Universitat Autònoma de Barcelona

Dipòsit digital de documents de la UAB

This is the **published version** of the bachelor thesis:

Vollmer, Laura; Molina Alfonso, Neus , dir. Les Dones en els Videojocs : Videojocs Feministes pel Canvi Social. 2022. 26 pag. (1444 Grau en Estudis Socioculturals de Gènere)

This version is available at https://ddd.uab.cat/record/275434

under the terms of the license

LES DONES EN ELS VIDEOJOCS: VIDEOJOCS FEMINISTES PEL CANVI SOCIAL

Laura Vollmer 1563798

Tutora: Neus Molina Alfonso

[Treball de Fi de Grau]

Estudis Socioculturals de Gènere

Universitat Autònoma de Barcelona

Índex

Resum/Resumen/Abstract ..... Pàg. 3

1. Introducció ..... Pàg. 5

2. Justificació de la proposta

    2.1. Estat de la qüestió i antecedents ..... Pàg. 6

    2.2. Estadístiques ..... Pàg. 7

3. Objectius ..... Pàg. 8

4. Marc Teòric

    4.1. El videojoc com a eina educativa ..... Pàg. 9

    4.2. Representacions i rols de les dones als videojocs ..... Pàg. 10

    4.3. La interseccionalitat i la importància de la diversitat ..... Pàg. 11

    4.4. Videojocs *indies*: què són i per què són els més indicats per promoure el canvi social ..... Pàg. 12

5. Metodologia

    5.1. Videojocs escollits ..... Pàg. 13

    5.2. Graella (sense completar) ..... Pàg. 13

6. Resultats de l'anàlisi ..... Pàg. 14

7. Conclusions ..... Pàg. 15

8. Referències bibliogràfiques ..... Pàg. 16

9. Annexos ..... Pàg. 20

Resum/Resumen/Abstract

Català

Aquest Treball de Fi de Grau amb orientació d'investigació titulat ***Les dones en els videojocs: videojocs feministes pel canvi social*** respon a la problemàtica de la masculinització dels videojocs, i les violències de gènere digitals que allà s'hi perpetuen. El títol escollit fa referència al seu objectiu principal, és a dir, *demostrar (i reivindicar) com el videojoc pot esdevenir una eina pedagògica feminista que condueixi al canvi social*. És per això que s'elaborarà un artefacte cultural en forma de "guia *gamer*", amb què es justificarà la rellevància de l'estudi: cobrir el buit de coneixement que existeix entorn d'aquesta temàtica, cobrint paral·lelament el buit de referents femenins empoderats (tant davant com darrere de la pantalla) que els hi manquen als infants, especialment a nenes i infants no binaris.

Acompanyant aquesta guia *gamer* estarà la memòria del TFG, la qual inclourà, entre altres aspectes, el marc teòric, que fonamenta aquesta investigació a partir de sintetitzar els diferents conceptes teòrics que faig dialogar —el videojoc com a eina educativa a partir de la consideració de les pedagogies crítiques de hooks (2010) i Freire (1967; 1970); els diferents arquetips nocius amb què la indústria ha representat a les dones; el concepte d'interseccionalitat per a entendre la importància de la diversitat en els videojocs; i la introducció dels videojocs independents o *indies* com el mitjà més indicat per promoure el canvi social—. També s'inclourà la metodologia emprada per a dur-la a terme, i les conclusions de l'estudi, dos apartats que justificaran com els videojocs, a través del seu component únic i característic de la interpel·lació a través de la interactivitat, poden ser grans eines pedagògiques transmissores d'empatia, i com aquesta pot tenir el poder de promoure el canvi social.

Per acabar, la metodologia escollida, a més d'una revisió bibliogràfica sistemàtica sobre la temàtica seleccionada, ha estat una *metodologia qualitativa deductiva*, ja que les conclusions del treball es deduiran a partir de totes les dades recopilades. Per a fer-ho, i per a donar vida a l'artefacte cultural, es durà a terme una graella d'investigació qualitativa on s'analitzaran les representacions de dones protagonistes en una mostra de 8 videojocs. En ella, s'analitzaran un total de 8 ítems —com ara si es produeix interseccionalitat, si el cos representat és normatiu, quin paper té en la trama o en el grup, etc.— per a posteriorment recollir els resultats de la recerca i avaluar la seva representació. D'aquesta manera, es conclourà amb la recomanació de jocs amb importància pedagògica i perspectiva de gènere, que serveixin de referent per a les futures generacions, i poder així arribar al canvi social.

Castellà

Este Trabajo de Fin de Grado con orientación de investigación titulado ***Las mujeres en los videojuegos: videojuegos feministas por el cambio social*** responde a la problemática de la masculinización de los videojuegos, y las violencias de género digitales que allí se perpetúan. El título escogido hace referencia a su objetivo principal, es decir, *demostrar (y reivindicar) como el videojuego puede acontecer una herramienta pedagógica feminista que conduzca al cambio social*. Es por eso por lo que se elaborará un artefacto cultural en forma de "guía *gamer*", con que se justificará la relevancia del estudio: cubrir el vacío de conocimiento que existe en torno a esta temática, cubriendo paralelamente el vacío de referentes femeninos empoderados (tanto delante como detrás de la pantalla) que les faltan a los niños, especialmente a niñas e infantes no binarios.

Acompañando esta guía *gamer* estará la memoria del TFG, la cual incluirá, entre otros aspectos, el marco teórico, que fundamenta esta investigación a partir de sintetizar los diferentes conceptos teóricos que hago dialogar —el videojuego como herramienta educativa a partir de la consideración de las pedagogías críticas de hooks (2010) y Freire (1967; 1970); los diferentes arquetipos nocivos con los que la industria ha representado a las mujeres; el concepto de interseccionalidad para entender la importancia de la diversidad en los videojuegos; y la introducción de los videojuegos independientes o *indies* como el medio más indicado para promover el cambio social—. También se incluirá la metodología empleada para llevarla a cabo, y las conclusiones del estudio, dos apartados

que justificarán cómo los videojuegos, a través de su componente único y característico de la interpelación a través de la interactividad, pueden ser grandes herramientas pedagógicas transmisoras de empatía, y cómo ésta puede tener el poder de promover el cambio social.

Para acabar, la metodología escogida, además de una revisión bibliográfica sistemática sobre la temática seleccionada, ha sido una *metodología cualitativa deductiva*, puesto que las conclusiones del trabajo se deducirán a partir de todos los datos recopilados. Para hacerlo, y para dar vida al artefacto cultural, se llevará a cabo una rúbrica de investigación cualitativa donde se analizarán las representaciones de mujeres protagonistas en una muestra de 8 videojuegos. En ella, se analizarán un total de 8 ítems —como ahora si se produce interseccionalidad, si el cuerpo representado es normativo, qué papel tiene en la trama o en el grupo, etc.— para posteriormente recoger los resultados de la investigación y evaluar su representación. De este modo, se concluirá con la recomendación de juegos con importancia pedagógica y perspectiva de género, que sirvan de referente para las futuras generaciones, y poder así llegar al cambio social.

Anglès

This research-oriented Final Degree Project entitled ***Women in video games: feminist video games for social change*** responds to the problem of video games masculinisation, and the digital gender violence that is perpetrated therein. The chosen title refers to its main objective, that is, *to demonstrate (and vindicate) how video games can become a feminist pedagogical tool that leads to social change*. This is why a cultural artefact will be produced in the form of a "gamer guide", which will justify the relevance of the study: to fill the knowledge gap that exists around this topic, covering in parallel the void of empowered female references (both in front of and behind the screen) that children, especially girls and non-binary infants, lack.

Accompanying this gamer guide will be the dissertation report, which will include, among other aspects, the theoretical framework which underpins this research by synthesising the different theoretical concepts that I will discuss - the video game as an educational tool based on the consideration of the critical pedagogies of hooks (2010) and Freire (1967; 1970); the different harmful archetypes with which the industry has represented women; the concept of intersectionality to understand the importance of diversity in video games; and the introduction of independent or *indie* video games as the most suitable medium for promoting social change. It will also include the methodology used to carry it out, and the conclusions of the study, two sections that will justify how video games, through their unique and characteristic component of interpellation through interactivity, can be great pedagogical tools for transmitting empathy, and how this can have the power to promote social change.

Finally, the methodology chosen, in addition to a systematic bibliographical review of the selected subject matter, has been a *deductive qualitative methodology*, since the conclusions of the work will be deduced from all the data collected. To do so, and to bring the cultural artefact to life, a qualitative research grid will be carried out in which the representations of women protagonists will be analysed in a sample of 8 video games. In this grid, a total of 8 items will be analysed —such as whether intersectionality occurs, whether the body represented is normative, what role does she have in the plot or in the group, etc.— in order to subsequently collect the results of the research and evaluate her representation. In this way, it will conclude with the recommendation of games with pedagogical relevance and a gender perspective, which will serve as a reference for future generations, and thus be able to bring about social change.

1. Introducció

Els videojocs van començar la seva travessia als anys setanta i vuitanta, i a dia d'avui resulta innegable l'evolució i desenvolupament com a mitjà expressiu i d'entreteniment per la qual han passat. Així i tot, malgrat la potencialitat per ensenyar, transmetre valors i transformar la societat que sostenen —tal com defensaré al llarg d'aquest Treball de Fi de Grau (en endavant, "TFG")—encara és comú sentir a la gent titllar-los de violents sense remei, de pèrdua de temps o de mala influència.

Malauradament, sí que hi ha hagut (i encara es perpetua) una clara hostilitat en el món dels videojocs; el sentiment de profunda pertinença i tòxica propietat dels homes (avivada per la mateixa indústria i el seu màrqueting[1]) dins la comunitat *gamer* —síndrome coneguda com a "**la casa de l'arbre**" (P. Gómez, 2018:251)— on han conreat un sentiment abismalment misogin a partir de crear un espai on senten que tenen permís per a atacar, deslegitimar, menysprear i assetjar a les dones que "amenacen" amb compartir amb ells un espai que des de sempre ha estat també per a elles —agressions que van tenir el seu major apogeu durant els esdeveniments de 2014 sot el nom de ***Gamergate***, els quals contextualitzaré més endavant—.

Precisament per aquesta consideració negativista dels videojocs, i més encara pel sentiment de por o cultura del silenci (cada cop més apaivagat) entre les dones activistes, temoroses d'ajuntar "gènere i videojocs" per les possibles represàlies, s'han dut a terme una escassetat d'estudis sobre videojocs en clau de gènere, quedant-se la majoria en aspectes més superficials com la mera representació física femenina i la seva jugabilitat amb respecte de les masculines, o bé senzillament estudis estadístics sobre la figura de la dona en els videojocs. La creixent demanda d'una major diversitat en el mitjà, juntament amb el potencial dels jocs independents o *indies* per a desafiar el discurs dominant i dels grans estudis (anomenats "AAA" o "triple A"), justifiquen una major recerca sobre com retraten als grups històricament relegats del món dels videojocs, com les dones i les persones *queer*.

