

Sexismo y violencia de género en videojuegos

Enrique Javier Díez Gutiérrez

Universidad de León, España
enrique.diez@unileon.es

Eloina Terrón Bañuelos

Comunidad de la Junta de Castilla y León, España
eloyna2001@hotmail.com

Resumo

Buena parte de los videojuegos que más se están vendiendo actualmente en todo el mundo tienden a potenciar valores contrarios a los que promovemos en la educación: la violencia como estrategia de afrontamiento de los conflictos, la competitividad y el triunfo como metas incuestionables o el menosprecio hacia las personas débiles o diferentes. Se afianza así la socialización en una cultura patriarcal, clave de género explicativa de gran parte de la violencia cultural y estructural de nuestras sociedades. La escuela no puede permanecer pasiva ante este modelo de socialización. Ha de facilitar herramientas y estrategias para que su alumnado sea capaz de comprender y analizar críticamente estos poderosos “juguetes”.

Palavras-chave: videojuegos; violência; género; nuevas tecnologías aplicadas a la educación.

Abstract

Most of the videogames that sell best worldwide at present tend to encourage values that are contrary to those that education attempts to inculcate. These include violence as a strategy when faced with conflict, competitiveness and winning as unquestioned goals or disrespect towards people who are weaker or different. In this way socialization is firmly set within a patriarchal culture, a key gender feature that explains a great deal of the cultural and structural violence present in society. Schools cannot remain passive in the presence of this model of socialization. They must provide tools and strategies so that their pupils will be able to understand and analyze with a critical eye these powerful “toys”.

Keywords: videogames; violence; gender; new technologies applied to education.

Introducción

La violencia de género tiene que ver con la violencia que se ejerce hacia las mujeres por el hecho de serlo, e incluye tanto malos tratos de la pareja, como agresiones físicas o sexuales de extraños. La investigación realizada ha tenido como objetivo indagar si este tipo de violencia de género aparece representada en el mundo de los videojuegos y si están contribuyendo a una socialización de los jóvenes en este sentido. La metodología aplicada ha ido más allá de aplicar cuestionarios para conocer la percepción de quienes utilizan videojuegos o a analizar la publicidad que les acompaña, como ha sido frecuente en este campo. Nos hemos adentrado en el análisis de los propios videojuegos, examinando sus contenidos, su dinámica y desarrollo, las posibilidades que ofrecen, etc., mediante un “análisis videográfico” en función de las variables exploradas. Los resultados muestran que son frecuentes en la red videojuegos que incitan de forma explícita a la violencia de género, desde los “anime”, con distintos subgéneros como eroge y hentai, hasta el famoso GTA, uno de los más vendidos comercialmente, donde aparece una manifiesta incitación a la violencia de género, en el sentido definido por la Ley Integral contra la Violencia de Género. La conclusión que se obtiene en esta investigación nos lleva a preguntarnos si, como afirma Amnistía Internacional,

estamos incumpliendo la Convención sobre la eliminación de todas las Formas de Discriminación contra la Mujer, que obliga a los Estados a tomar las medidas necesarias para suprimir dicha discriminación en todas sus manifestaciones.

“En mi país, hasta en los videojuegos se enseña la violencia de género contra las mujeres” (Marcela Lagarde, 2008).

La violencia de género y los videojuegos

La violencia de género tiene que ver con “la violencia que se ejerce hacia las mujeres por el hecho de serlo”, e incluye tanto malos tratos de la pareja, como agresiones físicas o sexuales de extraños. Aunque la Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género, restringe el concepto de violencia de género a aquella que, como manifestación de la discriminación, la situación de desigualdad y las relaciones de poder de los hombres sobre las mujeres, se ejerce sobre éstas por parte de quienes sean o hayan sido sus cónyuges o de quienes estén o hayan estado ligados a ellas por relaciones similares de afectividad, aun sin convivencia.

Tal como entiende la Ley contra la Violencia de Género el concepto de “violencia de género” no se suelen encontrar videojuegos donde se de una clara manifestación de discriminación, desigualdad y relaciones de poder sobre las mujeres por parte de los cónyuges u hombres ligados a ellas por relaciones similares de afectividad (Muros, Aragón y Bustos, 2013). Fundamentalmente porque estas situaciones vitales de conyugalidad o relaciones similares de afectividad no se representan de forma frecuente en los videojuegos. Aunque aparezcan relaciones afectivas en algunos videojuegos, en los contextos en que se presentan, no permiten concluir que éstas tengan dichas características. No obstante, en aquellos pocos videojuegos donde sí se puede deducir que tienen este tipo de relación, como por ejemplo en el videojuego de simulación social denominado “Sims”, no aparecen representadas situaciones de “violencia de género” en este sentido legal, excepto en el mundialmente famoso y polémico GTA (Grand Theft Auto), multimillonario en ventas, que analizaremos más adelante.

