

## Os videoxogos como tecnoloxías de reprodución e transgresión das normas de xénero



REVISTAGALEGA  
DE EDUCACIÓN  
PUBLICACIÓN DE NOVA ESCOLA GALEGA

ISSN: 1132-8932

Páx. 68-70

María Victoria Carrera Fernández

Universidade de Vigo

mavicarrera@uvigo.es

As nenas, nenos e adolescentes de hoxe son nativos/as dixitais, as TIC (Tecnoloxías da Información e da Comunicación) son parte da súa vida e consubstanciais ao seu desenvolvemento. Os videoxogos, unha forma de lecer en auxe para este colectivo, son moito máis que entretemento. Do mesmo xeito que a Internet, posibilitan un extraordinario espazo de interacción que dá lugar a novas formas de socialización, que algúns autores denominaron "cibersocialización" (Pérez-Bonet, 2010).

### OS VIDEOXOGOS COMO TECNOLOXÍAS DO XÉNERO

As TIC e os videoxogos teñen unha notable influencia na construción da identidade porque, como tecnoloxías de relación, información, comunicación e entretemento, xogan un papel crucial na socialización de xénero heteronormativa na infancia e na adolescencia.

A matriz heteronormativa fai referencia a un sistema androcéntrico de construción da identidade que produce identidades de xénero binarias, opostas, xerárquicas e complementarias, obrigatoriamente heterosexuais, formadas por sexismo e homofobia (Butler, 1990). Esta matriz subliña o proceso de construción da identidade de xénero que se inicia no mesmo momento do nacemento, a partir da asignación do sexo no ríxido marco binario, e a través da acción dos diferentes axentes de socialización, que Teresa de Lauretis denominou *tecnoloxías do xénero* (1987), entre os que se atopan a familia, a escola e os medios de comunicación, incluíndo por suposto, as TIC e os videoxogos. Estes axentes comportaranse e terán expectativas diferenciais para nenas e nenos, na liña dos estereotipos e roles de xénero.

Atendendo aos videoxogos como tecnoloxías do xénero, e concretamente ao seu rol de

axentes de socialización, obsérvase que a presenza das mulleres nos videoxogos é significativamente menor, representando elas tan só o 10-17% dos personaxes principais. Así mesmo, compróbase que as imaxes que se ofrecen das mulleres e dos homes están fortemente estereotipadas, adoptando as mulleres un rol pasivo, de vítimas ou sedutoras; e os homes, de forma complementaria, un rol activo, violento, dominante e resolutivo (Beasley e Standley, 2002).

Polo que respecta ao aspecto físico os personaxes femininos son presentados dunha forma hipersexualizada, sempre novas, case adolescentes, con corpos voluptuosos e, ao mesmo tempo, excesivamente delgados, e sempre con moita menos roupa que os personaxes masculinos, co obxectivo de espertar a atracción sexual destes, converténdolos en meros obxectos sexuais ou mesmo en parte do decorado. En contrapartida, eles son representados con moita máis roupa, hipermasculinos e extremadamente musculosos, o que contribúe a remarcar o seu rol violento e posesivo (Beasley e Standley, 2002). Pero estes estereotipos e roles diferenciais non teñen a mesma valía, exaltándose dunha forma implícita, pero moi clara e potente, o valor da agresividade, do orgullo, da loita ou da vinganza, tradicionalmente asociados aos personaxes masculinos; e desprezando a expresión dos sentimentos, a covardía ou a submisión, tradicionalmente asociados á femineidade. Xunto a este sexismo máis implícito convive tamén un sexismo máis hostil, no que se exalta a dominación e a violencia explícita cara as mulleres, especialmente de tipo sexual (Amnistía Internacional, 2004).

