuevo código para 16 países de autorregulación de los videojuegos.

### Guía para comprar un videojuego

CLASIFICACIÓN POR EDAD SEGÚN EL PEGI  
(Pan European Game Information)

- |  |                |  |                |
|--|----------------|--|----------------|
|  | Más de 3 años  |  | Más de 16 años |
|  | Más de 7 años  |  | Más de 18 años |
|  | Más de 12 años |  |                |

#### ICONOS DESCRIPTORES DE CONTENIDOS:

Estos iconos especifican el contenido que determina la clasificación del videojuego en la categoría de edad seleccionada. Los iconos utilizados son los siguientes:

- |  |  |
|--|--|
|  | <b>Discriminación</b><br>El juego contiene representaciones de, o material que puede favorecer, la discriminación. |
|  | <b>Drogas</b><br>El juego hace referencia o muestra el uso de drogas.  |
|  | <b>Miedo</b><br>El juego puede asustar o dar miedo a niños.  |
|  | <b>Lenguaje soez</b><br>El juego contiene palabrotas.  |
|  | <b>Sexo</b><br>El juego contiene representaciones de desnudez o/y comportamientos sexuales o referencias sexuales. |
|  | <b>Violencia</b><br>El juego contiene representaciones violentas.  |

Fuente: ADESE

EL PAÍS

Su nombre es PEGI (Pan European Game Information) y se creó para que consumidores, familia y educadores conozcan que se esconde detrás de cada videojuego.

En EEUU, un sistema muy parecido a éste lleva en funcionamiento desde 1994. Ambos sistemas son utilizados para saber a qué grupo de edad van dirigidos los videojuegos y qué se puede encontrar en ellos.

Pero los códigos de autorregulación no parecen suficientes para confiar en el control de estos productos. Las instituciones y gobiernos deben

hacer un esfuerzo en su legislación y seguimiento de la aplicación de las leyes.

**Andalucía** se encuentra entre la Comunidades Autónomas que cuentan con legislación propia.

Ley 1/1998, de 20 de abril, de los derechos y la atención al menor.

Art.7 - Información y publicidad:

*“Las Administraciones Públicas de Andalucía velarán para que en los medios de comunicación social no se difundan programas o publicidad contrarios a los derechos de los menores y, en particular, se atenderá a que no contengan elementos discriminatorios, sexistas, pornográficos o de violencia. Igual vigilancia se extenderá a los sistemas informáticos de uso general o cualquiera otros derivados de la aplicación de nuevas tecnologías...”*

## 9. Conclusiones

El patrón androcéntrico sustenta una ideología belicista y de dominación sobre el más débil, y especialmente la discriminación sobre las mujeres. La socialización dentro de estos parámetros culturales de todos los agentes implicados en la cadena de los videojuegos (productores, guionistas, desarrolladores, publicistas) concibe unos productos fieles a su imaginario masculino, y responden a lo que desde la representación social serían los deseos, fantasías y aficiones de los varones.

El estudio realizado muestra la utilización simplista de unos modelos masculinos y femeninos estereotipados. El resultado es un producto pensado para el mercado masculino que reproduce abiertamente los mensajes e imágenes misóginas y machistas de ideología abiertamente sexista.

Se da así uniformidad a los comportamientos masculinos, atrapando en este modelo a los chicos que juegan y dejando fuera a las chicas que desean jugar pero no se pueden sentir cómodas ni representadas en estos esquemas de juego.

El paradigma del éxito es lo masculino, pero los chicos están sometidos a seguir un modelo simplista de valores y comportamientos, no pueden expresar sentimientos, sensibilidad, ser duros es un valor, deben ser dominadores y todo es legítimo para obtener la victoria.

Las chicas están en el lado de la sumisión, de lo secundario, de lo decorativo, como mercancía sexual. Para ser protagonistas deben adaptarse a los criterios de competitividad y asumir los valores de los hombres, los modelos masculinizados del éxito. Se niega la posibilidad de que haya otro esquema en el que establecer las relaciones en el juego, ni con los demás; no existe un modelo que traslade valores, actitudes o comportamientos de las mujeres.

La mayoría de los videojuegos analizados están impregnados de estereotipos machistas. Se observa una visión lineal marcada por el sexismo, racismo, la importancia exagerada de la moda, y donde la agresividad es el sistema óptimo de alcanzar las metas.

