

index•comunicación | nº 11(2) 2021 | Páginas 81-107

E-ISSN: 2174-1859 | ISSN: 2444-3239 | Depósito Legal: M-19965-2015
Recibido el 15_01_2021 | Aceptado el 09_05_2021 | Publicado el 15_07_2021

'SERIOUS GAMES' Y VIOLENCIA DE GÉNERO. UN ANÁLISIS LÚDICO-NARRATIVO DE LA TRILOGÍA 'THE KITE'

**SERIOUS GAMES AND GENDER BASED VIOLENCE.
A LUDIC-NARRATIVE ANALYSIS
OF 'THE KITE' TRILOGY**

<https://doi.org/10.33732/ixc/11/02Seriou>

Laura Manzano-Zambruno

Universidad de Sevilla

lauramanzam@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-7472-2506>

Guillermo Paredes-Otero

Universidad de Sevilla

guillermoparedes87@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-9732-521X>



Para citar este trabajo: Manzano-Zambruno, L. y Paredes-Otero, G. (2021). 'Serious games' y violencia de género. Un análisis lúdico-narrativo de la trilogía 'The Kite'. *index.comunicación*, 11(2), 81-107.

<https://doi.org/10.33732/ixc/11/02Seriou>

Resumen: Esta investigación se aproxima a la industria del videojuego en busca de síntomas que la conviertan en aliada para ayudar a combatir la violencia de género. El objeto de estudio es la trilogía conformada por *The Kite*, *Little Kite* y *Repentant* (Anate Studio, 2012-2018); tres títulos que demuestran cómo el videojuego no solo es un formato puramente lúdico, sino que ofrece experiencias con otras finalidades, como la concienciación ante problemas sociales. Partimos de la hipótesis de que, aunque la violencia de género aparezca como tema central en estos juegos, lo hace de forma que perpetúa estereotipos. Como objetivo principal planteamos analizar el modo en que se representa la violencia de género, recurriendo a un análisis *lúdico-narrativo*, y como secundario reflexionar sobre el potencial de los videojuegos para conceptualizar la violencia de género como un problema social y sensibilizar sobre su importancia. Los resultados demuestran que, si bien esta trilogía es un buen punto de partida para contribuir al cambio social, la visión que ofrece de la violencia de género queda reducida al ámbito doméstico y es asociada al alcoholismo y la marginalidad.

Palabras clave: Análisis lúdico-narrativo; *serious games*; videojuegos; violencia de género, estereotipos de género.

Abstract: This research approaches the video games industry in search of indicators that make it an ally to help combat gender violence. The object of study is the trilogy made up of *The Kite*, *Little Kite* and *Repentant* (Anate Studio, 2012-2018); three titles that demonstrate how the video game is not only a purely recreational format, but also offers experiences with other purposes, such as raising awareness of social problems. We start from the hypothesis that, although gender violence appears as a central theme in these games, it does it in a way that perpetuates stereotypes; and we propose as the main objective to analyze the way in which gender violence is represented, using a playful-narrative analysis, and as a secondary objective to reflect on the potential of video games to conceptualize gender violence as a social problem and make known about its importance. The results show that, although this trilogy is a good starting point to contribute to social change, the vision it offers of gender violence is reduced to the domestic sphere and is associated with alcoholism and marginalization.

Keywords: Ludic-narrative Analysis; Serious Games; Videogames; Gender-based Violence; Gender-based Stereotypes.

1. Introducción

En 2003, España comenzó a contabilizar las mujeres víctimas mortales de violencia de género, considerando solo a las asesinadas en el ámbito de la pareja o la expareja, cifra que el pasado 2019 superó el millar¹, y esto es solo la parte visible de una realidad mucho más amplia. A pesar del evidente problema social que constituye, a día de hoy, sigue habiendo resistencias para considerarlo así o se yerra en la exposición de sus causas, cobrando la cultura y los medios de comunicación un papel relevante para evitar estas circunstancias. En este contexto, encontramos videojuego, un fenómeno de masas, no solamente lúdico sino también transmisor de mensajes, capaz de llegar a miles de millones de usuarios.

Es por eso que esta investigación plantea como objetivo principal analizar el modo en que *The Kite*, una trilogía encuadrada dentro de la categoría de *serious games*, representa la violencia de género, partiendo de la hipótesis de que lo hace perpetuando estereotipos. Como objetivo secundario, pretendemos reflexionar sobre el potencial de los videojuegos para conceptualizar la violencia de género como un problema social y sensibilizar sobre su importancia.

1.1. Conceptualizar es politizar: la definición de las violencias

«Conceptualizar significa pasar de la anécdota a la categoría», explica Amorós (2008: 15). Este proceso comienza activando los mecanismos críticos de irracionalización e inmoralización, que implican observar unas prácticas sociales asentadas con una sensibilidad distinta. Una vez se redefinen dichas prácticas como irracionales e inmorales, es posible establecer una generalización, para que así «se sumen las cantidades homogéneas pertinentes, que no tengamos un batiburrillo, sino los conceptos adecuados» (Amorós, 2008: 16). En el caso que nos ocupa, Amorós incide en que el concepto angular fue «patriarcado», que se convirtió en la «rúbrica unificadora», entendiéndolo como «un modo de dominación de los varones sobre las mujeres que tiene efectos sistémicos» (2008: 16). El concepto 'patriarcado' permitió evidenciar el carácter estructural de esta violencia y, así, reunir los casos específicos en los que esta se producía (Amorós, 2008: 15).

Cabe resaltar que, en el patriarcado, la violencia «es un recurso que la sociedad y la cultura ponen a disposición de los hombres para su uso en 'caso de necesidad'», de modo que «resulta para ellos una conducta aprendida y legítima, así como una forma de simbolizar su poder» (Expósito, 2011: 22). La

¹ Ver más en: <https://www.rtve.es/noticias/20190619/mil-mujeres-han-sido-asesinadas-espana-violencia-genero-desde-2003/1954721.shtml>

psicóloga Francisca Expósito destaca que no es posible identificar un único perfil de maltratador, ya que cada cual asume el rol de forma diferente, pero sí se encuentra el elemento común de que todos ellos han sido socializados como hombres (2011: 22). Otra cuestión de vital importancia es que el asesinato de mujeres a manos de hombres es solo el estadio más brutal de esta violencia, «la punta de un iceberg mucho mayor» (Zurbano-Berenguer y Liberia Vayá, 2014: 123). Ello implica que, si se desea hacer un análisis que recoja la complejidad de este fenómeno social y combata los estereotipos que se le asocian, han de atenderse las violencias física, psicológica, sexual, económica y social, pero también estructural y cultural (Espinar Ruiz y Mateo Pérez, 2007: 193), entendiendo que se manifiestan a través de institucionalizaciones de relaciones de poder y sistemas de valores, respectivamente.

En torno a la violencia de hombres hacia mujeres, sustentada por el patriarcado, circulan múltiples términos que aciertan, en menor o mayor medida, en conceptualizarla respetando su dimensión estructural. Resulta importante hacer una revisión sobre cuáles son estos términos y exponer los motivos por los que nos acogemos a unos y no a otros. Su presencia en este apartado está marcada por el protagonismo en la literatura científica consultada, centrada en los usos legales y mediáticos siguientes: violencia doméstica, violencia contra las mujeres, violencia machista y violencia de género.

1.1.1. Violencia doméstica

Si bien su uso es común, hay coincidencia en considerarlo un término incorrecto, principalmente porque, como asevera Amorós, «ni toda agresión contra mujeres se produce en el ámbito doméstico ni todas las agresiones que se producen en el ámbito doméstico tienen como sus víctimas exclusivamente a las mujeres» (2008: 17-18). Al resumir la violencia de hombres hacia mujeres en este término, no solo se la vincula con las causas inadecuadas —los conflictos domésticos y familiares—, sino que «lo doméstico tiene connotaciones de trivialización y, por tanto, esta chapuza conceptual tiene efectos políticos indeseables: despolitiza» (Amorós, 2008: 17-18). Por estos motivos, 'violencia doméstica' es un término desaconsejado en los manuales de deontología periodística (Zurbano Berenguer y García-Gordillo, 2017), pero, a pesar de ello, su empleo es recurrente en los medios de comunicación, que suelen presentarlo como equivalente a la 'violencia de género' (Peris Vidal, 2013: 178). La confusión, «a veces interesada, entre violencia de género y violencia doméstica, contribuye a perpetuar la resistencia social a reconocer que el maltrato a las mujeres no es una forma más de violencia» (Peris Vidal, 2013: 186).