Malauradament, a grans trets, la majoria dels estudis centrats en videojocs i dones venen a confirmar que l'exposició a videojocs sexistes genera comportaments sexistes més enllà del context digital, però precisament no es té en compte com prenent aquesta clara capacitat d'immersió i d'identificació amb els valors transmesos pels videojocs, però fent-la dialogar amb representacions de feminitats diverses, empoderants i reals, el videojoc no tan sols esdevindrà una eina pedagògica feminista, sinó que en sensibilitzar a la població des de ben jove (tenint en compte que el principal públic consumidor de la indústria dels videojocs comprèn aquestes edats, com observarem en l'apartat de "justificació" d'aquest treball), podrà promoure's el canvi social.

> Hablando culturalmente, la industria del videojuego es una compleja selección de elementos entrelazados que puede reforzar entre sí los valores/discursos dominantes o bien desafiarlos y/o subvertirlos (Amores, 2018:30)

[1] Altra controvèrsia dins la masculinització de la indústria són els videojocs adreçats *específicament* a dones —els anomenats "**jocs roses**", nom ja problemàtic— els quals inclouen en la seva majoria estereotips, centrant-se en temes relacionats amb les tasques domèstiques, la cuina i la moda.

2. Justificació de la proposta

La gran rellevància dels videojocs com a poderosos vehicles de socialització, transmissors de valors i promotors del canvi social que defenso justifica la pertinència d'aquesta recerca, a més de la ja mencionada escassetat de treballs efectuats sota aquesta temàtica.

És per això que dividiré aquest apartat en dos eixos diferenciats: primerament, elaboraré una contextualització i recull d'antecedents que justificaran des d'on partim i on ens situem com a dones dins la indústria dels videojocs, però sobretot gràcies a quines dones activistes escriptores, creadores i programadores podem atribuir l'aparició d'un discurs feminista en la societat *gamer* —no sense rebre infinitat d'insults i dures amenaces— sense el qual avui dia no podria estar articulant aquest TFG. En segon lloc, il·lustraré breument un seguit d'estadístiques rellevants per a situar el meu àmbit d'estudi i la rellevància de les meves aportacions.

2.1. Estat de la qüestió i antecedents

Per situar el màxim exponent d'odi cibernètic relacionat amb el sexisme dins la indústria dels videojocs, és primordial començar amb un viatge en el temps, concretament a l'estiu del 2014, on van succeir els primers esdeveniments del misogin ***Gamergate***[2], originat per la por al canvi, al progrés i a una major varietat i inclusió dins del videojoc.

És tal la persecució sistemàtica a la qual s'han vist exposades les dones en els videojocs[3], que qualsevol que hagi alçat mínimament la veu per a assenyalar les injustícies i desigualtats sexistes s'ha vist sotmesa a un seguit d'atacs i represàlies d'una lliga d'assetjadors que veien trontollar la seva posició privilegiada dalt la casa de l'arbre —sota la bandera de la "identitat *gamer*", arrelada a la masculinitat tòxica i la misogínia— perfectament orquestrada pels sectors més retrògrads de la indústria, el que ha endarrerit els seus avanços socials en post de la igualtat de gènere. Tal com diu Marina Amores:

> Vivimos en una corriente en la que se le resta importancia al acoso online por producirse detrás de una pantalla a la vez que se niega la discriminación por género, lo que provoca una situación de sexismo donde a los hombres se les recompensa por esas actitudes mientras que las mujeres son marginadas y silenciadas. (2018:16)

Pel que fa al *Gamergate* com a tal, l'ús del terme va començar a usar-se des de tots dos costats de l'equació, tant per aquells que consentien l'assetjament masclista sota el pretext de l'ètica periodística, com pels homes i dones que van posar en relleu la problemàtica de gènere, inclusió i, en general, la naturalesa patriarcal que sofreix la indústria (Amores, 2018). Els seus inicis solen atribuir-se al "manifest" escrit per l'exparella de la desenvolupadora de videojocs Zoë Quinn (creadora de *Depression Quest*), i publicat en infinitat de fòrums i webs de la indústria. En ell proferia una llarga llista d'insults misògins envers Quinn, a més de difamar-la de manera sexista insinuant que s'havia anat al llit amb un periodista per a aconseguir una bona crítica del seu joc. Tal va ser la repercussió d'aquest manifest, que milers de persones que ni tan sols havien escoltat abans el seu nom van sentir-se amb la legitimitat suficient per a dedicar-se en cos i ànima a humiliar-la, desprestigiar-la, i amenaçar-la en post de "la integritat periodística" (sense dubtar en publicar fotos d'ella despullada, a més de la seva direcció i altres informacions personals).

---

[2] Aquest terme pot traduir-se textualment com a "escàndol de lx jugadorx", ja que *gamer* significa jugadorx (neutralitat de gènere de la llengua anglesa) i "-gate" s'utilitza per a denominar els escàndols públics.

[3] "El acoso online se ha vuelto desde hace unos años en el estándar para todas aquellas mujeres que trabajan en la industria del videojuego y de los *esports*, que simplemente consumen el producto en su vertiente multijugador o que se atreven a hacer cualquier comentario sobre videojuegos en internet" (Amores, 2018:16)

Entre altres de les moltes afectades per aquest fenomen, destaquen la crítica cultural Anita Sarkeesian i la desenvolupadora Brianna Wu. La primera, com Quinn i poc després del seu cas, també es va veure forçada a abandonar el seu domicili quan va publicar un nou vídeo de la seva sèrie "Tropes vs. Women in Vídeo Games", que tracta sobre el paper de la dona dins del videojoc des d'una perspectiva de gènere. A causa d'això, va rebre infinitat d'amenaces (tant de mort com sexuals) que la van forçar a cancel·lar diverses xerrades "per la seva seguretat", i va veure com els seus assetjadors omplien la seva pàgina de Wikipedia de pornografia i creaven un videojoc on l'objectiu era colpejar-la (Amores, 2018). Per la seva banda, Brianna Wu va rebre un total de 49 amenaces de mort en el període de sis mesos tan sols per parlar públicament del tema a les seves xarxes socials.

En ser casos que han ocorregut als Estats Units, pot semblar que els esdeveniments i la profunda misogínia que impregnen el *Gamergate* i els seus perpetradors ens queden lluny, però no és així. En 2017, la segona edició de *Gaming Ladies* —un esdeveniment espanyol no mixt dedicat al paper de la dona en la indústria[4]—, va ser boicotejat per una horda de violents homes misògins que van infestar les xarxes amb informació falsa, instigant una campanya d'odi i assetjament contra l'esdeveniment (fins i tot amenaçant-lo amb un boicot presencial). Tal va ser la cruesa de la violència i les amenaces, que el patrocinador va decidir cancel·lar l'acte per no poder garantir la seguretat de les assistents (Gómez, 2018).

2.2. Estadístiques

Tot i que jo en aquest TFG defensi la *qualitat* de la representació abans que la *quantitat*, aquesta no deixa de ser cabdal per a la normalització de feminitats plurals i major diversitat en la indústria, permetent a nenes i infants no binaris sentir que hi pertanyen. D'aquesta manera, l'estudi de *Feminist Frequency*[5] (citat per Amores, 2018), que analitzava la representació femenina en el popular E3[6], sentenciava: "de los 109 juegos en el E3 de ese año, solo ocho de ellos (7%) estaban protagonizados por personajes femeninos, en comparación con los 29 títulos (26%) con protagonistas masculinos" (Amores, 2018:28).

Posteriorment, de nou gràcies a l'estudi de *Feminist Frequency* (2019), vam conèixer com els jocs amb una protagonista femenina van baixar al 5%. Dels 126 jocs en l'esdeveniment, només 6 van tenir a una dona per protagonista, mentre que 28 donaven l'oportunitat al jugador de triar-ne el gènere (vegeu "Figura 2").

Pel que fa a les jugadores, Irene Alvarado (2018) ens cita un estudi del Cens de la Indústria dels Jocs del Regne Unit, on remarca que:

> El 41% de los jugadores son mujeres, y de esas mujeres jugadoras el 31% tiene 18 años o menos. (…) **Esto significa que el público femenino es joven, y que el mundo de los videojuegos ha estado llegando estos últimos 10 años a las niñas**. (Alvarado, 2018:287)

Aquesta última frase justifica el subjecte per excel·lència de la meva guia *gamer*; proveir a nenes, noies i identitats no binàries que s'iniciïn en els videojocs (i inclús si ja tenen cert bagatge) una font de referents femenins empoderats (tan dins dels videojocs com jugadores com elles) perquè vegin que una representació feminista és possible, i que elles també són part. A

[4] I capitanejat per Marina Amores, principal autora del llibre *¡PROTESTO! Videojuegos desde una perspectiva de genero*, de gran transcendència en el marc teòric d'aquest treball.
[5] Per a una visualització més il·lustrativa, vegeu la "Figura 1" dins dels annexos, també proporcionada per Amores (2018).
[6] La "Electronic Entertainment Expo", més coneguda com a E3, és un dels esdeveniments comercials de la indústria dels videojocs més importants del món, utilitzat per diverses desenvolupadores i estudis per anunciar i introduir els seus jocs. S'ha donat una falta de dades més recents per culpa de les cancel·lacions dels últims anys a causa de la pandèmia.

més, si tenim en compte la pedagogia crítica de bell hooks (2010), la qual prenc com a base teòrica per a justificar per què crec que el videojoc pot esdevenir eina pedagògica, observem com "**los niños están predispuestos de forma natural a ser pensadores críticos**" (hooks, 2010:17).

Finalment, la darrera esfera que cal considerar és la de la indústria en si mateixa, és a dir, la composició per gènere de la seva plantilla. Segons un altre estudi del Cens de la Indústria dels Jocs del Regne Unit (Ukie, 2022)[7], la composició per sexes del sector s'ha diversificat lleugerament (tant respecte a 2020 com a anys anteriors), sent el 67% de la mà d'obra masculina, el 30% femenina i el 3% no binària. La representació de les diferents sexualitats també va augmentar respecte al cens de 2020, on el nombre de persones que van declarar una sexualitat diferent de l'heterosexual va pujar al 24%.

Aquestes dades ens demostren la creixent presa de consciència — tant del públic consumidor com de la indústria dels videojocs— per la importància d'implementar una perspectiva de gènere, engegant el "cercle virtuós" que anomena Gómez, el qual justifica de nou la importància del meu TFG i dels valors que defensa:

> Aumenta el número de mujeres en los equipos creativos y técnicos de los juegos, los juegos incluyen otras visiones y establecen nuevos referentes y figuras aspiracionales para las jugadoras, la presencia de escritoras ávidas de un análisis de género sobre la industria sigue en aumento. Así, las periodistas reciben esos productos más inclusivos y comunican su mensaje, las jugadoras lo reciben y generan su propia conciencia feminista. (2018:71)

3. Objectius

L'objectiu principal de *Les dones en els videojocs: videojocs feministes pel canvi social* és demostrar (i reivindicar) com el videojoc pot esdevenir una eina pedagògica feminista que condueixi al canvi social, el qual justificaré a partir del meu treball amb orientació investigadora, i que tindrà el format d'artefacte cultural que jo anomeno "guia *gamer*".

La finalitat d'aquest TFG és problematitzar i desmuntar la idea dels videojocs com espais masculinitzats, el que donaria resposta al problema de les violències de gènere digitals que allà es poden perdurar, i garantiria que els infants puguin tenir referents femenins empoderats en la indústria dels videojocs.

