



Ficha 15:

Analizando con las Gafas de Género los Videojuegos



La imagen de la mujer	Mujeres "Dove", mujeres reales			
	Imagen "Andrógina"			
	El síndrome "Antes sexy que cómoda"			
	Con "Síndrome King-kong"			
	La Eterna adolescente			
	Modelo "Barbie"	Modelo "Viril"	Modelo "Sumiso"	
	Rol asumido			

Modelos de Roles asumidos

- ❑ Modelo "barbie": Mujeres consumistas, superficiales, decorativas, centradas en la imagen y la apariencia (Bratz, Barbie). Reproduce los estereotipos más tradicionales sobre las mujeres y son los denominados .videojuegos rosa. Que surgieron para atraer a las chicas al mercado de los videojuegos.
- ❑ Modelo "Viril": Mujeres que reproducen el .arquetipo viril., se comportan como hombres (Mortal Kombat o Tekken) pero con atributos físicos exagerados (Lara Croft, Dead or Alive). Incluso en estos casos, su función está al servicio de los hombres utilizando sus .encantos. (Natasha Nikochevski de Comandos).
- ❑ Modelo "Sumiso": Mujeres pasivas y sumisas, que son víctimas (Jill Valentine de Resident Evil) que han de ser rescatadas (princesa Peach de Super Mario Bros), que van en segundo plano, que complementan al hombre (cuya función está al servicio del hombre (Vice City), con una imagen frágil y dolorosa (Silent Hill). Son pacientes y aguantan (Kairi de Kingdom Herat), pero viven y mueren en función de los hombres

Modelos de "Imágenes de las Mujeres"

- ❑ El síndrome "king-kong": "Existen pruebas concluyentes de que era imposible que el famoso simio colgado del Empire States pudiese tenerse en pie dada la estructura anatómica de que hacía gala, pues contradecía los postulados básicos de las leyes físicas". Pues bien, si realizáramos la "prueba de King- Kong" a la mayoría de las heroínas de los videojuegos con semejantes pechos, tan escasa cintura y las estilizadas piernas que, de tan delgadas, dan la sensación de inminente fractura en una de esos contundentes golpes marciales, parecería que en cualquier momento estuvieran a punto de fracturarse por el punto medio.
- ❑ El síndrome "Antes sexy que cómoda": La mayoría de las figuras femeninas que aparecen en los videojuegos aparecen Semivestidas o más bien, semidesnudas con trajes escasísimos de tela, que traslucen un cuerpo tan escultural -según los patrones masculinos- como irreal entre el armamento que portan. Teniendo en cuenta las profesiones de las protagonistas (por ejemplo, Lara Croft es arqueóloga) o sus actividades queda claro que este vestuario extra-ajustado: shorts, tops, correaes varios...y faldas super-cortas responde a la idea de mostrar a una sex simbol virtual.
- ❑ La eterna adolescente: Se recurre a la imagen adolescente en ocasiones infantil de la mujer, con velada intención de transmitir inocencia y necesidad de protección. Estereotipos que han sido criticados en los tradicionales videojuegos y que reaparecen con otras vestiduras.
- ❑ En respuesta a las recientes críticas que han surgido sobre el exagerado sexismo que presentan buena parte de los videojuegos, surge una nueva imagen andrógina: La dificultad para determinar el sexo es la solución a la que han recurrido los nuevos videojuegos a la hora de crear sus personajes. Hombres con rasgos femeninos difusos o mujeres con ciertos rasgos viriles, donde lo masculino se carga de la belleza suave de lo femenino y lo femenino, por el contrario, asume la cuota de rudeza que dejan entrever los actuales videojuegos. El problema es que las soluciones no creemos que tengan que pasar por desdibujar la feminidad de las mujeres, y mucho menos .compensándola con atributos de la cultura macho. Las soluciones a los problemas, por supuesto, dejan al descubierto frecuentemente los presupuestos básicos de quienes las diseñan.
- ❑ Mujeres "Dove", Mujeres Reales: Pues una de esas mujeres con la que cualquier otra chica se podría identificar o que tiene un físico con unas "curvas" dentro de las "dimensiones normales" y no estereotipado.