Este razonamiento no implica negar la existencia de una violencia doméstica, sino rechazar que se presente como sinónimo de la violencia basada en el género. La violencia doméstica se desarrolla también según unas características específicas y esta confusión entre los dos tipos perjudica a ambos por igual. Para combatir la ambigüedad, nos permitimos resumir cuál es el sentido legal de la violencia doméstica a través del análisis que el fiscal Del Moral García (2004) hace de la evolución jurídica de este concepto en el Código Penal. Si bien en 1995 se ceñía a interpretar este tipo de violencia desde el prisma de la pareja, incluyendo también como víctimas a personas vinculadas con alguno de sus miembros, tras varias modificaciones se llegó a una propuesta en 2003 que «reconduce el delito de maltrato habitual a los delitos contra la integridad moral ampliando el círculo de posibles sujetos activos, al tiempo que crea un delito de lesiones en el ámbito familiar donde se encajan la mayor parte de las conductas que antes eran constitutivas de falta cometidas entre esos parientes o asimilados» (Del Moral García, 2004: 463). Dicho de otro modo, «'violencia doméstica' puede hacer referencia a cualquier tipo de violencia producida en el hogar y contra cualquier persona que viva en él» (Gimeno Reinoso y Barrientos Silva, 2009: 37). Ello nos hace concluir que, «lejos de las versiones edulcoradas e idílicas que muestran los sectores más conservadores, la familia (sea del tipo que sea) es en sí misma una institución conflictiva que puede esconder maltrato de todo tipo, así como violencia física y psicológica» (Gimeno Reinoso y Barrientos Silva, 2009: 38).

1.1.2. Violencia contra las mujeres

La virtud de 'violencia contra las mujeres' es conceptualizar unívocamente quiénes son las víctimas de la violencia, pero presenta el defecto de no expresar con la misma claridad quién perpetra dicha violencia y con qué pretexto. Aseguran Espinar Ruiz y Mateo Pérez (2007: 193) que «no todas las formas de violencia contra las mujeres pueden calificarse, propiamente, de violencia de género», dicho de otro modo, de estar auspiciadas por el patriarcado.

1.1.3. Violencia machista

Actualmente, 'violencia machista' es uno de los términos que está desplazando a 'violencia de género' por su fuerza argumentativa y capacidad de alcance político (Peris Vidal, 2013: 183). Peris Vidal resume que 'machista' alude a la causa de violencia y al actor de la misma —el machista—, y que tiene la connotación peyorativa del sufijo -ista, que convierte a su perpetrador en partidario o favorable de la ideología que se retroalimenta con el patriarcado (2013: 184). Si bien esclarece la motivación de la violencia, no señala igualmente ni el género del agresor ni de la víctima.

1.1.4. Violencia de género

Tal y como expone Bernárdez Rodal, fue en 1994 cuando la ONU (Organización de Naciones Unidas) definió 'violencia de género' como «todo acto de violencia basado en el género que tiene como resultado posible o real un daño físico, sexual o psicológico, incluidas las amenazas, la coerción o la privación arbitraria de la libertad, ya sea que ocurra en la vida pública o en la privada» (2018a: 62). Esta definición incide, además, en el hecho de que «es una violencia que se ejerce sobre las mujeres por el hecho de serlo y, por lo tanto, está vinculada al sistema de poder patriarcal que estructura nuestras sociedades», de modo que la reconoce como un problema social, no personal (Bernárdez Rodal, 2018a: 62). La consideración de 'problema social' se debe en gran medida al «papel desempeñado por el movimiento feminista» y no a una concienciación espontánea (Bosch Fiol y Ferrer Pérez, 2000: 11). Es 'violencia de género' el término que aparece también en la legislación española en el título de la Ley Orgánica 1/2004, llamada «de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género»², con la salvedad de que se circunscribe a la violencia «cometida dentro de las relaciones de afectividad, por parte de la pareja o la ex pareja de la mujer» que, si bien es el ámbito en el que se concentran el mayor número de agresiones, estas se extienden más allá (Bernárdez Rodal, 2018: 68). En esta ley se especifica que son las mujeres las únicas víctimas y los hombres los únicos agresores de este tipo de violencia (Gimeno Reinoso y Barrientos Silva, 2009: 36).

A pesar de esta explicitud, se le critica que invisibiliza quiénes son las víctimas y quiénes los victimarios (Espinár Ruiz y Mateo Pérez, 2007: 190), crítica que podemos catalogar como una comprensión errónea del significado de 'género'. El género es «la constitución social de la diferencia sexual entre varones y mujeres» (Miguel, 2015: 231) que, lejos de ser aséptico o neutral — si es que eso es posible—, funciona como un principio organizativo de la vida social que establece una jerarquía entre hombres y mujeres, creada por el patriarcado, que sitúa a los unos por encima de las otras. Así, el concepto 'género', acuñado por la teoría feminista, denota la dominación masculina sobre la clase femenina (de Miguel, 2015: 231–232) y no significa, simplemente, 'hombre' o 'mujer', como pretenden argüir algunas críticas dirigidas al término «violencia de género». Cabe aclarar, por tanto, que la denominación española 'violencia de género', asociada solo al ámbito de la pareja y la expareja (Zurbano-Berenguer y Liberia Vayá, 2014: 139), no casa con esta definición holística que se propone desde la teoría feminista o desde la ONU.

² Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2004-21760> [consultado 22/12/2020].

Así, entendemos en este artículo que la violencia de género se refiere al conjunto de las violencias fundamentadas sobre la jerarquización de la diferencia sexual entre hombres y mujeres auspiciado por el patriarcado; jerarquización que establece roles, ideologías y valores distintos a unos y a otras que habilitan la dominación masculina sobre las mujeres, y que puede manifestarse de forma física, psicológica, sexual, económica y social, y también estructural y cultural.

1.2. Construyendo imaginarios: representaciones culturales y violencia de género

En 1960, Edgar Morin utilizó el concepto 'imaginario colectivo' para designar a toda aquella «producción visual donde están en relación constructos idealizados, con un sentido comercial, social, político, de control, en el contexto de una distribución mercadotécnica de la imagen, subyugando y creando a cierto grupo de personas que pueden tener determinadas necesidades» (Gamiño, 2018: 58). Similar es 'imaginario social', acuñado por Castoriadis (1975), que hace referencia a la representación de la sociedad simbolizada a través de sus instituciones. Para Randazzo, estos imaginarios «estructuran el edificio social en base a esquemas mentales socialmente contruidos, que funcionan como sistema de interpretación, donde las significaciones imaginarias institucionalizadas cristalizan una percepción natural del mundo» (2012: 92). Precisamente por ser compartidos, los imaginarios sirven como herramientas para «construir una identidad colectiva en la que los miembros del grupo se identifiquen, se sientan seguros y tengan un sentimiento de permanencia y estabilidad» (Arranz, 2018: 350). Para tal finalidad, esta última autora establece la necesidad de que haya un requisito: la narrativa.

Gubern destaca la importancia que el cine, los cómics o la radio tienen como «gran cemento de cohesión del imaginario colectivo compartido por millones de ciudadanos» (1987: 324). De esta forma, tal y como apunta Muñoz recurriendo a Nash, las artes escénicas, así como la prensa y la literatura, ofrecen diversas posibilidades de interpretación, «representaciones culturales que constituyen un componente crucial de las dinámicas socioculturales y tienen un papel decisivo en la articulación identitaria y en la evocación de referentes en el desarrollo de un imaginario colectivo» (2015: 29). Estas representaciones son, básicamente, la producción en nuestras mentes de un significado a los conceptos que llegan a través del lenguaje: «Es el vínculo entre los conceptos y el lenguaje lo que nos permite referirnos al mundo 'real' de objetos, personas o eventos, o incluso a mundos imaginarios de objetos, personas y eventos ficticios» (Hall, 1997: 17). La construcción de imaginarios también ocurre con medios de difusión más actuales, como imágenes virtuales,

el selfi o las redes sociales, generando respuestas en forma de sentimientos y sensaciones ante cualquier estímulo que despierte las imágenes mentales previamente guardadas.