Per tant, considero la meva aportació rellevant en tant que pretén cobrir aquest buit de coneixement i de referents —a partir de la meva guia *gamer*, que de la manera que jo la plantejo, no hi ha cap guia similar que s'hagi fet abans en aquest àmbit— que sovint manquen en les infàncies de gèneres dissidents a la norma cispatriarcal. Tal com he esmentat prèviament, jo mateixa parteixo d'una evident falta de treballs previs dedicats a aquesta temàtica, el que encara corrobora més la rellevància i imperant necessitat d'un estudi que reivindiqui la capacitat del videojoc per a educar en valors feministes i empoderar les properes generacions de jugadorxs. La meva hipòtesi, per tant, parteix de la consideració que canviant la representació de les dones en els videojocs per un model que introdueixi la perspectiva de gènere, canviarà el paradigma social.

[7] L'enquesta més important d'aquest tipus sobre la composició demogràfica i les pràctiques laborals de la mà d'obra de la indústria dels jocs, la qual va ser completada per més de 3.600 treballadors/es del sector del joc, és a dir, al voltant del 15% de la mà d'obra total del sector, a la tardor de 2021.

4. Marc teòric

4. 1. El videojoc com a eina educativa

> El derecho a la educación siempre ha sido un tema de interés para el feminismo, pues, casi desde el inicio de movimiento, se teorizó que la falta de instrucción era, junto con el matrimonio, la manera de más efectiva de control por parte de la sociedad patriarcal. (Trivi, 2018:48)

La capacitat del videojoc per estimular les ments de les persones que hi juguen és innegable. Centenars d'estudis, tal com indiquen Burak i Parker (2017), han conclòs que el seu ús pot reforçar les habilitats cognitives —com ara el raonament i la memòria—, millorar les habilitats de resolució de problemes i, en definitiva, ser eines eficaces per a ensenyar als nens a crear resiliència emocional (2017:226). Això pot traduir-se a què, tenint en compte el principi bàsic de què s'aprèn millor a la pràctica, la **interactivitat** d'un videojoc permet fer dialogar a la persona jugadora amb els valors i les problemàtiques manifestades en el joc, i a partir d'allà, ser la jugadora qui faci una introspecció posterior i n'extregui les seves pròpies reflexions i conclusions.

Això es vincula directament amb **la pedagogia crítica i del compromís** defensada per Paulo Freire (1967; 1970) i bell hooks (2010), qui defensaven com l'educació (també procés *interactiu* com els videojocs) no podia ni havia de ser neutra, sinó acció política, i que la pedagogia havia d'estar basada en la reflexió i l'intercanvi d'opinions. Establir un espai de diàleg lluny de l'adoctrinament professorat – alumnat, i que el primer proporcionés eines a l'alumnat per dubtar de tot allò que se'ls hi imposi i per debatre les idees de la classe dominant, i així aconseguir la llibertat (**educació llibertadora**).

Tanmateix, aquesta classe dominant (que en els videojocs es traduiria per la part més rància de la indústria dels videojocs i altres membres de la "casa de l'arbre" de la identitat *gamer*) ha establert una educació hegemònica que Freire (1970) anomena "**educació bancària**", la qual "És una educació que imposa i dicta unes idees i un ordre de la realitat que no són els de l'educand (...) oferint-li un coneixement superficial del món que difícilment portarà a la seva transformació" (Vicens Vives, 2021).

Aplicant-ho als videojocs, això té un paral·lelisme clar: les idees imposades i l'ordre de la realitat no són més que les representacions irreals, sexistes i sexualitzades de les dones, a més de les representacions hipermasculinitzades dels homes, el que no portarà al canvi social pel fet que "cuando personajes interactúan de manera inadecuada, esas conductas ***son normalizadas*** por los usuarios o jugadores, especialmente para aquellos con menos visión crítica" (Sacchi, 2018:143). No incorporar els educands (que pot llegir-se tant com a les dones creadores en la indústria, com a les jugadores) en el procés de creació del coneixement és, com indica hooks (2010) privar-los de "las condiciones para la autorrealización (…) debido a que la pedagogía del compromiso pone de relieve la importancia del pensamiento independiente y de que cada estudiante encuentre su voz propia y única" (2010:33), el que assegura que és vital per a totes aquelles persones que, d'altra manera, podrien sentir que no són vàlides per al pensament crític (és a dir, per endinsar-se en el món dels videojocs), ja que "la pedagogía del compromiso presupone que todos los estudiantes pueden hacer contribuciones valiosas durante el proceso de aprendizaje" (2010:33).

4.2. Representacions i rols de les dones als videojocs

Per a conèixer els beneficis d'una bona representació (tant física com psicològica, en tant que de rols) de les dones en els videojocs, primer cal contextualitzar com de nociva i obstaculitzant del canvi social pot ser una mala representació.

Històricament, l'absència de personatges femenins protagonistes en els videojocs s'ha atribuït a la masculinització del mitjà, on s'assumia que els homes —públic jugador "per defecte"— no voldrien posar-se en la pell d'una dona "**si no era para disfrutar de la visión de su cuerpo**" (Pérez, 2018:98). És així com va començar la sistemàtica sexualització de les personatges femenines, les quals en comptes d'esdevenir un vehicle perquè lxs jugadorxs ens puguem identificar, es deshumanitzen per a esdevenir un mer objecte atractiu a la vista (masculina) sempre dins els cànons de bellesa heternormatius (atribut que sol acompanyar a les dones independentment del paper o rol, actiu o passiu, que tinguin en el joc), el que "adoctrina a la población en una determinada manera de entender la sociedad y las relaciones ente géneros" (P. Gómez, 2018:250)

Cal recordar que cap representació no és neutral, i que, per tant, una representació estereotipada i sexista —donat el ja esmentat poder de la indústria com a transmissor de valors—pot conduir a perpetuar rols nocius i tòxics a la vida real, que assumim i repetim inconscientment degut a la seva normalització. Això també és aplicable als rols més enllà de la mera representació física, on mentre que els **autònoms** "indican que el personaje cuenta con un reconocimiento social, además de mostrarse como válido, dinámico, activo e independiente" (Bueno & García, 2012:1499), el fet de cosificar-les les transforma en el clàssic "tropo" de ***la donzella en perill***[8], on es tornen passives, dèbils, incapaces d'escapar de la seva situació sense l'ajuda d'un home ni de tenir pràcticament capacitat d'actuació ni agència (Curiel, 2018).

Precisament una de les majors problemàtiques que presenta la dependència femenina enfront de la masculina és que en objectivar-les a elles, esdevenen una pertinència robada d'ells, el que ha justificat la tòxica dinàmica de certs gèneres de videojocs de **l'ús de la violència** per part de "l'heroi" masculí com a eina legítima i de *justícia* per a recuperar-la, el que es veu intensificat en ***la dona a la nevera***, un altre "tropo" on la dona "cae víctima de algún tipo de violencia que el Sujeto tiene que vengar" (Curiel, 2018:124). Aquesta situació implica multitud de problemàtiques, més enllà de banalitzar la violència de gènere com a simple recurs argumental, ja que reforcen els ideals de la **masculinitat tòxica**, on als homes no se'ls permet "gestionar el duelo y la pérdida de un querido si no es a través de la violencia" (Curiel, 2018:124).

De fet, seguint aquesta línia de l'ús de la violència en la representació dels rols de les dones, trobem un parell de fenòmens curiosos que s'acostumen a donar en les protagonistes amb rols i personalitats actives —irònicament creades deliberadament per desconstruir l'arquetip de l'heroi masculí (Curiel, 2018) i desafiar la norma—. Un d'ells és que els creadors[9] "persigan una falsa noción de fortaleza influenciada por la cultura de la masculinidad toxica, haciendo que sus protagonistas femeninas parezcan fuertes **mimetizando los comportamientos de los protagonistas masculinos**" (Curiel, 2018:133), de manera que premiï més aquesta idea de l'ús de la violència com a mètode resolutiu de conflictes i mesurador de fortalesa, que no pas "su capacidad para asimilar eventos traumáticos de una forma **emocionalmente saludable** [o] su valentía a la hora de hacer frente a injusticias sociales" (Curiel, 2018:133). L'altre fenomen respon a **la idea que una dona només pot demostrar la seva vàlua després del sofriment**, on sovint es perpetua la cultura de la violació recorrent a la violència sexual com a forma de guanyar duresa (Pérez, 2018:95).

[8] Del castellà "**la damisela en apuros**".
[9] Habitualment homes, ja que solen sentir-se més còmodes amb aquesta representació, que els és més fàcil de conceptualitzar i animar.

4.3. La interseccionalitat i la importància de la diversitat en els videojocs

Un concepte que no pot faltar a l'hora d'avaluar com un videojoc pot esdevenir una eina pedagògica feminista que porti al canvi social és, sens dubte, la **interseccionalitat**.

Encunyada per Kimberlé Crenshaw (1989), respon a un marc teòric que té en compte la combinació de característiques socials i polítiques d'una persona a l'hora de crear diferents maneres de discriminació i privilegi (Cooper, 2016), el que posarà sobre la taula les **discriminacions múltiples**, on una dona negra podia experimentar discriminacions tant de manera similar com de diferent de les que experimenten les dones blanques i els homes negres (1989:149), utilitzant a tall il·lustratiu una analogia amb els encreuaments de carreteres.

En el món dels videojocs, això es tradueix no a tan sols una manera clara d'**enriquir** els jocs (dotant-los d'una varietat de personatges socialment diversos, amb diferents inquietuds, aspiracions i bagatges), sinó a una forma de transmetre a lxs jugadorxs de col·lectius exclosos d'aquest món que les seves vides i diversitats importen, i que tenen dret a existir i veure's representadxs tal com són.

D'aquesta manera, rebutjant la noció de raça, gènere, ètnia, classe, etc., com a **categories separades i essencialistes**, rebutjaríem tota representació de les dones en els videojocs on el mer rol/personalitat d'una dona sigui el seu gènere, el d'una lesbiana o bisexual sigui la seva orientació sexual (i que mostrar-la sigui en post d'enriquir amb diversitat el videojoc i aprofundir en el personatge, lluny de constituir tan sols una mera fantasia per la mirada masculina), i el d'una dona trans* o persona no binària sigui no estar dins la cisnorma; de la mateixa manera que Crenshaw (1989) defensa que no hi ha una realitat fixa, sinó una multitud de realitats, i que les dones no experimenten la condició de dona de la mateixa manera a causa de les seves diverses particularitats, "debemos recalcar que no hay una sola representación femenina [en els videojocs] porque no hay una sola feminidad" (Sacchi, 2018:162)

De la mateixa forma, un recurs de guió recurrent en certs videojocs és utilitzar la misogínia per a donar als personatges un toc malvat o irreverent, quan "hay otras formas de escandalizar y (…) el machismo no tiene nada de transgresor" (Tur, 2018:240); una manera d'enriquir els personatges femenins és sens dubte dotar-los d'una profunditat emocional clara, d'unes problemàtiques o dificultats profundes (més enllà de reduir-se senzillament i exclusiva a rebre masclisme o misogínia) i amb diversos matisos, que interpel·lin a la jugadora moralment i li facin empatitzar amb la protagonista i entendre què l'ha portada a ser com és. Sovint a les dones no se'ls permet ser mediocres, no se'ls permet cometre malapteses, perquè d'alguna manera han de *justificar* el seu dret a pertànyer a la indústria (Alvarado, 2018) —i això és aplicable tant a personatges femenins, com a programadores i jugadores—, quan no per fallar s'és menys vàlida, i és possible mostrar vulnerabilitat i fortalesa a la vegada.