No obstante, si consideramos el concepto de “violencia de género” como la violencia que se ejerce hacia las mujeres por el hecho de serlo, tal como suelen plantear las asociaciones y movimientos de mujeres, sí aparece representada en el mundo de los videojuegos de una forma reiterativa y sistemática (Díez Gutiérrez y Terrón Bañuelos, 2010), como veremos.

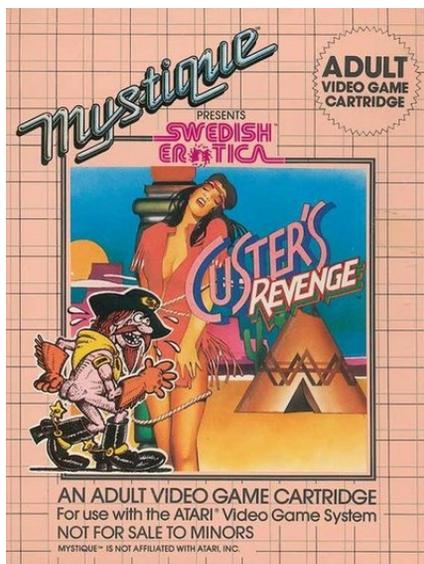
Ya no vamos a profundizar en este informe en las raíces de la violencia de género, porque en ese terreno los videojuegos, como plantean Puigvert, Redondo, Flecha y Sanmamed (2005), están contribuyendo profundamente a una socialización hacia la violencia de género, pues en ellos se presenta a la mujer deseada como la que responde al modelo ideal de feminidad contemporánea y al hombre deseado como el que ostenta el poder a través de la violencia. De esta forma las jóvenes también interiorizan valores violentos (Etxeberria, 2011) vinculados al modelo de masculinidad hegemónica que después influyen en sus relaciones afectivas y sexuales. En la investigación de psicóloga clínica Linda Papadopoulos (2010) titulada *Sexualization of Young People: Review*, explica que en los videojuegos las mujeres son veneradas - y recompensadas - por sus atributos físicos, animando a los videojugadores masculinos a percibir a las mujeres como seres esencialmente hipersexuales - con poca referencia a su inteligencia o a sus capacidades -, lo cual promueve una mentalidad en la que las mujeres son vistas como subordinadas y, por tanto, como blancos apropiados de la violencia sexual. “La repetida presentación de los hombres como dominantes y

agresivos y de las mujeres como subordinadas y degradadas está sin duda perpetuando la violencia contra las mujeres", establecía el informe.

Estos valores ligados a la cultura patriarcal que legitima el dominio masculino, la violencia como estrategia de relación y sumisión y el sexismo, etc. generan un fenómeno estructural al que Galtung denomina 'violencia cultural' y que se está transmitiendo oculta en el proceso de socialización también a través de los videojuegos, pero que ya hemos analizado en investigaciones anteriores (Díez Gutiérrez y Terrón Bañuelos, 2010; Díez Gutiérrez, 2004) y no insistiremos aquí.

Los primeros videojuegos

El primer videojuego comercializado que centra su acción en una forma de esta violencia de género, como es la violación, es *Custer's Revenge*. Fue hecho por la compañía *Mystique* en 1982. En este videojuego, la acción del mismo, se concentra en la violación de una mujer.



Aunque los gráficos son muy primarios, debido a la época en la que se creó, permite percibir claramente la representación de figuras humanas diferenciadas sexualmente en el diseño de los genitales. El jugador controla el personaje del general Custer, representado por un hombre desnudo que no lleva más atuendo que un sombrero vaquero, un pañuelo y unas botas, y que presenta una visible erección. Custer tiene que superar varios obstáculos para conseguir su objetivo, que es violar a una mujer india desnuda de grandes pechos atada a un poste o cactus y que se llama "Revenge". Si supera el primer reto, puede violar a la mujer india atada y recibe puntuación por cada acto de violación que realiza. El juego no tiene más historia ni argumento que la superación de cortinas de flechas para llegar

a la violación, la cual se premia. Con ello trataba de representar la "revancha" de este oficial de caballería del ejército norteamericano por su derrota ante los indios sioux, por medio de la violación de las mujeres del adversario (algo relativamente frecuente en las guerras actuales). Este juego "pone de manifiesto la forma en que se trivializa, en el imaginario machista, la violencia contra las mujeres, sus derechos humanos y legales, el horror de la violación" (López Muñoz, 2010, 310). Las denuncias que recibió por parte de grupos de mujeres defensoras de los derechos humanos de nada sirvieron. Más bien al contrario, pues vendieron unas 80.000 copias del juego, algo extraordinario para la época.

