

Rompiendo la armadura de Samus Aran: Mujeres en la industria del videojuego contemporáneo

Gonzalo Murúa Losada ⁽¹⁾

Resumen: En el mundo contemporáneo, la llegada de la denominada cuarta ola feminista generó un estallido. Latinoamérica como epicentro, teñido de verde y violeta, será quien nutrirá a los feminismos de otras regiones con nuevos debates. Estas mareas inundarán diferentes territorios y sectores donde el videojuego no será la excepción. A lo largo del tiempo y, alentado por el *marketing* y la publicidad, se construyó un estereotipo de jugador varón que intentaba expulsar a la mujer. Sin embargo, en la actualidad, nuevas protagonistas y jugadoras se instalan con pisadas de hierro utilizando la armadura que Samus Aran, personaje del primer videojuego representado por una mujer, les legó. Este artículo busca indagar allí, en el rol de la mujer en la industria del videojuego triple A, con énfasis en la representación, recepción y creación de obras.

Palabras Claves: Videojuegos - Cuarta ola feminista - Mujeres gamers - Nuevos medios - Nuevas narrativas - Gamergate - Igualdad de género - Trabajadoras del videojuego - Representación de la mujer - Metroid.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 236-238]

⁽¹⁾ **Gonzalo Murúa Losada** es investigador docente, director de cine y montajista. Magíster en cine documental (FUC) y Licenciado en cinematografía con orientación en compaginación (FUC). Desde el 2011 se desempeña como director en su productora Obsidiana Films, con la que ha realizado numerosos trabajos audiovisuales. Cuenta con dos libros publicados: *El Webdoc, el documental político y el usuario emancipado* (2020) y *El pixel hace la fuerza. Narrativa, cine y videojuegos en la era de las hipermediaciones* (2016). Además, ha escrito múltiples artículos sobre videojuegos y nuevos medios. Desde el 2020 dicta clases en la Universidad del Cine y la UP, donde ha desarrollado la investigación cuatrimestral (*Re*) *presentaciones de las sexualidades en videojuegos* (2020).

Un estallido en Zebes, la cuarta ola feminista

Metroid fue uno de los videojuegos más populares de la década de los '80; tal es así, que la empresa Nintendo lo coloca en el puesto 11 de los mejores títulos para dicha consola. En el planeta Zebes, Samus Aran, una cazarrecompensas, exsoldado de la Federación Galáctica, intenta derrotar a los Piratas Espaciales. En la historia, su objetivo es proteger a la galaxia de los intentos de estos Piratas por usar el poder de los *Metroid* –una raza de organismos depredadores que obtienen energía de los seres vivos– para dominar a sus contrincantes. Más allá de la historia en sí misma, lo relevante de este videojuego es la aparición de una de las primeras protagonistas mujeres en sus narrativas. Cubierta de una armadura donde no se deja ver si es varón o mujer, Samus desata una feroz batalla en toda la galaxia. Recién al final del videojuego se revela su identidad; el jugador se da cuenta de que ha estado manejando un personaje femenino y que juntos han salvado el día. La idea surgió de uno de los diseñadores, que en una reunión, preguntó: “¿No sería genial si la persona que estuviera dentro de este traje fuera una mujer?”. Es al día de hoy que ninguno de sus creadores, ni Yoshio Sakamoto ni Hirokazu Tanaka, recuerda quién fue el que hizo tal sugerencia. Como era de esperarse, no fue tan sencillo que la presencia de una mujer heroína fuera aceptada internacionalmente. En Estados Unidos, por ejemplo, incluyen en el manual de instrucciones el pronombre *he* (él) para referirse a Samus.

Podemos afirmar que *Metroid* evidencia de qué manera la inclusión de la protagonista mujer debió ser un engaño; hubo que mostrarla masculinizada y con una armadura, pero al mismo tiempo demostrando la potencia de lo que causaba en el público. En la escena final de *Metroid* (1986), Samus aparece con un body rosa en medio del espacio y, al superar una serie de objetivos, también podemos verla en bikini. Aquí, ante un evidente retroceso, volvemos a cierta zona segura donde se reafirma la masculinidad del jugador que ahora cosifica a la mujer, volviéndola objeto.

En el 2015, el traje que cubrió a Samus durante estas sagas empezó a incomodar. Las mareas de Zebes se agitaron y un contagio interplanetario llegó a la Argentina. Hasta ese entonces, en Latinoamérica, podíamos ubicar tres grandes olas de feminismo, que también venían dándose en los países de Occidente, pero algo había cambiado ese año. Poco a poco, en diferentes naciones algo resonaba, y zumbaba como eco en nuestras almas. En Argentina, el 3 de junio de 2015 se inaugura la consigna *Ni Una Menos*, que da pie a una serie de movilizaciones contra la violencia de género que han quedado marcadas en nuestras memorias. Impulsada por periodistas e intelectuales tras el asesinato de Chiara Páez, el movimiento traspasa la plataforma de *Twitter* para llegar a la calle. Cientos de mujeres salen a decir “basta”, cansadas no solo de la violencia machista que viven diariamente, sino también de los múltiples femicidios que no paran de aumentar año a año. En una nota publicada por el diario *El Perfil* (2020), se relevan las estadísticas oficiales: en 10 años hubo más de 3.000 mujeres víctimas de femicidio. El 17% de ellas había denunciado a sus agresores.

Ni Una Menos se convirtió en un movimiento transnacional; dejó de ser un mero título para convertirse en un lema. Como indica Varela (2020), NUM se replicó en Uruguay y Chile a nivel regional, haciendo eco también en España, con una participación de cien mil personas.

El impacto fue más que positivo, llevando la voz a un sector hasta ahora desprotegido. Como advierten Alcaraz, Gerez, Gordillo:

Hay un antes y un después de NUM en Argentina. La línea 144, que recibe llamados de víctimas de todo el país: pasó de 1.000 consultas diarias a 13.700 aquel 2015 del estallido. Ese año el 0800 porteño de atención tuvo una demanda 300 por ciento mayor. La conciencia sobre la problemática se ensanchó desde entonces pero las violencias no disminuyeron y la respuesta estatal continúa siendo deficiente. (2020, p. 1)

Casi en forma simultánea, se observa en Chile durante el año 2016 el caso de Nabila Rifo, encontrada agonizando en las calles de Coyhaique, sin globos oculares y golpeada brutalmente. Poco tiempo después, en el 2017, la *Red Chilena Contra la Violencia Hacia Las Mujeres*, se manifestaba diciendo “Justicia para Nabila”, luego de que la Sala de lo Penal de la Corte Suprema afirmara que “no quedó demostrada cabalmente la intención de matar” y redujeran la condena de Mauricio Ortega, su ex pareja culpable. Este hecho, sumado al descontento por el creciente machismo que imperaba en el país, nuevamente se materializó en un grito de protesta por parte de las mujeres chilenas.

