



Versión para impresión (PDF)

::: 19 Abril 2005

El Rol De La Figura Femenina En Los Videojuegos

Santos Urbina Ramírez, Bartomeu Riera Forteza, José Luis Ortego Hernando y Sebastià Gibert Martorell

Departamento de Ciencias de la Educación. Universidad de las Islas Baleares. Dirección postal: Crta. de Valldemossa, km. 7,5. Edificio Guillem Cifre de Colonya.

07071 Palma de Mallorca.

Teléfono: 971172842. Fax: 971173190

E-mail: santos.urbina@uib.es

Resumen

La finalidad de este trabajo es analizar la relación entre videojuegos y género. Para ello, en primer lugar se realiza una síntesis de los aspectos más relevantes relacionados con el tema. A continuación se replica una parte del estudio que en 1991 realizó Provenzo, analizando las portadas de distintos videojuegos. En él se ponía de manifiesto la mayor presencia de personajes masculinos, y se ofrecía una imagen más o menos uniformada y reduccionista de los roles de género: una mujer en papeles pasivos, de víctima o seductora, frente a una figura masculina activa, violenta, dominante y resolutive. Finalmente se comparan los datos procedentes del estudio original con los obtenidos para el presente estudio.

Los videojuegos, un fenómeno no exento de polémica

Cuando nos referimos a los videojuegos no estamos aludiendo únicamente a una manera de ocio. Se trata de un auténtico fenómeno social dotado de un gran poder de penetración entre la población infantil y juvenil –e incluso adulta– que durante las últimas décadas se ha convertido en una poderosa industria que mueve anualmente millones de dólares.

Nadie presagiaba, a principios de la década de los 70, que aquel primer videojuego desarrollado por Bushnell y Alcorn para la plataforma recreativa Atari, llamado Pong, sería el primer escalón en una de las industrias más fructíferas de finales del siglo XX y principios del XXI (San Juan del Río, 2001). Los primeros juegos, muy rudimentarios, y con una interfaz muy sencilla fueron dejando paso a juegos cada vez más sofisticados, aprovechando la potencia creciente de nuevos componentes multimedia.

Probablemente el hecho de ser una tecnología relativamente nueva, orientada hacia los más jóvenes, y su vertiginoso crecimiento ocasionó que esta industria se desarrollase sin prácticamente ningún tipo de normativa respecto a los contenidos presentados. Este hecho ha propiciado que los videojuegos sean un campo abonado para el debate sobre los contenidos transmitidos, más si se tiene en cuenta que normalmente este producto va dirigido a las franjas de población juvenil.

Así, aspectos como los posibles efectos perjudiciales para la salud, la transmisión de valores inadecuados, propiciar conductas de aislamiento o la adicción que pueden generar, han ido haciendo crecer la polémica en torno al mundo de los videojuegos.

Durante los últimos años, uno de los aspectos que más ha preocupado a padres y educadores se ha centrado en la violencia, tanto implícita como explícita, contenida en algunos videojuegos². Incluso la propia organización Amnistía Internacional (2000), se hizo eco de esta problemática, elaborando un informe donde puso de manifiesto el efecto nocivo que podían ocasionar en los menores estos juegos, abogando por la elaboración de un marco legal para regular el mercado, y formulando una serie de recomendaciones dirigidas a autoridades, empresas del sector, profesionales de la educación y asociaciones de padres y consumidores.

Otra de las controversias que se han generado alrededor de los videojuegos ha surgido a partir del tratamiento, generalmente estereotipado, de los roles asignados a las figuras masculina y femenina. Teniendo en cuenta el gran número de consumidores infantiles de este tipo de productos y el gran

potencial inculcador que puede derivarse de ellos, consideramos de gran importancia abordar con mayor profundidad este aspecto.

El tratamiento de la figura femenina en los videojuegos

Si hacemos un rápido recorrido por la historia de los videojuegos, deteniéndonos al azar en algunos de ellos, podemos comprobar como en un gran número se ofrece una imagen más o menos uniformada y reduccionista de los roles de género: una mujer en papeles pasivos, de víctima o seductora, frente a una figura masculina activa, violenta, dominante y resolutiva.