La empresa *Mystique* vendió los derechos de sus juegos a *Playaround*, que continuó vendiendo *Custer's Revenge* como *Westward Ho* durante un tiempo. Hicieron algunos cambios al juego, como hacer la piel de la mujer más oscura y hacer que extendiera su brazo hacia Custer, pidiéndole que fuese. Ahondando aún más en un imaginario machista que deja entrever que, en el fondo, las mujeres desean la violación.

"Este videojuego inició una larga serie de títulos que, sin declararlo entre sus objetivos de juego, permiten realizar acciones brutales o vejatorias – o en estrategia combinada - contra personajes femeninos" (López Muñoz, 2010, 311).

Violencia contra las mujeres

Así, por ejemplo, *Phantasmagoria*, aventura gráfica de terror del año 1995, escrita y diseñada por el diseñador Roberta Williams, incluía una escena de violación. *Esclavas del pabellón rojo* es un videojuego donde unas jóvenes son vendidas como esclavas sexuales y atadas con cadenas. En *Fear Effect* una de las protagonistas sufre una violación a cargo de unos tentáculos. En *Knights of Xentar* hay violaciones explícitas. *Slap Dat* se presenta con la siguiente leyenda: “Si eres el típico tío que le gusta darle azotes a las tías para ponerlas cachondas este es tu juego”.



Los estudios de la Fundación Directa titulado *Claves no sexistas para el desarrollo de software* (2007) o el del Instituto Andaluz de la mujer, dirigido por Bertomeu (2005) explican cómo este tipo de videojuegos son frecuentes en la red: *Abofetea a la puta* es un videojuego cuyo argumento se basa en matar a palos a viejas estrellas del rock, que suelen ser mujeres mayores, famosas en otro tiempo. En *Palmea el botín* el jugador debe golpear las nalgas de una chica que grita de dolor cada vez. Un reloj mide la velocidad que emplea al pegar. En *Sim Girl* una chica pide ser golpeada. El jugador golpea y recibe indicaciones de la chica de cómo debe ser golpeada y en qué momento es más vulnerable.

Los videojuegos anime



Pero quizá sean los videojuegos denominados genéricamente "anime", con distintos subgéneros como eroge y hentai (denominación del manga y el anime de contenido pornográfico; el término hentai significa "pervertido" en japonés) los que representan de una forma más clara y definida un enfoque hacia la violencia de género, pues como afirma la periodista mexicana Lidia Cacho “en el hentai, la violencia sexual contra niñas y mujeres es el tema central” (2009).



El subgénero de videojuegos pornográficos *bishōjo* son frecuentemente catalogados como "juegos hentai" en Occidente; sin embargo, este término no suele ser utilizado en el idioma japonés. En Japón, se les suele llamar con frecuencia ero-games, o eroge. Las mujeres representadas en estos videojuegos aparecen como menores de edad (o al menos se comportan y tienen proporciones físicas de menores), eternas adolescentes – nunca envejecen -, con ojos enormes que muestran una apariencia infantil e ingenua. Los escenarios representados permiten vestir a las chicas en función de fantasías masculinas adolescentes sobresexualizadas: así los escenarios de educación de estos videojuegos permiten vestir a las chicas con uniforme escolar, mientras que los escenarios de fantasía permiten desde trajes de brujas hasta princesas, hadas o “catgirls”; cuando el escenario se ubica en un restaurante, como, por ejemplo, el videojuego *Pia Carrot*, permite vestir a las chicas con elaborados uniformes de camareras. Los personajes femeninos de este tipo de videojuegos actúan con frecuencia como niñas, sus voces son comúnmente agudas, y se las

presenta como si se pudieran frustrarse fácilmente y protagonizar rabietas mostrando un supuesto “temperamento infantil”. En estos modelos se proyecta una visión marcadamente sexual y de comportamiento dependiente y sometido respecto al videojugador.