Este y otros antecedentes serán el germen para concientizar a las jóvenes estudiantes que en el 2018 marcharon de forma multitudinaria en las calles de Santiago y otras ciudades del país, su pedido era claro: basta de violencia machista y un sistema de educación sexista. El papel de las jóvenes en esta nueva ola será clave, su presencia es muy significativa en números en todas las marchas (aunque no exclusiva, claro). Estas manifestaciones, como herramienta de lucha, son entendidas por Butler como un acto reivindicativo:

Lo que vemos cuando los cuerpos se reúnen en la calle, en la plaza o en otros espacios públicos es lo que se podría llamar el ejercicio performativo de su derecho a la aparición, es decir, una reivindicación corporeizada de una vida más vivible. (2017, p. 31)

Dicha protesta fue comandada por organizaciones feministas y la Confech (Confederación de Estudiantes de Chile). En Santiago, las mujeres salieron encapuchadas y en “topless”, repitiendo cánticos y lemas como “Contra la violencia machista, Educación no sexista”, “Alerta, alerta, alerta machista, que todo el territorio se vuelva feminista” y “No significa no”. Estos cuerpos, plantea Butler (2017), se reúnen para expresar su descontento e indignación, demostrando su existencia plural en un espacio público, pero solicitando algo más trascendental, que se los reconozca y valore. Cuerpos de mujeres despojados de todo, desnudos, al descubierto. Gritando y a la vez ejerciendo su derecho a la aparición, reclamando justicia y mejores condiciones de vida.

Lo interesante de esta nueva ola es cómo la lucha de los países de Latinoamérica es compartida. Lo iniciado en 2015 con *Ni una menos*, le da al Movimiento Feminista un impulso para repensar las desigualdades imperantes en Argentina. En febrero de 2018, la *Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal Seguro y Gratuito* organizó una acción de *Twitter* instalando el hashtag #AbortoLegalYa como *trending topic*, una nueva forma de protesta

que se manifiesta en feminismos transmediáticos (Murúa Losada, 2020). Paralelamente, se había organizado un “pañuelazo” frente al Congreso y un centenar de ciudades de todo el país, adultas y una gran cantidad de jóvenes se movilizaron por sus derechos. Era, sin dudas, el momento de no detener esta “marea verde”, llamada de esta modo por los pañuelos de ese color, utilizados como símbolos de la lucha por la Interrupción Voluntaria del Embarazo. Los retazos de tela se veían en mochilas por la Ciudad, de varones y mujeres, por actores y actrices en entregas de premios, políticos e intelectuales en medios de comunicación. Estas expresiones llegaron a otros países como México, donde los “pañuelazos” son replicados en las calles, como informa una nota del diario *El país*:

Grupos de mujeres salieron a las calles de diferentes Estados de México este 8 de agosto como conmemoración del primer aniversario de la lucha por la legalización del aborto en Argentina. La protesta tuvo réplicas en Monterrey, Yucatán, Quintana Roo, Chihuahua, Puebla, Chiapas, Baja California y Veracruz. Solo en la Ciudad de México las mujeres pueden abortar de manera libre en un hospital público hasta la semana 12. (2019, p. 1)

Esta es una ola que no se puede detener ni callar, evidenciando un desplazamiento en la dinámica de los medios tradicionales de comunicación. No ha podido ser cubierta por el velo de los *mass media*, que juegan un rol esencial sobre un sector de la población a la hora de construir mensajes sobre estas luchas. Por ejemplo, en Argentina, el *Encuentro Nacional de Mujeres* llegó en 2016 a una cifra histórica de 70 mil asistentes reunidas durante un fin de semana en la ciudad de Rosario. Lamentablemente, el tema que reinó en los medios fue criticar la situación de limpieza en las calles, la Ciudad y las paredes. No hubo una cobertura ni registro sobre las actividades, los talleres y espacios para compartir y debatir. Los *mass media* optaron por mostrar el aspecto negativo, mientras que pequeñas cooperativas de comunicación generaban crónicas colaborativas del evento y las replicaban en redes sociales.

Este nuevo feminismo trae consigo nuevas lógicas para ser leído, comprendido y compartido, formas que exceden los *mass media* clásico y se (in)materializan en un territorio 2.0, que reemplaza la lógica *offline* por una lógica *online*, y que genera comunidades de carácter horizontal, fomentando la cooperación. En este sentido, como afirma Murúa Losada:

Podemos pensar en la expansión del movimiento feminista a través de este ciclo transmediático surgido en la Web 2.0, especialmente en las redes sociales, y que potencia el movimiento a través de la épica surgida de estas narraciones. (2020, p. 128)

La fuerza de esta nueva ola no se detiene, es una marea interoceánica construida por bits, que permite revisar cuestiones no solo en este continente, sino en otros a los que llega. Este fenómeno se manifiesta con el Paro Internacional de Mujeres, cuyos orígenes según Varela (2020), encontramos en Polonia y Argentina durante el año 2016. En el primero, se organiza el multitudinario *Paro de Mujeres en Polonia*, recordado como “lunes negro”, como reacción ante un proyecto de la derecha que proponía penalizar con cárcel y pro-

hibir el aborto. Por entonces, las mujeres se vistieron de luto invadiendo las calles de las principales ciudades de Polonia e instalando el hashtag #CzarnyProtest. En Argentina, se lleva a cabo el Paro Nacional de Mujeres cuyo propósito es continuar con las consignas de *Ni Una Menos*, reclamando el cese de femicidios y violencia machista, pero con un sentido más profundo:

... Si en el 2015 la clave fue la instalación masiva de las mujeres como víctimas de violencia machista, aquí la clave comenzará a girar hacia una valorización de las mujeres como sujetos que trabajan y que producen, valorización a partir de la cual la figura del paro cobra sentido y aparecen consignas que se transformarán en emblemáticas, como “si nuestros cuerpos no valen, produzcan sin nosotras. (Varela, 2020, p. 140)

Los antecedentes mencionados serán aquellos que den pie a la organización internacional que incluirá 35 países en el Paro Internacional (Polonia, Argentina, Alemania, Australia, Bélgica, Bolivia, Brasil, Chile, Corea del Sur, Costa Rica, la República Checa, Ecuador, España, Inglaterra, Francia, Guatemala, Honduras, Islandia, Irlanda del Norte, la República de Irlanda, Israel, Italia, México, Nicaragua, Paraguay, Perú, Portugal, República Dominicana, Rusia, Salvador, Escocia, Suecia, Togo, Turquía, Uruguay y Estados Unidos) para luego sumarse otros, sumando un total de 55. A nivel regional, América Latina participará de forma íntegra (exceptuando Cuba).

Esta cuarta ola que irradia de Latinoamérica, sin dudas lo que nos permite es reconstruir el feminismo discursivamente, volviéndolo más tridimensional, sumando nuevos contextos y especificidades. Al respecto, Danila Suárez Tomé señala que:

Esta nueva ola, a diferencia de las anteriores, se origina en los países latinoamericanos y se expande hacia el norte global, favorece también a la producción y difusión de las teorías feministas del sur, abriendo la posibilidad de una producción de conocimiento feminista más plural y des-centrada. (2018, p. 1)

Podemos afirmar, para concluir este apartado, que el 8M articula esta Nueva Ola Feminista (Varela, 2020) y se inscribe en un movimiento que ha perdido el miedo a ser llamado como tal, encarnado en las jóvenes como motor de cambio. Además, surgen nuevos terrenos de lucha que propicia el surgimiento de un ciberfeminismo, que al tiempo que borra fronteras traza otras. Estas luchas se actualizan y retroalimentan de la virtualidad; es el caso de movimientos heterogéneos denominados “nuevas masas” (Therborn, 2014) que hacen eco internacional a través de hashtags y publicaciones como #BlackLivesMatter o #NoEsNo encontrando un enemigo común: el capitalismo tardío, que genera, entre otras, desigualdades estructurales.