Cabe matizar que, precisamente por la conexión del relato con las emociones asentadas en el universo simbólico de los individuos, «llegamos a creer que [los relatos] son espejos humanos, sin pensar que lo que muestran es un retrato parcial y deformado e interesado de la realidad, en definitiva, ideológico» (Arranz Lozano, 2020: 111). De acuerdo con ello, Fueyo y de Andrés ponen de relieve que los medios se caracterizan por la predominancia masculina, «silenciando y desautorizando a las mujeres para transmitir sus propias preocupaciones y relatos» (2017: 84). Partiendo de esta base, podemos concluir que estos medios, como voceros de una cultura dominante interpretada aquí como patriarcal, ejercen violencia simbólica. Esta se produce cuando el grupo dominado carece de herramientas para definirse a sí mismo y a la relación que mantiene con el grupo dominante de forma distinta a como lo hace el discurso hegemónico, porque se le ha desprovisto de ellas al naturalizar los marcos interpretativos de los poderosos (Bourdieu, 2000: 51). Así, el poder simbólico «acaba por ser invisible ya que no somos conscientes de los procesos con los que opera e influye el sistema simbólico» (Fueyo y de Andrés, 2017: 82). Ello acarrea la consecuencia de que, como asegura Bernárdez Rodal, «los medios de comunicación tradicionales y las nuevas tecnologías de la información están contribuyendo a crear un trampantojo: parece que las mujeres ya no tenemos por qué luchar, ya que hemos conseguido la igualdad» (2018b: 17), a pesar de que las cifras nos digan lo contrario.

En el caso que nos ocupa, los estereotipos de género desempeñan una función de violencia simbólica, pues favorecen la naturalización de las diferencias entre hombres y mujeres, invitando a pensar que es innato que ellos sean competitivos, ambiciosos y autoritarios al tiempo que ellas son generosas, sensibles y afectivas (Ortega Gutiérrez, 1998: 13–14). Así, se evita dinamitar las bases de la dominación masculina que hacen posible la violencia de género en su más amplio espectro y que «constituyen la base invisible del problema que habría que desactivar y dejar de abonar, para evitar la cúspide de la violencia física y psicológica» (Fueyo y de Andrés, 2017: 83). Colás Bravo y Villaciervos Moreno hablan de la importancia de las representaciones culturales de género para el aprendizaje de estos estereotipos, las cuales «son internalizadas por los sujetos que forman parte de dicha cultura, estructurando y configurando formas de interpretar, actuar y pensar sobre la realidad» (2007: 38). Así, las mujeres desarrollan una menor autoestima, que deriva en dependencia e inseguridad, y los hombres una prepotencia que desencadena en actitudes

agresivas y abusivas, lo que crea el caldo de cultivo para la violencia de género (Colás Bravo y Villaciervos Moreno, 2007:40).

También es observable una tendencia a la estereotipia en el retrato de la violencia de género. Algunos de estos estereotipos insisten en retratar al hombre agresor como alguien que no está 'en plenas facultades', que procede de un entorno marginal o de pobreza o que, incluso, es oriundo de un país distinto a aquel en que se ocasiona la violencia, a pesar de que «no existe un perfil tipo de maltratador» (Zurbano Berenguer y García-Gordillo, 2017: 79). Bosch Fiol y Ferrer-Pérez (2012) califican estos estereotipos como «mitos sobre la violencia de género» y los resumen en: mitos sobre la marginalidad, que consisten en asociar la violencia de género a entornos con malas situaciones económicas y sociales, incluyendo familias desestructuradas; mitos sobre los maltratadores, a quienes se les asocian problemas mentales, de alcoholismo o drogadicción, un carácter celoso o una trayectoria personal traumática; y, por último, mitos sobre las mujeres maltratadas, que insisten en que hay un perfil de víctima, cuando puede ser cualquier mujer, y en responsabilizarlas en parte de la violencia que sufren.

Sin embargo, no hay que perder de vista que los imaginarios no solo legitiman, sino que también pueden deslegitimar lo social y transformarlo (Carretero, 2005) y que, desde los medios, es posible «construir nuevos imaginarios, [que] recrean ficciones y originan nuevas visiones a futuro de una realidad que pretende el colectivo» (Gamiño, 2018: 60). Solamente hay que comprobar cómo los fenómenos culturales de los últimos años se han ataviado con temas de interés social, en consonancia con los movimientos sociales que se dirigen a transformar las referencias de esas representaciones, estableciendo una retroalimentación. Por exponer un par de ejemplos, la saga cinematográfica *Star Wars* (1977-2019) es interpretada como la lucha del individuo contra la globalización y el capitalismo, y la evolución del feminismo (Silvio y Vinci, 2015). Asimismo, la serie *Game of Thrones* (2011-2019) se considera, gracias a sus personajes femeninos, una forma de empoderamiento de la mujer (Frankel, 2014).

1.2.1. Videojuegos, *serious games* y violencia de género

Los videojuegos, como medio de comunicación de masas, se han convertido en herramientas educativas a la hora de enseñar a la sociedad a empoderarse (Sequeiros y Puente, 2020). Esto hace que «al estar dirigido a un público masivo es todo lo contrario a un arte elitista y no exige una formación o códigos específicos que permitan su disfrute ya que su finalidad última es ser consumido de forma masiva» (Venegas, 2020b: 27). España cerró el año 2019 con quince

millones de usuarios (AEVI, 2020), cifra que asciende a 2.550 millones de jugadores a nivel mundial (Reason Why, 2020). Cantidades de usuarios que son destinatarios potenciales de los mensajes contenidos en los videojuegos. Dichos mensajes pueden tener una ideología implícita (Sutton-Smith, 1997) la cual, en algunos casos, representan la ideología dominante de la sociedad (Garite, 2003) mientras que en otros el videojuego se postula como «alternativa a las lógicas de mercado y comprometida con una visión de la sociedad con conciencia crítica» (Flores y Velasco, 2020: 17), presentándose en este segundo paradigma como una nueva forma de pensar la realidad y reflexionar a través de la experiencia del juego. En esta línea, Molina argumenta que «para realizar un cambio profundo en la sociedad sería necesario el uso de los medios de comunicación, para expresar unas ideas diferentes, además facilitaría una toma de decisiones en las identidades de las personas, al tener otras representaciones y otras opciones ideológicas» (2020: 221).

Los videojuegos que encajan en esta lógica entran en la categoría de *serious games*, término acuñado por Abt (1970) para resaltar el propósito educativo de los juegos de mesa y los de cartas, más allá de su faceta para entretener. Aunque el formato es diferente, el concepto también es aplicable al ocio interactivo con juegos que «utilizan el medio artístico de los juegos para transmitir un mensaje, enseñar una lección o proporcionar una experiencia» (Michael y Chen, 2006: 23). El entretenimiento comparte protagonismo con otras finalidades como la educación, la adquisición de nuevas habilidades, informar sobre la actualidad o, como es el caso de los juegos que se van a estudiar en este trabajo, concienciar sobre problemas sociales, de forma que, como indica Molina (2020), la capacidad sociabilizadora que tienen los videojuegos permite crear emociones positivas como la empatía, el trabajo en equipo o la igualdad.

Sin embargo, ni todos los videojuegos pueden ser considerados *serious games*, ni todos estos 'videojuegos serios' provienen de grandes desarrolladoras. De hecho, es al contrario, hasta el punto de llegar a asociarse este tipo de títulos con los juegos *indie*, estudios compuestos por un número muy reducido de integrantes y pocos medios económicos. «Sobre los hombros de estos equipos de desarrollo independientes ponemos la carga de hacer de los videojuegos 'una industria madura' y que 'trate temas importantes', mientras que a las empresas responsables de los llamados triple A les permitimos hacer juegos sin aparente calado» (Cerezo, 2020: 155). El motivo de este hecho lo argumenta Venegas destacando que «los títulos con grandes presupuestos necesitan en muchas ocasiones, el apoyo institucional ofrecido a cambio de integrar la memoria oficial en su narrativa» (2020a: 23-24). Por lo

tanto, las grandes empresas de la industria del videojuego se desligan prácticamente de la responsabilidad de emitir un mensaje social comprometido, delegando esta tarea a los estudios de desarrollo *indie* (Cerezo, 2020).