> Nuestras acciones varían según las circunstancias en las que nos encontramos. Si los personajes que creamos los podemos hacer basándonos en personas reales, con sus logros y fallos, no solo tendremos historias con personajes que parecerán más reales y menos accesorios, sino que **podremos también enseñar a los jugadores a interactuar y entender lo femenino de una manera mucho menos nociva para aquellas que se identifiquen como tal**. (Sacchi, 2018:161)

4.4. Videojocs *indies:* què són i per què són els més indicats per promoure el canvi social

Fer videojocs és un esforç d'incommensurable risc; no pots apostar els desmesurats costos que requereix una producció d'alt calibre en alguna cosa que segurament no recupera aquesta inversió. És per això que els estudis AAA[10] "prefieren no arriesgar su posición privilegiada, ya que ven la diversificación como una amenaza" (Sacchi, 2018:150).

És aquí on entren a escena els videojocs independents o *indies*, els quals neixen com a una **contracultura** de joves creadorxs amb voluntat de **transgredir** el medi, en resposta a l'homogeneïtat i falta de profunditat narrativa i emocional dels videojocs dels grans estudis. En estar creats per equips més petits i comptant amb relativament poc capital, el que suposa un menor risc comercial, els *indies* ens permeten trobar no sols més varietat de protagonistes femenines, sinó una major quantitat i qualitat (Pérez, 2018).

Recentment, han experimentat un apogeu considerable, gràcies a la democratització de *softwares* gratuïts que permeten a qualsevol persona, amb experiència prèvia o sense, accedir a eines per a donar vida a les seves creacions, atorgant-los l'oportunitat d'experimentar amb innovadores mecàniques que no observaríem en el mercat AAA per ser massa "arriscades".

Això ha permès, conseqüentment, l'entrada al sector d'infinitat de **creadores autodidactes**, les quals no requereixen l'aprovació de les freqüents pràctiques patriarcals dins dels masculinitzats grans estudis. Desenvolupadores feministes com ara Nina Freeman i Anna Anthropy[11] han apostat per utilitzar **l'autobiografia** com a mecànica pedagògica dels videojocs per a generar empatia i així portar al canvi social.

Aquesta llibertat creativa porta a les creadores a traslladar els seus valors propis a l'obra que creen, i desenvolupar mecàniques perquè la persona que juga les encarni i les reflexioni. D'aquesta forma, podem inferir que els videojocs —gràcies a la seva característica capacitat interactiva que els permet ser transmissors de valors tant ètics com polítics— si arriben a les mans de jugadorxs amb una consciència crítica i/o pertanyents a dissidències oprimides, permeten arribar a "nuevas formas de entender las relaciones de nuestros personajes más allá de las categorías normativas de hombre-mujer, u occidental-oriental" (González-Conde, 2017).

5. Metodologia

Per a dur a terme aquest TFG amb orientació d'investigació i amb format d'artefacte cultural s'ha realitzat, a més d'una revisió bibliogràfica sistemàtica sobre la temàtica seleccionada, una *metodologia qualitativa deductiva*, deduint-se les conclusions a partir de les dades recopilades per a verificar la potencialitat dels videojocs escollits com a eines educatives pel canvi social.

La tria d'una metodologia qualitativa respon a la necessitat del treball de comprendre i considerar en profunditat múltiples variables —dialogant entre si i construïdes mútuament— que s'interseccionen en un videojoc i que li poden atorgar aquesta categorització d'eina pedagògica feminista.

Així doncs, per a realitzar l'esmentada metodologia, i per a donar vida a l'artefacte cultural, es confeccionarà la següent graella d'investigació qualitativa, on s'analitzaran les representacions de dones protagonistes en una mostra de 8 videojocs. En ella, s'examinaran un total de 8 ítems per a posteriorment extraure'n reflexions per a plasmar-les tant a les conclusions com a la guia *gamer*.

---

[10] Això no obstant, dos dels videojocs seleccionats a la metodologia, i un que destacaré més endavant en aquest Marc Teòric, pertanyen a aquesta classe d'estudis: Naughty Dog (*The Last of Us II*, *Uncharted: El Legado Perdido*) y Guerrilla Games (*Horizon: Zero Dawn*).

[11] Videojoc de la qual, DyS4ia (2012), està seleccionat en metodologia d'aquest treball

5.1. Videojocs escollits

Els videojocs escollits[12] per a dur a terme la graella han estat:

- Undertale (2015)
- Hellblade: Senua's Sacrifice (2017)
- DyS4ia (2012)
- The Last of Us II (2020)
- Spiritfarer (2020)
- Celeste (2018)
- Night in the Woods (2017)
- Horizon: Zero Dawn (2017)

5.2. Graella (sense completar)[13]

	Apareix violència en el videojoc? Quin paper té la protagonista en ella, i què simbolitza?	*Com es demostra la validesa, fortalesa, duresa i resiliència de la protagonista?*	*A la protagonista se li permet fallar, cometre errors, o ser maldestre, sense que això li resti validesa, o del contrari se la mostra com extraordinària i gairebé perfecta? Se li permet mostrar vulnerabilitat i fortalesa a la vegada?*	*Es dóna interseccionalitat en la protagonista?*
Undertale				
Hellblade: Senua's Sacrifice				
DyS4ia				
The Last of Us II				
Spiritfarer				
Celeste				
Night in the Woods				
Horizon: Zero Dawn				

	La protagonista té un cos normatiu, està sexualitzada o presenta una feminitat estereotipada?	*Quin rol té la protagonista en la història? Presenta dependència emocional envers altre personatge (masculí predominantment)?*	*Reprodueix els esquemes de comportament dels herois masculins, propis del model de masculinitat hegemònica o, en cas contrari, revaloritza els no hegemònics, tant masculins com femenins?*	*Les dificultats a les quals s'enfronta la protagonista, o els obstacles que li posa l'antagonista/es, són profundes i amb diversos matisos, o es redueixen a la misogínia i al masclisme?*
Undertale				
Hellblade: Senua's Sacrifice				
DyS4ia				
The Last of Us II				
Spiritfarer				
Celeste				
Night in the Woods				
Horizon: Zero Dawn				

[12] Citats a les referències
[13] La versió completada, a causa de la seva gran extensió, s'inclou als annexos

6. Resultats de l'anàlisi

En comprovar si els jocs seleccionats trobaven noves vies de resolució de conflictes més enllà de l'ús de la violència, i si l'ús d'aquesta era emprada com un mer recurs lúdic o bé era un espai de reflexió que simbolitzava temes i missatges més profunds, s'ha observat com la majoria d'ells opten per la subversió de l'ús de la violència. Destaquen, d'una banda, Undertale (2015) i la innovació moral de què cada enemic pot ser vençut d'una manera no violenta; d'altra banda Hellblade: Senua's Sacrifice (2017), DyS4ia (2012) i Celeste (2018) per usar-la com una al·legoria per conscienciar de diversos estigmes socials, el segon per conscienciar sobre l'estigma social (i violències) que comporta la disfòria de gènere, i els altres dos per a conscienciar sobre malalties mentals —la psicosi en Senua i la depressió i ansietat en Madeline—.

Amb la recerca específica de com es demostrava la validesa de la protagonista es buscava descartar que el videojoc seguís la problemàtica idea que una dona només pot demostrar la seva vàlua després del sofriment, o bé recorrent a la violència sexual com a forma de guanyar duresa (fenomen que no reprodueix cap joc). En la gran majoria d'aquests videojocs, les protagonistes no demostren la seva vàlua a través del sofriment, sinó que utilitzen diferents recursos per fer-ho: l'amor com a resistència, l'escolta activa i les cures com a mecanismes de resolució de problemes, el coratge per afrontar la por i les adversitats que presenten les seves malalties mentals i traumes del passat, i la gestió de la mort dels éssers estimats d'una manera positiva i sana.

Cal mencionar, a més, com el fet que Anna Anthropy (2012) empri l'autobiografia com a mecànica pedagògica aplicada als videojocs per a generar empatia agilitza el procés de presa de consciència crítica per part de la persona que juga, a més de resultar més propera i esdevenir referent per a les persones que experimentin els mateixos successos que ella narra en el joc, fent-se sentir compresxs i acompanyadxs.

Cap protagonista és mostrada de manera irreal com a perfecta o extraordinària; cometen errors dels quals aprenen i les fan créixer com a persones i la majoria acostuma a tenir tot un arc de representació emocional on coneixem tant la seva vulnerabilitat com la seva fortalesa, sense que aquests atributs siguin excloents. De fet, majoritàriament les seves personalitats són diverses i plenes de matisos, i s'enriqueixen a partir de la interseccionalitat, ja sigui a través de la seva identitat de gènere, orientació sexual (que no és mostrada com a fantasia masculina), raça o neurodivergència, que no constitueixen el centre de la seva personalitat.

Tot i que no es produeixi una gran diversitat de cossos (no observem a cap protagonista que no sigui prima[14]), cap de les protagonistes es troba sexualitzada —sigui per la roba o per les exagerades postures i corbes— ni presenta una feminitat estereotipada. Encara que aquelles representades en videojocs de gràfics hiperrealistes resultin sempre atractives, la seva bellesa no respon a cànons normatius.

En mesurar els diversos rols de les protagonistes en la història es buscava comprovar que no caiguessin en cap dels "tropos" tòxics denunciats en el marc teòric, com ara la donzella en perill i la dona a la nevera, així com altres rols de passivitat. D'aquesta manera, s'ha pogut afirmar com tots els personatges són actius i presenten plena agència de les seves accions. Totes compten amb diverses trames que les fan afrontar reptes de gran profunditat i amb diversos matisos (que no es redueixen tan sols a afrontar misogínia, com es denunciava en el marc teòric), i les seves responsabilitats i accions tenen un fort pes i rellevància en la història.

[14] Tot i que Mae de Night in the Woods (2017) es consideri a si mateixa com a tal, aquest atribut no és del tot perceptible per l'audiència a causa de l'animació "cartoon" del personatge

Finalment, l'únic videojoc on la protagonista reprodueix certament els esquemes de comportament dels herois masculins, propis del model de masculinitat hegemònica, és Ellie de The Last Of Us II (2020), ja que no demostra saber gestionar el dol i la pèrdua d'un ser estimat si no és a través de la violència, en comptes d'afrontar aquests esdeveniments traumàtics d'una forma emocionalment saludable[15].