Los videojuegos *bishōjo* en su mayoría presentan dibujos de chicas, estilo anime, y no imágenes de chicas reales. Esto les permite eludir las leyes japonesas de pornografía infantil, la cual no prohíbe la representación simulada de personajes que aparentan una edad menor a los 18 años. Así, por ejemplo, uno de los juegos lanzados por Enix en el año 1983, *Lolita Syndrome*, consistía en cinco mini juegos que presentaban estilizados dibujos de chicas cuyas edades podrían aparentar los diez años (uno de estos mini juegos consistía en lanzarle cuchillos a una de estas chicas para quitarle su ropa). Aún así, es común encontrar carátulas en los juegos que afirman que teóricamente todos los personajes tienen una edad superior a los 18 años.



La ley japonesa “permite la representación de los genitales de niños o niñas porque aún no son personas sexualmente maduras – la pederastia parece quedar al margen de la censura. Estas y otras especificaciones del texto legal son las que han marcado la trayectoria del *hentai* hasta ahora, siempre ajustándose a derecho. Sobre cómo lo han hecho, está Internet lleno de ejemplos. En lugar de penes, los dibujos y animaciones muestran tentáculos de monstruos diversos (...) El resultado de esto es una composición en la que aparece un monstruo con múltiples extremidades, penetrando a una niña por todos sus orificios” (López Muñoz, 2010, 314).

Debido a la representación mayoritaria de mujeres en los personajes de videojuegos *bishōjo*, el mercado está compuesto en su gran mayoría por hombres. Esta industria ha querido expandir su mercado creando videojuegos dirigidos a chicas que presentaban jóvenes atractivos en sus personajes en donde el tema central consiste en relacionar hombres jóvenes en relaciones homosexuales. A pesar de esto, la población femenina en este mercado sólo ocupa una muy pequeña parte de la industria.



Aunque los personajes masculinos no son infrecuentes, estos reciben menos tiempo en pantalla de los videojuegos, y el personaje que representa al jugador casi nunca aparece, cuando esto ocurre, su rostro suele estar fuera de la pantalla u oculto de otro modo. En ocasiones, la única aparición del hombre es en las escenas de sexo como un pene que entra desde el lado de la pantalla, o sin parte alguna visible, lo que comúnmente es llamado el “síndrome del pene invisible”.

Los hombres en los juegos *bishōjo* suelen personificar dos arquetipos comunes que representan al videojugador: el de machista mezquino y el enclenque herido de amor, ambos logrando en el videojuego “ser adorados” por las mujeres. En este sentido, sí podríamos afirmar que hay un nivel profundo de representación de la violencia de género en las relaciones sexuales que centran la atención de este tipo de videojuegos. El modelo de control, dependencia, sumisión y “adoración” que

reproducen consideramos que es una forma explícita y “normalizada” de violencia de género que tiende a construir un imaginario machista y patriarcal muy profundo en este tipo de videojuegos. Como afirma López Muñoz (2010, 315) “tras el fetichismo exacerbado del sexo violento en el hentai, se oculta la necesidad masculina de recuperar el control perdido sobre la mujer, a la vez que sirve de cauce para satisfacer las fantasías machistas”.

Otro subgénero de estilo “anime” es el *Raiser sim*. Éste es un subgénero en donde el objetivo es “desarrollar” un personaje femenino, entrenándolo y educándolo para incrementar sus atributos (generalmente cuantificado numéricamente). Un ejemplo clásico es *Wonder Project J2* que presenta a una chica robot huérfana. Muchos juegos eroge parten de esta premisa, en donde el personaje a “desarrollar” es usualmente algún tipo de esclava sexual.