Dentro del amplio abanico de *serious games* encontramos tantas categorías como finalidades busquen conseguir para el usuario. Nos interesa principalmente aquellos conocidos como *political games*, al ser juegos que «promueven o se manifiestan en contra de posiciones específicas de política gubernamental o aspectos del gobierno» (Michael y Chen, 2006: 205) como son el caso de leyes y regulaciones, medio ambiente, igualdad de derechos o fronteras. Teniendo en cuenta que la 'violencia de género' está presente en los programas electorales y son materia de debate gracias a la lucha histórica del feminismo que insistía en que «lo personal es político» (de Miguel, 2015: 31), consideramos oportuno ligar esta temática a esta categoría de videojuegos. No obstante, los juegos contra la violencia de género también tienen cabida dentro de otro tipo de 'juegos serios': aquellos que buscan concienciar sobre un problema social. La particularidad que encontramos con esta categoría es que no existe un término homogéneo para citarlos. Bogost (2007) se refiere como *persuasive games* a aquellos juegos que por su calidad discursiva o persuasiva destacan con el deseo de convencer a los usuarios de un argumento. Morales (2015) opta por referirse a los *social committed games* a aquellos títulos que de forma intencionada busquen difundir valores sociales, mientras que Paredes-Otero califica como *games for social change* a aquellos «videojuegos que, mientras enseñan valores sociales y cívicos, buscan la sensibilización de los ciudadanos ante problemas de carácter social» (2018: 308). Independientemente del término que se use, hablamos de juegos que pretenden concienciar sobre las temáticas que abordan y que son consideradas como problemas sociales, como el racismo, la homofobia, las enfermedades mentales y, como ocurre en esta investigación, la violencia de género.

Viendo la importancia que tienen los videojuegos *indie* a la hora de ofrecer un mensaje alternativo a la dinámica predominante, es en este tipo de juegos en el que nos hemos centrado en esta investigación para comprobar cómo se representa la violencia de género y reflexionar sobre el potencial de los videojuegos para conceptualizarla como un problema social. Para ello, nos hemos fijado en la trilogía *The Kite*, una serie de videojuegos desarrollada por el estudio independiente Anate Studio y compuesta por los títulos *The Kite* (2012), *Little Kite* (2017), *remake* del primero, y *Repentant* (2018).

La selección de estos juegos responde a una serie de motivos. En primer lugar, pertenecen a las categorías de videojuegos independientes y *serious*

games, requisitos fundamentales para esta investigación. Al mismo tiempo, hablamos del único caso hasta la fecha en el que a lo largo de tres títulos de una misma trilogía se aborda la violencia de género. Precisamente ese es el objetivo del juego: mostrar este tipo de violencia dentro de un núcleo familiar, sobre todo en los dos primeros juegos. Sin embargo, esto difiere con el objetivo del jugador, que consiste en encontrar al hijo de la protagonista, en las dos primeras entregas, e impedir un atraco, en la tercera parte, dejándose al margen la lucha contra la violencia de género. Sobre esto ahondaremos en profundidad en la exposición de los resultados.

2. Metodología

Antes de explicar el método que se ha seguido en esta investigación, consideramos preciso subrayar que, a la hora de entender el videojuego, no existe un consenso por parte de los investigadores. Por un lado, encontramos la postura de autores como Frasca (2003) que entiende el ocio interactivo como una forma de simulación, a diferencia de los medios de comunicación tradicionales, los cuales se basan en la representación. El segundo enfoque consiste en considerar el videojuego como un fenómeno narrativo, idea defendida desde Jenkins (2004), que liga el ocio interactivo con las narraciones transmediáticas, hasta Zimmerman (2004) o Anyó (2016).

La ausencia de acuerdo en la forma de entender el videojuego (narración o simulación) se traduce en que cada autor tiene un método de trabajo propio. Frasca (2003) analiza el ocio interactivo desde la ludología y usa un método compuesto por cuatro niveles de análisis: representación y los acontecimientos, incluyendo las características de objetos, personajes, escenarios, condiciones y escenas (primero); las reglas de manipulación o aquello que el jugador puede hacer (segundo); reglas de objetivos, aquello que el usuario debe hacer para ganar (tercero); y metarreglas, la libertad que tiene el jugador de poder cambiar las reglas, de modificar alguno de los tres niveles anteriores (cuarto). Por su parte y desde el campo de la narratología, Anyó (2016) emplea tres categorías de análisis: la estructura y el conjunto de reglas del juego; el mundo que se muestra; y la jugabilidad, compuesta por el conjunto de acciones, motivaciones y estrategias que el jugador puede realizar.

El acercamiento entre ambos campos de estudio queda de manifiesto con Pérez-Latorre (2012) y su enfoque transdisciplinar con una base compartida por la semiótica y la ludología, dando como resultado un análisis *semioludológico* compuesto por tres modelos de análisis: el modelo lúdico, el modelo narrativo y el modelo enunciativo. Otra aproximación al videojuego con carácter conciliador es la propuesta por Cuadrado y Planells a través de un

concepto concreto e integrador: el mundo de ficción o mundo *ludoficcional*, «un espacio ficticio que busca provocar en el usuario la eclosión de una experiencia lúdica mediante la interacción y las actitudes performativas» (2020: 55). Cuando más «apegado a nuestro mundo real que a la potencial proyección de un mundo no referencial» (2020: 59) esté, más realista será el mundo *ludoficcional*, como ocurre con los *serious games*, «videojuegos que aprovechan el potencial de la simulación de lo real para construir experiencias de juego que tengan un impacto determinado en dicho mundo referenciado» (2020: 59). Para comprender cómo son dichos mundos ficcionales, la *ludonarración* se presenta como fundamental ya que «permite desentrañar cómo se produce ese proceso de imbricar elementos narrativos en un videojuego en concreto» (2020: 41), empleando para ello un análisis *ludonarrativo* o lúdico-narrativo (Paredes-Otero, 2019; Paredes-Otero, 2020), método que usaremos en esta investigación y cuyas categorías concretamos en la siguiente ficha:

Tabla 1. Ficha de Análisis lúdico-narrativo

Categorías	Subcategorías	Variables
Narrador	Nivel (Extradiegético/ Intradiegético)	<p>Estereotipia: Presencia de estereotipos de género y mitos sobre la violencia de género.</p> <p>Complejidad: Equivalencia con las definiciones y enfoques propuestos por la ONU y la teoría feminista (conceptualización, diversidad de manifestaciones, espacio público-privado, víctima por razón de sexo, problema social-estructural, más allá de las relaciones afectivas).</p>
	Conocimiento (Homodiegético/ Heterodiegético)	
Narrativa ambiental		
Espacio de juego	Espacio simbólico	
	Espacio psicológico	
Personaje	Conducta y apariencia	
	Evolución	

Fuente: elaboración propia.

Puesto que la hipótesis que orienta este artículo es que la violencia de género aparece abordada de forma estereotipada, las variables desglosan los elementos que han de localizarse para evaluar si el abordaje es complejo o

perpetúa estereotipos. A lo largo del marco teórico hemos desarrollado en qué consisten, por una parte, los estereotipos de género y los mitos sobre la violencia de género, y por otra, los elementos de los que constan las definiciones de esta violencia que se ofrecen desde la conceptualización de la ONU y la teoría feminista. Para operacionalizar estas nociones y garantizar la claridad de los resultados, resumimos a continuación a qué nos referimos en cada caso:

- **Estereotipia.** Valoramos que nos encontramos ante un relato estereotipado si en él las distintas categorías que se contemplan en la ficha de análisis representan estereotipos de género —tales como retratar a la mujer como sumisa e indefensa y al hombre como desprovisto de emociones— o mitos sobre la violencia de género —por ejemplo, vincular el problema con la marginalidad o el alcoholismo del agresor—. De ser reconocidos estos elementos, el relato ofrecido por *The Kite* será calificado como estereotipado y no idóneo.
- **Complejidad.** Atribuimos el calificativo de *complejo* al relato y, a su vez, el de idóneo si las categorías de análisis están alineadas con los elementos presentes en las definiciones de «violencia de género» que se ofrecen desde la ONU y la teoría feminista. Entre estos elementos, destacamos que la violencia de género aparezca conceptualizada como tal, siguiendo el argumento de Amorós (2008); que se incluyan sus distintas manifestaciones, no solo la violencia física; que se dé cuenta de que las agresiones pueden suceder tanto en el espacio privado como el público; que se apunte a que la mujer es víctima por su sexo, es decir, por el mero hecho de ser mujer; que se vincule el problema tanto a su origen estructural patriarcal como a su relevancia social y cultural; y, por último, que se trascienda el ámbito de las relaciones de afectividad.

Estas variables son comunes, pero se contemplan desde perspectivas diferentes y necesarias en función de la categoría de análisis. A continuación, procedemos a explicar los elementos que constituyen la ficha:

- **Narrador.** Nos fijamos en el nivel desde el que narra los hechos, si habla desde fuera del relato (extradieгético) o desde el interior del mismo (intradieгético); y su conocimiento de los mismos, si no lo que cuenta no forma parte de su biografía (heterodieгético) o si son hechos biográficos (homodieгético) (Cuadrado y Planells, 2020). A priori, podríamos considerar que escoger como narradora (intradieгética y homodieгética) a una mujer que sufre violencia de género puede ser una buena idea para dotar de complejidad al relato, pero este recurso no es condición *sine qua*

non para favorecer el entendimiento y la empatía. Es más, es factible que se recurra a esta fórmula para recalcar los estereotipos de género que retratan a la mujer como indefensa y dependiente, y al hombre como un abusador sin sentimientos. Las propiedades de cada uno de ellos pueden beneficiar o perjudicar dicho propósito y es a partir del análisis como se puede determinar hacia qué lado oscila la balanza.