7. Conclusions

En aquest treball s'ha buscat aportar fonaments teòrics —tot i la ja esmentada problemàtica de la carència d'estudis sobre aquest àmbit en específic, i més dotant el meu estudi d'un caràcter "positivista" amb respecte els videojocs— per a refutar la hipòtesi/objectiu que els videojocs poden esdevenir una eina pedagògica feminista que porti al canvi social. D'aquesta manera, s'ha posat en relleu la potencialitat d'aquest medi com a eina educativa, gràcies al seu component únic i característic de la interpel·lació a través de la interactivitat, que els permet ser grans transmissors de valors i d'empatia, i com aquesta pot tenir el poder de promoure el canvi social.

Posteriorment, s'ha dut a terme una graella d'anàlisi on s'han treballat a partir de diferents ítems (secundats en el marc teòric) 8 videojocs que, a priori, considerava que gaudien de la potencialitat suficient per a esdevenir un exemple d'eines pedagògiques feministes. En confirmar-se tals consideracions, podem afirmar com les seves representacions de les protagonistes femenines, variades i riques en matisos, poden esdevenir referents cabdals per als infants —especialment per a les nenes i infants no binaris, col·lectius a qui més se'ls ha vetat històricament l'entrada al món els videojocs—. A través d'aquesta representació, doncs, els seus models poden servir per a conduir a un canvi de paradigma envers un futur feminista.

En la majoria de jocs analitzats, podem observar com en atorgar-se'ns un gran ventall de possibilitats interactives —ja sigui mitjançant la presa de consciència d'un seguit de malalties mentals, o bé mitjançant la identificació en problemàtiques comunes que ens interpel·len amb la protagonista i ens fan sentir escoltades i compreses—, realitzem un profund acte empàtic on, en certa manera, som capaces d'experimentar tot allò que se'ns relata —i posar-nos en la pell d'altra persona és vital per a comprendre un món que d'altra manera potser ignoraríem—. A més, a les dones i persones no binàries a qui se les retrata amb sinceritat i matisos, se les permet identificar-se amb aquestes representacions tan sinceres i sentir que pertanyen en aquest món, sense quedar-se fora ni veure's com quelcom anecdòtic i excepcional.

Finalment, a partir de les diferents informacions recollides gràcies al diagnòstic d'aquests videojocs (a més d'altres components, com ara la recerca de referents reals de dones en la indústria, tant creadores com jugadores), a més de les reflexions mobilitzades dins l'apartat de resultats, es confeccionarà l'artefacte cultural anomenat "guia *gamer*", l'objectiu final d'aquest TFG.

[15] Cal recordar, de totes maneres, que el missatge del joc precisament és denunciar l'espiral de la violència com a via que no condueix enlloc, tan sols a crear més violència, llavors és "comprensible" que a la protagonista se la representi de tal forma.

8. Referències bibliogràfiques

Alvarado, I. (2018). El legado de la programación: el peso de ser mujer en un medio artificialmente masculinizado. AnaitGames (Ed.), *¡PROTESTO! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Editorial AnaitGames.

Amores, M. (2018). Sobre la necesidad de un libro de videojuegos con perspectiva de género. AnaitGames (Ed.), *¡PROTESTO! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Editorial AnaitGames.

Amores, M.; Trivi, M.; Gómez, L.; Pérez, M.; Curiel, Á.; Sacchi, A.; Cano, I. ; Boris, P. ; Tur, J. ; P. Gómez, D. ; Alvarado, I.; Díaz, N. (2018). *¡PROTESTO! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Editorial AnaitGames.

Anthropy, A. & Ryerson, L. (2012). *Dys4ia* (PC) [Videojoc]. Independent.

Antoniades, T. (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Versió PlayStation4) [Videojoc]. Ninja Theory.

Arcade Achives. (2022, 8 abril). Pac-Mom [Il·lustració]. GamerFocus. https://www.gamerfocus.co/juegos/ms-pac-man-land-esposa-relanzamiento/

Bennet, R. (s. d.). *Ellie Williams-The Last Of Us Part 2 | The last of us, The lest of us, The last of us2*. Pinterest. https://ar.pinterest.com/pin/693132198894068457/

Benson, S., P., Hockenberry, B. & Holowka, A. (2017). *Night in the Woods* (Versió PlayStation 4) [Videojoc]. Infinite Fall & Secret Lab.

Berry, N., MiniBoss, Power Up Audio, Raine, L. & Thorson, M. (2018). *Celeste* (Versió PlayStation 4) [Videojoc]. Extremely OK Games.

Borondo, S. (2021). *Nerea «Nercromina» Díaz, exjugadora profesional de Street Fighter regresa a la competición*. Vandal. https://vandal.elespanol.com/noticia/1350734844/nerea-nercromina-diaz-exjugadora-profesional-de-street-fighter-regresa-a-la-competicion/

Bueno, T. & García, N. (2012). Estereotipos de género y videojuegos: análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas. Dins de *I Congreso Internacional de Comunicación y Género*, pp. 1491-1511

Burak, A. & Parker, L. [2017] (2021) *Power Play. Cómo los videojuegos pueden salvar el mundo.* Sevilla: Héroes de Papel.

Casagrande, P., Pozzebon, E., Bolan, L., Zago, F., & da Rosa, J. A. (2019). Female Representation in Video Games. *Clei Electronic Journal*, 22(2). https://www.researchgate.net/profile/Eliane-Pozzebon/publication/342945119_Female_Representation_in_Video_Games/links/5f0e7691299bf1e548b6f059/Female-Representation-in-Video-Games.pdf

Christie, C. (2022). *Undertale Frisk lore, gender, age, and real name*. [Il·lustració]. Pocket Tactics. https://www.pockettactics.com/undertale/frisk

Cooper, B. (2016). Intersectionality. Dins: Disch, L., Hawkesworth, M. (eds.) *The Oxford Handbook of Feminist Theory*. Oxford University Press, pp. 385–406. doi:10.1093/oxfordhb/9780199328581.013.20

Crenshaw, K. (1989) "*Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics*". University of Chicago Legal Forum: Vol. 1989: Iss. 1, Article 8. https://chicagounbound.uchicago.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1052&context=uclf.

Curiel, Á. (2018). La mujer como actante. AnaitGames (Ed.), *¡PROTESTO! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Editorial AnaitGames.

feminismoen8bits. (2021, 25 març*). Jugad Uncharted: The Lost Legacy, es una completa maravilla. Ojalá Uncharted prosiga con ambos personajes femeninos* ❤️ [Publicación Feed]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CM14qIfj6QD/?utm_source=ig_web_copy_link

Feminist Frequency (2019). *Gender Breakdown of Games Featured at E3 2019*. https://feministfrequency.com/2019/06/14/gender-breakdown-of-games-featured-at-e3-2019/

Fox, T. (2015). *Undertale* (Versió PlayStation4) [Videojoc]. Independent.

Freire, P. (1967). *La educación como práctica de la libertad*. Madrid: Siglo XXI de España Editores

Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Madrid: Siglo XXI de España Editores

Giboire, H. (2022). *Senua (Hellblade)*. [Il·lustració]. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Senua_%28Hellblade%29

Gómez, L. (2018). Periodismo de videojuegos: De cómo las mujeres están salvando el medio. AnaitGames (Ed.), *¡PROTESTO! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Editorial AnaitGames.

González-Conde, J. (2017). *Artífices de sociedades: la libertad creativa y sus posibilidades para la (re)creación de los roles en los juegos independientes*. Presura. http://www.presura.es/blog/2017/05/28/posibilidades-recreacion-roles-juegos-independientes/#_edn1

Hennig, A. (2022, 3 maig). Chloe Frazer [Il·lustració]. Wikipedia, the free encyclopedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Chloe_Frazer

hooks, b. [2010] (2022). *Enseñar pensamiento crítico*. 2na Edició. Barcelona: Editorial Rayo Verde.

Horizon Forbidden West - Juegos exclusivos de PS4 y PS5. (2022). [Il·lustració]. PlayStation. https://www.playstation.com/es-es/games/horizon-forbidden-west/

Horizon: Zero Dawn (Versió PlayStation 4) [Videojoc]. (2017). Guerrilla Games & Sony Interactive Entertainment.

León, J. i Delgado, M. (2019). *REVOLUCIÓN INDIE. La subversión cultural del videojuego.* Sevilla: Héroes de Papel.

Madeline (Celeste). (2022). [Il·lustració]. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Madeline_%28Celeste%29

Nadine Ross. (2020, 7 setembre). [Il·lustració]. Wikipédia (en línia). https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Nadine_Ross&oldid=59542501

P. Gómez, D. (2018). La publicidad, la percepción del videojuego en la sociedad y la figura de la mujer. AnaitGames (Ed.), *¡PROTESTO! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Editorial AnaitGames.

Pérez, M. (2018). Diseño y estética del personaje femenino en videojuegos. AnaitGames (Ed.), *¡PROTESTO! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Editorial AnaitGames.

Poddee. (s. d.). *Stella | Spiritfarer Wiki | Fandom*. [Il·lustració]. Spiritfarer Wiki. https://spiritfarer.fandom.com/wiki/Stella

Reyes, D. (2016). *Tomb Raider | Square Enix y Crystal Dynamics te invitan a celebrar el 20 aniversario en E3 2016* [Il·lustració]. Play Reactor. https://play-reactor.com/2016/06/10/tomb-raider-square-enix-y-crystal-dynamics-te-invitan-a-celebrar-el-20-aniversario-en-e3-2016/

Sacchi, A. (2018). Construcción de personajes desde un punto de vista artístico. AnaitGames (Ed.), *¡PROTESTO! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Editorial AnaitGames.

Spiritfarer (Versió Nintendo Switch) [Videojoc]. (2020).Thunder Lotus Games.

Super Smash Bros. (2021, 9 octubre). Samus Aran Metroid Dread.png [Il·lustració]. Smash Pedia. https://es.ssbwiki.com/wiki/Archivo:Samus_Aran_Metroid_Dread.png#filelinks

ThatRedFurball. (s. d.). *Mae Borowski*. Night in the Woods Wiki. [Il·lustració]. https://nightinthewoods.fandom.com/wiki/Mae_Borowski

The Last of Us Part II (Versió PlayStation 4) [Videojoc]. (2020). Naughty Dog & Sony Interactive Entertainment.

Trivi, M. (2018). El futuro es femenino; el pasado, no tanto: Un repaso a la historia de las mujeres en los videojuegos. AnaitGames (Ed.), *¡PROTESTO! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Editorial AnaitGames.

Tur, J. (2018). Masculino por defecto: Traducción y videojuegos. AnaitGames (Ed.), *¡PROTESTO! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Editorial AnaitGames.