Viola a Lay



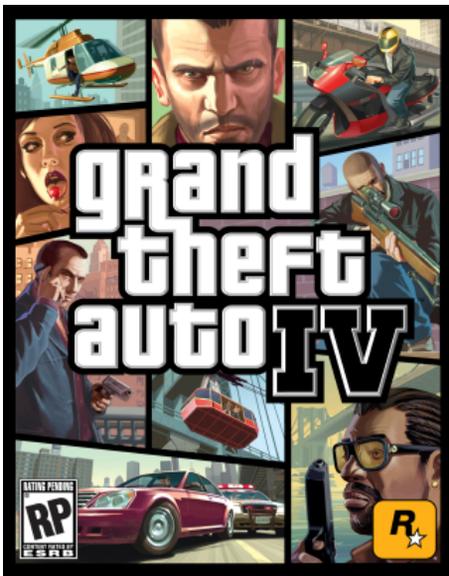
En 2006 una empresa japonesa – *Illusion Software* - comercializó una serie de juegos de tipo anime, de los cuales saltó a la fama especialmente el titulado *RapeLay* (“rape” en inglés significa violación, de ahí el título: “Viola a Lay”). En este videojuego el protagonista es un violador recién fugado de la cárcel, que vuelve para vengarse violando a la mayor cantidad de mujeres posible, entre ellas una colegiala y una niña de diez años y “hacerles disfrutar” de la experiencia. Es un videojuego de rol de tipo interactivo: el jugador se mete en la piel del protagonista, del violador, y elige las formas de agresión, para vengarse de una adolescente que lo denunció por intento de violación de una amiga, decide abusar de ella, de su madre y de la hermana de 12 años. *RapeLay* también incluye agresiones sexuales a mujeres y niñas en un tren, así como violaciones en grupo. En el juego se dispone de varias opciones como recorrer cualquier parte del cuerpo, desnudarlas en un tren o en un parque, quitarles la ropa, abusar de ellas sexualmente a través de una mano virtual, forzar situaciones de sometimiento mediante el uso de determinados elementos (esposas, por ejemplo) y elegir la forma de violación. Con las mujeres chillando hay un menú para elegir cómo perpetrar la violación: “vaginal insert”, “oral sex” o “take off pants”. El “riesgo” que corre el protagonista es que las víctimas puedan quedar embarazadas a medida que aumenta el número de violaciones. En esos casos, si logra avanzar en niveles, el violador debe obligarlas a abortar para luego convertirlas en sus esclavas sexuales, de lo contrario pueden incrementarse las posibilidades de que la adolescente lo mate a puñaladas y finalizar el juego.



El grado de violencia sexual que transmite el videojuego es extremo. A mayor número de ataques y abusos virtuales mejora el nivel del jugador. Amazon, multinacional de ventas a través de internet, lo presentaba así: “(...) Tu eres una molestia pública y te escapaste de tu cautiverio en búsqueda de nuevos objetivos. En esta ocasión, encuentras a una madre soltera y a sus dos hijas. Rápidamente comienza tu cacería y capturas a cada mujer, una por una. El juego incluye un divertido sistema de entrenamiento para aprender a romper cada uno de tus objetivos según tu voluntad”.

El Lobby Europeo de Mujeres (EWL), denunció que “el juego *Rapelay* promueve una actitud hostil hacia las mujeres, las niñas y la sexualidad masculina, y aplica y promueve estereotipos de género perjudiciales y discriminatorios. (...) El Lobby Europeo de Mujeres no puede considerar esto como una cuestión de libertad de expresión, sino como la banalización y la promoción de asalto sexual”. El distribuidor de *Rapelay* contestó que “el juego fue aprobado por las regulaciones japonesas y no vamos a aceptar este tipo de críticas de grupos del otro lado del mundo”.

La polémica vende: GTA



Como ya viene denunciando Amnistía Internacional desde hace años (2004) y sigue siendo la pauta habitual actualmente, en las distintas versiones de la popular y polémica serie *GRAND THEFT AUTO (GTA)*, las mujeres en ejercicio de la prostitución pueden ser objeto de agresión y asesinato.

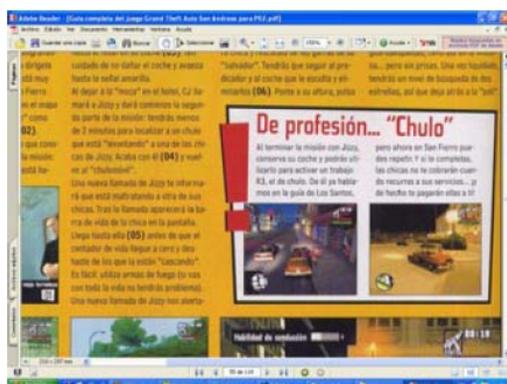
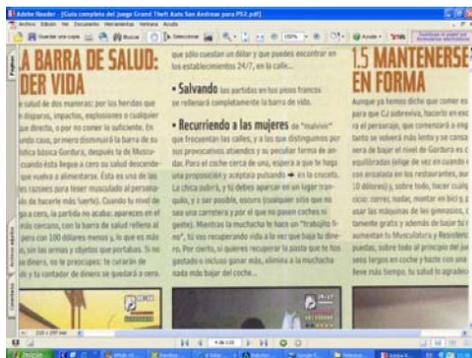
En la versión San Andreas el jugador tiene vía libre para robar un vehículo y pasear por cualquiera de las calles de su ciudad (en prácticamente todas encuentra prostitución), detenerse frente a una mujer que ejerce la prostitución y hacerse con sus servicios.