Abundando en lo dicho, para Levis (1997) los videojuegos ensalzan una figura masculina distorsionada donde sólo caben valores como la fuerza, la valentía, el poder, la dominación, etc..., mientras que la figura femenina se conforma a partir de la fragilidad, la pasividad o la sumisión. Comenta que hasta no hace mucho la figura femenina ha sido muy maltratada, apareciendo siempre como un ser pasivo o bien como un objeto decorativo.

Además, la presencia femenina ha sido hasta no hace mucho más bien escasa y tendente a reproducir los estereotipos mencionados. Ya hace algún tiempo Provenzo (1991) aludía a esta cuestión; análisis coincidente con el de Etxeberria (1999):

(...) es también evidente la existencia de estereotipias en cuanto a las figuras masculinas y femeninas que van en perjuicio de las mujeres, puesto que aparecen en menor proporción, y cuando lo hacen tienden a ser representadas en actitudes pasivas, dominadas o secundarias, mientras que los varones están más representados, en actitudes más activas y dominadoras.

Hace poco más de un año (Conocedoras, 2002), la organización Children Now analizó diferentes juegos para consolas de Sega, Sony y Nintendo, encontrando que "sólo el 54% de los juegos incluía personajes femeninos, comparado con el 92% que contaba con personajes masculinos". Por otra parte, los personajes femeninos eran normalmente violentos y muchos de ellos "exhibían características estereotípicas, como desmayos y voces de tono agudo".

En un estudio anterior, realizado por Dietz (1998), vuelven a aparecer cuestiones similares a las ya comentadas. Se analizan 33 juegos de consolas Nintendo y Sega, poniéndose de manifiesto que tan solo en un 15% de los casos aparecían las mujeres como heroínas o personajes de acción³. Un rol corriente de la mujer es aparecer como víctima; por otra parte, en la mitad de casos suelen ser princesas. Otro rol es el de la belleza; mujeres con grandes senos y reducida cintura. En conjunto, mientras hay casos en que la figura femenina es vista a través de modelos de rol positivos, en general, la mayoría de los juegos minimizan el papel de la mujer. Muchos de los juegos descuidan la presencia de personajes femeninos y además, cuando aparecen, lo hacen como dependientes de los hombres (incluso como víctimas). Son con frecuencia presentadas como objetos sexuales o con un papel menos relevante que los hombres.

Adicionalmente, encontraron que el 21% de los juegos incluían algún tipo de agresión o violencia directa a mujeres.

Estallo (1997) relativiza algo la cuestión, y apunta que los nuevos juegos van eliminando progresivamente las connotaciones sexistas.

Por su parte, Levis (1997) considera que las quejas de determinados sectores han conseguido que los editores modifiquen en parte esta situación, siendo más común actualmente encontrar personajes femeninos protagonistas. Sin embargo, para el autor esto no aporta nada nuevo al tratarse de personajes "andróginos" y "agresivos", y se asimilarían a una concepción de lo masculino como predominante.

Coincidimos con este autor en que, efectivamente, parece que de manera progresiva los productores de videojuegos están comenzando a "corregir" el patrón sexista imperante. Aunque no compartimos totalmente su consideración de que esas modificaciones no supongan cambios relevantes. Así, no resulta raro encontrar determinados videojuegos en que aparecen personajes masculinos y femeninos compartiendo roles de manera indistinta⁵ o bien otros en que el protagonista es un personaje femenino carente de la agresividad referida por Levis.

Por otra parte, se puede hablar de una gama de videojuegos que está comenzando a despuntar, dirigida exclusivamente a un público femenino. Su finalidad debería centrarse en intentar atraer a las niñas, entendiendo que en la mayoría de casos la introducción en el mundo de la informática viene de la mano de los videojuegos. La no existencia de productos que atraigan a las niñas supone que el acceso inicial al medio se vea demorado y que los niños partan con una ventaja relativa.

A este respecto, Tuya (2000) deja bien patente la situación:

Diferentes asociaciones como la AAUW o Committee on Women in Computing, cuya sola existencia es un claro indicativo de que no se está dando una situación igualitaria en materia de sexos, solicitan continuamente la ayuda de educadores, padres y profesores para potenciar las habilidades tecnológicas de las niñas; y de los desarrolladores de software para que publiquen programas y videojuegos que interesen a las féminas, dejando muy claro que no piden un software rosa, sino un buen software.