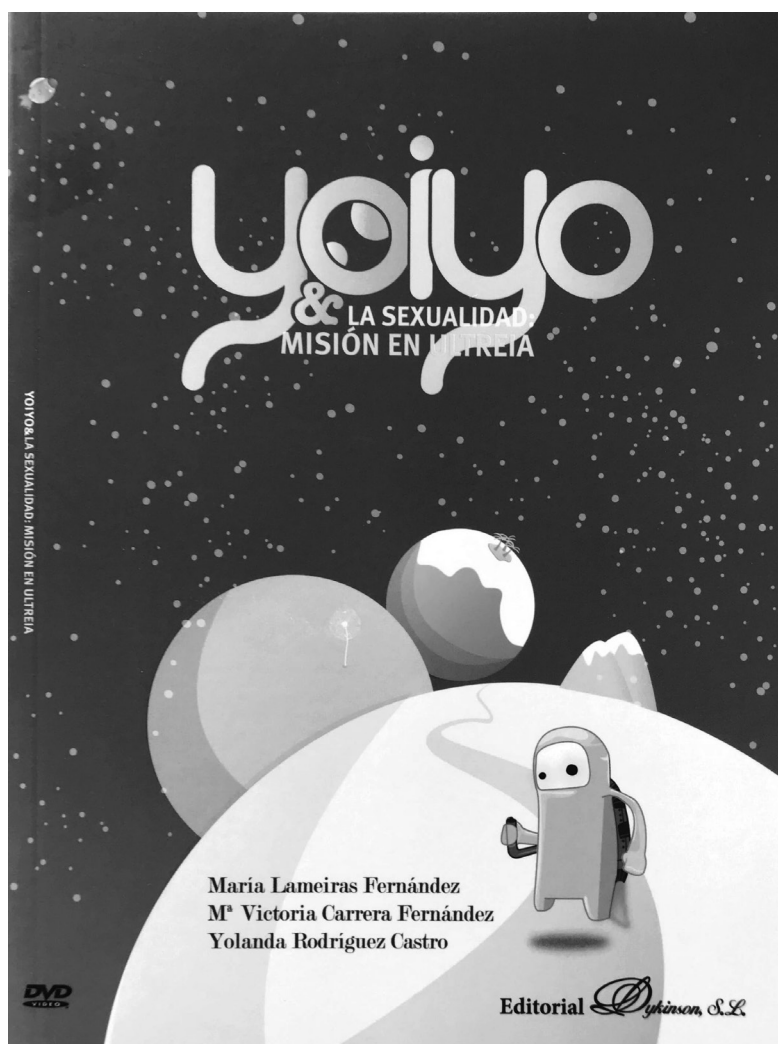
En resposta ás críticas recibidas por este motivo, a industria do videoxogo utilizou unha estratexia consistente en “masculi-

nizar” as personaxes femininas, atribuíndolles agora estereotipos e roles máis autónomos e mesmo agresivos, socialmente máis valorados pola súa asociación co masculino, pero sen perder nada da súa sensualidade e beleza, e sen distanciárense do seu rol de submisión. Un exemplo destas estratexias é o fenómeno LaraCroft de TombRaider, no que a protagonista pasa de adoptar un rol de submisión a outro de dominadora-dominada.

De forma estreitamente relacionada co sexismo, emerxen tamén actitudes negativas cara a diversidade sexual, pois as personaxes femininas e masculinas complementáanse na heterossexualidade obrigatoria, invisibilizando e rexeitando outras

identidades e formas de vinculación afectivo-sexual como a transexualidade ou a homosexualidade, que están infrarrepresentadas nas historias virtuais dos videoxogos.

Por outra parte, atendendo aos videoxogos como espazos de socialización de xénero, obsérvase que as adolescentes e mulleres representan o 46% dos videoxogadores, prefiren xogos máis centrados nas relacións sociais e son máis remisas a amosarse na pantalla ou a usar o chat de voz, prácticas comúns nos videoxogos de equipo *online*, posto que ser muller se ten asociado co risco de sufrir acoso e ameazas na rede (Choi, Slaker e Ahmad, 2019). Neste sentido, o *ciberbullying*, que tamén supón unha forma de exercer o se-



xismo e de “castigar” a aquelas persoas que transgreden a heteronorma (Carrera, Cid, Almeida, González e Lameiras, 2019), é unha práctica de violencia que subliña o rol das TIC e dos videoxogos como espazos de control e socialización de xénero.

### A POTENCIALIDADE EDUCATIVA DOS VIDEOXOGOS COMO FERRAMENTAS DE TRANSGRESIÓN DA HETERONORMA

Xunto ao carácter socializador dos videoxogos que produce e reproduce as normas de xénero nun marco sexista e homófobo destaca tamén a introdución de personaxes LGBTIQ. Esta estratexia de visibilización da diversidade sexual nos videoxogos iniciouse timidamente a mediados da década dos 80 con *Moonmist*, que introduciu, por primeira vez, un personaxe homosexual, aínda que só o recoñeceu nove anos máis tarde. Seguiron outros personaxes que, case sempre entre rumores, foron identificados polos videoxogadores/as como homosexuais, como o Comandante Shepard (*MassEffect*, 2007), Dorian (*DragonAge*, 2009) ou Elli (*TheLastofUs*, 2013). Na mesma liña, os Sims (2000) e algún xogo similar permitiron por primeira vez configurar parellas do mesmo sexo. Tamén a transexualidade e as identidades non binarias se fixeron visibles nalgúns videoxogos, inaugurándose no coñecido *Super Mario Bros 2* en 1988 co seu personaxe Birdo, que finalmente resultou ser Birdetta. Exemplo que foi seguido por outros xogos como *Crono-Trigger* (1995), *DragonAge: Inquisition* (2014) ou *MassEffect: Andromeda* (2017), que introducen personaxes non binarios ou *trans* como Flea, Krem ou Hainly Abrams respectivamente.