Es cierto que en el videojuego se puede optar por contratar los servicios de una prostituta, o bien por seducir a una chica, pero esta opción es más difícil de lograr pues para ello hay que ejercitarse mucho con el mando analógico. En cambio la prostitución es la opción más fácil, eligiendo entre tres opciones: masturbación, felación y coito.

Además, una vez hayan acabado y se haya pagado el dinero, el jugador puede recuperar su dinero agrediendo hasta la muerte a la mujer. Es igualmente significativo que, en un juego en el que la violencia a cambio de dinero es un elemento habitual, una de las mayores recompensas en metálico es la que recibe el jugador tras haber asesinado a una de las mujeres prostitutas que pasean por su barrio.

Así lo explicita textualmente en la guía de juego de la versión *Grand Theft Auto: San Andreas*: “Mientras la chica te va haciendo un “trabajito fino”, tú vas recuperando vida a la vez que baja tu dinero. Por cierto, si quieres recuperar la pasta que te has gastado, o incluso ganar más, elimina a la muchacha nada más bajar del coche...” Además, del trato vejatorio hacia la mujer, acaba recomendando abiertamente al jugador que la mate para robarle el dinero que lleve encima.

Éste sería el único videojuego donde aparece una forma de incitación a la violencia de género, en el



sentido definido por la Ley Integral contra la Violencia de Género, pues en uno de los apartados, al hablar de los personajes del juego cita a las novias de Carl, y da consejos sobre cómo tratar a las novias y prostituirlas: “A partir de ahora tendrás que cultivar la relación con Denise, para que no te de “la plasta” por teléfono. Dedicar un poco de tiempo para ir a su casa y salir con ella por ahí. En ocasiones querrá dar una vuelta en coche para pegar unos tiros, o ir de copas. Tranquilo, que los mensajes de la parte inferior de la pantalla te dirán en cada momento si está a gusto o no. En ocasiones bastará con llevarla a algún sitio como el bar del barrio, pero otras veces deberás llenar su barra de diversión dejando que dispare a miembros de otras bandas, o pise a fondo el acelerador del coche...”. “Procura ir a buscarla siempre por las tardes, ya que por la mañana estará ocupada. Cuando la tengas en el bote te dará la oportunidad de pasar a su casa a “tomar café”, acepta su invitación y esa noche triunfarás. Según avances en la relación tu novia te prestará el coche o te hará regalos, como el traje de “chulo” que aparecerá en tu ropero.” Con el regalo del traje de “chulo”, la chica te está indicando que te conviertas en su proxeneta. Es en este momento del juego cuando aparecen las escenas de sexo explícito, si has conseguido “tenerla en el bote y te invita al café”, te advierte que vas a triunfar, para ello debes descargarte un pequeño pluging (módulo) que al accionarlo muestra las escenas censuradas. Dentro del apartado *Misiones* en la página 55, explica cómo convertirte en “chulo” de profesión y sus ventajas. Advierte: “Si completas el juego propuesto para conseguir ser “chulo”, las chicas no te cobrarán por sus servicios, ¡Y de hecho te pagarán ellas a ti!” (Bertomeu, 2005; Fundación Directa, 2007).

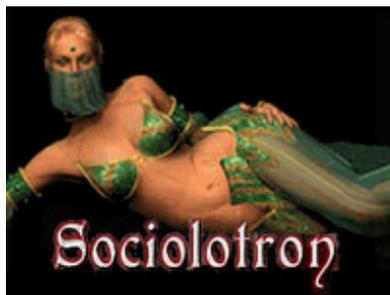
Videojuegos de descarga gratuita en Internet



AMPLIAR
+ -
Juegos Flash y Mini Juegos
Pulsa en + o - para ampliar el juego o animación flash.