Existen voces que argumentan que la posible desmotivación de las niñas respecto a los ordenadores se deba a que no se le ofrecen productos que respondan a sus inquietudes, pues la mayoría de videojuegos están diseñados y dirigidos a un público eminentemente masculino, que gusta de los juegos violentos:

Un informe publicado por la American Association of University Women Educational Foundation (Fundación Educativa de la Asociación Norteamericana de Mujeres Universitarias, o AAUW) encontró que muchas niñas se alejan de la tecnología a una edad temprana como consecuencia del contacto con juegos de computadora violentos, dirigidos a los varones. El estudio reveló que a las chicas no les gustan los videojuegos violentos y prefieren los personalizados, interactivos y de rol. Pero los juegos que sumergen a las chicas en la resolución de problemas y el juego cooperativo son escasos. Los videojuegos que se desarrollan para las niñas suelen tener como tema los intereses "específicos de las chicas", como el maquillaje y la moda (Conocedoras, 2002)

Así, una buena parte de los videojuegos dirigidos a niñas que hasta el momento han visto la luz en nuestro país también están dotados de un carácter sexista y reproductor de estereotipos de género.

Resulta obvio, como apuntan Estallo (1997) o Gros (1998), que la transmisión de valores sexistas no es exclusiva de los videojuegos, estando presente en muchos otros medios. Consideramos, sin embargo, que el ser conscientes de este hecho no minimiza ni justifica el problema. Se trata de una cuestión enraizada en el entramado social y cultural y que, por lo tanto, abarca múltiples dimensiones, pero ello no implica obviar ni dejar de trabajar en ninguna de ellas.

El trabajo de E. F. Provenzo

Hace poco más de diez años Provenzo (1991) sacaba a la luz una publicación que ha venido a ser paradigmática en el ámbito de los estudios sobre videojuegos. En ella alerta de la influencia potencial de este medio sobre niños y jóvenes. Su estudio se centrará en los videojuegos Nintendo.

Uno de los aspectos que analiza se ocupa precisamente del tratamiento que se hace de la figura femenina. El autor se pregunta acerca de los contenidos sexistas de los videojuegos y para dar respuesta a esta cuestión, revisa 47 de los juegos más populares del momento para el sistema Nintendo.

El estudio consistió en el análisis de las cajas de los videojuegos –incluyendo portada y contraportadas. En cuanto a las razones de porqué esta información se consideró de la suficiente relevancia se argumentaron las siguientes (Provenzo, 1991, 106):

- Representan una unidad de análisis que puede ser cuantificada fácilmente
- La portada supone un intento de resumir visualmente el contenido del juego
- Las cubiertas aparecen conjuntamente con anuncios promocionales en los grandes almacenes; ambos representan un código visual que sintetiza el juego y su propuesta

En cuanto a los aspectos metodológicos, Provenzo elaboró una tabla para analizar estos contenidos partiendo del modelo teórico del sociólogo inglés Erving Goffman (que hizo un estudio previo que analizaba el género en los anuncios de revistas). No hubo un segundo investigador para contrastar los datos obtenidos y dar más fiabilidad al estudio por considerar que el contenido analizado era muy obvio y explícito.

Tabla 1, extraída de Provenzo (1991, 110-111)

Como se puede apreciar en la tabla 1, el autor recoge, en primer lugar, el número total de personajes femeninos y masculinos aparecidos en las cubiertas. Al mismo tiempo, identifica a aquellos personajes que aparezcan en una posición sumisa o dominante. Incluye también un apartado "otros", para aquellos personajes que no posean un género definido (por ejemplo, monstruos, máquinas, etc.)

De las 47 cubiertas analizadas, aparecieron un total de 115 figuras masculinas y 9 femeninas (o sea, una ratio de 13 a 1); 20 de estas figuras masculinas eran identificadas en poses dominantes por ninguna mujer; 3 mujeres estaban en poses claramente sumisas (o sea, una tercera parte), y ningún varón.