Con todo, sendo positiva a visibilización da diversidade sexual,

non sempre a visibilización é sinónimo de valoración e respecto, pois moitos destes videoxogos comerciais reproducen imaxes estereotipadas e negativas destas identidades, movéndose nunha dinámica de reprodución-transgresión da norma de xénero.

En contrapartida, nos últimos anos viron a luz algúns videoxogos creados por persoas sexualmente diversas, á marxe da industria comercial, que priorizan a importancia de relatar as experiencias persoais, en moitos casos de discriminación, por encima do desenvolvemento e a perfección tecnolóxica. Destacan videoxogos como *Lim* (2012) de MerritKopas, que promociona o valor da diversidade sexual; *Mainichi* (2012) (palabra que en xaponés significa “todos os días”), que permite poñerse na pel de Brice, a súa creadora, e sufrir as discriminacións diarias que ela sofre como muller *trans*; ou os aclamados pola crítica *MightyJillOff* (2008), *Calamity Annie* (2010) ou a autobiográfica *Dys4ia* (2012), na que a súa autora, Antrophy, sitúa ao xogador/a nas súas propias experiencias como muller *trans* sometida a unha terapia de substitución hormonal, facéndolle sentir as súas inseguridades, frustracións e tamén soños e esperanzas.

Estes videoxogos nas marxes son verdadeiras ferramentas educativas que permiten a adolescentes e mozos/as coñecer, respectar e valorar as diferentes identidades sexuais, e desenvolver a súa empatía poñéndose no seu lugar e experimentando as situacións de discriminación e inxustiza social que sofren.

Non obstante, todos os videoxogos, dende os máis estereotipados ata os máis transgresores, poden ser empregados como útiles ferramentas educativas. Os primeiros, analizados desde unha perspectiva crítica que permita identificar estereotipos de xénero, así como acti-

tudes sexistas e de rexeitamento da diversidade sexual. Os segundos, utilizados como significativas ferramentas de promoción da igualdade e de valoración da diversidade.

Nesta liña podemos destacar tamén o videoxogo “Yoiyo & la Sexualidad. Misión en Ultraia” (Lameiras, Carrera e Rodríguez, 2014).

A escola e os axentes de educación non formal e informal están na obriga de educar os nenos, nenas, adolescentes e mozos/as nunha ética de mínimos morais baseada nos valores universais de tolerancia e igualdade. Esta é a única estratexia capaz de contribuír ao ben común e, polo tanto, de garantir a loita pola consecución dunha sociedade máis xusta. A potencialidade educativa dos videoxogos é un feito e está nas nosas mans aproveitala. ■

- Amnistía Internacional (2004). *Con la violencia hacia las mujeres no se juega. Videojuegos, discriminación y violencia hacia las mujeres*. Recuperado de <https://doc.es.amnesty.org>.

- BEASLEY, B. & STANDLEY, T. C. (2002). Shirts vs. skins: Clothing as an indicator of gender stereotyping in videogames. *Mass Communication & Society*, 5, 279-292.

- BUTLER, J. (1990). *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. London and New York: Routledge.

- CARRERA, M.V., CID, X. M., ALMEIDA, A., GONZÁLEZ, A. & LAMEIRAS, M. (2019). Me and Us Versus the Others: Troubling the Bullying Phenomenon. *Youth & Society*, 1-22. doi: 10.1177/0044118X19857868

- CHOI, J., SLAKER, J., & AHMAD, N. (2019). Deepstrike: playing gender in the world of Overwatch and the case of Geguri. *Feminist Media Studies*, 1-17.

- DE LAURETIS, T. (1987). *Technologies of Gender*. Bloomington: Indiana University Press.

- LAMEIRAS, M., CARRERA, M.V. & RODRÍGUEZ, Y. (2014). *YOIYO y la Sexualidad: Misión en Ultraia*. Madrid: Dykinson

- PÉREZ-BONET, G. (2010). Cibersocialización y adolescencia: un nuevo binomio para la reflexión en educación social. *Revista de Educación Social*, 11. Recuperado de: <http://www.eduso.net/res/?-b=14&c=129&n=367>.