En videojuegos descargados de forma gratuita en Internet, como *BENKI KUOSUKO* el maltrato a la mujer deriva incluso en tortura. Es un juego en el que una mujer japonesa, amordazada y maniatada, se encuentra sentada con las piernas abiertas sobre un retrete y prácticamente desnuda. El jugador, animado por la frase “tienes que hacer gozar a esta japonesa con toda clase de artilugios” puede introducir jeringuillas, huevos, un tarro con leche o pastillas por la vagina y ano de la mujer. El maltrato, la tortura, la violación se presenta como un juego divertido que protagoniza el jugador, bajo el imperativo de “tienes que

hacer gozar” a esta mujer. A pesar de haber sido denunciado también por Amnistía Internacional (2004), hace años, actualmente se puede seguir accediendo al mismo: <http://www.quepuntazo.com/juegosflash-benki-kousoko-juegosgratis/jugar-3013-minijuegos-eroticos-sexo-flash.html>. En la web se informa, a quienes accedan a ella, las veces que se ha jugado este mes al videojuego (15.780).



También esta ONG denunció el videojuego *SOCIOLOTRON*, un juego de rol multijugador que se puede encontrar actualmente accesible en Internet (<http://www.sociolotron.com/>). El juego se define “contra los tabúes sexuales” e incluye en su argumento violaciones contra mujeres y esclavitud

sexual con consecuencias como las enfermedades de transmisión sexual y los embarazos forzados.

“Cho Chabudai Gaeshi”, videojuego japonés desarrollado por Taito, es un simulador de “violencia doméstica” (*sic*) en el que el jugador debe ejercer de padre de familia, que con la excusa de estar supuestamente frustrado por la actitud de sus vástagos, tras golpear unas cuantas veces la mesa del comedor recién puesta por una mujer sumisa a la hora de la comida en la que se reúne la familia, deberá levantarla por los aires en un colérico ataque de furia con el objetivo de provocar los máximos daños posibles. Cuanto más fuerte le demos, más puntos se consiguen. Y si además de golpear la mesa, se la vuelca como un salvaje, entonces el juego da un montón de puntos y dice a qué distancia se ha conseguido lanzar el mueble.

Videjuegos contra la violencia de género



Una organización danesa contra el maltrato ha lanzado un videojuego que se puede activar gratuitamente por internet y que, para llamar la atención sobre este problema, invita al usuario a abofetear a una adolescente a la que el jugador puede golpear una y otra vez hasta amaratarle la cara, hasta acabar tirándola al suelo a base de golpes. Esta polémica campaña contra los malos tratos se denominó *Hit de Bitch* (golpea a la zorra) y consiste en un videojuego que pretende hacer ver que la violencia de género es algo denigrante. El videojuego recrea precisamente la escena que se debe evitar para después acusar al propio jugador de su actitud. En él podemos pegar a una mujer y cuanto más le peguemos más puntos nos darán, haciéndose el jugador más fuerte cuanto más pega a la mujer. Es curioso la forma que tienen de decirnos que no

se debe permitir la violencia de género, cuando te proponen pegar a una mujer, aunque sea de forma simulada en el videojuego. Cuando finalmente se acaba derribando a la joven a base de bofetadas y termina el juego aparece un mensaje en danés que dice: ‘Ahora eres 100% machote. 100% idiota. ¿Y ahora qué?’; se advierte de que no hay excusas que justifiquen el maltrato a las mujeres y se le conmina a buscar ayuda

psicológica.

El juego, cuyo uso se ha restringido fuera de Dinamarca, ha sido colgado en la web por la organización no gubernamental *Born og Unge I Voldsramte familier*, que lucha por la defensa de los derechos de los menores que sufren malos tratos en el seno de sus familias. "Apreciado visitante no danés. Debido al extremado número de visitas a *Hit the bitch* su acceso ha sido limitado exclusivamente a usuarios de Dinamarca", dice el mensaje de la página bloqueada. Ha recibido muchas críticas porque parece más una apología de la violencia que una crítica.

Conclusión

Nos tenemos que preguntar en definitiva si, como afirma Amnistía Internacional, "el Estado español está incumpliendo la Convención sobre la eliminación de todas las Formas de Discriminación contra la Mujer, que le obliga a tomar las medidas necesarias para suprimir dicha discriminación en todas sus manifestaciones". Y no sólo el estado español, sino la Unión Europea y los países que han firmado tantas convenciones, declaraciones y normativas para la eliminación de todas las formas de discriminación contra la mujer y que permiten que el beneficio de las multinacionales de los videojuegos sea el criterio que marca la producción y difusión de este tipo de videojuegos.

