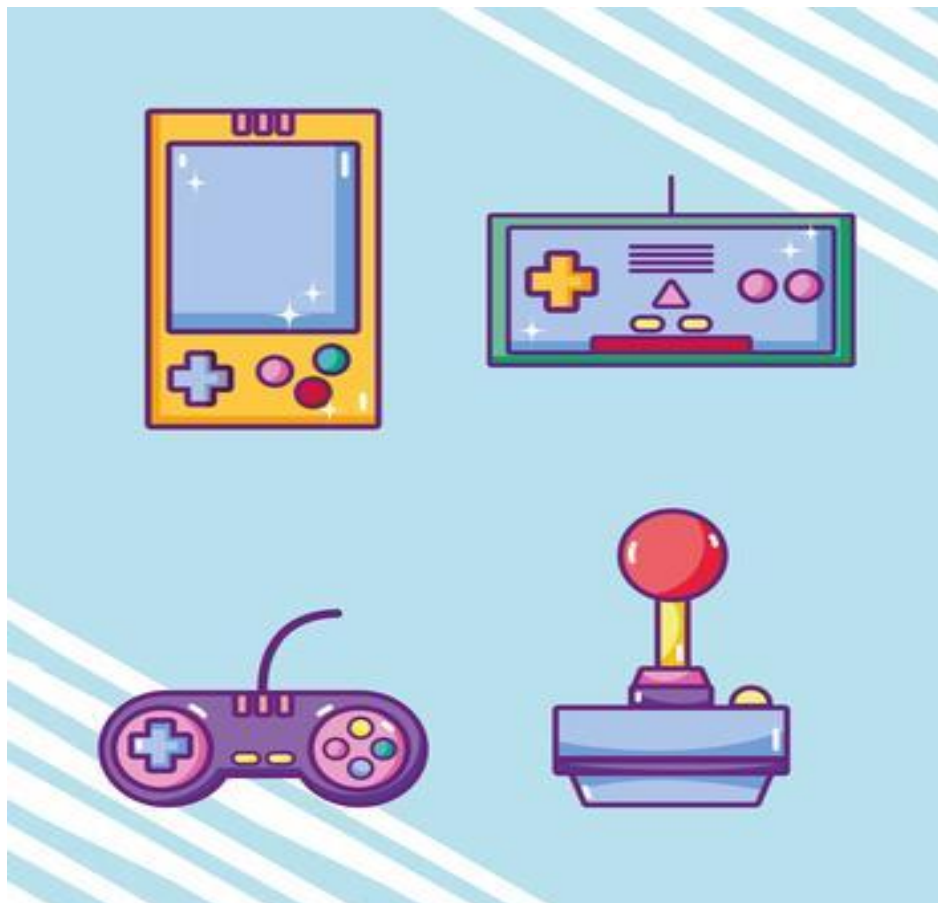


# LA DONA EN EL MÓN DELS VIDEOJOCs



**Aina Fortuny Padilla**

**2n Batxillerat A**

**IES CASTELLET**

**Sergi Gotarra**



## **ABSTRACT**

This research focuses on the representation of women in the video game industry, exploring how female characters have evolved in terms of roles and sexualization. Video games, a popular and expanding entertainment medium, have historically portrayed women in limited, often stereotypical roles. Through a gendered lens, this paper examines video game history from the 1970s to the present, analyzing various genres and the roles assigned to female characters. It highlights trends such as sexualization, the use of "fanservice" and the cultural phenomenon of "Rule 34". The study also discusses the recent shift towards more inclusive and diverse portrayals of women in games. A practical section details the creation of a gender-conscious video game, designed with a non-stereotypical female protagonist, using the Unity platform. This work ultimately seeks to promote more equitable and realistic representations of women in video games.

## **RESUM**

Aquesta investigació examina la representació de la dona a la indústria dels videojocs, explorant l'evolució dels personatges femenins pel que fa als rols assignats i la seva sexualització. Els videojocs, una forma d'entreteniment en constant expansió, han retratat històricament les dones de manera limitada i sovint estereotipada. El treball analitza la història dels videojocs des dels anys setanta fins a l'actualitat, posant èmfasi en diversos gèneres i com aquests han determinat els rols femenins. Es discuteixen tendències com la sexualització, el "fanservice" i el fenomen de la "Rule 34". També es revisa l'evolució cap a una representació més inclusiva i diversa de les dones en els videojocs. A més, s'inclou una part pràctica que consisteix en la creació d'un videojoc amb una protagonista femenina diferent,, utilitzant la plataforma Unity, amb l'objectiu de fomentar una representació més diversa de les dones en aquest àmbit.

# ÍNDIX

|                                                                     |           |
|---------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>ABSTRACT.....</b>                                                | <b>3</b>  |
| <b>RESUM.....</b>                                                   | <b>3</b>  |
| <b>INTRODUCCIÓ.....</b>                                             | <b>5</b>  |
| <b>2. OBJECTIUS DEL TREBALL.....</b>                                | <b>6</b>  |
| <b>3. COS DEL TREBALL.....</b>                                      | <b>7</b>  |
| <b>PART TEÒRICA.....</b>                                            | <b>7</b>  |
| 3.1 Què són els videojocs?.....                                     | 7         |
| 3.1.1 Gèneres dels videojocs.....                                   | 8         |
| 3.2 La història dels videojocs des de la perspectiva de gènere..... | 9         |
| 3.2.1 Abans de la dècada dels 70.....                               | 9         |
| 3.2.2 La dècada del 70.....                                         | 10        |
| 3.2.3 La dècada del 80.....                                         | 10        |
| 3.2.4 La dècada del 90.....                                         | 14        |
| 3.2.5 La dècada del 2000.....                                       | 17        |
| 3.2.6 La dècada del 2010.....                                       | 19        |
| 3.2.7 La dècada del 2020.....                                       | 21        |
| 3.3 Gèneres de videojocs i els rols de la dona.....                 | 22        |
| 3.3 La sexualització dels personatges.....                          | 24        |
| 3.3.1 El terme fan service.....                                     | 24        |
| 3.3.2 El Rule 34.....                                               | 24        |
| 3.3.4 Els jocs per “dones”.....                                     | 25        |
| <b>PART PRÀCTICA.....</b>                                           | <b>27</b> |
| 4. Creació d'un videojoc.....                                       | 27        |
| 4.1 Videojoc realitzat.....                                         | 27        |
| 4.2 Materials Utilitzats.....                                       | 27        |
| 4.3 Personatges.....                                                | 28        |
| 4.4 Disseny del videojoc.....                                       | 29        |
| <b>CONCLUSIONS.....</b>                                             | <b>35</b> |
| <b>BIBLIOGRAFIA.....</b>                                            | <b>38</b> |

# INTRODUCCIÓ

El paper de la dona ha evolucionat significativament en diferents àmbits socials, jurídics i culturals al llarg de la història, però sovint les seves contribucions han estat invisibilitzades o atribuïdes a homes. En la indústria dels videojocs, aquest patró de representació desigual també és present. Des del seu naixement, els videojocs han estat predominantment creats i dirigits a un públic masculí, fet que ha condicionat la manera com les dones han estat representades en aquests mitjans. Aquesta introducció explora la pregunta central: com han estat representades les dones en els videojocs al llarg del temps i com ha canviat aquesta representació amb els anys?

Durant dècades, les dones han ocupat rols secundaris o han estat objectes sexualitzats dins dels jocs, amb poques excepcions. La figura femenina ha estat sovint presentada com la “damisel·la en perill,” necessitant ser rescatada, o ha tingut un paper passiu i objectificat. No obstant això, a mesura que la indústria dels videojocs ha evolucionat i s'ha expandit, especialment amb l'augment del públic femení i de professionals dones en el desenvolupament de videojocs, la representació de la dona ha començat a canviar. Els últims anys han vist l'aparició de personatges femenins amb rols protagonistes, forts i complexos, que eviten els estereotips tradicionals.