Es el terreno virtual donde las feministas vinculadas al mundo de los videojuegos comenzaron a romper una armadura que las oprimía.

Piratas Espaciales vs. Samus Aran. Machismo digital en en el mundo de los videojuegos

Como narra el e-manga de *Metroid*, Samus Aran, nuestra heroína, se crió en una colonia minera en la Tierra. Cuando era niña, su planeta fue asaltado por Piratas Espaciales, que asesinaron a sus padres y destruyeron su hogar. La huérfana Samus sobrevive al ataque y es criada por una raza alienígena, los Chozo del planeta Zebes. Luego, es entrenada y modificada genéticamente para ser una “protectora de la galaxia”, y también recibe un armadura exoesquelética llamada *Power Suit* ¿Cuántas veces las mujeres, aún en el mundo actual, deben materializar una armadura mental? ¿Cuántas veces esa armadura representa una coraza que impide hablar? ¿Cuántas otras veces funciona de protección para los ataques externos que debe vivir?

Cuando terminamos el primer *Metroid* (1986) vemos un cartel que dice “has completado tu misión. Se restaurará la paz en el espacio. Pero, puede ser invadida por otro Metroid ¡Reza por la verdadera paz en el espacio!”. Una animación nos revela el cuerpo de mujer de Samus, una hiperfeminizada rubia en body rosa. También, como antes mencionáramos, al cumplir una serie de objetivos podemos verla en traje de baño. Esta tradición se ha mantenido a lo largo de los años, pero ha mutado, cuando termina la batalla o en ciertas secuencias cinemáticas, Samus se vuelve una recompensa visual para el jugador, cosificándola. Sin embargo, situándonos en el año 1986 encarnar un personaje femenino era por entonces un gran avance, en palabras de López: “Con su pesada armadura nos mostró en *Metroid* que las mujeres pueden ser tan fuertes y valientes como los hombres” (2013). El siguiente paso es remover esa armadura, pero los embates del machismo aún siguen en pie. Veremos, en este apartado, algunas de esas manifestaciones, intentando comprender su origen y motivación.

El avance de esta nueva ola feminista llega débilmente con sus mareas a una isla casi inaccesible, un bastión de un sector identificado como masculino, blanco, heterosexual y hermético. Varios estudios como el de Burgess, Dill, Stermer y otros (2011) arrojaron la escandalosa conclusión de que las mujeres negras son prácticamente invisibles en los videojuegos, mientras que los varones negros aparecen en roles que enfatizan la violencia física, criminalidad o excesivo uso de la fuerza. Del mismo modo Murúa Losada (2020) afirma que los personajes LGBTIQ+ en los videojuegos han sido representados de forma negativa. Mayormente se presentan como antagonistas villanos en los videojuegos, con problemas mentales, de forma satírica o padeciendo desórdenes de personalidad.

Sin embargo, como señala Yilmaz (2013), esta información fue analizada tardíamente, dado que los estudios de los videojuegos recién han sido introducidos al mundo académico en el año 2000. Por su parte, las teorías feministas han encarado los videojuegos como otro dominio cultural de los varones, donde la violencia hacia la mujer, el estereotipo y la cosificación han sido problemáticos. Es decir, se han centrado los estudios en las representaciones, dejando de lado la identificación de los jugadores con su género (un jugador varón que elige una mujer, por ejemplo), el rol de la mujer en la industria como trabajadora y las jugadoras como sujetos participantes de las narraciones. En este artículo pretendemos ampliar un poco más el panorama, introduciendo reflexiones como las del 8M¹ –como la precarización y discriminación laboral de las mujeres– con un análisis contextual de la industria actual.

Para ello, debemos pensar en el “pecado original” de la industria del videojuego, que expulsó a Lilita del paraíso, la primera bruja, que nadie pudo quemar y vuelve reclamando un espacio que le pertenece. El *marketing* se encargó de hacer al varón protagonista y dueño del entorno digital de los videojuegos. Una mujer en este entorno se ve como una amenaza a ciertos rasgos masculinos; como afirma Bertozzi (2008), las mujeres jugadoras en un entorno de competencia dominado por varones generan una disrupción en los “estándares de civilización, su... auto definición como hombres, y expresiones de deseo sexual socialmente sancionadas” (p.474). A su vez, Richard afirma que el discurso general de los medios se ha encargado de configurar a las mujeres jugadoras:

... como títeres inconscientes de la ideología feminista, que las posiciona en un terreno donde seguramente serán lastimadas. En este sentido entonces, las mujeres se han buscado el problema y en el fondo merecen el castigo, aunque incluya algún tipo de violencia, por estar en un sitio donde no pertenecen. (2017, p. 165)²

Por su parte, Sundén (2009) afirma que las mujeres y jugadores con sexualidades disidentes rompen la fantasía del jugador ideal, que es simbólicamente varón y heterosexual. Esta disrupción sucede únicamente por ser mujeres o por parte de la comunidad LGBTIQ+ al desviarse de la heterosexualidad.

En esa misma línea, Marina Amores (2018) enumera diferentes casos donde la prensa, el *marketing* y la publicidad han configurado una industria expulsiva de la mujer en representaciones. Por ejemplo, la desarrolladora francesa *Dontnod* lanza su primer título *Remember Me*, protagonizado por una mujer. Al buscar distribuidores para el título, un rol esencial en la comercialización de un videojuego, se topan con la negativa de varias empresas. La misoginia y homofobia se evidencian en afirmaciones que reproduce Jean-Max Morris, motivos por los cuáles el juego fue rechazado por algunos *publishers*: “no podés tener un personaje mujer en los juegos, tiene que ser un hombre, tan simple como eso”. Nótese que en el mundo simbólico de los jugadores varones, la perpetuación de esta lógica de mercado –que ellos han heredado– es incuestionable. Los comentarios aún empeoran cuando se trata de la historia amorosa del personaje femenino con otro varón: “No podés hacer a un jugador que se bese con otro varón en el juego, eso se va a sentir raro”. Volvemos, justamente, a lo que mencionábamos más arriba, el temor al cuestionamiento de la sexualidad y a la identificación con un personaje femenino es, por lo menos, alarmante. Sin embargo, como veremos en el próximo apartado estos síntomas de un viejo mundo empiezan a presentar fugas y un cambio de paradigma es posible.