Esto es un tema social, no algo ligado a las decisiones individuales de la persona que "consume" los videojuegos o de las personas responsables que le tienen a su cargo (normalmente las familias). La responsabilidad está antes del mercado, antes de que esos productos lleguen al mercado. Se están hurtando a la discusión pública y política muchos problemas estructurales y sociales actualmente. Y este es uno de ellos. Se tratan de remitir a la decisión individual, a la libertad de elección del consumidor o de la consumidora. Como si de ellas y ellos dependiera el dejar de jugar a los videojuegos. Mientras que lo que se oculta al debate social es qué tipo de contenidos y valores son los que tienen que promover esos videojuegos (Díez Gutiérrez, 2009).

"Los valores comerciales o de lucro se ponen por encima de los derechos humanos, de la paz o de la justicia. No deberían fabricar ni comercializar estos videojuegos por motivos éticos, pero priman los intereses económicos por encima de otro tipo de intereses" (Fernández, 2003). El mercado se ha convertido en el gran regulador del consumo en función de la oferta y la demanda y, especialmente, de la obtención de beneficios. Es el sujeto individual quien ha de decidir qué es bueno y qué es malo. Se ha pasado de una regulación social a la "libertad de mercado". Y cuando hay menores la responsabilidad se dice que recae solamente en los padres y madres para decidir qué deben consumir sus hijos e hijas y qué no. Esto significa que la socialización está siendo dirigida esencialmente por el mercado. Y se tiende a responsabilizar a las familias de las salvajes condiciones que impone el dios contemporáneo: el mercado global.

Bibliografía

- Amnistía Internacional. (2004). Con la violencia hacia las mujeres no se juega. Videojuegos, discriminación y violencia contra las mujeres. [Consultado el 13 de febrero de 2013 en <http://www.amnistiacatalunya.org/edu/pdf/videojocs/04/vid-04-12.pdf>]
- Bertomeu Martínez, M^a. A. (2005). Violencia y sexismo en los videojuegos. Sevilla: Instituto Andaluz de la Mujer.
- Cacho, L. (2009). Hentai: la otra pornografía. El Universal, 23 de febrero de 2009. [Consultado el 4 de marzo de 2013 en <http://www.lydiacacho.net/23-02-2009/juguemos-a-odiar/>]
- Díez Gutiérrez, E. J. & Terrón Bañuelos, E. (2010). El sexismo en los videojuegos. En Filomena Teixeira y otros. Sexualidade e Educação Sexual: Políticas Educativas, Investigação e Prática (241-245). Braga (Portugal): Edições CIEd-Universidade do Minho.
- Díez Gutiérrez, E. J. (2009). Videojuegos y sexismos: innovación tecnológica y consolidación de un modelo social desigualitario. Aequalitas: Revista jurídica de igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres, 24, 56-68.
- Díez Gutiérrez, E. J. (Dir.). (2004). La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Madrid: CIDE-Instituto de la Mujer.
- Etxeberria Balerdi, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. Pedagogía Social: Revista Interuniversitaria, 18, 31-39.
- Fernández, C. (2003). Videojuegos peligrosos. Fusión, marzo 2003 (suplemento de Asturias).

- Fundación Directa. (2007). Claves no sexistas para el desarrollo de software. Madrid: UCM, Fundación Directa y e-mujeres. [Consultado el 25 de febrero de 2013 en <http://www.e-igualdad.net/>]
- Muros Ruiz, B.; Aragón Carretero, Y. & Bustos Jiménez, A. (2013). La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de videojuegos y redes. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 40, 31-39.
- Lagarde, M. (2008). A menor democracia, más violencia de género. *Diario de Navarra*, lunes 14 de enero. [Consultado el 4 de abril de 2013 en <http://www.diariodenavarra.es/navarra/noticia.asp?not=2008011402135926&dia=20080114&se>]
- López Muñoz, E. (2010). Sexismo, violencia y juegos electrónicos. En Concha, Á. (Coord.): *El sustrato cultural de la violencia de género (277-320)*. Madrid: Síntesis.
- Papadopoulos, L. (2010). *Sexualisation of Young People Review*. London: Home Office Publication. [Consultado en <http://www.homeoffice.gov.uk/documents/Sexualisation-young-people> el 1 de diciembre de 2010].
- Puigvert Mallart, L.; Redondo, G.; Flecha, A. y Sanmamed, F. (2005). Socialización preventiva de la violencia de género. *Feminismo/s: revista del Centro de Estudios sobre la Mujer de la Universidad de Alicante*, 6, 107-120