Aquest treball s'organitza en dues parts: una anàlisi teòrica de la representació de la dona en els videojocs, explorant tant els rols i estereotips assignats als personatges femenins com la seva evolució històrica; i una part pràctica, en què es desenvolupa un videojoc amb una perspectiva de gènere, desafiant els estereotips i proposant un model de personatge femení que representa la diversitat i la igualtat. Aquesta investigació pretén contribuir a la discussió sobre la necessitat de trencar amb les representacions tradicionals de la dona en els mitjans digitals i afavorir una indústria més inclusiva.

Així doncs, aquest treball parteix d'una anàlisi crítica de com els videojocs han representat les dones al llarg dels anys i culmina amb la proposta d'un videojoc

inclusiu, amb una protagonista femenina que no està sotmesa als estereotips habituals ni sexualitzada.

## **2. OBJECTIUS DEL TREBALL**

- Analitzar la història dels videojocs des de la perspectiva de gènere.
- Examinar els diferents gèneres de videojocs i els rols que s'assignen a les dones.
- Investigar la sexualització dels personatges femenins en els videojocs.
- Fer un videojoc amb Unity, amb una perspectiva de gènere femení.
- Fer un videojoc lliure de rols estereotípics.
- Examinar els diferents gèneres de videojocs i els rols assignats a les dones: Estudiar els estereotips, rols i funcions que se solen associar als personatges femenins en diferents gèneres de videojocs.
- Investigar la sexualització dels personatges femenins: Analitzar com es representa la dona en molts videojocs de manera sexualitzada, fent èmfasi en els conceptes de "fanservice" i la influència de la cultura d'internet com el "Rule 34".
- Avaluar l'impacte dels jocs dissenyats específicament per a dones: Estudiar com aquests jocs solen reforçar estereotips de gènere i explorar la seva evolució cap a representacions més inclusives.
- Crear un videojoc amb Unity amb perspectiva de gènere: Dissenyar un videojoc propi que promogui la igualtat de gènere, evitant la sexualització i els estereotips, i oferint una representació diferent i equilibrada dels personatges femenins.

### 3. COS DEL TREBALL

#### PART TEÒRICA

##### 3.1 Què són els videojocs?

Un videojoc o joc de vídeo és un programari o joc electrònic en què un o més jugadors interactuen per mitjà d'un controlador, amb un dispositiu electrònic que mostra imatges de vídeo.

Aquest dispositiu, conegut genèricament com una plataforma, pot ser un ordinador, una màquina d'arcade, una consola de videojocs o un dispositiu portàtil, com ara un telèfon mòbil, tauleta o una consola de videojocs portàtil. La indústria dels videojocs és un sector en creixement constant i ha esdevingut una forma d'entreteniment molt popular a escala mundial.

Els videojocs es diferencien d'altres maneres d'entreteniment, en el fet que han de ser interactius; és a dir, els usuaris s'han d'involucrar activament en el contingut.

El concepte de videojoc s'utilitza per referir-se a qualsevol joc digital interactiu, independentment del suport físic.



*Fig.1. Imatge d'un control*

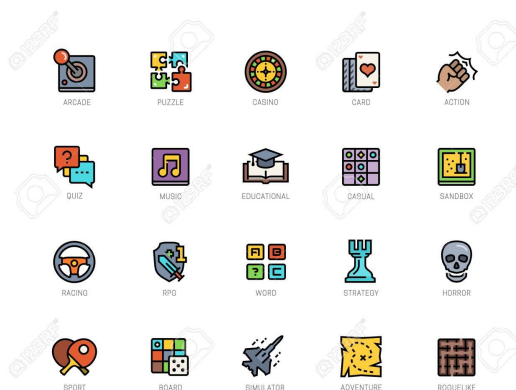
Poden ser molt diferents entre ells, tant en complexitat com en qualitat gràfica i en temàtica.

Els videojocs s'han tornat en l'última dècada en una part integral de la Indústria de l'entreteniment mundial.

### 3.1.1 Gèneres dels videojocs

Els videojocs es divideixen en diversos gèneres, cadascun amb les seves característiques i mecàniques úniques. Alguns dels gèneres més populars inclouen:

- **Acció:** Se centren en els reflexos i la coordinació mà-ull del jugador. Habitualment d'armes, com per exemple el Fortnite.
- **Aventura:** Aquests jocs solen involucrar la resolució de trencaclosques i l'exploració.
- **Rol (RPG):** Permeten als jugadors assumir els rols de personatges ficticis en un món detallat i sovint expansiu. Habitualment són en un món de fantasia amb criatures mitològiques.
- **Estratègia:** Requereixen planificació i presa de decisions per aconseguir objectius. Un exemple d'aquest joc podria ser Pokémon o Europa Universalis.
- **Simulació:** Recreen situacions de la vida real, com conduir un cotxe o gestionar una ciutat, tenir una família, crear una casa, dissenyar una casa. El videojoc més conegut d'aquest gènere és Sims 4.
- **Esports:** Reprodueixen esports reals o inventats, permetent als jugadors competir en partits o tornejos.



## **3.2 La història dels videojocs des de la perspectiva de gènere**

### **3.2.1 Abans de la dècada dels 70**

Abans dels anys 70, els videojocs estaven en una fase experimental i es limitaven principalment a laboratoris de recerca i universitats. Durant aquest període, la tecnologia era molt rudimentària i els jocs es centraven més en proves de concepte tècniques que en narratives o personatges desenvolupats. La representació de personatges femenins era pràcticament nul o gairebé inexistent, ja que la majoria dels jocs eren senzills i abstractes.

Aquests jocs eren implementats en computadores, com l'exemple de l'OXO, d'Alexander Douglas del 1952. O Tennis For Two de William Higginbotham, desenvolupat en el 1958, un joc, que recreava una partida de tennis presentant una visió lateral de la pista amb una xarxa al mig i línies que representen les raquetes dels jugadors, es manejava amb dos controladors que s'havien construït a aquest efecte.



*Fig.3. Imatge del videojoc OXO desenvolupat al 1952.*



*Fig.4. Imatge del joc Tennis For Two.*

### **3.2.2 La dècada del 70**

Els anys 70 van ser el període en què els videojocs van començar a guanyar popularitat amb l'aparició de les primeres consoles domèstiques i jocs arcade com "Pong" (1972). Durant aquest temps, els videojocs van passar d'una curiositat acadèmica a un fenomen comercial. No obstant això, la representació de les dones als videojocs era pràcticament inexistent. Els jocs estaven majoritàriament protagonitzats per personatges neutres o masculins, i el públic destinatari era principalment masculí. La indústria del desenvolupament de videojocs estava dominada per homes, tant en termes de creatius com de jugadors, cosa que va influir en la manca de diversitat de gènere en els primers jocs.

### **3.2.3 La dècada del 80**

La dècada dels 80 va veure l'auge dels videojocs amb l'aparició de consoles com la Nintendo Entertainment System (NES). Els videojocs van començar a formar part de la cultura popular, amb títols com "Super Mario Bros." i "The Legend of Zelda" convertint-se en fenòmens globals. Durant aquest temps, van començar a aparèixer més personatges femenins, però sovint en rols secundaris o estereotipats.

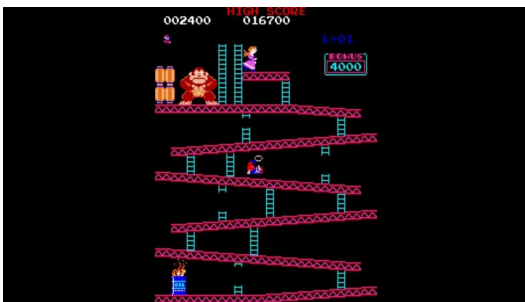
Un exemple notable és "Ms. Pac-Man" (1981), la primera protagonista femenina, una versió femenina del popular "Pac-Man". Tot i que "Ms. Pac-Man" va ser un èxit i va demostrar que els personatges femenins podien ser populars, encara es

basava en la idea d'una dona que derivava la seva identitat d'un personatge masculí existent.