De todos modos, la avanzada de la mujer a un entorno típicamente habitado por varones *gamers* ha encontrado duros límites. Diana P. Gómez (2018) demuestra cómo a través del fenómeno “casa del árbol”, explicado por ella misma como “la actitud machista por la cual una comunidad deniega el acceso a las mujeres” (p. 251), muchas mujeres son apartadas de la cultura *gamer*. De hecho, la autora demuestra a través de datos cuantitativos cómo las mujeres fueron apartadas de las carreras informáticas que estudiaban al mismo nivel que los varones. Esta drástica caída acontecida en 1984, que coincide con el nacimiento de la cultura *gamer*, hasta ahora no se ha remontado. Nuevamente, vemos cómo la publicidad

sexista y los medios configuran un destinatario claro del videojuego como producto, donde simbólicamente la mujer no se concibe como jugadora.

Este territorio es defendido por muros de espinas, cargados de agresión y violencia. El ciberespacio se presenta como un hábitat ideal para esto, un “no lugar” oculto tras un velo de neblina de 0 y 1. El desafío aquí es encontrar los sujetos culpables en situaciones que se presentarían fuera del marco de la legalidad en el mundo físico. Acoso, extorsión, amenazas, exposición de información privada, son algunos de los mecanismos típicos que hemos encontrado. Un espacio donde se manifiesta un enemigo etéreo, pero que tiene un espíritu (o demonio) que inspira estos accionares: el machismo. Legitimado y oculto bajo el llamado “pacto de hermandad” (Butler, 2019) se exagera, propiciando un ambiente tóxico gracias al anonimato y la inmaterialidad.

Debemos destacar que Internet como medio, no dibuja nuevos mapas mentales, ni esquemas, ni formas de pensar o sentir asociados a la posición social. Sin embargo, la falta de límites establece nuevas dinámicas comunicacionales, nuevas reglas del juego, dando voz a más interlocutores –sin importar su conocimiento o posición social– y produciendo una circulación de mensajes desmesurada. No olvidemos la dura declaración de Umberto Eco (2016) que afirmaba que las redes sociales “les dan espacio a legiones de idiotas”.

Más allá de esto, podemos reconocer nuevas dinámicas virtuales a partir del surgimiento de Internet, es el caso del *trolling* que surge desde los inicios de Usenet en 1980, donde los usuarios podían leer o enviar mensajes. Este tipo de acción es definida por Hardaker (2013) como el uso deliberado de agresión/descortesía, engaño y/o manipulación en la CMC (comunicación mediada por computadoras), creando un contexto conducente a desencadenar o generar un conflicto, típicamente para generar diversión.

De este modo, el ciberespacio se nos presenta sin límites, sin borde, donde la inmersión se vuelve psicótica, como advierte Zizek:

Uno debe entonces discernir con precisión en las improvisaciones actuales, frecuentemente torpes y ambiguas, sobre las ‘reglas del ciberespacio’, el esfuerzo por establecer claramente los contornos de un nuevo espacio de ficciones simbólicas, en el cual participamos plenamente en la modalidad de negociación, es decir, siendo conscientes de que ‘esto no es la vida real’. (2012, p. 5)

Guardar en el inventario la capa de invisibilidad que los cuerpos no masculinos portaban no ha sido fácil. La salida a una industria machista y misógina, que ha respondido a reglas mercadotécnicas que ella misma fundó, resulta un desafío que en el 2013 emprende la comunicadora, crítica cultural, feminista y bloguera canadiense Anita Sarkeesian. Sin “pedir permiso”, lanza su serie de videos *Tropes vs Women in Video Games* en su canal de *Youtube Feminist Frequency* destinado, en sus propias palabras, a “explorar, analizar y deconstruir algunos de los más comunes tropos y estereotipos de personajes femeninos en videojuegos”.

Sin embargo, las consecuencias llegaron rápidamente; desde el *crowdfunding* para producir los videos hubo inconvenientes. El sitio para reunir dinero se llenó de comentarios misóginos, homofóbicos, violentos y sexistas, los sitios web de la autora fueron hackeados y su imagen utilizada en sitios pornográficos o reemplazada en animaciones que eran

violadas por personajes de videojuegos. Además, realizaron un videojuego en Flash que invitaba a “derrotar” a Anita Sarkeesian, golpeando su foto de manera sangrienta. Recibió múltiples amenazas en su cuenta de Twitter, desde violaciones hasta asesinatos, sin embargo, la empresa se negó a cerrar la cuenta de los hostigadores. El “pacto de hermandad” no solo era para con los usuarios, sino también a mayor escala. Anita incluso tuvo que abandonar su domicilio, temiendo por su integridad.

Los ánimos fueron escalando y, así como una fuerte oleada del feminismo se está gestando en Latinoamérica, un agujero negro de ira y miedo se manifiesta en la comunidad *gamer*. Durante el 2014 la campaña de ciberacoso Gamergate –que instaló el hashtag #gamergate– nace con una serie de discursos ambiguos y falta de ideas claras. Principalmente declaran que defienden la ética en el periodismo y crítica de videojuegos, pero encubriendo discursos de discriminación y odio. Lo que trasciende de la campaña es el odio hacia las mujeres y la comunidad LGBT, las amenazas, mentiras e incluso datos personales que exponen en redes sociales de personas que han defendido a las involucradas de sus dichos. El uso del término, sin embargo, también se da por parte de quienes ponen sobre la mesa el tema de la misoginia, sexismo y machismo en el mundo de los videojuegos, tanto dentro como fuera de las narrativas.

El caso que más ha trascendido fue el de la desarrolladora independiente Zoe Quinn, quien sufre fuertes ataques constantes por parte de la comunidad Gamergate y en redes sociales. La confusión se da cuando su ex pareja Eron Gjoni expone en un blog personal que Zoe le fue infiel con Nathan Grayson, crítico de Kotaku (sitio especializado en videojuegos). Dicha comunidad infiere que ha sido para obtener buenas críticas de su videojuego *Depression Quest* (2013) y comienzan a acosarla digitalmente, incluso exponiendo sus fotos desnuda. Otra parte de la comunidad *gamer*, sin embargo, responde a favor de la desarrolladora, condenando los actos de misóginos e insostenibles. Figuras como Phil Fish defienden la causa, como consecuencia reciben un fuerte acoso, que llega al punto de hackeos y exposición de documentos de su compañía, hechos que lo terminan alejando de la industria.

La situación se desbordó de tal forma que el uso del hashtag #gamergate se sale de control, lo que genera que varios sitios bloqueen o eliminen comentarios, pero se genere un efecto *Streisand*. Dicho fenómeno de Internet, sucede cuando se intenta censurar o encubrir una información, pero este hecho fracasa y termina siendo aún más difundida de lo que originalmente se quería silenciar. Las cosas empeoran y Zoe Quinn recibe amenazas de violación, de muerte, hackean todas sus cuentas y exhiben sus datos personales como domicilio, hecho que la obliga a mudarse.