- **Narrativa ambiental.** Engloba la información que aporta el propio escenario para contextualizar la trama del juego y hace que el usuario se haga preguntas sobre lo que ha sucedido previamente (Cuadrado y Planells, 2020), así como tener ideas preconcebidas que pueden corroborarse o refutarse a lo largo de la partida. La narrativa ambiental hace las veces de contexto, de marco interpretativo de la acción, de modo que se trata de una categoría muy útil para averiguar cómo *The Kite* se aproxima a la violencia de género. Aquí prestamos especial atención a los mitos sobre la violencia de género, ya detallados en el marco teórico.
- **Espacio de juego.** Es el lugar donde ocurre la acción. Los espacios simbólicos constituyen «una forma ideológica de representar la sociedad en cada momento» (Cuadrado y Planells, 2020: 153), mientras que el llamado espacio psicológico hace referencia a cómo el espacio «también puede proyectar en su configuración la personalidad de este -el personaje-» (Cuadrado y Planells, 2020: 156). El espacio simbólico es quizá la categoría que mejor permite acercarse a la cuestión sobre la dimensión social de la violencia de género como problema. Si *The Kite* la presenta como uno individual, asociado a estereotipos, o social y político, involucrando al conjunto de la ciudadanía. El espacio psicológico está directamente conectado con la categoría de personaje, aunque en este caso nos habilita para indagar en la atribución de las causas y las consecuencias de la violencia que nos ocupa.
- **Personaje.** Funciona como nexo de unión entre el usuario y el mundo de ficción del videojuego, así como principal elemento de inmersión en los acontecimientos de la partida (Tato, 2017). El usuario establece un vínculo con el protagonista que controla, así como con el resto de personajes que aparecen en pantalla, llegando a identificarse y empatizar con ellos (Cuadrado y Planells, 2020). En el análisis, nos fijamos tanto en la apariencia física como en el vestuario y sus diálogos, centrándonos especialmente en los estereotipos de género. Por otro lado, se evalúa positivamente que se aborden distintos tipos de violencia, no solo la física y la psicológica, y que sea más allá el ámbito doméstico. Asimismo, el que sea reconocible una evolución en los personajes, un aprendizaje o, al

menos, una reacción a partir de su experiencia, también permite aportar mayor realismo a la trama.

En definitiva, se trata de interrogarnos sobre cómo las propiedades y potencialidades de cada una de las categorías sirven para reflejar la complejidad de la violencia de género o, por contra, se alinean para subsumirla en un relato estereotipado que no se preste a sensibilizar sobre este problema social.

3. Resultados y discusión

Para favorecer el entendimiento de los resultados que, a continuación, se presentan, ofrecemos una sinopsis de los tres juegos analizados, atendiendo a su estructura narrativa (planteamiento-nudo-desenlace). *The Kite* y *Little Kite* son prácticamente idénticos, al ser el segundo un *remake* del primero. Ambos juegos comienzan con Mary, una mujer joven, cuidando de su hijo pequeño, Andrew, en el salón de su casa. Entonces llega su pareja, Oliver, en estado de embriaguez. Este apartado introductorio sirve para presentarnos a los personajes y el ambiente en el que viven, y finaliza con una escena de agresión física de Oliver hacia Mary en la cocina. En *The Kite*, la escuchamos desde la perspectiva de Andrew, fuera de la habitación, pero en *Little Kite* el niño permanece asomado por la puerta, de modo que sí vemos la violencia a través de viñetas. El nudo de la historia se inicia en el momento en que Mary, después de conseguir salir de la cocina donde Oliver la encierra, se da cuenta de que su hijo se ha escapado y en él se van sucediendo una serie de puzzles que tienen por objetivo localizarle. El desenlace empieza con un segundo episodio de violencia física, que termina con Mary defendiéndose de Oliver, clavándole un cuchillo en *The Kite* o golpeándole con un ladrillo en *Little Kite*, creando la impresión de que le ha asesinado, hecho que se desmiente cuando en *Repentant* se descubre a Oliver como protagonista. En ambos juegos, la escena es ilustrada con viñetas, siendo los efectos de la agresión más evidentes en el *remake*.

En *Repentant*, la introducción nos cuenta que Mary decidió dejar a Oliver. El protagonista recibe una propuesta de trabajo ilegal a través de una llamada, que nos muestra que Oliver continúa anclado en lo marginal y que persiste su problema de alcoholismo. Una noche se detiene en una tienda que, tras su llegada, es atracada a punta de pistola por una chica joven, llamada Christina, evento que da comienzo al nudo de la narración. En primer lugar, Oliver auxilia al dependiente, quien después se hace con el control de la situación, y se nos revela como el villano del juego, con pasado como abusador de menores que, en el momento en que Oliver decide marcharse, encierra a la chica para agredirla sexualmente, intención que el protagonista descubre al regresar por

dudas en su consciencia. En ese momento, ambos son encerrados en la habitación donde Christina es violentada. Allí se evidencia el pasado del tendero y las motivaciones de la atracadora: conseguir dinero para su hermana enferma. Ambos logran salir del cuarto y, aunque tratan de escapar del dependiente, se dirigen a un desenlace en que terminan enfrentándose a él, Christina disparándole y ocasionándole la muerte. Oliver decide expiar su culpa por su mala conducta en el pasado y se responsabiliza del crimen. La última escena muestra al protagonista en prisión, siendo informado de que Christina ha acudido a visitarle.

Little Kite, a pesar de representar la violencia de género con crudeza, conduce el relato hacia un final de superación en el que Mary queda retratada como superviviente más que como víctima, ofreciendo una historia esperanzadora. Si bien en *The Kite* Mary también sobrevive a la violencia, la protagonista acaba traumatizada y abandonada. *Repentant* conduce a una resolución que evoca a un suceso de justicia. Efectivamente, Oliver acaba en la cárcel, pero no como consecuencia de haber violentado durante años a su exmujer, ni por el asesinato que confiesa haber cometido en otro momento de su vida, sino porque él mismo decide entregarse por un crimen que no ha sido su responsabilidad. De este modo, parece cuestionable que la pena de cárcel se presente como una consecuencia por ejercer violencia de género, y aquí es más bien una búsqueda individual, casi religiosa, de expiación de los pecados.

3.1. Narrador

En los tres juegos, se localiza un narrador intradieгético y homodieгético, pues son los propios protagonistas de la historia los que la cuentan. En *The Kite*, Mary es la única narradora, mientras que el remake *Little Kite* a Mary se une Andrew como narrador en uno de los episodios. En *Repentant*, este rol lo representa Oliver. En la trilogía, los narradores indican, a través de sus comentarios, si las acciones que está realizando el jugador para resolver los puzles —mecánica principal del juego— son adecuadas. Solo en estos momentos se tiene la sensación de que el personaje se dirige al usuario, favoreciendo la cercanía. Aparte, este tipo de narrador contribuye, en los tres casos, a que el jugador conozca los pensamientos de los protagonistas.

La narración de Mary en ambos juegos sirve, principalmente, para reforzar su papel tradicional de madre, dando muestras de la preocupación por su hijo y el nivel de sacrificio y superación que es capaz de asumir por él. El convertir a Andrew en uno de los narradores del segundo juego nos acerca a una realidad a menudo olvidada y es que los menores al cargo de una mujer que sufre violencia de género son también víctimas de la violencia. La narración de Andrew, por una

parte, nos hace conscientes de cómo se siente el niño, y por otra, de cómo era la vida de la familia antes del comienzo del juego. Por último, *Repentant* convierte a Oliver en narrador, quien transmite en sus palabras arrepentimiento, baja autoestima e incluso vergüenza por los actos abusivos cometidos en el pasado. Hemos considerado que se pueden sustraer dos tipos de interpretación. La primera es que ayuda a humanizar al agresor, distanciándose de la idea de que un hombre que maltrata es una persona anormal; mientras que la segunda se inclina por pensar que es un recurso que puede favorecer que haya quien sienta lástima por él y reste importancia a sus actos.