*Fig.5. Ms. Pac-Man*

Altres exemples inclouen princeses a les quals calia rescatar, com Pauline a "Donkey Kong", que sovint ocupaven els passius i eren damiseles en problemes que havien de ser rescatades.



*Fig.6. Donkey Kong (1981).*



*Fig.7. Personatge de Pauline.*

En el 1985 amb el videojoc de "Super Mario Bros." el personatge de Pauline va ser substituït per la Princesa Peach. On també tenia un rol de ser rescatada.



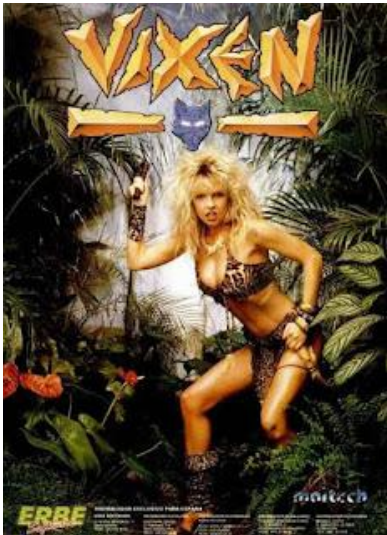
*Fig.8 Personatge de la Princesa Peach de Super Mario Bros del 1985.*

Un altre exemple, tenim a Zelda, on la seva primera aparició va ser en el 1986 en el videojoc “The Legend of Zelda”. On l’únic paper de Zelda es ser rescatada per Link. Però amb el pas dels anys el seu personatge evolucionarà notablement.



*Fig.9. Zelda de The Legend of Zelda.*

En els anys 80, tenim un altre personatge, Vixen, un videojoc que va causar molta controvèrsia per la seva provocativa portada quan es va publicar el videojoc al 1988, ja que el videojoc venia amb un poster a tamany complet de la seva protagonista, la model Corinne Russell. El videojoc tracta de que la protagonista és l’única del planeta Granath, que està governat per una raça de dinosuries. I la seva missió és alliberar el planeta de la seva tirania i reconquistar-lo per la raça humana.



*Fig.10. Vixen (1988)*



*Fig. 11. Gameplay de Vixen.*

Un altre exemple de princesa en apurs, és la princesa Daphne, el personatge femení de la saga de Dragon's Lair, on la seva primera aparició va ser en el primer videojoc de la saga, del 1983. On és segrestada per un drac i ha de ser rescatada per l'heroi. I el seu paper és repetirà durant les altres entregues de la saga. De fet la princesa Daphne, és habitual veure-la en la llista dels personatges femenins més calents. Perquè el seu dissenyador, Don Bluth, es va basar en les revistes Playboy per crear al personatge.



*Fig.12. La princesa Daphne de Dragon's Lair.*

Un altre exemple és Samus Aran de "Metroid". Samus Aran, en particular, va ser una sorpresa per als jugadors, ja que es va revelar que era una dona només després de completar el joc, desafiant les expectatives de gènere en un moment en què la majoria dels herois de videojocs eren homes.



*Fig.13 Samus Aran, de Metroid (1986)*

### **3.2.4 La dècada del 90**

Els anys 90 van portar una major diversitat en els personatges de videojocs, amb una presència femenina més notable. Lara Croft, la protagonista de "Tomb Raider" (1996), es va convertir en una icona cultural, simbolitzant una dona forta i independent capaç de liderar el seu propi joc. Tot i això, Lara Croft també va ser criticada pel seu disseny hipersexualitzat, amb proporcions corporals poc realistes

que ressaltaven els seus atributs físics més que les seves capacitats com a personatge.



*Fig.14. Lara Croft de Tomb Raider (1996)*

Altres personatges femenins destacats de la dècada inclouen Chun-Li de "Street Fighter" que va ser introduïda a "Street Fighter II", molt reconeguda per estar sexualitzada per la seva vestimenta.



*Fig.15. Chun-Li a Street Fighter II.*

També tenim a Mai Shiranui de Fatal Fury 1992, creat per fer-li competència a Chun-Li de Street Fighter, el seu personatge es una ninja. La qual vesteix amb robes molt provocatives i amb un disseny que accentua els seus atributs.



*Fig.16. Mai Shiranui de Fatal Fury 2.*

Tifa Lockhart de Final Fantasy VII, un personatge femení clarament sexualitzat. Tifa és l'amiga de la infància del, protagonista masculí de Final Fantasy VII. Convencent-ho d'unir-se al grup per mantenir-lo a prop i segur, més tard l'ajuda a salvar el Planeta del dolent del joc. Tifa Lockhart, un personatge



*Fig.17. Tifa Lockhart del Final Fantasy VII del 1997.*

També tenim a Meryl Silverburgh del Metal Gear Solid, malgrat que és un personatge actiu en algunes parts de la història, ja que és una dona que treballa en un àmbit militar, durant una missió de detenir un atac terrorista, és segrestada i ha de ser rescatada.



*Fig.18. Meryl Silverburgh de Metal Gear Solid (1998)*

### **3.2.5 La dècada del 2000**

En els anys 2000, la representació femenina en els videojocs va continuar evolucionant. Van sorgir personatges femenins més complexos i amb rols principals, com Jade de "Beyond Good & Evil", del 2003 una dona de classe baixa, no sexualitzada, una heroïna altruista per dur a terme la justícia per ajudar a la societat. Jade al contrari de ser rescatada, és qui arriba a rescatar a personatges del sexe oposat.



*Fig.19. Jade de Beyond Good & Evil del 2003*

Faith de "Mirror's Edge" del 2009, Faith és un personatge femení el no està sexualitzat i no té un rol de ser rescatada, ja que Faith és una rebel, del règim que hi ha a la seva ciutat.



*Fig.20. Faith de "Mirror's Edge" del 2009*

Tot i així, la sexualització dels personatges femenins va seguir sent un problema persistent. Amb l'exemple del personatge femení d'Ashley Graham de "Resident Evil 4", la filla del president dels Estats Units, segrestada per un culte espanyol, anomenats els Il·luminats. Per després ser rescatada pel protagonista masculí.



*Fig.21. Ashley Graham de Resident Evil 4.*

La indústria va començar a reconèixer la importància de la diversitat i la inclusió, amb més dones entrant en el camp del desenvolupament de videojocs.

### **3.2.6 La dècada del 2010**

La dècada dels 2010 va veure un canvi significatiu cap a una representació més inclusiva i diversa en els videojocs. Protagonistes femenines com Ellie Williams de "The Last of Us"



*Fig.22. Ellie Williams de The Last of Us del 2011.*

i Aloy de "Horizon Zero Dawn" van ser celebrades per ser personatges forts, complexos i ben desenvolupats. Aquests personatges no només eren capaços en termes de jugabilitat, sinó que també tenen històries emocionals i profundes que els feien molt més que simples arquetips.



*Fig.23. Aloy de Horizon Zero Dawn del 2017.*

També tenim un personatge sexualitzat molt conegut, Bayonetta, del videojoc Bayonetta del 2010.



*Fig.24 Personatge Bayonetta de Bayonetta.*

Aquesta dècada també va estar marcada per la controvèrsia del moviment #GamerGate, que va destacar els problemes de sexisme i assetjament dins de la

comunitat de videojocs. #GamerGate va començar com una campanya de ciberassetjament contra diverses dones en la indústria dels videojocs i va posar de manifest la misogínia present en parts de la comunitat de jugadors. No obstant això, també va provocar un debat més ampli sobre la necessitat de més inclusió i respecte en els videojocs, tant per als desenvolupadors com per als jugadors.

### 3.2.7 La dècada del 2020

En la dècada dels 2020, la representació de dones en els videojocs i en la indústria continua millorant. Hi ha un enfocament creixent en la creació de personatges femenins diversos i realistes. Jocs com "The Last of Us Part II" i "Assassin's Creed Valhalla" han estat elogiats per les seves narratives inclusives i personatges femenins complexos.