Provenzo observó, que el argumento de diversos videojuegos se centraba en el secuestro de un personaje femenino, a quien el protagonista –normalmente un hombre– debía rescatar. Habitualmente, este eje argumental suele reflejarse también en las portadas. Esta observación conduce a un segundo tipo de

análisis: contabilizar en cuántos juegos el personaje femenino es secuestrado o está prisionero. Lo hizo con los mismos juegos pero a través de un cuestionario dirigido a jugadores. Pues bien, el secuestro se daba en 13 de los 47 juegos (un 30% aprox.). Se trata de una ratio muy alta teniendo en cuenta que 11 de esos juegos eran simuladores deportivos. Como era previsible, sólo en escasas ocasiones los secuestrados son hombres y en ningún caso son rescatados por una mujer.

En suma, este autor se plantea la intensidad con que estos temas de secuestros de mujeres (siempre sumisas y desvalidas) y rescates por parte de figuras masculinas impregnan a los niños.

En otro estudio relacionado que hizo pedía a niños y niñas que dibujasen y describiesen a los personajes femeninos y masculinos de algunos videojuegos. Las mujeres eran descritas como los personajes menos interesantes, tanto por los niños como por las niñas.

Los videojuegos y su contenido representan universos simbólicos que son espontáneamente consentidos por la población general. Puede entonces argumentarse que los videojuegos son instrumentos para la hegemonía social, política y cultural. (Provenzo, 1991, 115)

Los videojuegos tienen el potencial de amplificar ciertos valores (p. ej., una determinada visión de la mujer). Pero no sólo los videojuegos, también otros medios (como la televisión, la radio, las revistas, etc.) reflejan este hecho. Lo que es importante en los videojuegos es lo manifiestas que se resultan este tipo de actitudes discriminatorias en su contenido.

Según Provenzo (1991, 117), si como algunos investigadores sostienen, los videojuegos constituyen la forma de introducirse en el mundo del ordenador para niños y adolescentes, entonces las mujeres sufren una doble injusticia: está ofreciéndose una imagen "sexotipada" de ellas y, a un tiempo, se les está desmotivando en el uso de ordenadores; este hecho puede suponer una desventaja significativa para su futuro educativo y su profesión potencial. En este proceso, no sólo juega en su contra la cultura hegemónica sino también que el ámbito de los ordenadores es predominantemente de dominio masculino.

Réplica del estudio de Provenzo, diez años después

• Planteamiento.

Con diez años de perspectiva desde el estudio realizado por Provenzo, cabe suponer que los avances sociales en cuanto al tratamiento de los roles asociados al género deberían verse reflejados en los medios. Ello implicará, por supuesto, que una nueva concepción más equitativa de las figuras femenina y masculina se pondrá también de manifiesto en los videojuegos. Y que, por lo tanto, los estereotipos de género se habrán reducido de manera notable.

Así pues, hemos decidido realizar una réplica del estudio de Provenzo, con la finalidad de comprobar hasta qué punto se cumple el planteamiento anteriormente expuesto. Nos hemos limitado, sin embargo, a la primera parte del análisis descrito (probablemente el más relevante), aunque ampliándolo como se especifica en el apartado posterior.

• Muestra

Para realizar la réplica del estudio de Provenzo obtuvimos dos muestras de carátulas de videojuegos, una de consolas y otra de juegos para PC. Este autor basó su estudio únicamente en juegos para consolas Nintendo. Esta ampliación viene dada al considerar los relevantes cambios sufridos en la industria de los videojuegos⁷ en la última década.

El criterio para su selección fue el de accesibilidad. Para ello se acudió a una gran superficie, recogiendo la totalidad de títulos existentes en el momento.

Si Provenzo analizó 47 videojuegos, nosotros contamos con las portadas de 79 juegos para consolas y 87 para PC.

• Procedimiento

La recopilación de información se realizó en tres sesiones diferentes entre noviembre de 2000 y febrero de 2001. Para ello se elaboró una plantilla conteniendo los mismos campos utilizados por Provenzo. Los datos se cumplimentaron previo acuerdo de dos observadores, con la intención de conseguir una mayor objetividad.

Los registros se vaciaron en una base de datos y posteriormente fueron explotados mediante un programa estadístico.