Otra de las víctimas del Gamergate fue Brianna Wu, que tuiteó ridiculizándolos “están luchando por un futuro apocalíptico donde las mujeres son un 8% de los programadores, en lugar de 3%” (2014, p. 1). De la misma manera que las víctimas anteriores, recibió amenazas de muerte y violación, se expuso su dirección e incluso le enviaron fotos de caninos mutilados, luego de que su perro muriera. Wu tuvo que abandonar su hogar, pero no se quedó callada: “atacándome tan insistentemente, me están ayudando a visibilizar el inicio de una nueva industria del videojuego, la que los aterroriza” (2015, p. 1). Lamentablemente, es al día de hoy que Wu y su marido viven con seudónimos. Durante el 2017, el FBI cerró el caso luego de atrapar cuatro de los amenazadores, dos de los cuales se excusaron

diciendo que había sido una broma y que entendían que era un crimen, que no volverían a hacerlo. El Fiscal de los Estados Unidos para el Distrito de Massachusetts se negó a procesarlos, sin dar una razón específica. Wu declaró que claramente al FBI no le importaba la investigación y que estaba furiosa al respecto. Volviendo a lo que afirma Butler este “pacto de hermanos” es lo que opera al cerrarse un caso de tal magnitud, exponiendo accionares que aún debemos erradicar.

Zero Suit Samus: La mujer en las narrativas, recepción e industria del videojuego

Como indicábamos en el apartado anterior, Anita Sarkeesian plantea en sus videos algo que sacude e incomoda a la comunidad *gamer*, al punto tal que se violentan contra ella. Evidencia cuál ha sido la representación de la mujer en el mundo de los videojuegos, en *Damsell in distress: tropes vs. women in video games* recorre diferentes títulos que demuestran cómo hacen uso recurrente del mito de la “damisela en apuros”, que debe ser rescatada siempre por un varón. Este tropo remonta sus orígenes a mitos de la antigua Grecia, como el de Perseo y Andrómeda. Encadenada por sus padres a una roca para apaciguar la ira de los dioses, Andrómeda es librada a la voluntad de un monstruo marino. Perseo, recientemente vencedor de Medusa, recibe unas sandalias aladas por parte de Hespérides. Al toparse con Andrómeda se enamora y decide rescatarla usando la cabeza de Medusa convirtiendo al monstruo en un coral. Del mismo modo, este tipo de temáticas son abordadas por el cine. Ya desde 1913, en el film *Barney Oldfield's Race for a Life*, Mack Sennett hace uso de la damisela en apuros atada a una vía de tren. Este recurso del guión, tiene un punto álgido en 1933 con el éxito de taquilla de la productora RKO, *King Kong*.

Este tipo de producciones influyen los videojuegos; sin ir más lejos, *King Kong* inspira el nacimiento del personaje *Donkey Kong* (1981) que se vuelve un gran éxito de la compañía *Nintendo*. Posteriormente, la “damisela en apuros” se repetirá en innumerables sagas desde *Mario Bros* (1983-presente) hasta *La leyenda de Zelda* (1986-presente). La perspectiva machista de este tipo de narrativas seguirá vigente durante toda la historia de los videojuegos, incluso en la actualidad. En línea con Sarkeesian afirmamos que la mayoría de los videojuegos ha hecho uso de una dicotomía sujeto/objeto. El sujeto, un varón heterosexual que encarna la figura del héroe, debe rescatar a la mujer, un objeto a ser ganado, un trofeo o tesoro que se consigue al final del juego. Gisela Vaquero, diseñadora, programadora y presidenta de *Women in Games España* (WIGES), sostiene que los tópicos que ocuparon los personajes femeninos durante años estuvieron signados por “las cuatro eses: secundarias, salvadas, sumisas y sexualizadas” (2020, p. 01).

Algunos títulos se corren de esta lógica, es el caso de *Metroid* (1986) que como revisábamos, representó un pequeño paso. No obstante, la armadura se cae 10 años después, y una mujer se vuelve protagonista sin nada que cubra su identidad ni la masculinice a través de una armadura. La empresa británica *Core Design* pensó esta saga de aventuras con un varón, alguien similar a Indiana Jones; sin embargo “esta esta idea se descartó y Toby Gard, diseñador de *Tomb Raider*, decidió entonces que el juego estuviera protagonizado

por una mujer en lo que sería el origen de Lara Croft” (Castaño Ruiz, 2018). De hecho, el diseñador confiesa que quería ir contra el estereotipo de la mujer hipersexualizada en los videojuegos. Para la creación del personaje, se inspira en la fusión de dos mujeres: la cantante, rapera y compositora sueca Neneh Cherry y Tank Girl, una joven desorganizada, nihilista y absurda, protagonista del cómic británico con estética punk y pos apocalíptica que lleva su nombre. Tras varios diseños, y luego de descartar algunas opciones como la versión latina Laura Cruz, se optó por una joven de buen pasar económico, heredera de una familia británica y sin poderes sobrenaturales pero con gran destreza e inteligencia. La primera entrega del videojuego fue un éxito, un año después *Tomb Raider II* se vuelve una de las versiones más vendidas de la saga con 8 millones de copias.

Con esta entrega, el éxito de Lara escaló a niveles que sus creadores no habían imaginado. Toby Gard comenzó a ver que el personaje que creó tomaba otro rumbo, como afirma Castaño Ruiz:

Al mismo tiempo que Lara Croft se iba convirtiendo en un icono de la cultura pop con apariciones en revistas, anuncios de refrescos o en la gira *PopMart* de U2, la relación de Toby Gard y Eidos Montreal se deterioraba porque no le gustaba la forma en que estaban promocionando al personaje que había creado con tanto cariño. De esta forma, el diseñador original de Lara Croft se marchó de Core Design para no tener que presenciar cómo su personaje se convertía en una chica de portada semidesnuda y se sexualizaba a la hora de la publicidad. (2018, p. 3)

En el 2013, fecha donde se estaba gestando la cuarta ola que antes mencionáramos, la franquicia tiene un *reboot* o reinicio, donde todo lo que sabíamos de Lara es reinventado. Un *restart* era inminente en un mundo que comenzaba a cambiar, que busca historias y no personajes hipersexualizados. La desarrolladora *Crystal Dinamics* anuncia que una nueva historia sobre Lara estaba naciendo. La ahora veinteañera protagonista, reciente recibida de la carrera de arqueología, se lanza a la aventura para investigar qué ocurrió con su padre. Un real camino de la heroína, donde la supervivencia y el dramatismo dan tridimensionalidad a la historia. Para el título, además, convocan a la guionista de videojuegos inglesa Rhianna Pratchett, que afirma en el lanzamiento:

Es tenaz, valiente, curiosa, y esas eran cualidades que queríamos mantener en Lara. Pero llegamos a un punto en el que salieron a la superficie y se pusieron a prueba por primera vez. Queríamos mostrarla cuando era más joven... ya que se ha dado cuenta de que ella es la que tiene que ser la heroína, la que tiene que salvarse a sí misma, nadie más lo va a hacer por ella. Queríamos explorar ese tipo de crecimiento en el personaje. Los juegos clásicos son estupendos; es segura de sí misma, tiene todo lo que necesita para resolver cualquier problema que se le haya planteado, pero queríamos explorar la vulnerabilidad y el miedo que hay detrás de su gran valentía... en el camino que la llevó a convertirse en una saqueadora de tumbas (Castaño Ruiz, 2018, p. 5).