*Fig.25. The Last of Us Part II.*

*Fig.26. Assassins Creed Valhalla.*

La indústria també està treballant més activament per combatre la discriminació i promoure la igualtat de gènere, amb més iniciatives destinades a augmentar la presència de dones en el desenvolupament de videojocs. A més, els jocs independents sovint exploren temes de gènere i identitat d'una manera que els

jocs comercials més grans no poden o no volen fer, oferint perspectives úniques i inclusives.

### 3.3 Gèneres de videojocs i els rols de la dona.

Els rols de les dones en els videojocs varien significativament segons el gènere del joc. A continuació es descriuen alguns exemples de com es representen les dones en diferents tipus de videojocs:

- **Aventures i Jocs de Rol (RPG):** En aquests gèneres, les protagonistes femenines sovint són guerreres, exploradores o líders. Per exemple, en jocs com "Tomb Raider" o "Horizon Zero Dawn", les dones protagonistes són fortes, independents i capaces de superar grans desafiaments. Aquests jocs tendeixen a oferir narratives més profundes i desenvolupament de personatges més complexos.
- **Simulació i Estratègia:** En jocs com "The Sims" o "Civilization", les dones poden ocupar rols de lideratge i presa de decisions. Aquests jocs sovint permeten als jugadors crear i controlar personatges femenins en una varietat de situacions i carreres, mostrant la seva capacitat per gestionar i influir en el món del joc. També tenim el reconegut joc de simulació "Stardew Valley" un joc on podem tenir la nostra pròpia granja, formar una família i escollir el nostre interès amorós.



Fig.27. The Sims 4.



Fig. 28. Stardew Valley.

- **Jocs de Lluita i Shooters:** En aquests gèneres, les dones encara són freqüentment representades de manera hipersexualitzada. Tot i això, hi ha exemples positius com Chun-Li de "Street Fighter" o Samus Aran de "Metroid", que són respectades per les seves habilitats de combat i fortalesa, tot i que el seu disseny visual sovint es troba sota escrutini.

En general, mentre que els rols de les dones en els videojocs han evolucionat considerablement, encara hi ha un llarg camí per recórrer per aconseguir una representació totalment equilibrada i justa.

### 3.3 La sexualització dels personatges

La sexualització de personatges femenins ha estat un tema recurrent en la indústria dels videojocs des dels seus inicis. Això es refereix a la representació de dones de manera que destaca els seus atributs sexuals per sobre d'altres característiques, sovint amb roba reveladora, proporcions corporals exagerades i poses suggerents. Aquesta tendència ha estat criticada per reduir les dones a objectes visuals més que no pas personatges complets i complexos, perpetuant estereotips perjudicials sobre les dones en els mitjans de comunicació com hem vist als exemples anteriorment.

#### 3.3.1 El terme fan service

El fanservice es refereix a elements dins dels videojocs que s'inclouen per complaure l'audiència, sovint de naturalesa sexual. En molts casos, això implica la

inclusió d'escenes o dissenys de personatges que són innecessàriament provocatius. Per exemple, jocs com "Dead or Alive" han estat criticats pel seu enfocament en la física exagerada dels pits dels personatges femenins i vestits mínims. Tot i que el fan service pot atraure alguns jugadors, és criticat per perpetuar estereotips de gènere i reduir la profunditat dels personatges femenins.

### **3.3.2 El Rule 34**

El Rule 34 és un concepte d'internet que suggereix que "si existeix, hi ha pornografia de qualsevol cosa, sense excepcions". En el context dels videojocs, això significa que personatges populars sovint són objecte de representacions sexuals explícites creades per fans. Tot i que aquestes creacions no són part oficial dels jocs, reflecteixen i exacerben la sexualització dels personatges femenins en la cultura dels videojocs. Aquest fenomen demostra com la imatge sexualitzada pot transcendir el joc mateix i entrar en la cultura popular, impactant la percepció de les dones tant dins com fora dels videojocs.

La primera menció de la Regla 34 es remunta al 2003. L'usuari TangoStari va publicar un webcomic en què va parlar de la seva commoció i disgust en veure els personatges dels seus dibuixos animats favorits de la infància, Calvin i Hobbs, en fan art pornogràfic.

Cap a finals de la dècada del 2000 i principis de la del 2010, aquest fenomen està cridant cada cop més l'atenció. La Regla 34 està sent coberta per mitjans de comunicació autoritzats com a CNN, The Daily Telegraph, The Daily Dot i altres.

Fins ara coincideix amb la descripció. El contingut per a adults existeix en totes les formes i qualsevol tema. Però això crea certs riscos, tant per als joves i els nens que utilitzen activament Internet, com des del punt de vista de la llei, perquè ni tan sols els dibuixos animats infantils en són una excepció.

La fantasia humana no coneix límits. En essència, la creació de contingut per a adults basat en diversos fenòmens culturals no és una cosa dolenta, si el públic

objectiu el consumeix adequadament. Els problemes comencen quan els autors comencen a implementar la Regla 34 basada en fandoms o obres on els personatges són menors d'edat.

### 3.3.4 Els jocs per “dones”

Els jocs dirigits específicament a dones sovint cauen en estereotips de gènere, enfocant-se en temes com la moda, la bellesa i les relacions. Per exemple, títols com "New Style Boutique" o "Cooking Mama" són dissenyats amb la intenció d'atreure un públic femení basant-se en interessos estereotípics. També tenim els coneguts jocs Otome, el qual les dones han d'escollir una ruta amb una persona per tenir una relació romàntica, com “Love and Deepspace”,



Fig.29. Cooking Mama



*Fig.30. New Style Boutique.*



*Fig.31. Love and Deadspace.*

Tot i que hi ha jocs de qualitat dins d'aquest nínxol, la segregació per gènere pot limitar la percepció de què constitueix un joc "per dones" i perpetuar la idea que certs gèneres o estils de joc no són adequats per a elles. No obstant això, en els darrers anys, ha hagut un esforç creixent per crear jocs més inclusius i diversos que atreguin una audiència àmplia, independentment del gènere.

## **PART PRÀCTICA**

### **4. Creació d'un videojoc**

Un cop acabat aquest aprofundiment teòric, acabem amb la segona gran etapa d'aquest treball, la part teòrica, la part més elaborada del treball. Aquesta consisteix en fer un videojoc des de zero, des de una persona que no té coneixements previs ni cap formació professional per fer-ho. On el meu objectiu és fer un videojoc, que trenqui amb els rols que hem vist anteriorment.

#### **4.1 Videojoc realitzat**

En primer lloc tenim el projecte del videojoc. Aquest és en dues dimensions i aquest té un personatge femení com a protagonista, és un joc relativament senzill, un joc de plataformes.

Ja que el meu objectiu és crear un videojoc on el personatge principal sigui del gènere femení i no estigui sexualitzat, ni sigui rescatat. Per això la seva sinopsi es basa amb la història de Maria Lluïsa una àvia de setanta anys, la qual està inspirada en la meua pròpia àvia. I ha de rescatar al seu net mitjançant obstacles per rescatar al seu net Gabriel.

## 4.2 Materials Utilitzats

Abans d'explicar els personatges i el disseny del videojoc, citaré els programes que he utilitzat per la creació del meu videojoc. En primer lloc, he utilitzat HiPaint, per crear els dibuixos dels personatges, després he utilitzat Unity per la creació

del meu videojoc.



*Fig.32. HiPaint.*

He utilitzat Unity, ja que és un motor de videojocs multiplataformes i gratuït, Unity és un programa que utilitza, C# com a llenguatge de programació.



*Fig.33. Unity.*



*Fig.34. C#*

### **4.3 Personatges**

El personatge principal del meu videojoc s'anomena Maria Lluïsa, un personatge inspirat en la meva àvia, que ha de rescatar al seu net, inspirat en el meu germà gran, Gabriel.



Fig.35. Personatge de Maria Lluïsa.



Fig.36. Personatge de Gabriel.