Los valores y la estructura mental que impregnan a muchos de los videojuegos analizados incitan al sexismo y a la violencia.

Los juegos “nos educan en usos, costumbres y lecturas de la realidad que penetran nuestros esquemas de significado más allá de los contenidos explícitamente formulados desde las instituciones de educación formal y no formal” (Esnaola, 2003)

## 10. Documentación consultada

LA DIFERENCIA SEXUAL EN EL ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS. (2004) Enrique Javier Díez Gutiérrez (Dir). Eloína Terrón Bañuelos. Matilde García Gordón. Javier Rojo Fernández. Rufino Cano González. Rosa Castro Fonseca. Rosa Eva Valle Flórez. Olaia Fontal Merillas. Juan Diego Morala Bueno. Editado por C.I.D.E. (Mº de Educación y Ciencia) e Instituto de la Mujer (Mº de Trabajo y Asuntos Sociales)

Url: <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Public21.htm>

CON LA VIOLENCIA HACIA LAS MUJERES NO SE JUEGA. VIDEOJUEGOS, DISCRIMINACIÓN Y VIOLENCIA HACIA LAS MUJERES (2.004) Amnistía Internacional. Sección española.

Url: <http://www.es.amnesty.org>

VIDEOJOCS A L'AULA. Análisis de Videojuegos (2.004) F9 Grupo de trabajo "Aprovechamiento Didáctico de los Juegos de ordenador en la Escuela Primaria y en Eso" asesorado por Begoña Gros Salvat.

Url: <http://www.xtec.es/~abernat/castellano/propuest.htm>

VIOLENCIA SEXISTA EN LAS TIC (2.004) Angustias Bertomeu Martínez.

E-leusis.net.

Url: <http://www.e-leusis.net/Ficheros/Texto/La%20Violencia%20en%20las%20NTIC.pdf>

PEGI CÓDIGO DE LA UNIÓN EUROPEA SOBRE SEXO, DROGAS Y VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS (2.003) Comisión Europea.

Url: <http://www.pegi.info/index.html>

ESNAOLA HORACEK, G.A. (2003). Aprender a leer el mundo del siglo XXI a través de los videojuegos. Etic@net, 1, 1-10.

<http://www.mtas.es/mujer/publicaciones/docs/libro-videojuegos.pdf>

SALUD MENTAL Y EMOCIONAL DE LOS JÓVENES. 2.002. Asociación Aragonesa de jugadores de azar en rehabilitación. AZAJER.

Url: <http://www.azajer.com>

JÓVENES Y VIDEOJUEGOS: ESPACIO, SIGNIFICACIÓN Y CONFLICTOS (2.001) Instituto de la Juventud (INJUVE) y Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD). Elena Rodríguez (coordinadora). Madrid.

Url: <http://www.mtas.es/injuve>

VIOLENCIA Y VIDEOJUEGOS (2001) Enrique Javier Díez Gutiérrez. Universidad de León; Eloína Terrón Bañuelos. EOEP. León; Javier Rojo Fernández. IES. Benavente. Presentado en el I Congreso Internacional sobre Ética en los Contenidos de los Medios de Comunicación e Internet.

Url: [http://www.ugr.es/~sevimeco/biblioteca/etica/Violencia%20y%20videojuegos%20\(Etica\).doc](http://www.ugr.es/~sevimeco/biblioteca/etica/Violencia%20y%20videojuegos%20(Etica).doc)

LA EDUCACIÓN EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN E INTERNET COMO INSTRUMENTO PARA EL DESARROLLO DE UNA CULTURA DE PAZ (2.001) José Antonio Ortega Carrillo. Granada.

Url: <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero4/Declaracion/Declaracion.htm>



VIOLENCIA ESCOLAR: EL MALTRATO ENTRE IGUALES EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA (2.000) Informe Defensor del Pueblo. Madrid

Url: <http://www.defensordelpueblo.es>

QUERIDA LARA CROFT (2.000) Itziar Elizondo Iriarte. Comunicación Eleusis.net.

Url: [http://www.e-leusis.net/noticia.asp?id\\_noticia=208](http://www.e-leusis.net/noticia.asp?id_noticia=208)