UK Games Industry Census. (2022). *The UK Games Industry Census 2022*. Ukie. https://ukie.org.uk/census2022

Vicens Vives. (2021). *Retrats pedagògics: Paulo Freire i la pedagogia crítica*. Bloc Vicens Vives. https://blog.vicensvives.com/ca/retrats-pedagogics-paulo-freire-i-la-pedagogia-critica/

Zaragoza, A. (2018). *Geguri se convierte en la primera mujer de la Overwatch League*. [Il·lustració]. Movistar eSports. https://esports.as.com/overwatch/Geguri-Shanghai-Dragons-Overwatch-League_0_1106889301.html

9. Annexos

Graella (completada)

	Apareix violència en el videojoc? Quin paper té la protagonista en ella, i què simbolitza?	*Com es demostra la validesa, fortalesa, duresa i resiliència de la protagonista?*	*A la protagonista se li permet fallar, cometre errors, o ser maldestre, sense que això li resti validesa, o del contrari se la mostra com extraordinària i gairebé perfecta? Se li permet mostrar vulnerabilitat i fortalesa a la vegada?*	*Es dóna interseccionalitat en la protagonista?*
Undertale	El joc proposa una innovació moral respecte als altres jocs del gènere RPG: no tens per què matar a ningú, ja que cada enemic pot ser vençut d'una manera no violenta, l'elecció és tot cosa teva, però el joc s'assegurarà de fer-te entendre que tot acte té les seves conseqüències, interpel·lant-te posteriorment de manera subtil perquè reflexionis sobre la culpabilitat. D'aquesta manera, la resolució de conflictes indicada és no violenta, ve de la mà (si així ho triem) de les cures, l'empatia, la compassió i l'amor. A partir de les teves decisions, el joc transcorrerà seguint una de les tres rutes	L'amor en aquest joc és lluita i resistència (un cor és la figura que ens representa en les "mecàniques de combat" amb altres personatges). Per això quan morim Undertale ens en*cora*tja a seguir la nostra determinació. Ens fa ser —tant a nosaltres com a lx protagonista— millors persones, en tant que aprenem a escoltar els personatges en comptes d'atacar-los, i a diferència de les altres rutes on matem, a la ruta pacifista és on de veritat podem conèixer els personatges i les seves personalitats individuals.	No se lx mostra com a extraordinària i perfecta, més aviat com a introvertida i de poques paraules. De gran cor, escolta a la resta de personatges (si així s'escull a la ruta), qui la van comprenent i deixen de tenir-li por/odi per ser humana. No es donen (per qüestió de diàleg i mecàniques del joc) moltes ocasions on a protagonista pugui fallar. En tot cas, x protagonista és resilient —en tant que, en camins no violents, no abandona fins a guanyar-se l'amistat de la resta— i se li permet ser	El joc és pioner en tant que és un dels primers a presentar un protagonista totalment **agènere** (originalment en anglès, el joc es refereix a Frisk —del qual no coneixem el vertader nom fins al final perquè lx jugadorx pot assignar-li el que vol— amb pronoms "*they/them*", els quals són neutres, a més de l'ús d'altres noms neutres com ara "my child", "buddy" o "fallen human"). El seu disseny permet la clara personificació de la persona que hi juga, la qual omple els buits que consideri en la personalitat de

	possibles: la **pacifista** (on esculls el camí de la no-violència, i traves amistat amb tots els monstres), la **neutral** (sovint la que, influïdes pel model hegemònic dels RPG, la majoria escull inconscientment, on es maten certs monstres, i a altres se'ls deixa viure) i la **genocida** (el joc passa a adquirir el gènere de terror, on esdevens un assassí que mata a tots els monstres amb què es creua).		vulnerable, en tant que no només cuida, sinó que es deixa cuidar i la cuiden.	Frisk.
Hellblade: Senua's Sacrifice	En el videojoc, tota la violència pot ser interpretada com una al·legoria per a conscienciar sobre la psicosi de la protagonista, Senua. Aquesta s'enfronta (i nosaltres juntament amb ella) a puzles basats en el trencament de la percepció de la realitat, i records passats que la turmenten. A més, té una mecànica de combat —encara que criticada per ser suposadament repetitiva— contra amenaces etèries i incansables que al final no deixa de simular la lluita interna de la protagonista amb els seus dimonis. A més, la por de la persona que juga d'una mort permanent o "*permadeath*" (suposadament infundada expressament pels creadors per a un major vincle amb la protagonista) amplia aquest sentiment de connexió amb la psicosi.	Tot i que inicialment pot semblar que la protagonista obté la seva validesa a través del sofriment, a la llarga veiem que és una dona jove d'immensa força i coratge, i amb gran profunditat quant a personalitat i riquesa. Així i tot, al final la història tracta del seu llarg periple —encara que metafòric, pel component de sensibilització sobre la psicosi, nucli narratiu, i la possibilitat que en realitat tot estigui passant al seu cap— a Helheim (el regne nòrdic dels morts) per recuperar el seu marit, enfrontant-se als dimonis reals i creats per la seva ment, ja que ha estat la seva psicosi la que ha fet que la seva tribu la desterri.	El videojoc mostra la cruesa, a la vegada que sensibilitza, sobre el que era (i lamentablement, encara és) viure turmentada per l'estigma de ser una persona neurodivergent, concretament amb psicosi. D'aquesta manera, la protagonista és erràtica, fràgil, però alhora forta i resilient, ja que s'enfronta a tots els dimonis en una al·legoria de superació de la mort i de convivència amb l'esquizofrènia.	El joc retrata dos dels estigmes (i com s'interseccionen entre ells) més notoris de la cultura celta/vikinga en què es basa la història de Senua: ser dona i ser neurodivergent, sense que cap dels dos aspectes sigui la única personalitat de Senua (encara que per motius argumentals, la psicosi sigui el nucli narratiu).
DyS4ia	La finalitat de violència retratada en aquest videojoc és similar (encara que sense mecàniques de violència física) a la de "Hellblade"; la de conscienciar sobre l'estigma social que comporta la disfòria de gènere (tal com deixa entreveure el títol), a més d'altres violències (psicològiques per part de les TERF que li neguen la seva identitat, institucionals per part d'un Estat que no li dona suport...) perpetrades en contra de la integritat d'Anna Antrophy, creadora i protagonista d'aquest videojoc autobiogràfic que ens narra les seves vivències els primers mesos d'estar en tractament hormonal.	En aquest cas, és cert que podria inferir-se que es reprodueix el recurs de "la violència i el patiment com a via per a demostrar la validesa d'una dona", però tenint en compte el caràcter autobiogràfic del videojoc, no em semblaria una afirmació del tot certa, ja que compta amb diferents matisos i al final no és un videojoc "de bons i dolents", sinó una experiència pròpia portada a la virtualitat com a denúncia i mecanisme de conscienciació.	La protagonista no busca mostrar-se com perfecta, sinó que mostra d'una manera sincera, informal i sense embuts el seu recorregut fins a reconèixer-se com la dona que volia arribar a ser.	Es produeix interseccionalitat en la protagonista pel fet que és una història interactiva i autobiogràfica que mostra la realitat d'una dona trans (precisament per ser una autobiografia, el fet que sigui trans és el centre de la història, però no per això percebem un buit en la seva personalitat, sinó que és la clara intenció de l'autora).
The Last of Us II	En el joc el que es busca és denunciar el cercle de la violència i la venjança com a camí que no porta a res. Per això, crea situacions on incomodar-nos i fer-nos reflexionar entorn què ha portat a les protagonistes a utilitzar la violència com a últim recurs (contextualitzant que el joc se situa en un món postapocalíptic, però a diferència d'altres, la violència no és pas un "divertiment" com en altres jocs), si és que realment no hi ha un altre camí. El missatge també és què empatitzem amb tots dos bàndols de la història, per veure que en aquestes situacions no hi ha blanc ni negre, sinó que és una escala de grisos, ja que per defecte assumiríem que la protagonista és "la bona", però en conèixer el cercle de la violència des de l'altre bàndol, no podem treure afirmacions rotundes. Un acte de violència pot sacsejar nefastes conseqüències en el futur, i cap personatge és del tot culpable ni del tot innocent, com a la vida mateixa.	Podria dir-se que en aquest videojoc la protagonista, anomenada Ellie, recau en el tòpic del patiment com a mecanisme per a provar la seva vàlua i resiliència, però de nou contextualitzant que es tracta d'un videojoc postapocalíptic, i s'aprofundeix en el bagatge de cada personatge per entendre els seus traumes i les seves pèrdues, és normal que el patiment sigui inevitable.	Encara que l'Ellie hagi de mostrar duresa per les circumstàncies violentes a què s'enfronta (haver de lluitar contra enemics que la superen en número i formació, haver de superar la mort traumàtica de persones a qui considerava la seva família i mentores, etc.), el joc no titubeja en mostrar-nos la seva part més sensible i humana, ja sigui a través de les converses de cures amb la seva confident i amant Dina, o ja sigui a través d'expressar amb la guitarra allò que no pot expressar amb paraules. La protagonista, de nou degut al cercle de violència a què es veu arrossegada, comet molts errors, però a mesura que avança la història comença a comprendre diferents punts de vista que la fan aprendre d'ells i créixer.	En aquest videojoc s'aprofundeix amb més matisos i d'una manera que s'allunya de ser una fantasia masculina en l'orientació sexual de l'Ellie, la qual s'identifica com a lesbiana. En el transcurs del joc, veiem com construeix una relació sana amb la Dina, que s'identifica com a bisexual. Juntes superen les adversitats i creixen, donant-se mutu suport en les adversitats. Tenint en compte que es tracta d'un videojoc d'un estudi AAA, la profunditat emocional amb la qual es parla sense censura de l'amor que es professen, és una gran mostra de progrés i canvi.
Spiritfarer	En aquest videojoc no apareix violència de cap mena.	A través de gestionar la mort dels seus companys i companyes d'una manera sana i a través de les cures, escoltant de manera activa les seves	A causa del seu diàleg limitat i a la personalitat "complidora" de la protagonista (sumat a què les seves accions no deixen de ser les	En aquest videojoc no podem aprofundir molt en la història i bagatge de la protagonista, però sí que podem observar com se la