## 4.4 Disseny del videojoc

El disseny del videojoc es basa en un disseny bàsic d'un joc de plataformes. On hem d'arribar on està el personatge del Gabriel per acabar el joc. Primerament, tenim una visió general del videojoc, on l'espai està limitat per dues pedres.

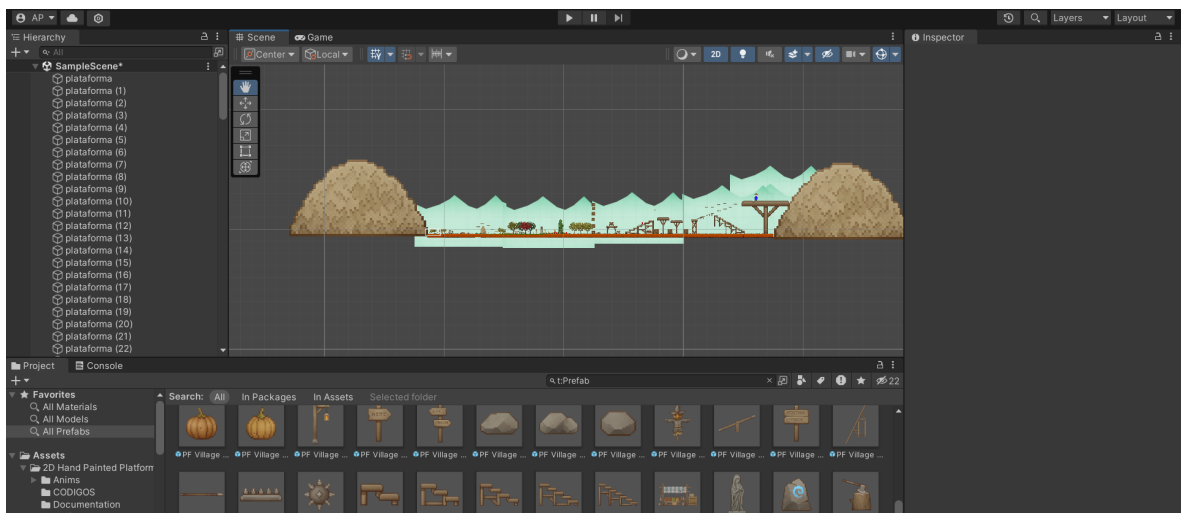
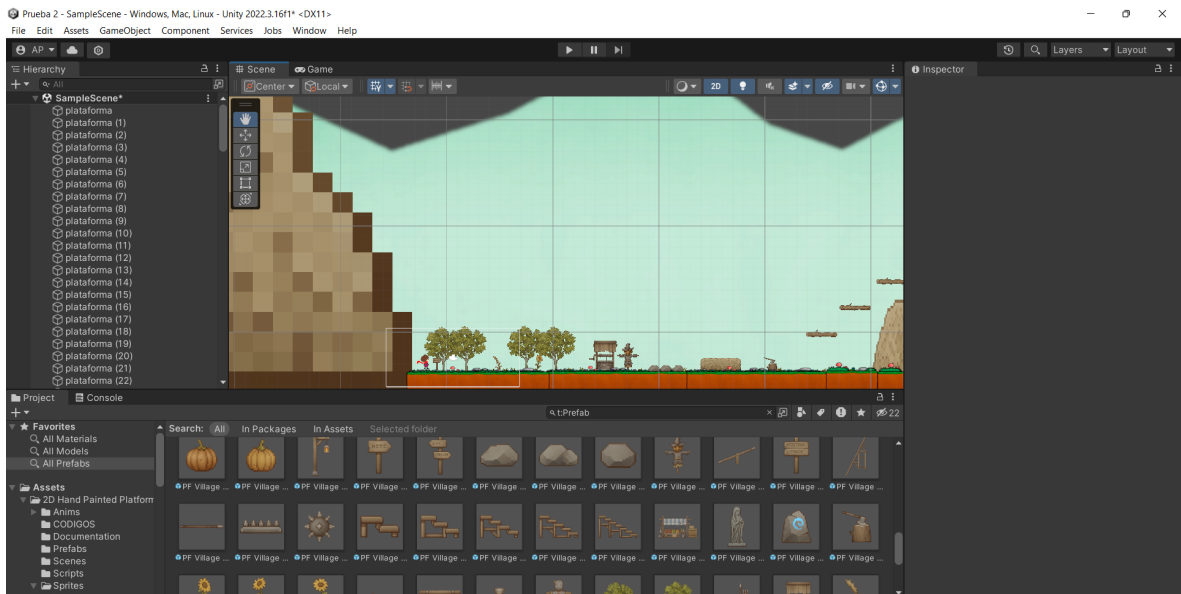


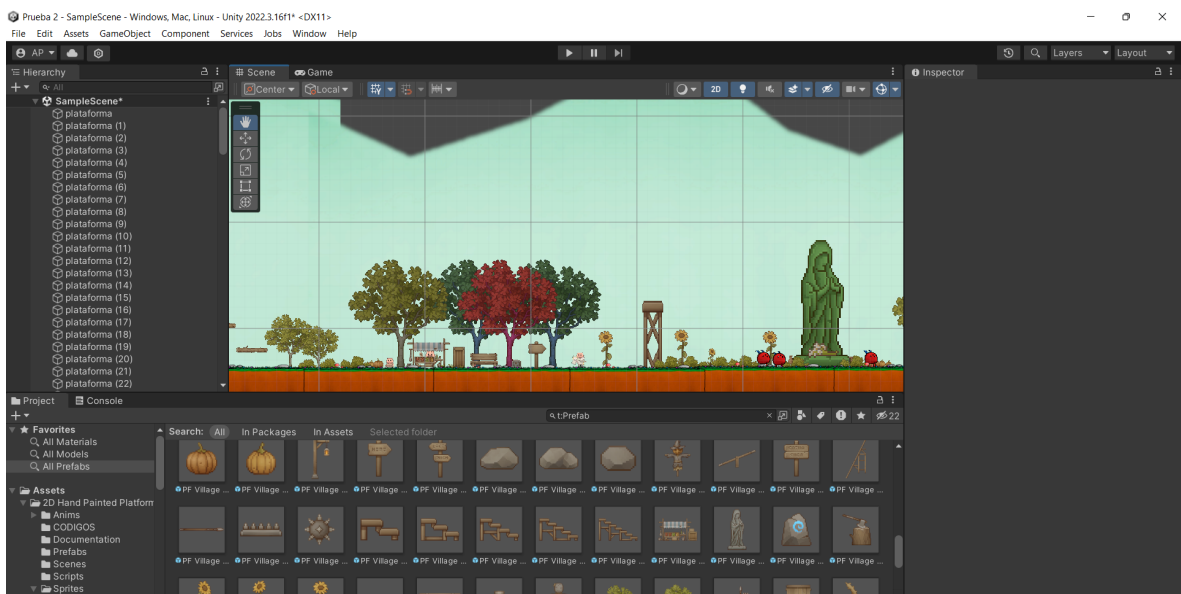
Fig.37. Visió General del joc.

Seguidament, tenim la primera fase del joc, que hem de passar per la pedra, saltant per les branques.



*Fig.38. Primera Fase del joc.*

Una vegada passada la primera fase, passàriem a la segona, on hem d'agafar la caixa per així poder pujar a la tercera fase.



*Fig.39. Segona Fase del joc.*

En la tercera fase, tenim una estàtua de decoració amb uns ninots venerant l'estàtua. I si continuem, veurem una pila de caixes i les haurem de tombar per arribar a la quarta fase.