3.2. Narrativa ambiental

En general, la narrativa ambiental de esta trilogía se caracteriza por representar los estragos de la marginalidad y el alcoholismo, acompañándose de una música siempre dramática para transmitir tensión, tristeza o desolación. El caso más extremo lo ofrece *The Kite*, escenificado en una vivienda y un edificio en pésimas condiciones, evidencia de la pobreza familiar. *Little Kite* es menos severo, pero ilustra la misma realidad. En ambos casos, hay personajes —un grupo de jóvenes bebiendo en el primero y unos *hooligans* en el segundo— que refuerzan el vínculo con lo marginal. *Repentant* añade una nueva dosis de pobreza, ilegalidad y drogadicción, en la tienda de carretera con personajes lúgubres que forman parte de un paisaje gris y alienado.

3.3. Espacio de juego: espacio simbólico

The Kite experimenta una evolución positiva en este aspecto. Mientras que en el primer juego vemos cómo Mary está completamente aislada y abandonada, en un entorno que le niega el auxilio y es hostil con ella; en el segundo, el contexto social es más amigable. El avance significativo de *Repentant* es mencionar la representación mediática de la violencia de género, lo que permite afirmar que despierta preocupación social. No obstante, el principal escollo con el que se topan los juegos es su insistencia en vincular esta violencia con el alcoholismo. De hecho, llega a ser tal la cerrazón que, en momentos, puede hacer que el jugador se cuestione si el núcleo de la historia es la violencia de género o lo es el alcoholismo, y este tipo de violencia no es más que una excusa para abordar lo segundo. Por otro lado, la aparición de los medios de comunicación colisiona con que Oliver no haya pasado por prisión ni parezca haber sufrido ninguna otra consecuencia por haber ejercido violencia de género, más allá de la condena social, lo que nos puede hacer dudar de la verdadera implicación con esta lacra.

Sobre los estereotipos de género, también hay una evolución. Mientras que en *The Kite* vemos un claro paternalismo cuando, por ejemplo, un vecino le niega a Mary un cigarrillo por ser mujer; en *Little Kite* se nos retrata una

sociedad machista cuando el técnico desoye las sugerencias de la protagonista para arreglar el ascensor y, finalmente, es Mary quien consigue hacerlo funcionar; pudiendo considerar que este episodio critica cómo se subestiman los conocimientos de las mujeres, especialmente en los campos técnicos. También en el segundo juego, el vecino paternalista es sustituido por Mrs. Dubrowsky, una anciana que se implica con Mary e intenta convencerla de que debe abandonar a Oliver por su seguridad y la de Andrew.

Cabe destacar que los dos primeros juegos, narrados por Mary y en parte por Andrew, transcurren en un espacio doméstico y privado, mientras que el tercero, protagonizado en exclusiva por Oliver, sucede en el público. Esto nos permite hacer un acercamiento a la perpetuación de estereotipos observable en la trilogía de *The Kite*, que reproduce así la asignación tradicional de espacios a hombres y a mujeres.

3.4. Espacio de juego: espacio psicológico

Nuevamente, es observable una progresión considerable en la trilogía, especialmente entre el primer y segundo juego. Mientras que, en *The Kite*, se caracteriza a Mary como preocupada, indecisa, entregada y complaciente; en *Little Kite*, estos rasgos se contrarrestan con una capacidad resolutive notable. En el caso de Oliver no se observan cambios significativos, siempre agresivo y frustrado. Tanto *Little Kite* como *Repentant* introducen un recurso estético y narrativo que contribuye a nutrir este espacio psicológico: las pesadillas de Andrew en el primero y de Oliver en el segundo. La ensoñación del niño es una ilustración del caos y la inestabilidad de la que es víctima, a través de la metáfora de un escenario construido a partir del desorden de elementos de su cotidianidad y de sus anhelos de atención, protección y cuidados, encarnados en el recuerdo onírico de su padre biológico fallecido, Mark. Aquí se mezclan referencias a Oliver —platos rotos y botellas de alcohol— con otras a su padre —escena de cumpleaños y cometa—. En el sueño de Oliver, el agresor ha de enfrentarse a transitar por un laberinto, acompañado de los alaridos de Mary, y visitar su vida pasada, arrepentido y avergonzado.

Sin embargo, la exploración de la personalidad profunda de Andrew y Oliver obvia la socialización de género y los valores patriarcales como el origen de la violencia, e insiste en asociarla con el alcoholismo y la marginalidad.

3.5. Personaje

En *The Kite*, Mary cumple en gran medida los estereotipos de género al cobrar protagonismo su rol de madre y ser su conducta generosa, paciente y cariñosa. Si algo despunta de estas concepciones es que, al ser el único personaje jugable que resuelve los puzzles, se le asocie inteligencia. Su gesto permanece estático en todo

el juego, es triste y preocupado; en cambio, se puede considerar que sí experimenta una evolución, pues su desesperación la hace enfrentarse a su agresor, decisión que hubiera resultado incoherente al comienzo del relato. En *Little Kite*, se le otorga mayor complejidad: su capacidad de sacrificio y el resto de estereotipos se acompañan no solo de inteligencia y capacidad resolutive a través de los puzzles, sino de habilidades técnicas cuando, por ejemplo, logra poner en funcionamiento un ascensor que un profesional no podía arreglar. Su apariencia introduce también mayores matices, variando su gesto en función del contexto. Su evolución la convierte en una mujer que pasa de ser complaciente con su marido maltratador a una que decide abandonarle, y termina con su hijo volando la pequeña cometa que da nombre al juego, retratándola como una superviviente con un futuro esperanzador. Esta idea se fortalece si atendemos a su aparición en *Repentant* a través de las repetidas llamadas telefónicas de Oliver. En el último juego, Mary ha marcado sus límites y los reivindica con convicción. Es una mujer independiente, con autodeterminación e inteligencia emocional.

Oliver encarna a la perfección en los dos primeros juegos los estereotipos de género de hombre agresivo, desconectado de las emociones y proveedor de la familia, pero poco implicado en el hogar; y los mitos sobre la violencia de género, en concreto, los que ubican su origen en el alcoholismo o la marginalidad. En ninguno de ellos se percibe algún tipo de aprendizaje o reflexión por su parte, y su apariencia se mantiene igual: gesto iracundo, normalmente acompañado de una botella de alcohol, desaliñado y tambaleante, muestra de su problema con la bebida. Quizá uno de los fallos que cometen los juegos en este aspecto es no aprovechar el claro sentimiento de frustración que padece Oliver con el trabajo, que bien podría apuntar a la socialización de género que obliga a los hombres a ser los mantenedores de sus familias a nivel económico y los caracteriza como fracasados cuando no saben o no pueden ejercer ese rol.

En *Repentant*, Oliver sigue siendo agresivo e impetuoso, con una apariencia ahora más serena y atormentada, perseguido por el arrepentimiento y la culpabilidad de su pasado. Ello no implica que, en momentos del juego, se niegue a aceptar el calvario por el que hizo pasar a su ex-mujer o que acribille a llamadas a Mary, a pesar de que ella le insiste en que no las desea. Obviamente, existe evolución en el momento en que reconoce que lo que hizo con ella no tiene justificación posible, pero yerra en dos aspectos que impiden que se pueda concluir que sustrae un aprendizaje constructivo. En primer lugar, nuevamente, atribuye el origen de su mala conducta al alcohol y, en segundo, decide ir a la cárcel y entregarse por un crimen que no ha cometido, en lugar de confesar aquellos que sí son su responsabilidad.

La excepción, quizás débil, que introduce *The Kite* en su ofuscación con el alcohol como la causa de la violencia es el personaje onírico de Mark en *Little Kite*. Al aparecer en la ensoñación de Andrew no podemos asegurar que fuera así en la realidad del juego, sino que es lo que el niño recuerda. Mark confiesa a su hijo que el accidente de tráfico que provocó su muerte fue ocasionado porque él había bebido. Al mismo tiempo, el padre es retratado como una persona cariñosa, lo que no encaja con los estereotipos asociados a la masculinidad, y con un gesto que varía en función del objeto de la conversación, en contraste con el estatismo de Oliver. Paralelamente, se observa, aquí sí, el estereotipo del hombre protector hacia su mujer y su hijo, encomendando a este último el bienestar de su madre, reforzando la idea de la indefensión femenina frente a la superioridad masculina. Podemos corroborar en *Repentant* que, efectivamente, Andrew adquiere ese rol protector, cuando Oliver recuerda en su pesadilla un momento en que su hijastro le amenaza con las palabras «Don't touch my mom any more!». Es aquí donde es posible hacer un seguimiento de la evolución de Andrew, quien empieza siendo un niño apegado a su madre y acechado por la violencia de la que es testigo, e intuimos que termina siendo un joven que vela por la seguridad de su progenitora.