● Resultados

A efectos prácticos nos pareció oportuno recoger la información agrupando los videojuegos por categorías a partir de una tipología de elaboración propia. En la Tabla 2 aparecen todas ellas, consignándose su frecuencia y porcentaje correspondiente.

En las consolas predominan los juegos tipo arcade, constituyendo algo más de la mitad de la muestra, seguidos por los simuladores de vehículos. En los juegos de PC también los de tipo arcade ocupan el primer puesto, seguidos por los simuladores bélicos, aunque también con una presencia relevante de los simuladores de vehículos.

Ver tabla 2

Consideramos de interés observar la concurrencia de roles sexistas en función del tipo de videojuego, si bien Provenzo no tuvo en cuenta esta variable en el estudio original.

Así, si agrupamos los juegos analizados por este autor siguiendo nuestra clasificación obtenemos una tabla como la que mostramos a continuación (tabla 3).

Ver tabla 3

Como se puede apreciar, en este estudio también los juegos tipo arcade eran los más abundantes, copando aproximadamente la mitad de los analizados.

La explicación acerca de la ausencia de determinadas categorías tendría que ver con la escasa presencia de determinado tipo de juegos en el momento del estudio y más teniendo en cuenta que sólo se refería a consolas Nintendo.

A continuación pasaremos a exponer los resultados obtenidos tras nuestro análisis.

Si observamos la tabla 4, podemos apreciar en primer lugar, que la diferencia entre personajes masculinos y femeninos es abrumadora, a favor de los primeros. Y ello tanto para consolas, como para PC.

Se aprecia también que, entre los personajes masculinos, la gran mayoría son dominantes, hasta tal punto que los personajes sumisos son casi inexistentes.

Quisiéramos llamar la atención sobre la cuantía de personajes femeninos dominantes, predominando claramente sobre los personajes femeninos sumisos. Es decir, cuando aparece un personaje femenino adopta con una mayor frecuencia un rol activo.

Ver tabla 4

Pero veamos con más detenimiento los datos obtenidos, agrupando las observaciones según la plataforma:

Consolas

- Centrándonos en los personajes masculinos dominantes, podemos señalar que, para un total de 84 personajes, 52 de ellos proceden de juegos tipo arcade, 3 de aventuras gráficas, 10 de shot 'm up, 11 de simuladores de lucha, 4 de simuladores deportivos y 4 de simuladores de vehículos.
- Por lo que respecta a los personajes femeninos dominantes, de un total de 13, 6 aparecen en juegos tipo arcade, 1 de aventuras gráficas, 2 de shot 'm up, 3 de simuladores de lucha y 1 de simuladores deportivos. En estos videojuegos no aparece ninguna figura masculina sumisa, y sí 16 con un rol activo, lo que estaría apuntando hacia una equiparación del trato otorgado a ambas figuras (en aquellos videojuegos en que los personajes femeninos son activos).
- Si nos referimos a los personajes masculinos sumisos, todas las apariciones (tan sólo 5) se producen en juegos tipo arcade. Es preciso señalar que en estos videojuegos no aparecen personajes femeninos dominantes, estando reservado este papel a figuras masculinas (en 8 casos).
- En cuanto a los personajes femeninos sumisos se producen 11 ocurrencias, de las cuales 8 aparecen en juegos tipo arcade, 2 en aventuras gráficas y 1 en la categoría de simuladores de lucha. Por contra, en estos mismos tan sólo aparecen dos personajes masculinos sumisos y 15 dominantes (7 de los cuales en simuladores de lucha y otros 7 en arcade).