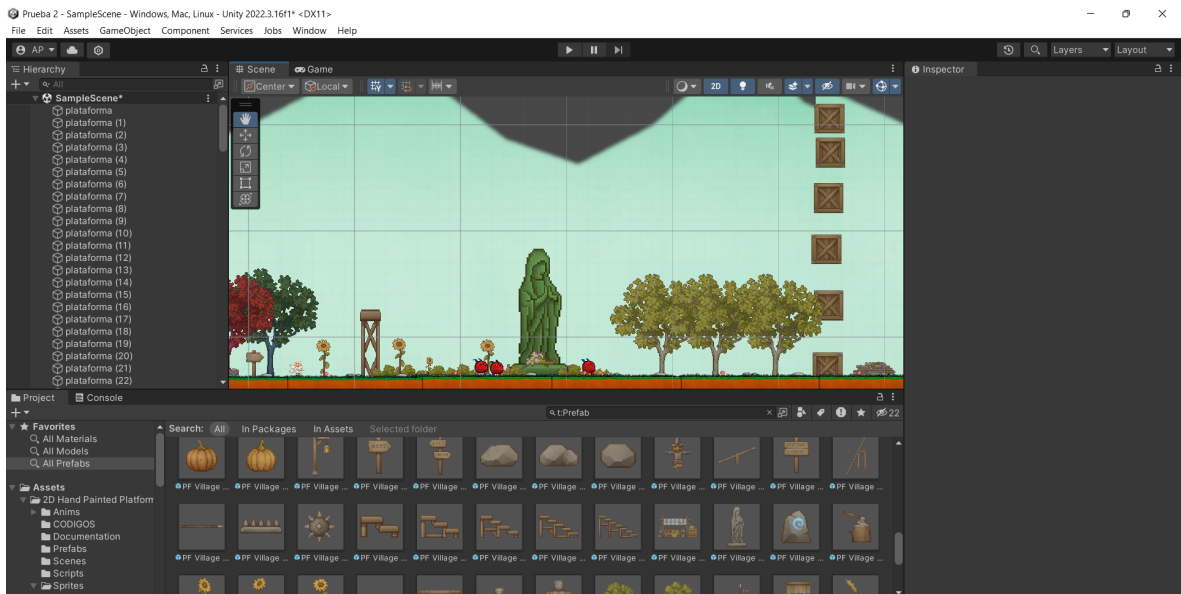


Fig.40. Tercera Fase del joc.

Una vegada tombades les caixes arribarem a la quarta fase, on hi haurà un tresor i continuarem avançant perquè Maria Lluïsa ha de rescatar al Gabriel. I més endavant hi haurà unes escales que haurem de pujar per passar a la cinquena fase.

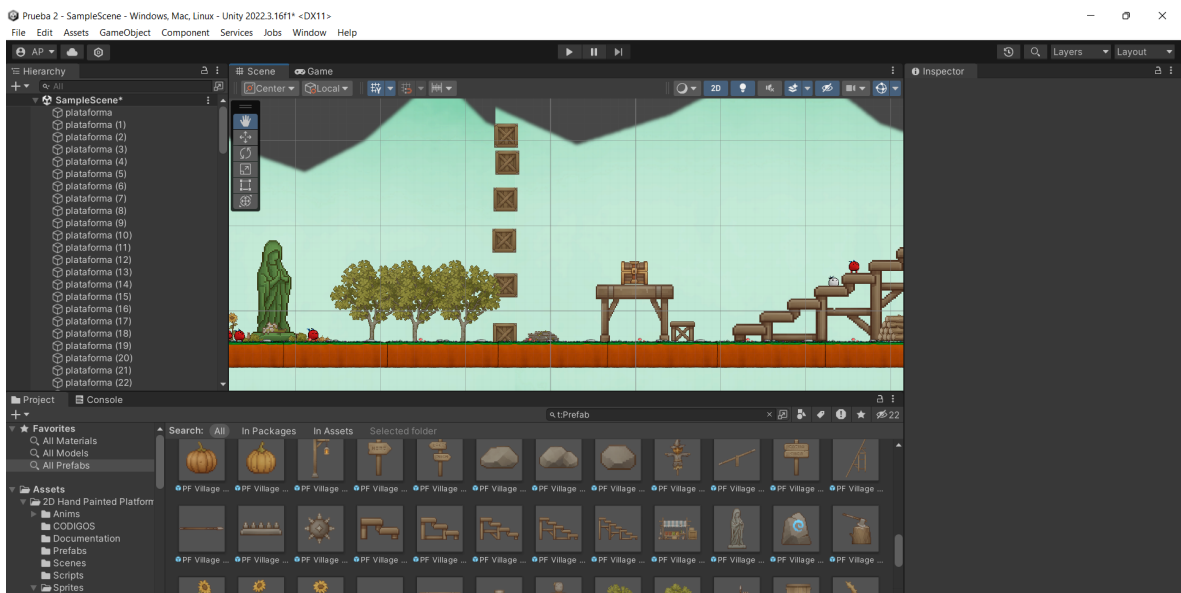


Fig.41. Quarta Fase del joc.

Seguidament, a la cinquena fase, haurem de passar aquestes plataformes i si caus hauràs de reiniciar el joc. I si passes la cinquena fase, arribaràs a la fase final.

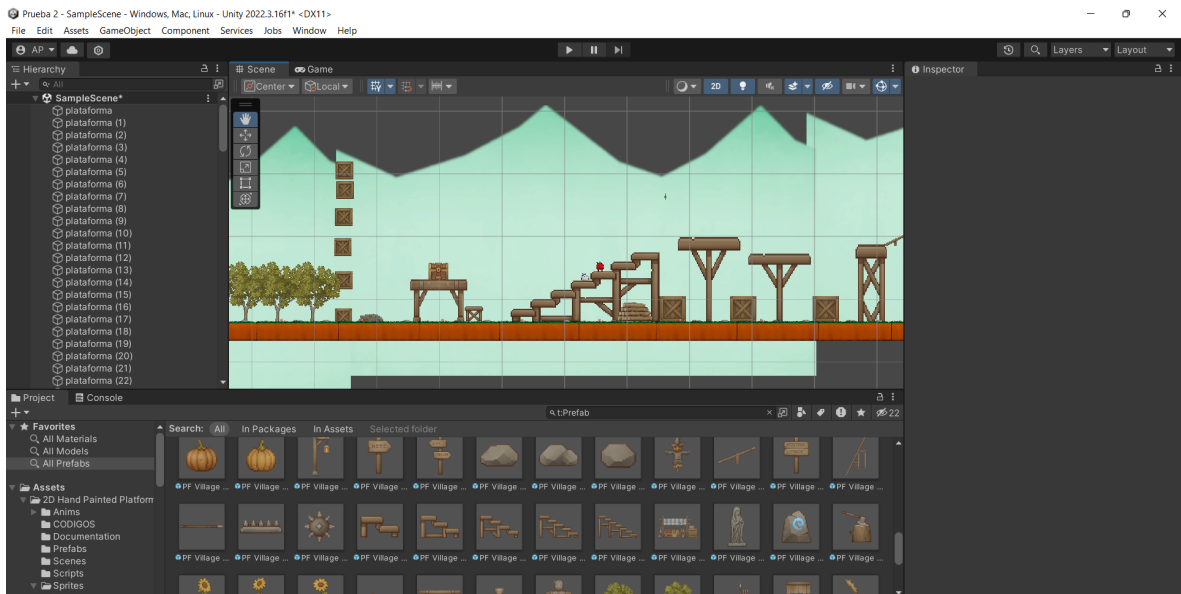


Fig.42. Cinquena Fase del joc.

En la fase final, haurem de passar per les escales i tornar a passar per les branques per així arribar al Gabriel, al net de Maria Lluïsa.

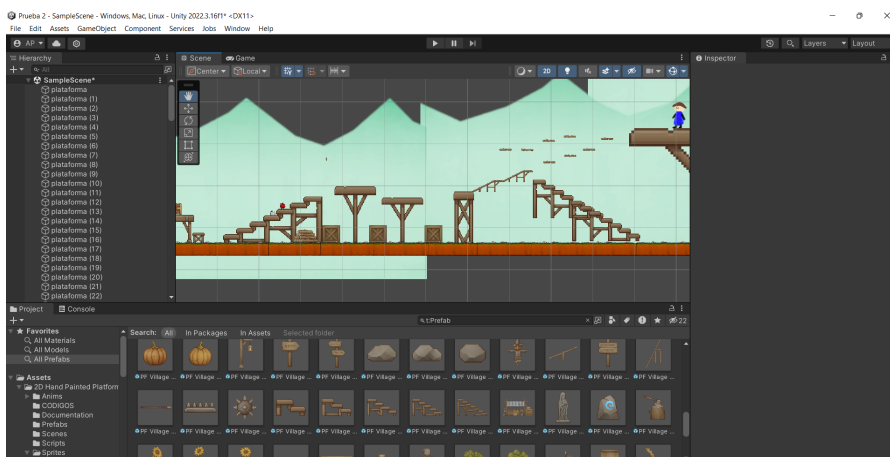


Fig.43. Fase Final del joc.