Este tipo de narraciones son las que, definitivamente, han hecho crecer la representación de la mujer en los videojuegos. Lara merecía ser contada, integrando todos sus miedos y mostrando algo que fuera más allá de su cuerpo y destreza. Llamar a una mujer guionista no es casual, la industria está tan masculinizada que los personajes mujeres terminan siendo inverosímiles, generando rechazo en las jugadoras. De todos modos, aún queda mucho por evolucionar, Pérez (2018) repara que “Lara cae en uno de los peores tópicos a la hora de escribir personajes femeninos: la idea de que una mujer solo puede demostrar su valía tras el sufrimiento, algo que se plasma en una escena en la que un hombre intenta violarla” (p. 95). La autora también señala con preocupación que la violencia sexual se ha convertido en un medio para narrar y como forma de ganar dureza, algo que no sucede claro está con los análogos masculinos como Nathan Drake de la franquicia *Uncharted*. De todas maneras, podemos decir que el camino comienza a abrirse en el muro espinoso del patriarcado. Es hora de pensar también en las jugadoras, en la recepción y el diálogo colaborativo que da lugar a narraciones superadoras. No olvidemos la noción de Eco de la lectura cooperativa (1993), donde advierte una nueva forma de ver el relato donde se necesita la “interpretación cooperativa en el texto narrativo”. El texto no es algo que está allí en el mundo independiente del lector; el texto precisa de un sujeto que lo actualice, que lo active, que le dé vida: un sujeto de la enunciación.

Sin dudas muchos personajes aún responden a necesidades masculinas, pero ¿cuántas mujeres juegan videojuegos? Año a año esta cifra va en aumento y no es algo sorpresivo. Una cuarta ola feminista fue y es, sin dudas, necesaria para que estos espacios sean habitados. El número de jugadores y jugadoras a nivel global ha ido en aumento desde el inicio de la historia de los videojuegos, en el 2015 eran 1.99 billones, mientras que en 2021 se espera que sean 2.81. De ese número, aproximadamente el 45% son mujeres, número que ha crecido drásticamente estos últimos años. La agencia española de noticias *20 minutos*, en 2019 titulaba “Las chicas ya son el 43% de los jugadores de videojuegos, un 19% más que hace dos años”. Este tipo de estadísticas son también las que han comenzado a llamar la atención de la industria de los videojuegos clase A. Wu tenía razón, ese avance de mujeres que #GamerGate intentaba detener se ha fortalecido y está aquí, jugando. Varias empresas han comenzado a pensar en la diversidad de jugadores, considerando la importancia de la recepción. Estudios etnográficos como el de Adrienne Shaw en su libro *Gaming at the edge – Sexuality and gender at the Margins of the gamer culture* analizan los procesos de identificación en videojuegos de sujetos que no son hombres, blancos cis ni heterosexuales. Un punto interesante se revela en el segundo capítulo del libro, que describe cómo las representaciones de géneros/razas son tan estereotipadas que los jugadores que a ellas pertenecen no logran una identificación con esos personajes. Se sentirán, de este modo, más representados por personajes que no responden a su identidad del “mundo real”. De esta manera pueden lograr vínculos desde lo emocional y sentirse identificados con el personaje, pero no como el personaje.

Varias empresas desarrolladoras como Bioware, EA o Maxis, han incluido varios títulos pensando en un público *gamer* más diverso, permitiéndonos decidir nuestro género y orientación sexual; algunos de ellos: *Dragon Age Inquisition* (2012), *Mass Effect 3* (2012), *The Sims 4* (2014). Tal vez uno de los ejemplos más destacables de estos últimos años ha sido *Sims 4* (2014) que cierra esta saga con nuevas opciones que superan las expectativas

en materia de género, optando directamente por eliminarlo. Ya en la portada se incluye una pareja de lesbianas, cuestión que tuvo que ser aclarada en su sitio web oficial. Maxis, una de las dos desarrolladoras del juego, ha recibido la colaboración de referentes LGB-TIQ+ como la plataforma *GLAAD's Transgender Media Program*, para evitar errores. Los cambios más radicales son la eliminación de los símbolos de género al elegir al personaje y la posibilidad de uso de vestimenta femenino/masculina sin restricciones, así como el maquillaje o accesorios. Además, durante la partida el personaje puede cambiar su género, incluso pudiendo tener hijos biológicos. El mundo *The Sims (1999)* comenzó “por error” permitiendo relaciones amorosas con personajes del mismo sexo y pudo ver cómo esto cambió su impacto en el mundo. No solo no corrigieron ese malentendido que hizo que el programador insertara el código para este tipo de relaciones, sino que entendieron que ese error no era tal, sino un avance.

No solo las mujeres *gamers* aumentan, sino también las trabajadoras en la industria del videojuego. Como destaca Méndez Martínez (2017) la elección de ser creadores de videojuegos está conectada con la afición por los mismos. De esta manera, y según las cifras que analizábamos anteriormente, deberían haber incrementado proporcionalmente el número de trabajadoras en la industria. La autora afirma que:

Cabe plantearse entonces cómo unas cifras tan similares de número de jugadoras y jugadores generan unas cifras tan dispares cuando hablamos de creación y de desarrollo de las TIC. Frente al 45% de jugadoras nos encontramos con que apenas un 17% del total de creadores son mujeres. (Méndez Martínez, 2017, p. 548)

La respuesta es sencilla, el ámbito de los videojuegos recién ha comenzado a mudar su forma de pensar desde la producción. El sector sigue siendo dominado por varones y los prejuicios son gigantes, desde la publicidad y el *marketing* se sigue apuntando al público masculino, saboteando las cifras arriba mencionadas. Trivi (2018) argumenta que estas creencias instaladas son las que han modificado incluso cómo contratan las empresas al día de hoy. Varias artistas, por ejemplo, han sido descartadas porque su “estilo femenino no vende”, lo mismo con diseñadoras y guionistas. La ficción creada por la industria de que las mujeres no juegan es la que ella misma se cree, clausurando la posibilidad de crecimiento y acceso a las trabajadoras. A esto, se le suma el denominado “techo de cristal” de las mujeres que han podido ingresar a trabajar en las grandes empresas de videojuegos. Este particular, tristemente, sabemos que es algo general a todas las industrias y sectores. La brecha salarial en Argentina durante el 2020 fue del 18%³, habiendo incrementado un 6% desde el 2016. Esta lucha se ha hecho visible, pero recién ha comenzado.

Una armadura más ligera, pero que aún no desaparece

A partir de este recorrido podemos afirmar que atravesamos una nueva ola del feminismo, ese estallido que sucedió en Zebes fue causado por el grito de miles de jóvenes que desde

temprana edad le han dicho no al patriarcado. Este impulso surgido en Latinoamérica ha hecho repensar a los feminismos del mundo que la batalla no está ganada y que aún queda mucho por recorrer. El discurso hegemónico del patriarcado, se ha enraizado en el mundo, repitiendo una tradición (Williams, 1994), es decir, algo pasado, pero que ratifica el presente y da indicaciones del futuro.