Aparte de estos personajes, *Repentant* introduce dos nuevos cuya mención es relevante. Primero, el dependiente del establecimiento en que tiene lugar la acción de este juego, quien coincide en el sentimiento de frustración que sufría Oliver, y tiene una actitud desafiante, dominadora y agresiva durante la historia, y una apariencia poco amigable. En segundo lugar, está Christina, una chica que se distancia de los estereotipos de género por su comportamiento determinado, valiente y fuerte. Sus gestos muestran un abanico de emociones amplio, ajustadas a la situación. Es destacable que, a pesar de ser víctima de violencia por parte del tendero, el juego no se recrea en su sufrimiento. De hecho, escenifica la capacidad de superación de Christina quien, lejos de encajar en la idea de víctima perfecta, sumisa y doliente, primero se niega a ser violentada, lo que le causa heridas físicas, y después se esfuerza en buscar una salida a su situación.

Por último, se cumple la norma de que la representación mayoritaria la obtienen la violencia física, presente en los tres juegos a través de las agresiones de Oliver a Mary y del dependiente a Christina; y la psicológica, en los dos primeros, por la carga de insultos, amenazas y menosprecios que Oliver dirige a su mujer.

En el caso de *Repentant*, la violencia física se entrelaza con la violencia sexual que el tendero ejerce sobre Christina, de la que somos conscientes una vez observamos las consecuencias al ver a la chica en una pequeña habitación

de la tienda donde relata a Oliver lo sucedido. No es el único tipo de agresión que el cajero lleva a cabo: en el mismo cuarto, Oliver y Christina descubren unos recortes de periódico y unas fotografías de chicas menores de edad que apuntan a que el hombre había abusado antes de ellas. Tal y como se expuso en el marco teórico, la violencia de género suele ser interpretada como la producida dentro de la pareja o expareja heterosexual, dejando fuera una serie de realidades que encajan con la definición teórica de este tipo de violencia, como las de Christina y las menores abusadas, por lo que evaluamos positivamente la inclusión de estos casos dentro del juego.

De igual forma, hemos localizado ejemplos de violencia económica, institucional y comunitaria. Concretamente, en *Little Kite* son repetidos los recordatorios que Oliver hace a Mary sobre que él es el que mantiene económicamente el hogar, y sobre las dificultades que ella pasaría si estuviera sola. La aparición de la violencia institucional y comunitaria es más sutil, pero relevante. El final tan desolador que nos deja *The Kite* interpela directamente, primero, a una comunidad que abandona por completo a una víctima evidente de violencia de género, y segundo a un sistema judicial y político que falla en habilitar los mecanismos necesarios para que no se generen situaciones como las que sufre Mary. Esta hipótesis se refuerza con el planteamiento del último juego, cuando conocemos que, a pesar de haberse reconocido que Oliver ha cometido violencia contra su entonces exmujer, no ha tenido pena de cárcel ni ninguna lo suficientemente reseñable como para ser mencionada; con el agravante de que, si al final acaba en prisión, no es por unas instituciones eficientes y comprometidas, sino porque, por decisión propia, decide confesarse culpable de un delito que no ha cometido. De igual forma se ve reflejada en el mensaje de que la única vía que tiene la víctima de escapar de esta situación es tomándose la justicia por su mano: apuñalando o golpeando al agresor en los dos primeros juegos, y disparándole en el tercero. Si bien es cierto que este último tipo de violencia es, como decíamos, menos evidente, su presencia, junto a la económica y la comunitaria, nos resulta un buen precedente para abordar la violencia de género desde la perspectiva compleja que requiere.

4. Conclusiones

A la luz de los resultados, la hipótesis planteada al comienzo de este artículo se confirma, ya que la violencia de género aparece representada en la trilogía *The Kite* de forma estereotipada. Es determinante el hecho de que, a pesar de ilustrar este tipo de violencia, en ningún momento se conceptualiza como tal, es decir, no se la señala como violencia de género. Quizá por ello, como advertía Amorós, se

yerra en acotar qué deriva de ella. En primer lugar, difícilmente podemos afirmar que se dimensione la violencia de género como un problema social, pues en los dos primeros juegos se delimita al ámbito doméstico e individual, y en el último, a pesar de existir representación mediática, se evidencia la inexistencia de una implicación social e institucional para abordarla. De ahí que también se falle en localizar las causas por las que se ejerce: *The Kite* no da cuenta de los valores patriarcales ni de la socialización de género, sino que se dirige a remarcar el alcoholismo y la marginalidad como origen del problema. En relación a las consecuencias, es complicado asegurar que se ilustren como es debido, pues el abandono que sufre Mary está despojado de crítica y el ingreso en prisión de Oliver es un hecho arbitrario, determinado por el propio agresor.

Con respecto a la estereotipia, localizamos efectivamente estereotipos de género que presentan los roles y las emociones tradicionales, y también los mitos sobre la violencia de género, que la explican con motivos erróneos como los problemas de adicción, la marginalidad y la pobreza.

Aún así, la trilogía *The Kite* ofrece un ejemplo útil sobre el que trabajar. Es interesante que elijan a Mary como narradora y personaje jugable, que sea ella quien cuente su propia historia y quien resuelva los puzles que le permitirán convertirse en superviviente, combatiendo así la idea de indefensión asociada a las víctimas de violencia de género. Igualmente, otorgar este mismo rol a Andrew, para acercarse al problema desde la perspectiva de los menores testigos de la violencia, y a Oliver, para afianzar la idea de que los agresores son hombres corrientes, son decisiones que pueden favorecer la construcción de un relato complejo y la empatía por parte del jugador. El planteamiento de distintos tipos de violencia —física, psicológica, sexual, económica, comunitaria e institucional— es, sin duda, ineludible si se quiere elaborar una historia que reproduzca la diversidad de formas en que se expresa la violencia de género y las presente como manifestaciones de un mismo problema: el sistema patriarcal.

Consideramos viable que, dentro de los *serious games*, se incluyan pantallas informativas al comienzo que presenten en breves líneas de texto el fenómeno que se va a abordar, conceptualizando la violencia de género y sirviendo como marco de interpretación para el relato. De forma semejante se hace ya, por ejemplo, con los juegos bélicos o históricos que introducen los hechos. Otro camino para explorar, en el que su labor educativa y de sensibilización sería muy valorable, es el de abordar la violencia de género fuera de los perímetros domésticos y del ámbito de la pareja, y así ampliar la mirada sobre este problema social y político.

Referencias bibliográficas

- AMORÓS, C. (2008). Conceptualizar es politizar, en LAURENZO, P., MAQUEDA, M. L. y RUBIO, A. (ED.), *Genero, violencia y derecho* (pp. 15–25). Valencia, España: Tirant lo Blach.
- ABT, C. (1970). *Serious games*. Nueva York, Estados Unidos: Viking Press.
- AEVI (2020). *La industria del videojuego en España. Anuario 2019*. [publicación en línea]. <https://bit.ly/3oPYgtl>
- ANYÓ, L. (2016). *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Barcelona, España: Laertes.
- ARRANZ, R. (2018). La creación de imaginarios. *Instituto Español de Estudios Estratégicos*, 10, 348-360. <https://bit.ly/3fTcLtg>
- ARRANZ LOZANO, F. (2020). *Estereotipos, roles y relaciones de género en series de televisión de producción nacional: un análisis sociológico*. Madrid, España: Instituto de la Mujer para la Igualdad de Oportunidades.
- BERNÁRDEZ RODAL, A. (2018a). De los crímenes pasionales a la violencia de género. Un viaje a través de las leyes y los medios de comunicación, en REQUEIJO REY, P. y JIVKOVA SEMOVA, D. (COORDS.), *Crimen y medios de comunicación*. Madrid, España: Ediberum.
- BERNÁRDEZ RODAL, A. (2018b). *Softpower: heroínas y muñecas en la cultura mediática*. Madrid, España: Editorial Fundamentos.
- BOGOST, I. (2007). *Persuasive Games. The expressive power of videogames*. Londres, Reino Unido: Massachusetts Institute of Technology.
- BOSCH FIOL, E. y FERRER PÉREZ, V.A. (2000). La violencia de género: de cuestión privada a problema social. *Psychosocial intervention*, 9 (1), 7-19. <https://bit.ly/3p9cc2M>
- BOSCH FIOL, E. y FERRER PÉREZ, V.A. (2012). Nuevo mapa sobre la violencia de género en el siglo XXI. *Psicothema*, 24 (4), 548-554. <https://bit.ly/3fRR24Q>
- BOURDIEU, P. (2000). *La dominación masculina*. Barcelona España: Anagrama.
- CARRETERO, A.E. (2005). Imaginario y sociedad. Un acercamiento a la sociología de lo imaginario en la tradición francesa. *Revista Internacional de Sociología*, 67 (41), 137-161. <https://doi.org/10.3989/ris.2005.i41.217>
- CASTORIADIS, C. (1975). *L'institution imaginaire de la société*. París, Francia: Editions du Seuil.
- CEREZO, I. (2020). Ur-fascismo en el videojuego. La estructura de sentido del videojuego a merced del fascismo eterno, en FLORES, A. y VELASCO, P. (COORDS.), *Ideological Games. Videojuegos e ideología* (pp. 155-178). Sevilla, España: Héroes de Papel.