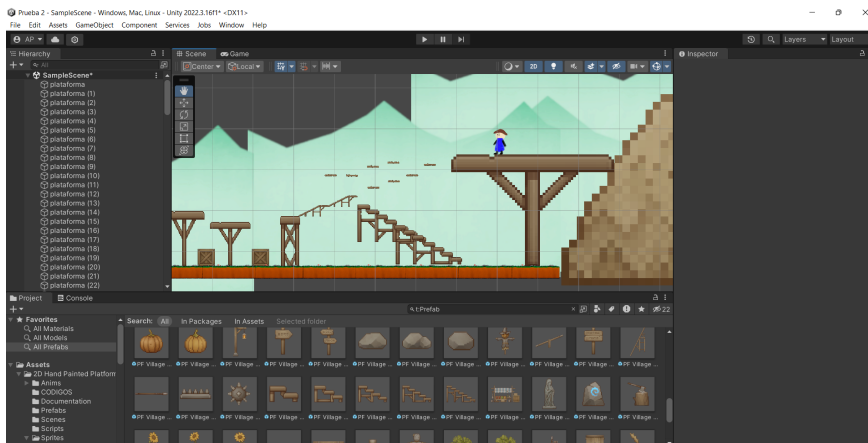


Fig.44. Fase Final del joc de més a prop.

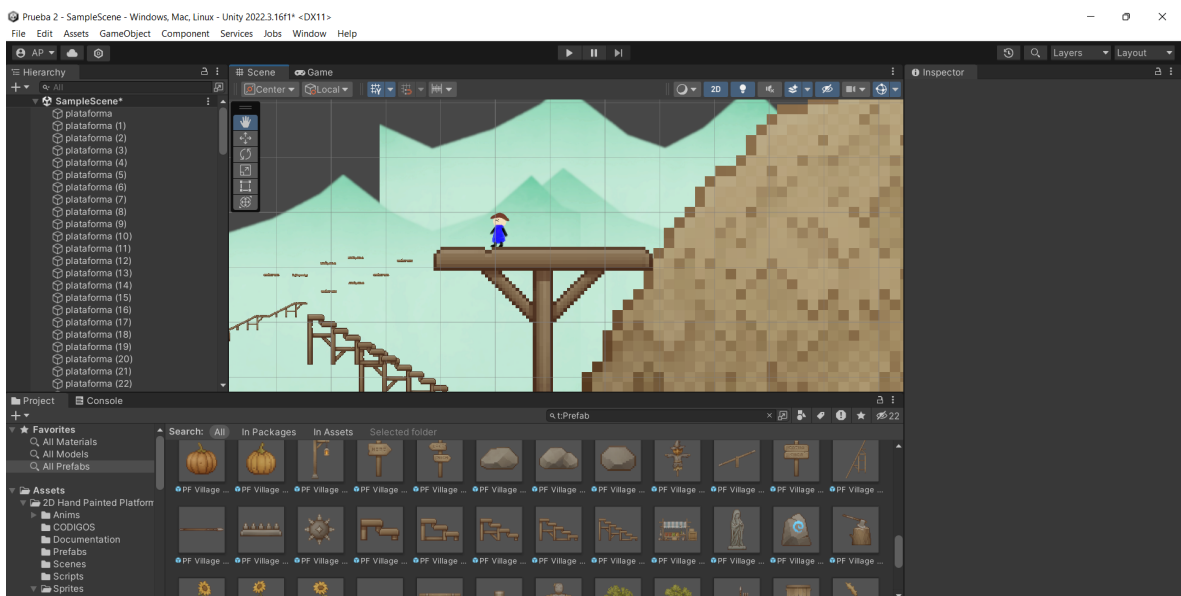


Fig.45. Fase Final del joc de molt més a prop.

De més a més deixo, el codi que he utilitzat amb C# per moure a Maria Lluïsa.

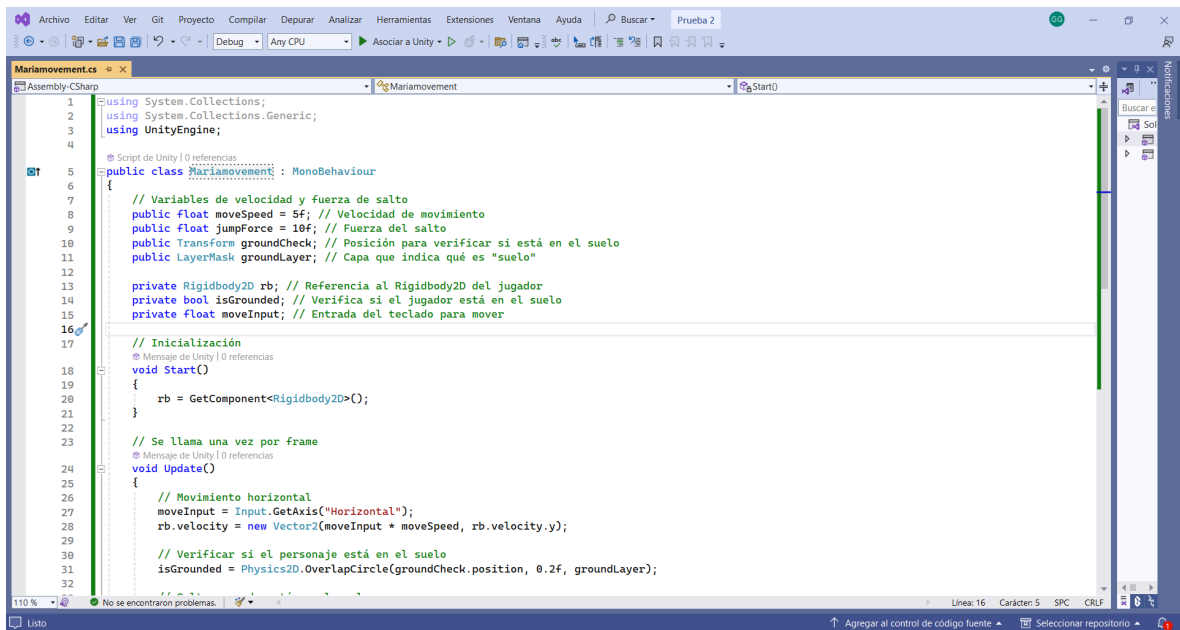


Fig.46. Codi amb C# 1.