Empero, como pudimos observar en el segundo apartado, los ataques por parte de una comunidad *gamer* seguirán sosteniendo esa tradición, intentando convencer a las mujeres de que el videojuego no es un espacio para ellas. Esa armadura que Samus Aran nos legó está embebida por esa tradición, desde adentro el cambio ya fue sembrado y año a año la representación va cediendo. Múltiples formas de ver la mujer y en diferentes géneros de videojuegos. Esa misma armadura que invisibilizó a Samus abrió un nuevo capítulo en el 2004 con el lanzamiento de *Metroid: Zero Mission*, que nos dejó jugar con Samus en su Zero Suit. Este traje pegado al cuerpo, mostraba una Samus un tanto más vulnerable, pero con sus mismas habilidades. La figura hiperfeminizada aún era polémica y tal vez la mejor forma de acercarse al varón heterosexual sin generarle rechazo. Sin embargo, como desarrollamos anteriormente otros personajes fueron surgiendo, produciendo un cambio desde el interior. Existen varios títulos destacables, por ejemplo, *Horizon Zero Dawn* (2017), con personajes como Aloy, una joven guerrera que utilizamos para detener una catástrofe inminente en un mundo post apocalíptico. Aún queda mucho por hacer, sobretodo crear un ambiente mixto, donde la mujer tenga más participación en la creación y desarrollo de videojuegos, pudiendo aportar una mirada menos acartonada de la mujer. Lo que observamos hasta el momento es una tendencia de dos tipos de representación: una hiperfeminizada y una masculinizada. Queda un camino del medio que ponga de manifiesto personajes más tridimensionales, como la Lara Croft del *reboot* que comentábamos, cuyas historias también sean sus marcas durante los juegos.

Las consignas de las marchas mencionadas en el primer apartado resuenan aquí, “el patriarcado se va a caer”. Al caerse no solo liberará a las mujeres, sino también a los varones que deben sumergirse en narraciones donde incluso persisten cuerpos hegemónicos y personajes estereotipados, que lejos de contribuir con la inmersión, nos alejan de ella. El mundo ha cambiado, aquello que nos acercaba a los videojuegos y que construía una ilusión basada en historias acartonadas, épicas por demás y con guiones más sencillos, ahora exige historias más reales, que nos hagan conectarnos con nuestro yo interior, como sucede con la nueva Lara. Este es un rasgo que nos traen y aportan las mujeres en la industria del videojuego, revelando algo que muchos varones niegan pero que está allí, es parte de todos y todas.

Notas

1. 8M hace referencia al 8 de marzo, Día Internacional de la mujer.
2. Traducción propia.
3. En <https://www.cronista.com/apertura-negocio/empresas/La-brecha-de-genero-salarial-es-de-18-la-mas-alta-en-tres-anos-20200219-0005.html>

Referencias bibliográficas

- A.G. (06-01-2020). *Una década de horror: desde 2010 se registraron más de 3.000 femicidios en Argentina. El Perfil*. <https://www.perfil.com/noticias/sociedad/decada-de-horror-desde-2010-registraron-mas-3000-femicidios-argentina.phtml>
- Alcaraz, M., Gerez, M. & Gordillo, F. (03-06-2019). *A cuatro años de Ni Una Menos: avances y retrocesos a nivel nacional, CABA, Córdoba y Rosario. LATFEM*. <https://latfem.org/a-cuatro-anos-de-ni-una-menos-avances-y-retrocesos-a-nivel-nacional-caba-cordoba-y-rosario/>
- Amores, M. (2018). Sobre la necesidad de un libro de videojuegos con perspectiva de género. En *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género* (pp. 11-41). Anait games.
- Barragán, A. (19-10-2020). Oído en el 'pañuelazo' por el aborto en Ciudad de México. *El País*. https://verne.elpais.com/verne/2019/08/09/mexico/1565308762_205949.html
- Bertozzi, E. (2008). 'You Play Like a Girl!' Cross-Gender Competition and the Uneven Playing Field. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* (Nº4), 473-487. <https://doi.org/10.1177/1354856508094667>
- Burgess, M. C. R., Dill, K. E., Stermer, S. P., Burgess, S. R., & Brown, B. P. (2011). Playing with prejudice: The prevalence and consequences of racial stereotypes in video games. *Media Psychology*, (Nº14-3), 289–311. <https://doi.org/10.1080/15213269.2011.596467>
- Butler, J. (2017). *Cuerpos aliados y lucha política*. Paidós.
- Butler, J. (2019). *Judith Butler, a los hombres: "Rompan el pacto de hermandad y denuncien los abusos"*. Recuperado el 26/04/2021 de https://elpais.com/sociedad/2019/04/10-actualidad/1554904948_145308.html
- Eco, U. (19-02-2016). La dura opinión de Umberto Eco sobre las redes sociales: "Les dan espacio a legiones de idiotas". *Infobae*. <https://www.infobae.com/2016/02/19/1791454-la-dura-opinion-umberto-eco-las-redes-sociales-les-dan-espacio-legiones-idiotas/>
- Gómez, D. (2018). La publicidad, la percepción del videojuego en la sociedad y la figura de la mujer. En *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género* (pp. 247-277). Anait games.
- Hardaker, C. (2013). Uh.... not to be nit- picky, but... the past tense of drag is dragged, not drug: An overview of trolling strategies. *Journal of Language Aggression and Conflict*, (Nº1:1), 58-86. <https://doi.org/10.1075/jlac.1.1.04har>
- López, V. (2013). *¿Cómo llegó la mujer a protagonizar videojuegos?*. Recuperado el 5/5/2021 de: <http://gamerstyle.com.mx/hablemos-de-como-llego-la-mujer-a-protagonizar-videojuegos> [consulta: 22/2/2014]
- Takahashi, D. (2015). Brianna Wu speaks up about death threats and personal cost of opposing #GamerGate. *Gamesbeat*. <https://venturebeat.com/2015/02/09/brianna-wu-speaks-up-about-being-labeled-a-social-justice-warrior-and-worse-in-gaming-interview/view-all/>
- Méndez Martínez, A. (2017). *Las mujeres y la creación en la industria de los videojuegos en España: oportunidades y dificultades en espacios masculinizados*. Recuperado de: <https://doi.org/10.5209/INFE.54976>