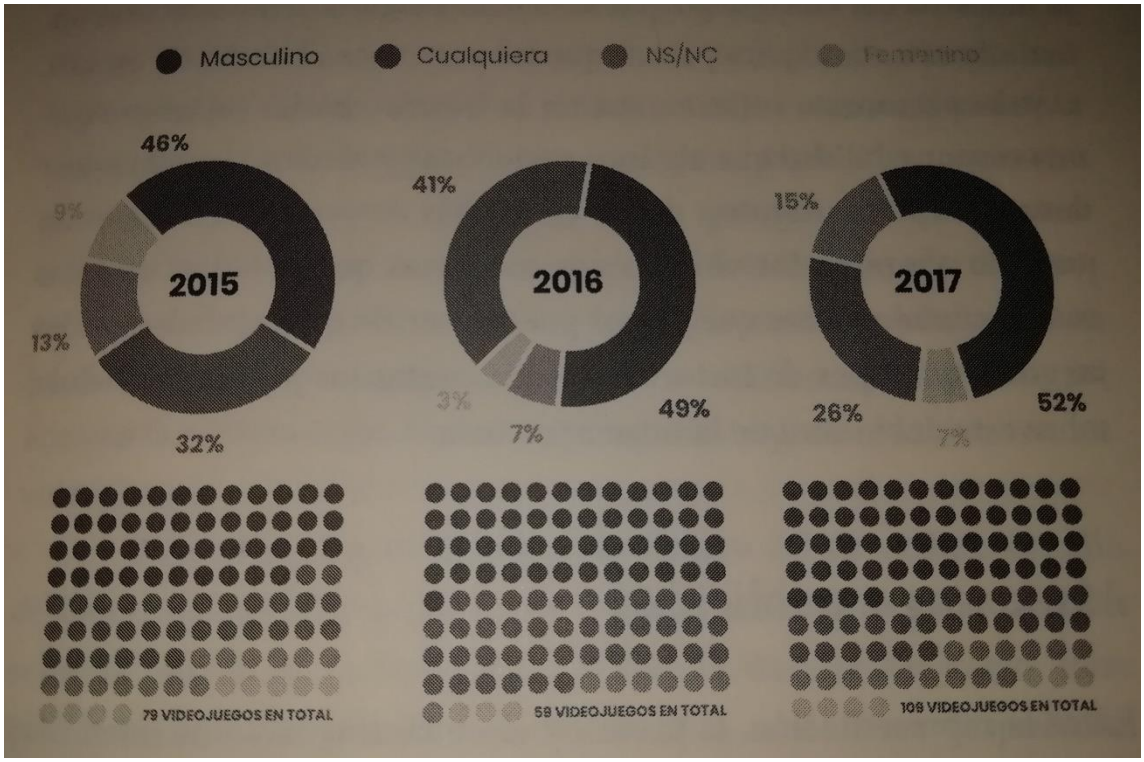
		necessitats i acompanyant-los en el camí al "més enllà".	seves "demandes laborals", car ella és qui pren el llegat que deixa Caronte, guia de les ànimes al més enllà), no se'ns presenten en el joc moltes situacions on la protagonista tingui la possibilitat de fallar. Així i tot, en el transcurs del joc ella té una voluntat constant d'aprendre i ser millor, tant personalment com en l'àmbit laboral.	representa com una noia jove racialitzada, possiblement afrodescendent.
Celeste	Com Hellblade, aquest és un joc que tracta els estigmes de les malalties mentals, concretament de la depressió, ansietat, i les seves conseqüències (tant físiques com psicològiques). És per això que la forma més característica de la violència en aquest videojoc consisteix precisament en una al·legoria de la superació i aprenentatge de conviure amb aquestes malalties a través de les seves infinites morts, que ens encoratgen a continuar endavant, aprendre d'elles i acceptar-les, tant pel que fa a nivell "jugable" com narratiu.	La protagonista, Madeline, demostra la seva validesa, fortalesa i duresa a través de superar les seves pors i els seus límits fins a aconseguir arribar fins al cim de la muntanya Celeste, en una metàfora del procés que viu una persona que es troba immersa en una malaltia de salut mental.	En cap moment de la història se'ns pretén fer entendre que Madeline és perfecta; de fet, ella conviu amb malalties mentals, les quals l'acompanyaran en tot el viatge (fins a aprendre finalment la lliçó de què no ha de fugir d'aquests, sinó entenent-los i acceptant-los tal com són, estimant-se a si mateixa tal com és). És una història de superació i d'aprendre que els fracassos són essencials per créixer. En cert moment de la història, de fet, s'enfrontarà a Badeline, el seu alter ego, que no deixa de ser una altra metàfora sobre com afronta els seus problemes d'ansietat i depressió fugint d'ells (el que li fa el camí encara més difícil). Per tots aquests motius podem afirmar com Madeline demostra vulnerabilitat i fortalesa al mateix temps.	Madeline és un personatge molt ric a escala narrativa i conceptual; és una noia trans que pateix depressió i ansietat, però no deixa que aquestes categories la defineixin com a persona.
Night in the Woods	En aquest videojoc no apareixen grans mostres de violència, excepte quan la protagonista, Mae, es desfoga trencant els vidres dels cotxes abandonats. La violència no té gaire transcendència en aquest videojoc.	La protagonista revela, ja aprofundida la història, que la seva agitació emocional té el seu origen en un episodi dissociatiu que va viure fa temps. Però amb l'ajuda de les seves amistats i de la seva família, mostra resiliència en fer front els seus traumes i la seva incipient depressió.	La personalitat de la Mae (a tall de cuirassa) és irrespectuosa, o almenys així és com ella vol referir-se a si mateixa. Tanmateix, a mesura que el joc avança, es revela el seu costat més atent i compassiu, com quan consola les seves amistats en moments emotius. No se la mostra en cap moment com a perfecta, de fet la història comença amb ella havent "tocat fons" i tornant a casa sentint-se una fracassada.	Donat el fet que la protagonista és una gata, no respon a categories com la raça o l'ètnia, i també desconeixem la seva orientació sexual. El que sí que ens mostra el videojoc són les dificultats que enfronta per la seva classe social, a més d'altres dificultats econòmiques.
Horizon: Zero Dawn	La violència és un recurs àmpliament utilitzat per la protagonista en aquest videojoc, ja sigui en contra de les màquines que amenacen amb atacar-la a ella o a la seva tribu, o a altres humans que també busquin ferir-la (tot i que ella des d'un primer moment es posiciona en contra d'haver de barallar-se entre humans). Això no obstant, la mecànica central del joc és el combat, usat a tall lúdic.	La protagonista demostra la seva resiliència no tant a partir del sofriment, sinó de vèncer a les màquines i als seus enemics en post d'aconseguir recursos i la pau per a la seva tribu, el que en si mateix no resulta força transgressor.	En néixer, les Matriarques de la tribu van encarregar la cura d'Aloy a Rost, un pària de la tribu dels Nora. Consegüentment, la tribu també la va marginar a ella, ja que per tradició no es pot tenir contacte amb els pàries. D'aquesta manera, fins que no la nomenen exploradora, la tribu la repudia com a pària i no li permet errors (en el que podria interpretar-se com un símil que fa el videojoc amb les dones dins de la indústria dels videojocs). En diverses ocasions del joc, la protagonista mostra vulnerabilitat en ambivalència a la seva fortalesa.	No es dóna pròpiament interseccionalitat en la figura de la protagonista; no coneixem la seva orientació sexual, i tot i haver-hi una gran diversitat ètnica en el joc, Aloy és caucàsica. A grans trets, l'única discriminació múltiple que podríem atribuir-li és ser una dona jove pària.
	La protagonista té un cos normatiu, està sexualitzada o presenta una feminitat estereotipada?	***Quin rol té la protagonista en la història? Presenta dependència emocional envers altre personatge (masculí predominantment)?***	***Reprodueix els esquemes de comportament dels herois masculins, propis del model de masculinitat hegemònica o, en cas contrari, revaloritza els no hegemònics, tant masculins com femenins?***	***Les dificultats a les quals s'enfronta la protagonista, o els obstacles que li posa l'antagonista/es, són profundes i amb diversos matisos, o es redueixen a la misogínia i al masclisme?***

Undertale	A causa de la representació de tot el videojoc d'una manera no hiperrealista, sinó més d'aventura gràfica pixelada, les representacions difícilment (encara que no seria impossible) podrien ser sexualitzades. La innovació que presenta el videojoc respecte al cos i l'expressió de gènere de lx protagonista és precisament la seva ja comentada no binaritat de gènere, podent estar consideradx com a totalment desprovistx de gènere algun. D'aquesta manera, podem afirmar que no gaudeix de feminitat hegemònica ni de cap representació normativa.	El rol de lx protagonista en la història és de reviure els vincles entre la població de monstres de l'Underground —escoltant els seus problemes, cuidant-los i atenent-los—, a la vegada que ellx mateixi esdevé una figura estimada per totxs ellxs. No presenta dependència emocional envers cap altre personatge, tots els vincles són horitzontals i consentits.	Tècnicament, com que no s'especifica el seu gènere, ni tampoc està dotadx de gaires línies explícites de diàleg, no podem afirmar que reprodueixi cap mena de model de comportament hegemònic tant masculí com femení. En certa manera, podria dir-se que de triar una ruta genocida, sí que s'estarien responent a valors de la masculinitat tòxica, i de triar una ruta pacifista, s'estarien revaloritzant les cures.	Lx protagonista com a tal no s'enfronta pròpiament a problemàtiques de grans matisos (que sens dubte, no responen ni a la misogínia ni al masclisme), però tenint en compte que el seu propòsit és el de ser un "recipient" on puguem fer una simbiosi, llavors sí que podríem parlar de les problemàtiques a queèens enfrontem nosaltres com a jugadorxs. Undertale ens ensenya que, sense importar d'on vingui ni què hagi fet, tothom pot canviar a millor. És per això que contínuament ens deixa reflexionant sobre nosaltres mateixis i sobre les nostres accions i comportaments, en post de prendre consciència dels actes que duem a terme (tant dins del videojoc com a la vida real).
Hellblade: Senua's Sacrifice	La Senua té un abillament de cuir inspirat en la cultura cèltica que no la sexualitza, és molt expressiva (però no d'una manera femeninament estereotipada) i tot el seu llenguatge corporal és natural, no se la sotmet a cap postura forçada per ser sensual, ni representa una bellesa heteronormativa.	Rol actiu i decidit de la protagonista, que pren la iniciativa d'embarcar-se en un llarg viatge per a fer front als seus dilemes i trastorns mentals. El "tropo" de "La dona en la nevera" se subverteix, ja que és ella qui emprèn un viatge en venjança/recerca de l'home (personalment no considero que mostri dependència emocional de forma nociva, i més tenint en compte el missatge de "deixar anar" del final de la història), tot i que no es remarca l'ús de la violència com a mecanisme legitimador per a la justícia, ni realment es confirmi que aquest viatge succeeixi (al final del joc s'interpreta més com un viatge de redempció de la protagonista, en post d'acceptar la mort en si mateixa, i superar la del seu marit i mare, que la turmentava des de feia temps).	No considero que reprodueixi els esquemes de comportament de la masculinitat tòxica, més quan, de fet, trenca amb els estigmes de representació estereotipada de les dones neurodivergents, és a dir, feminitat no hegemònica.	Com ja s'ha especificat en altres ítems, les dificultats que enfronta Senua són plenes de matisos per comprendre qui és i què l'ha portada a ser com és actualment (amb un ús recurrent de flashbacks i enfrontaments amb dimonis que simbolitzen anteriors traumes). L'estudi va dur a terme una exhaustiva labor de recerca amb persones expertes en la temàtica de la psicosi i persones que conviuen amb la malaltia per a garantir una delicada i curosa representació que ens fa fondre amb Senua i totes les vicissituds que travessa.
DyS4ia	Per les mecàniques del joc, on el cos de la protagonista a penes es retrata (i de fer-ho és amb una representació a tall de "stickman" o pixelada) no pot respondre's aquest ítem amb propietat. En tot cas, no es presenta sexualització de cap mena.	El rol de la protagonista en la història és de narradora interactiva, ja que mitjançant una sèrie de "cinemàtiques" on intervenim de manera anecdòtica, coneixem la seva història. No presenta dependència emocional enfront cap altre personatge.	No es reprodueix cap comportament que pugui ser atribuït a la masculinitat hegemònica.	Les dificultats a les quals s'enfronta són les ja mencionades en l'apartat de la violència que rep; les vivències i vicissituds d'una dona trans en els primers mesos de començar la transició. El videojoc ens convida a participar en petits fragments interactius on se'ns relaten experiències clau en aquest procés tan transcendental de l'autora, ja sigui anar a lavabos públics i ser sotmesa a mirades i comentaris feridors que la rebutjaven, ser llegida (i interpel·lada) com a home pel carrer, i les conseqüències de prendre medicaments. Finalment, compartirem amb ella l'optimisme de començar (tal com ella ho expressa) una nova vida.
The Last of Us II	La protagonista no està sexualitzada en cap moment, i porta un conjunt i un equipament propi de les situacions d'acció que viu, portant roba còmoda i ampla. A causa de les situacions de risc i requeriment d'estar en forma, presenta un cos musculat de proporcions reals.	El rol de la protagonista en la història és actiu i dotat plenament d'agència. Si la situació ho requereix, no dubta en enfrontar-se ella sola als perills per a no perjudicar a ningú amb les seves decisions. No presenta dependència emocional envers cap altre personatge, car que ja s'ha	Personalment, opino que l'Ellie reprodueix els esquemes de comportament dels herois masculins, propis del model de masculinitat hegemònica, en tant que no demostra saber gestionar el dol i la pèrdua d'un ser estimat si no és a través de la violència (encara que precisament, com ja	Al final les dificultats que enfronta la protagonista són compartides per totes aquelles persones que, com ella, es veuen inevitablement atrapades en l'espiral de violència infinita que un món infestat de zombis i bàndols violents pot oferir-los, però amb una profunditat