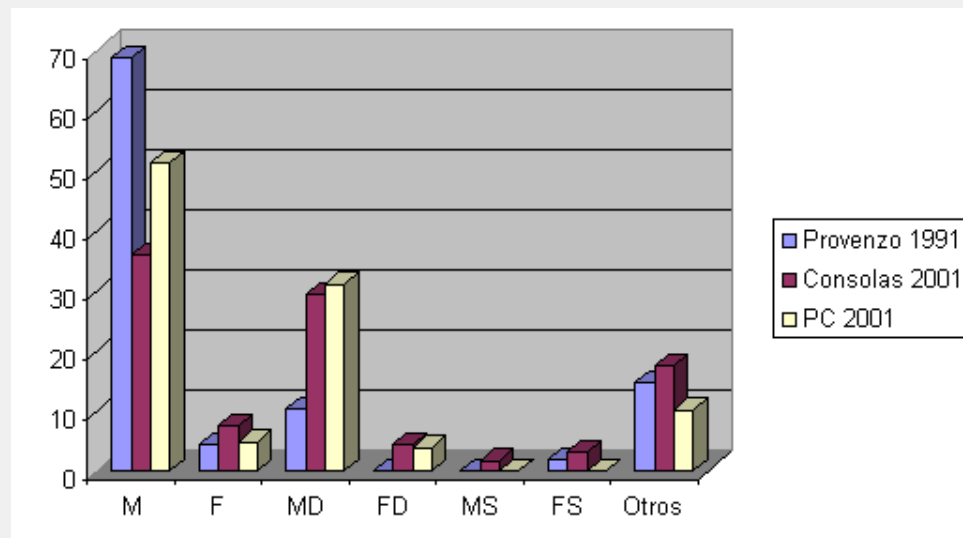
PC

- Centrándonos en los personajes masculinos dominantes, podemos señalar que, para un total de 80 personajes, 13 de ellos proceden de juegos tipo arcade, 7 de aventuras gráficas, 4 de shot `m up, 16 de simuladores deportivos, 2 de simuladores de vehículos, 30 de simuladores bélicos, 4 de simuladores sociales y 4 de rol. En las carátulas de estos mismos juegos, aparecen 10 personajes femeninos en similar actitud y tan sólo 4 como sumisos; ello parece indicar que tal condición no se debe a la dominancia de los personajes masculinos.
- Respecto a los personajes femeninos dominantes, de un total de 11, 3 aparecen en juegos tipo arcade, 2 de aventura gráfica, 2 de rol, 2 simuladores bélicos y 2 simuladores deportivos. En las carátulas donde aparecen figuras femeninas dominantes no aparece ninguna figura sumisa (ni masculina ni femenina) aunque, por el contrario, aparecen 31 personajes masculinos dominantes (casi el triple).
- Por otra parte, comentar que no aparece ni un solo personaje masculino sumiso en las carátulas de PC.
- Tan sólo encontramos 5 concurrencias de personajes femeninos sumisos, de las cuales 2 se corresponden con simuladores sociales y 3 con aventuras gráficas. En estos mismos juegos aparecen 2 personajes masculinos dominantes. Es decir, nuevamente no parece que la sumisión de los personajes femeninos sea a costa de la dominancia de los masculinos.

A continuación, hemos transformado la tabla 1 (Provenzo, 1991, 110-111), en la que aparece el sumatorio de número de personajes, en una tabla de porcentajes según la plataforma, con el fin de poder cotejar los datos. El análisis se ha llevado a cabo a partir de las siguientes comparaciones:

Ver tabla 5

En la siguiente gráfica se puede observar más claramente la comparación de datos.



En primer lugar, podemos apreciar un notable descenso de personajes masculinos en las portadas de juegos actuales de consola respecto a los estudiados por Provenzo (un 36% frente a un 68,59%).

Pese a ello, y nos parece de especial relevancia, el porcentaje de figuras masculinas dominantes ha aumentado en casi veinte puntos.

Un dato a tener en cuenta, es que aparece por primera vez la figura masculina sumisa en los videojuegos, dato que en el estudio de Provenzo no se observó.

Por otro lado, constatamos una mayor presencia de la figura femenina aunque no de manera proporcional al descenso de la figura masculina. Destacar, como dato relevante, el aumento de la figura femenina dominante (4,36%). En el estudio de Provenzo no se contabilizó ningún caso. Aunque se haya producido un aumento en el número de personajes femeninos, como contrapartida han aumentado también, casi en el mismo porcentaje, las figuras femeninas sumisas.

Si comparamos los datos actuales de PC con los de Provenzo la disparidad no resulta tan grande. La presencia de la figura masculina también disminuye en las portadas de los juegos de PC, pero no lo hace de la misma manera que en las consolas. Al igual que en las consolas aumenta notablemente la figura masculina dominante, aproximadamente en 20 puntos. Por otro lado se mantiene la inexistencia de figuras masculinas sumisas.