- Murúa Losada, G. (2020). Feminismos transmediáticos. *El camino de la heroína. Género, narrativa y diversidad (N°117)* 119-133. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_libro=849&id_articulo=17422
- Suárez Tomé, D. (2018). Ahora que sí nos leen: Filosofía y feminismo en América Latina. Recuperado el 20/04/2021 de: <https://economiafeminita.com/ahora-que-si-nos-leen-filosofia-y-feminismo-en-america-latina/>
- Sundén, J. (2009). *Play as Transgression: An Ethnographic Approach to Queer Game Studies*. Recuperado el 03/05/2021 de <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.40551.pdf>
- Therborn, G. (2014). ¿Nuevas masas críticas? Las bases sociales de la resistencia. *New Left Review*, Volúmen (N85), 7-17. <http://latinoamerica.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/134/2014/06/Gran-Therborn-Nuevas-masas-crticas-NLR-85-January-February-2014.pdf>
- Trivi, M. (2018). El futuro es femenino; el pasado, no tanto: Un repaso a la historia de las mujeres en los videojuegos. En *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género* (pp. 247-277). Anait games.
- Varela, P. (2020). Paro Internacional de Mujeres: ¿nueva tradición de lucha del movimiento feminista?. *Revista Conflicto Social (N°24)*, 132-161. <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/CS/article/view/6254>
- Williams, R. (1994). *Sociología de la cultura*. Ediciones Paidós.
- Yilmaz, S. (2013). Gender in digital games: gameplay as cyborg performance. *Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien, (N°05/2013)*, 4-22. https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/40938/ssoar-2013-yilmaz-Gender_in_digital_games_gameplay.pdf?sequence=1
- Zizek, S. (2012). The real cyberspace. *The European Graduate School*. Recuperado el 15-04-2021 de <https://es.scribd.com/document/41010663/Slavoj-Zizek-The-Cyberspace-Real>

Breaking Samus Aran's Armor: Women in the Contemporary Video Game Industry

Abstract: This article aims to inquire the role of women in the video game industry by putting its aim in the representation, creation and reception of different artworks. We will put our focus in the present time where the 4th feminist wave has had a great impact. The purple and green dyed epicenter is Latin America, who will nurture the feminist ideas of other regions with new debates. These waves will flood different territories and areas, and video games will be no exception. With the support of marketing and publicity, videogames constructed the ideal of a male player, and thus, expelling the women from them. However, new players will set their foot on the gaming industry protected by the armor of Samus Aran, the first woman in a leading role for a videogame. The title answers back to the video game *Metroid*, one of the most popular titles in the 80s. The game takes place on planet Zebes, where it tells the story of the bounty hunter Samus Aran. An ex-soldier of the Galactic Federation fighting against Space Pirates. Her

main objective is to protect the galaxy from these Pirates that intend to use the power of Metroids –a predator-like organisms that obtain energy from living beings– to dominate all who oppose.

One of the most important facts about this game is the appearance of the first female protagonist in its own story. Protected by a full armor suit that makes it impossible to know who is behind, a man or a woman, she unleashes hell across the galaxy. Only at the end of the game her identity is revealed, and it is then when the player realizes that the character played all along is really a woman and that they have together saved the day. We can affirm that Metroid had to resort to deception, masculinization and an armor to include a female character, still and without a doubt, Metroid showed the impact a female protagonist can exert.

It was a small victory, but there was still a long road ahead for women to come out as heroes or workers in man ruled industry. Video games repeated the same tale over and over, in particular the “lady in distress” one, where a woman is weak and needs to be rescued by a man. As mentioned by media critic and public speaker Anitta Sarkeesian (2012), this trope takes back to the myths of ancient Greece, similar to the one of Perseus and Andromeda, and it is still present on films since their beginnings, when in 1913 *Race for a Life* by Barney Oldfield was filmed.

Thanks to the feminist movements, the patriarchy spell begins to break and we begin to question situations like these. However, there is still a strong resistance from gamers and the industry members to change. Year after year women inclusion in the environment has caused uproar. An underlying hate is manifested in many situations that will be analyzed in this study. One of the most notorious is the Gamergate controversy (2014). This word originated from a cyber bullying campaign (#gamergate) that started from a series of ambiguous discourses. A group of anonymous users defended ethics and videogame criticism in journalism yet they concealed a hate and discrimination message behind. What transcended mostly from this campaign was the contempt against women and the LGBT community. Even lies, threats and personal information leaks from all involved were part of this controversy.

We will analyze not also these expressions of intolerance but also new ideas that propose women as protagonists.

Keywords: Videogames - Fourth feminist wave - Women gamers - New media - New narratives - Gamergate - Gender equality - Video game workers - Representation of women - Metroid.

Quebrando a armadura de Samus Aran. Mulheres na indústria contemporânea de videogames

Resumo: Este artigo busca pesquisar o papel da mulher na indústria de videogames, enfatizando tanto as narrativas quanto a produção de obras. O título responde ao gatilho encontrado no videogame Metroid, um dos títulos mais populares da década de 1980. A história se passa no planeta Zebes, onde um caçador de recompensas ex-soldado

da Federação Galáctica chamado Samus Aran, tenta derrotar os Piratas Espaciais. Seu objetivo é proteger a galáxia das tentativas desses Piratas que pretendem usar o poder dos Metroid –raça de organismos predadores que obtêm energia de seres vivos– para dominar aqueles que se opõem a eles.

O que é relevante neste videogame é o aparecimento de uma das primeiras protagonistas femininas em suas narrativas. Vestido com uma armadura onde não podemos realmente dizer se é homem ou mulher, ele desencadeia uma batalha feroz em toda a galáxia. No final do jogo a sua identidade é revelada, o jogador percebe que está a gerir uma personagem feminina e que juntos salvaram o dia. Desse modo, podemos afirmar que Metroid mostra como a inclusão da protagonista feminina se deu por um engano, tendo que mostrá-la masculinizada e com uma armadura, mas demonstrando a força do que a personagem provoca no público.

Metroid foi uma pequena vitória, mas isso não significou a saída do armário das mulheres como heroínas ou trabalhadoras de uma indústria machista. As narrativas dos videogames continuam a reproduzir as mesmas estruturas indefinidamente, especialmente a da “donzela em perigo”, onde a mulher é fraca e deve sempre ser resgatada por um homem. Como afirma a designer de videogame Anitta Sarkeesian (2012), esse tropo tem suas origens em antigos mitos gregos, como Perseu e Andrômeda, e está presente no cinema desde seu início, quando *Race for a Life* foi filmado em 1913. Barney Oldfield.

A partir dos movimentos feministas, o feitiço do patriarcado começa a se desfazer e podemos ver essas questões. Porém, há forte resistência de gamers e membros da indústria, ano após ano a inclusão das mulheres vem gerando polêmica no mundo dos videogames. O ódio se manifesta por meio dos fenômenos que serão analisados neste trabalho, um dos mais paradigmáticos é Gamergate (2014). Essa palavra vem da campanha de cyberbullying –que instalou a hashtag # gamergate– nascida de uma série de discursos ambíguos. O grupo de usuários anônimos defendeu principalmente a ética no jornalismo e na crítica de videogames, mas encobriu alegações de discriminação e ódio. O que transcende a campanha é o desprezo pelas mulheres e pela comunidade LGBT, ameaças, mentiras e até dados pessoais que foram expostos nas redes sociais tanto dos envolvidos quanto das pessoas que os defenderam.

Paralelamente a esses cursos intolerantes, surge outra indústria, pronta para gerar uma mudança nas narrativas e no trabalho dos videogames. É sobre essas produtoras e títulos que iremos indagar sobre o final da obra. Expondo novos horizontes em uma indústria incipiente que a cada ano cinco vezes mais que o cinema e a indústria da música como um todo.

Palavras chaves: Videogames - Mulheres gamers - Design de videogame - Novas mídias - Novas narrativas - Gamergate – Inclusão

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