		especificat que manté un vincle sexo afectiu sa amb la seva parella, Dina, allunyat dels mites de l'amor romàntic.	he especificat abans, aquest sigui precisament el missatge de la història, ja que el videojoc és conscient de tal fet i és a través d'ell que ens vol fer reflexionar)	emocional i amb una precisió en mostrar els sentiments tan humans dels personatges, que no ens cal situar-nos en un món postapocalíptic per sentir-nos identificadxs amb les seves tragèdies i problemes. És un lloc de persones ferides però no trencades, que amb resiliència lluiten contra els seus traumes (tot i que de vegades confonguin la venjança com a mètode sanador d'aquests). El seu bagatge lxs ha portat a no poder comunicar-se d'una altra manera que no sigui a través de la violència, tant física com emocional.
Spiritfarer	La protagonista està animada tipus "cartoon", de manera que no es presenten els seus atributs d'una manera realista. Així i tot, se'ns mostra com una nena/noia jove sense sexualitzar, amb un abillament propi de les tasques que desenvolupa dins el vaixell.	El rol de la protagonista és el d'acompanyar els difunts al més enllà, no sense abans fer que se sentin còmodes i que no deixin "res per fer" al món de les persones vives. El joc compta amb un botó per literalment abraçar, i aquesta és la gran tasca al final de l'Stella; cuidar a les persones que habiten el seu vaixell, encara que eventualment hagi de dir-los adéu. Hi haurà personatges que requereixin des del primer moment de les seves cures, i vulguin compartir amb ella aquestes mostres d'afecte després d'haver compartit amb ella records de la seva vida passada que potser els fereixen, mentre que hi haurà d'altres que preferiran el seu espai, i l'Stella haurà de saber què requereix cada situació.	La protagonista no reprodueix els esquemes de comportament dels herois masculins ni cap altra actitud pròpia de la masculinitat tòxica. En canvi, revaloritza les cures, l'escolta activa i el poder de l'empatia.	Com a guia de les ànimes al més enllà, les problemàtiques i històries a les quals s'enfronta l'Stella són riques en matisos i aprofundiment, car que a mesura que avança la història, anem coneixent tant a la gran quantitat d'ànimes que venen al seu vaixell, com records que l'Stella conserva de la seva vida passada i que li tornen a venir a través de la interacció i cures amb les persones a qui ajuda. Una de les dificultats més clares a les quals ella va haver d'enfrontar-se en la seva vida passada va ser quan se'ns revela que va patir un càncer de ràpid avanç.
Celeste	La protagonista està representada a molt petita escala a través de píxels, i quan se'ns dóna una percepció més propera, està representada com a "cartoon", així que com que no estàva representada de forma hiperrealista, la sexualització era més difícil. Això no obstant, no presenta uns cànons de bellesa heteronormatius.	El rol de la protagonista és actiu i dotat plenament d'agència. Madeline és una noia que tracta d'afrontar la seva depressió escalant la muntanya Celeste per a demostrar-se a si mateixa (sense dependència emocional per cap altre personatge) que és capaç de fer-ho. Això la conduiria a espantar els dimonis interiors que la turmenten pels seus fracassos, quan precisament el missatge de la història és el d'aprendre que els fracassos són normals i necessaris per a progressar.	La protagonista no reprodueix els esquemes de comportament dels herois masculins, propis del model de masculinitat hegemònica.	Les seves dificultats interpel·len a tota persona que, com ella, pateixen malalties i trastorns mentals. La seva resiliència i el no abandonament ens encoratgen. Cada nivell pel qual passa és un obstacle per a arribar al cim, i el joc et "repta" perquè vegis que, sense importar la dificultat de cadascun (és un joc terapèutic, que sap reptar-te sense per això resultar abusiu), sempre pots aconseguir passar-te'l (tal com se n'adona Madeline). Els enfrontaments amb Badeline, el seu alter ego, estan dotats de profunditat emocional i plens de matisos. La història en si és una de superació i acceptació, que tracta amb respecte i encert temes tan delicats com la depressió, l'ansietat, i alguns dels efectes més greus que se'n poden derivar.
Night in the Woods	Tractant-se d'un joc el qual tots els personatges són animals més o menys antropomòrfics i amb un estil de dibuix certament "cartoon", la sexualització dels seus personatges era difícil. Així i tot, un aspecte summament destacable és el fet que tant la protagonista Mae com altres figures femenines no presenten cap mena de dimorfisme sexual que "remarqui" estereotípicament el seu gènere; és	Mae Borowski és una jove gata de vint anys que, decebuda per una universitat que no l'ha omplert de la manera que esperava, i ha hagut d'abandonar després de no sentir que encaixés, retorna a casa per a descobrir que, anys després, el seu poble natal, Possum Springs ha canviat. El rol de la protagonista, encara que retorni al seu poble natal a tall de	La protagonista no reprodueix els esquemes de comportament dels herois masculins, propis del model de masculinitat hegemònica, i podria dir que presenta precisament una feminitat també poc normativa, vestint roba ampla i "punk", i mantenint una actitud antisistema.	Les profundes problemàtiques i obstacles als quals s'enfronta Mae doten al joc d'un caràcter extremadament personal, madur, transcendent i delicat. El joc retrata les dificultats a les quals s'enfronten moltes generacions joves actuals (a qui el videojoc interpel·la notòriament), veient-se atrapades en crisis existencials per un món que va

	simple, la protagonista és una gata, així que no va maquillada, no duu les pestanyes exageradament llargues, ni té pit ni malucs, ja que senzillament les gates no tenen res d'això.	refugi i per trobar-se a si mateixa, és actiu i està dotat d'agència. La protagonista no presenta dependència emocional envers cap personatge; gràcies a relacions sanes amb les seves amistats i família, dóna un significat al buit que sentia en el seu interior. .		massa ràpid i no espera a ningú, i on de vegades semblen no tenir veu. Així doncs, les problemàtiques del joc són riques en matisos, retratant la pèrdua, el conflicte generacional i la primera crisi existencial de la protagonista.
Horizon: Zero Dawn	La protagonista de la història, Aloy, presenta multitud d'indumentàries adequades als diferents climes i a les diferents accions vertiginoses que ha d'emprendre en la seva aventura, sense obrir la porta a cap mena de sexualització. A causa de la gran demanda física que suposa ser una guerrera i exploradora Nora, Aloy gaudeix d'un físic notable i d'una gran força, a més d'una bellesa no heteronormativa.	La protagonista pren un rol plenament actiu i dotat d'agència, encarnant a una jove guerrera de la tribu dels Nora a la qual se li ha encomanat la cabdal missió d'explorar el món i esbrinar més detalls sobre la catàstrofe que va destruir el planeta fa milers d'anys, així com evitar que el cicle es repeteixi en el futur.	És francament complicat arribar a una conclusió en considerar si la protagonista reprodueix els esquemes de comportament dels herois masculins, propis del model de masculinitat hegemònica, per la temàtica postapocalíptica del joc i els abismals perills que alberga el seu gegant món obert, és normal que la mecànica utilitzada sigui la de la violència com a resolució de conflictes. Així i tot, es troba a faltar més profunditat emocional en la protagonista, ja que no dóna molt ventall a la connexió emocional en presentar un caràcter de "guerrera".	Les dificultats i obstacles als quals s'enfronta Aloy no es redueixen a la misogínia i al masclisme (encara que, com ja he dit, el fet que al principi del joc se la repudiï per ser pària sembla un clar paral·lelisme a quan es posa en dubte la vàlua de qualsevol personatge femení en els videojocs). Això no obstant, tampoc pot afirmar-se que aquestes dificultats i obstacles gaudeixin de gaire profunditat i matisos, ja que Aloy al final esdevé més un vehicle narratiu a partir del qual explorar el vast món que ens envolta i els secrets que guarda, sense arribar a empatitzar sobre manera amb el seu passat ni les seves aspiracions, tot i que s'ha de destacar com a personatge fet per un estudi AAA que presenta destresa, empatia, valentia i resiliència.

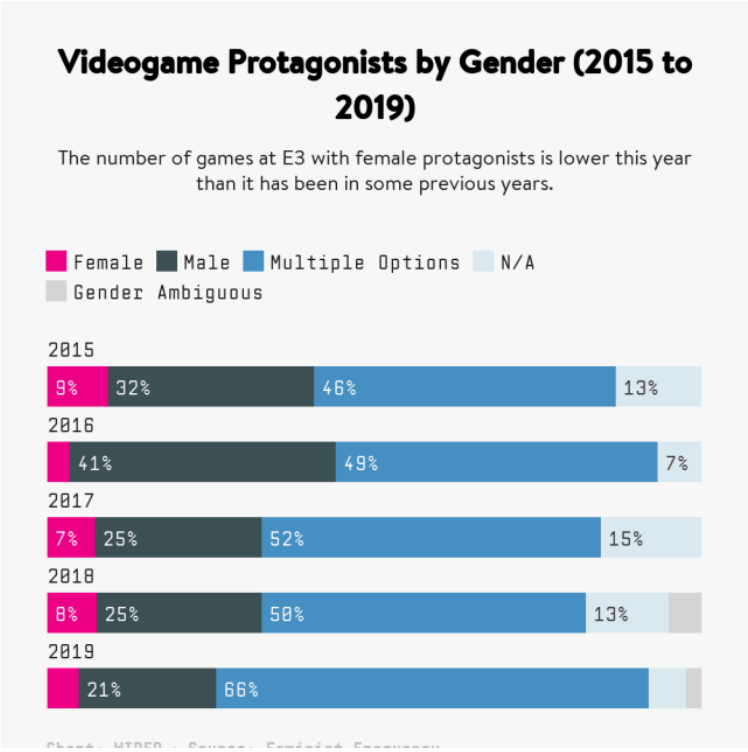
Figura 1: Percentatge de jocs amb protagonistes masculins/femenins/ambdós en l'E3



Font: ¡PROTESTO! Videojuegos desde una perspectiva de género

Nota: la rodona més clara tampoc es visualitza bé en el mateix llibre; es llegeix "Femenino"

Figura 2: Protagonistes de videojocs per gènere (del 2015 al 2019)



Font: Feminist Frequency (2019), citat a les referències