En cuanto a la presencia de la figura femenina, se mantiene el mismo porcentaje, tanto en el estudio de Provenzo, como en las portadas de PC. Por otra parte, aunque se mantiene esta proporción, aumenta el

porcentaje de personajes femeninos dominantes y desaparecen, como dato a destacar, los personajes femeninos sumisos.

La última comparación la realizamos entre los datos actuales recogidos de las carátulas de las consolas y de las de PC. Podemos observar que la figura masculina es muy superior en las carátulas de PC, 51,11%, frente a un 36% de las carátulas de consolas. Pese a esta diferencia, cabe señalar que la proporción entre personajes masculinos dominantes es prácticamente la misma para las dos categorías, rondando el 30%.

Por lo que se refiere a la aparición de la figura femenina en nuestra muestra es mayor el porcentaje en las consolas que en los PC, aunque continúa siendo muy bajo comparado con el de personajes masculinos.

Por lo que respecta a la tipología de videojuegos, aunque Provenzo no recogió tal aspecto, destacar que tanto para videoconsola como para PC, los personajes masculinos están más presentes (y además en roles activos) en arcades y simuladores deportivos. Además, también están muy presentes en shot 'em up y simuladores de lucha (en estos últimos casi en exclusiva en consolas, dado que se trata de un género más común) y en simuladores bélicos (que, al contrario que en el caso anterior, son mucho frecuentes en PC).

Los personajes femeninos aparecen con mayor frecuencia en los juegos tipo arcade, en ambas plataformas, en papeles protagonistas, así como en juegos simuladores de lucha (para consolas). También son los juegos de arcade aquellos en que aparece más veces en personajes sumisos.

A partir de lo expuesto, y de manera general, podemos concluir que transcurridos algo más de diez años desde el estudio de Provenzo, el cambio de sensibilidad social relativo al tema no parece haber producido grandes modificaciones en el tratamiento de la figura femenina en los videojuegos.

Los personajes masculinos siguen siendo mucho más frecuentes que los femeninos y suelen tener mayor relevancia. Si bien algunos datos parecen mostrar un atisbo de cambio –la aparición de algunas figuras femeninas en papeles activos o de algún personaje masculino sumiso–, todavía queda un largo trecho por recorrer.

Referencias

- Amnistía Internacional (2000) «Haz click y tortura» Videojuegos, tortura y violación de derechos humanos. http://www.a-i.es/camps/cat/docs/inf_vid2.PDF (12/01/02)
- Ciberpaís (2001) Diez millones de videojuegos se vendieron en España en el año 2000. <http://www.elpais.es/c/d/20010118/ocio/ocio02.htm> (14/01/02)
- Conocedoras (2002) Una cara bonita no es suficiente. <http://www.mujereschile.cl/conocedoras/articulos.php?articulo=279&area=cultura> (14/01/02)
- Dietz, T.L. (1998) An examination of violence and gender role portrayals in video games: implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, v. 38, n. 5-6, pp. 425-442.
- Estallo, J.A. (1997) Psicopatología y videojuegos. <http://www.ub.es/personal/videoju.htm> (30/05/00)
- Etxeberría, F. (1999) Videojuegos y educación. (artículo publicado en la revista electrónica *Quaderns Digitals*) http://www.ciberaula.es/quaderns/html/p_gina_apilada_sin_t_tulo_50.html (09/12/01)
- Gros, B. (coord.) (1998) *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento*. Bilbao: Desclée De Brouwer.
- Levis, D. (1997) *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós.
- Navegante.com (2001) Las ventas de videojuegos aumentan un 34% en los últimos nueve meses. <http://www.el-mundo.es/navegante/2001/11/20/juegos/1006268746.html> (14/01/02)
- Provenzo, E.F. (1991) *Video Kids: making sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University Press.
- San Juan del Río (2001) *Historia de los videojuegos (1970 - 1980)*. <http://www.sjr.com.mx/Juegos/Historia/hv7080.htm> (12/01/02)
- Tuya, M. (2000) *Mujeres y tecnología, atracción fatal*. <http://www.baquia.com/com/legacy/13764.html> (14/01/02)



Versión para impresión (PDF)