- COLÁS BRAVO, P. y VILLACIERVOS Moreno, P. (2007). La interiorización de los estereotipos de género en jóvenes y adolescentes. *Revista de Investigación Educativa*, 25(1), 35–58. <https://tinyurl.com/2pdycaj4>
- CUADRADO, A. y PLANELLAS, A.J. (2020). *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración*. Barcelona, España: UOCpress.
- DE MIGUEL, A. (2015). *Neoliberalismo sexual. El mito de la libre elección*. Valencia, España: Cátedra.
- DEL MORAL GARCÍA, A. (2004). Aspectos penales de la violencia doméstica. La actuación del Ministerio Fiscal, en CONSEJO GENERAL DEL PODER JUDICIAL (ED.), *Encuentros «Violencia Doméstica»* (pp.457-526).
- ESPINAR RUIZ, E. Y MATEO PÉREZ, M. Á. (2007). Violencia de género: reflexiones conceptuales, derivaciones prácticas. *Papers. Revista de Sociología*, 86, 189-201. <https://doi.org/10.5565/rev/papers/v86n0.817>
- EXPÓSITO, F. (2011). Violencia de género. *Mente y Cerebro*, (48), 20–25. <https://bit.ly/3uw0Uql>
- FLORES, A. y VELASCO, P. (2020). *Ideological Games. Videojuegos e ideología*. Sevilla, España: Héroes de Papel
- FRANKEL, V.E. (2014). *Women in Game of Thrones. Power, Conformity and Resistance*. Carolina del Norte, Estados Unidos: McFarland and Company, Inc.
- FRASCA, G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. En Wolf, M. J. P.; Perron, B. (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 221-236). Nueva York, Estados Unidos: Routledge.
- FUEYO, A. y DE ANDRÉS, S. (2017). Educación mediática: un enfoque feminista para deconstruir la violencia simbólica de los medios. *Revista Fuentes*, 19(2), 81–93. <http://dx.doi.org/10.12795/revistafuentes.2017.19.2.06>
- GAMIÑO, B. (2018). *Imaginario de un grupo de extranjeros mexicanos en Barcelona a partir de narrativas visuales* (Tesis doctoral). Universidad de Barcelona, Barcelona.
- GARCÍA, R., CADIÑANOS, B., San José, J.I. y LARA, R. (2020). Night in the Woods: preparado y capitalismo en los mundos videolúdicos, en Flores, A. y Velasco, P. (COORDS.), *Ideological Games. Videojuegos e ideología* (pp. 47-77). Sevilla, España: Héroes de Papel.
- GARITÉ, M. (2003). The ideology of interactivity (Or, Video Games and the Taylorisation of Leisure). Level Up Conference Proceedings. Utrecht, Países Bajos: University of Utrecht.
- GIMENO REINOSO, B. y BARRIENTOS SILVA, V. (2009). Violencia de género versus violencia doméstica: la importancia de la especificidad. *Revista Venezolana de Estudios de la Mujer*, 14 (32), 27-42. <https://bit.ly/3wF4sbc>

- GUBERN, R. (1987). *La mirada opulenta. Exploración de la ionosfera contemporánea*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- HALL, S. (1997). *Representation*. Londres, Reino Unido. The Open University.
- MICHAEL, D. y CHEN, S. (2006). *Serious games. Games that educate, train and inform*. Boston, Estados Unidos: Thomson Course Technology.
- MOLINA, C. (2020). El videojuego como herramienta socializadora, en FLORES, A. y VELASCO, P. (COORDS.), *Ideological Games. Videojuegos e ideología* (pp. 211-239). Sevilla, España: Héroes de Papel.
- MORALES, E. (2015). *Serious games. Diseño de videojuegos con una agenda educativa y social*. Barcelona, España: Editorial UOC.
- MUÑOZ, M.T. (2015). *Representaciones culturales e imaginarios colectivos como productores de estereotipos sociales: Bodas de sangres* (Tesis doctoral). Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca.
- ORTEGA GUTIÉRREZ, F. (1998). Imágenes y representaciones de género. *Asparkía*, 9, 9-19. <https://bit.ly/34uj0ys>
- PAREDES-OTERO, G. (2018). Los *serious games* como herramientas educativo-informativas para el diseño de la conciencia social, en TORRES-TOUKOUMIDIS, A. y ROMERO-RODRÍGUEZ, L.M. (ED.). *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación* (pp. 303-330). Quito, Ecuador: Editorial Universitaria Abya-Yala.
- PAREDES-OTERO, G. (2019). Videojuegos, guerra y narrativa. Formas actuales y alternativas de contar los conflictos bélicos desde el ocio interactivo, en LÓPEZ VIDALES, N. y MEDINA DE LA VIÑA, E. (ED.), *Comunicación y Pensamiento. Relatos de la nueva comunicación* (pp. 121-139). Sevilla, España: Egregius.
- PAREDES-OTERO, G. (2020). El enemigo invisible: la sensibilización ante las enfermedades mentales a través de los videojuegos. *Barataria. Revista Castellano-Manchega De Ciencias Sociales*, (29), 69-83. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.565>
- PÉREZ-LATORRE, O. (2012). *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona, España: Laertes.
- PERIS VIDAL, M. (2013). La despolitización de la violencia de género a través de la terminología. *Asparkía*, 24, 176-194. <https://bit.ly/2TrBtcF>
- RANDAZZO, F. (2012). Los imaginarios sociales como herramienta. *Imagonautas*, 2 (2), 77-96. <https://bit.ly/3vx982R>
- REASON WHY. (30 de junio, 2020). Los videojuegos alcanzarán 3.000 millones de usuarios para 2023. *Reason Why*. <https://bit.ly/39ETA3h>
- SEQUEIROS, C. y PUENTE, H. (2020). Democracia, deslegitimación y cambio social: el videojuego como dispositivo de cuestionamiento político. *Barataria. Revista Castellano-Manchega De Ciencias Sociales*, (29), 121-137. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.540>

- SILVIO, C. y VINCI, T.M. (Eds.) (2015). *Star Wars. Filosofía rebelde para una saga de culto*. Carolina del Norte, USA: Errata Naturae.
- SUTTON-SMITH, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press.
- TATO, G. (2017). Análisis del personaje en el cine y en los videojuegos. Inmersión y empatía. *Quaderns de Cine*, 12, 105-117.
<https://dx.doi.org/10.14198/QdCINE.2017.12.09>
- VENEGAS, A. (2017). *Bioshock y el alma de Estados Unidos*. Sevilla, España: Héroes de Papel.
- VENEGAS, A. (2020a). *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Araba, España: Sans Soleil Ediciones.
- VENEGAS, A. (2020b). El olvido de la memoria a favor del mercado, en FLORES, A. y VELASCO, P. (COORDS.), *Ideological Games. Videojuegos e ideología* (pp. 21-45). Sevilla, España: Héroes de Papel.
- ZIMMERMAN, E. (2004). Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline, en WARDRIP-FRUIIN, N. y HARRIGAN, P. (ED.), *First person. New media as story, performance and game* (pp. 154-164). Cambridge, Reino Unido: The MIT Press.
- ZURBANO-BERENGUER, B. y LIBERIA VAYÁ, I. (2014). Revisión teórico-conceptual de la violencia de género y de su representación en el discurso mediático. Una propuesta de resignificación. *Zer: Revista de Estudios de Comunicación*, 19(36), 121-143. **<https://bit.ly/3fuus3a>**
- ZURBANO-BERENGUER, B. y GARCÍA-GORDILLO, M. (2017). Methodological proposal for the evaluation of the ethical quality of the news about violence against women. *Communication and Society*, 30(1), 73-85.
<https://doi.org/10.15581/003.30.1.73-85>