

## REVISTA LIFEPLAY. Volumen 7.

Mujeres y videojuegos: representaciones, industria y comportamientos.

### EDITORES TEMÁTICOS

Dra. Raquel Crisóstomo Gálvez.

Profesora e investigadora universitaria. Doctora en Humanidades y Doctoranda en Comunicación por la Universidad Pompeu Fabra.

### RESUMEN DEL MONOGRÁFICO

El presente monográfico aspira a animar a la reflexión acerca de la relación que el medio videolúdico mantiene con la mujer desde la perspectiva del discurso de género. Como en cualquier otro ámbito social y cultural las mujeres han sido discriminadas tradicionalmente a causa de su género, algo que parece particularmente arraigado en la cultura popular del videojuego debido a una malentendida tradición masculina. En un contexto global en el que su presencia aumenta año tras año entre las consumidoras femeninas (en el ámbito español representan un 47%), los ejemplos de machismo están todavía muy presentes en distintas cuestiones. En cuanto a su lugar en la industria, sólo un 22% de mujeres participan de la misma; y las videojugadoras todavía están en minoría, siendo su visibilidad reducida. Los prejuicios sobre juegos que son considerados para mujeres persisten; e incluso muchas jugadoras deben esconder su género cuando acceden a plataformas multiplayer. Asimismo la representación de la mujer en los juegos continúa siendo hipersexualizada, conteniendo una imagen que corresponde a unos patrones irreales del deseo sexual masculino, e incluso objetivizada al ser convertida en recompensa; y los roles de sus personajes así como sus narrativas caen habitualmente en el estereotipo, incluso cuando excepcionalmente se trata de personajes protagonistas con entidad y fuerza propias, manteniendo los patrones de sexualización y belleza, así como de dependencia hacia un personaje masculino hasta en un 95% de los casos, tal como ha demostrado un reciente estudio de la Universidad Complutense de Madrid.

A esta situación de sexismo progresivamente se plantean algunas respuestas, como la iniciativa "GamerGate" que desde 2014 presta especial atención a los ejemplos de discriminación o [www.feministfrequency.com](http://www.feministfrequency.com), una plataforma educativa sin ánimo de lucro constituida por videos desde donde se analizan la relación de estos medios con el género, entre otros aspectos; aunque por el momento en la industria del videojuego sólo un 18% es femenino, cada vez encontramos más desarrolladoras o integrantes en lugares de responsabilidad, como el caso de Sony (PlayStation) y Microsoft (Xbox); y el espectro de representación es lenta aunque progresivamente más variado, en cuanto a comportamientos de los personajes femeninos, la representación de sus cuerpos y la construcción del relato.

## DESCRIPTORES

En base a estas consideraciones y con propósito de entender mejor este panorama cambiante y los pormenores de la aproximación sociológica al videojuego, desde *Lifeplay* llamamos a la presentación de artículos académicos que pongan en relación este ámbito con el de género. Serán bienvenidos textos relacionados con la cuestión de la relación entre la mujer y el videojuego, aunque especialmente aquellos que se encuentren bajo los siguientes frentes:

1. La mujer en la industria del videojuego
2. Deconstrucción del relato sociológico de la mujer en la industria y la construcción de los discursos machistas, así como la enunciación y creación de la réplica feminista desde lo sociológico y mediático.
3. Personajes y narrativas en el videojuego relacionados con lo femenino: comportamiento y evolución
4. Representaciones de la feminidad en el texto videolúdico: donde encontrarán lugar los artículos que versen sobre la narrativa del videojuego desde la perspectiva de género, así como las representaciones estéticas del cuerpo y del gesto de los personajes femeninos en interacción con los masculinos dentro de los discursos lúdicos.
5. Visibilización de las *gamers*, comportamientos y hábitos en relación a las mujeres en el videojuego

## ENVÍO DE INVESTIGACIONES

Usted podrá **enviar sus investigaciones** para el DOSSIER MONOGRÁFICO **hasta el 20 de abril de 2018 (plazo ampliado)**, fecha en la que comenzaremos la confección del número 7 de *LifePlay*.

1.- Contando desde esa fecha, usted recibirá durante los siguientes 30 días un correo indicándole que su trabajo ha sido aceptado por *LifePlay*, por lo que se pondrá en marcha el proceso de evaluación. En caso de que el trabajo no cumpla con las normas de publicación exigidas por la revista, se procederá a su devolución.

2.- A partir de la recepción de nuestro visto bueno, comienza el proceso de evaluación. Su artículo se enviará a dos revisores externos que evaluarán su pertinencia para ser publicado en *LifePlay*. El plazo de evaluación es de 21 días como máximo.

3.- Una vez que *LifePlay* ha recibido la revisión por pares del artículo, se procederá, en el plazo de una semana, al envío del mismo a su autor para que acometa las correcciones indicadas por los revisores externos, en caso de que las hubiere. El plazo para el nuevo envío del artículo corregido será de 7 días. De no existir tales correcciones, el autor recibirá un correo indicándole la publicación inminente de su artículo.

Las investigaciones para el DOSSIER deben enviarse a la dirección abajo indicada. Recuerde que el resto de secciones están abiertas a su colaboración en cualquier momento y no sujetas a llamada de artículos. En cualquier caso, véase **NORMATIVA** de publicación [[http://lifeplay.es/LifePlay/LP\\_normativa.pdf](http://lifeplay.es/LifePlay/LP_normativa.pdf)].

Si se trata de un artículo destinado a la sección DOSSIER: [dossier@lifeplay.es](mailto:dossier@lifeplay.es)

Si se trata de un trabajo destinado a la sección TÉCNICA: [tecnica@lifeplay.es](mailto:tecnica@lifeplay.es)  
Si se trata de un trabajo destinado a la sección MISCELÁNEA: [miscelanea@lifeplay.es](mailto:miscelanea@lifeplay.es)  
Si se trata de una RESEÑA: [resena@lifeplay.es](mailto:resena@lifeplay.es)

**Raquel Crisóstomo Gálvez**  
Investigadora y profesora de  
universidad