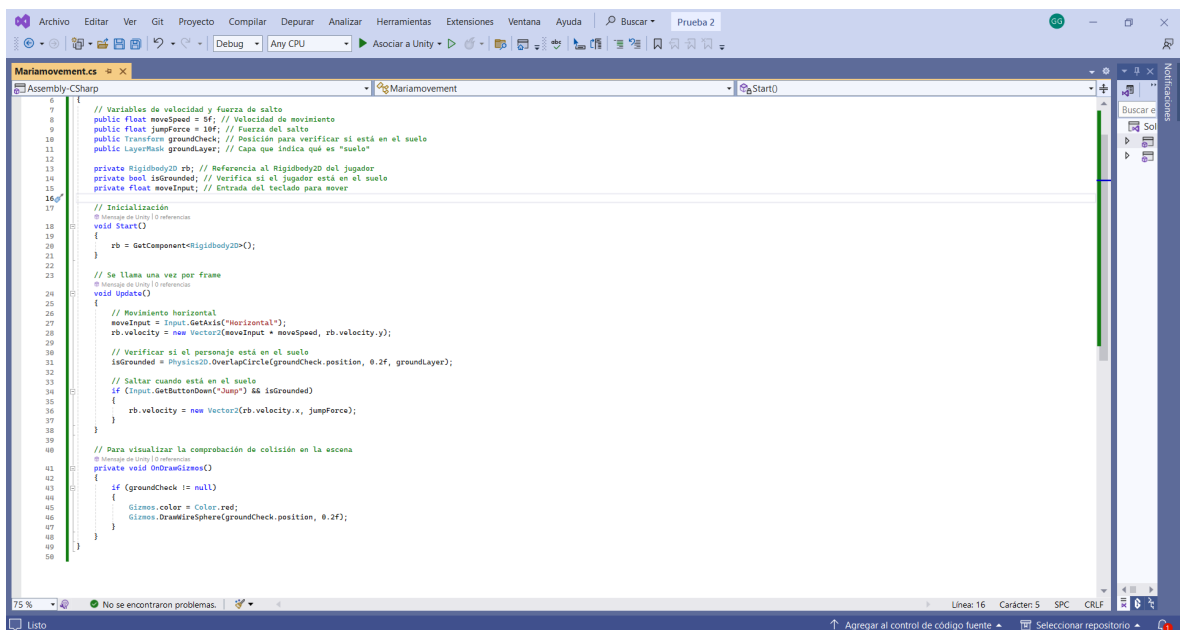


Fig.47. Codi amb C# 2.

L'últim pas que he fet ha sigut descarregar el videojoc perquè sigui jugable a Windows. El videojoc s'anomena "Ay mi nieto que me lo han llevado". Amb una icona.



*Fig.48. Icona del videojoc “Ay mi nieto que me lo han llevado”.*

[ENLLAÇ PER DESCARREGAR VIDEOJOC](#)

## CONCLUSIONS

El treball fet ha tingut com a objectiu principal analitzar la representació de la dona en els videojocs, així com els canvis que s'han produït al llarg de la història en termes de rols de gènere i sexualització. A través d'una revisió exhaustiva dels videojocs des dels seus inicis fins als anys 2020, s'han abordat els objectius plantejats de manera detallada i reflexiva.

L'anàlisi cronològica ens ha permès veure l'evolució de la dona en el món dels videojocs des d'una representació gairebé inexistent abans dels anys setanta, fins a una major presència, tot i que marcada per estereotips de gènere durant les dècades següents. Els videojocs dels anys 70 i 80 estaven clarament orientats a un públic masculí, i les dones, quan apareixien, ho feien sovint en rols passius com el de “damisel·la en perill”. Aquesta visió, malgrat alguns avenços, va continuar fins ben entrats els anys noranta, amb l'arribada de personatges com Lara Croft, que, tot i ser una icona d'empoderament femení, també estava dissenyada amb un fort component de sexualització.

Amb el canvi de mil·lenni, l'evolució de la tecnologia i el creixement de la comunitat femenina de jugadors i desenvolupadores, la representació de la dona als videojocs comença a canviar significativament. Els anys 2000 i 2010 van veure l'aparició de personatges femenins més complexos, amb històries profundes i menys sexualitzades, com Jade de Beyond Good & Evil o Ellie de The Last of Us.

Aquest canvi representa una ruptura amb els estereotips clàssics, però també ens recorda que encara queda camí per recórrer per assolir una representació totalment equitativa i justa.

Pel que fa a la diversitat de gèneres dins dels videojocs, hem constatat que la representació de la dona sovint depèn del tipus de joc. Els jocs d'acció i lluita encara tendeixen a sexualitzar les seves protagonistes, com es pot veure en casos com Chun-Li de Street Fighter o Mai Shiranui de Fatal Fury. En canvi, altres gèneres com les aventures o els RPG han permès l'aparició de personatges femenins amb rols de lideratge i més complexitat emocional, com és el cas de Lara Croft o Aloy de Horizon Zero Dawn.

Els jocs de simulació, com The Sims, ofereixen als jugadors la capacitat de crear personatges femenins que no estan limitats per rols estereotipats, la qual cosa fomenta una representació més diversificada. Aquests tipus de jocs han ajudat a ampliar la percepció de les possibilitats de les dones en el món dels videojocs, oferint opcions més equilibrades pel que fa a rols de gènere.

Un dels objectius claus d'aquest treball ha estat explorar la sexualització dels personatges femenins als videojocs. La revisió històrica ha mostrat com la sexualització ha estat un problema recurrent des dels anys 80, amb personatges com Vixen o la princesa Daphne de Dragon's Lair. Aquest fenomen, present en diversos gèneres, ha ajudat a perpetuar una imatge de la dona com a objecte visual més que com a personatge complex.

El terme fanservice fa referència a l'ús d'elements sexualitzats dins dels jocs per complaure el públic masculí, sovint amb escenes o dissenys innecessàriament provocatius. Tot i que alguns jocs, especialment en el gènere de lluita o acció, continuen utilitzant el fanservice, s'ha observat una tendència cap a la creació de personatges femenins més complexos i menys sexualitzats, especialment en jocs de narrativa més profunda.

Una altra part important de l'estudi ha estat analitzar els jocs dirigits específicament a dones. S'ha observat que molts d'aquests jocs continuen

reforçant estereotips de gènere, com passa amb títols com Cooking Mama o New Style Boutique. Malgrat això, hi ha un moviment creixent cap a la creació de jocs que desafien aquests estereotips i ofereixen una experiència de joc més diversa i inclusiva. L'objectiu és que les dones no estiguin limitades a jocs amb temàtiques tradicionals o estereotipades, sinó que tinguin l'oportunitat de ser protagonistes en qualsevol gènere de videojoc.

Finalment, la part pràctica d'aquest treball ha permès aplicar els coneixements adquirits en la creació d'un videojoc lliure d'estereotips. El desenvolupament d'un personatge femení que no està sexualitzat ni actua com un objecte passiu i dona una representació sobre com es poden trencar els rols tradicionals de gènere en els videojocs. La protagonista d'aquest joc, inspirada en una figura real, la meua àvia Maria Lluïsa, allunyada dels estereotips habituals, representa una representació diferent de les dones en els videojocs.

En resum, aquest treball ha assolit els objectius marcats d'analitzar la història dels videojocs des de la perspectiva de gènere, examinar els rols i la sexualització dels personatges femenins, i reflexionar sobre la creació de jocs més inclusius. Tot i que s'han fet avenços notables en la representació de la dona dins d'aquest mitjà, encara hi ha molts reptes per afrontar, especialment pel que fa a la superació d'estereotips i la promoció de personatges femenins complexos i realistes.

## BIBLIOGRAFIA

AUTOR (CIFUENTES PONCE, DESIRÉE CAROLINA) Reformulación de la belleza femenina en videojuegos. [en línea] [Data de consulta: 24 maig 2024]

Disponible a: [https://diseno.uc.cl/memorias/pdf/memoria\\_dno\\_uc\\_2020\\_2\\_CIFUENTES\\_PONCE\\_D.pdf](https://diseno.uc.cl/memorias/pdf/memoria_dno_uc_2020_2_CIFUENTES_PONCE_D.pdf)

AUTOR (Justine Cassell i Henry Jenkins) From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games. Massachusetts: The MIT Press, 1998

AUTOR (Alba Patricia CANTÓN BORREGO) ENTRE ARTE, HISTORIA Y HOMBRES: LA REPRESENTACIÓN DE LA MUJER EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS [en línea] [Data de consulta: 30 maig 2024]

Disponible a: <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/70648/21940-Published%20PDF-68525-4-10-20210929.pdf?sequence=1&isAllowed=y> >

AUTOR (Lara de la Paz Rodríguez) La imagen y el rol de la mujer en los videojuegos: desafíos ante estereotipos, rechazos y discriminaciones.[en línea] [Data de consulta: 31 maig 2024]

Disponible a: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/37376> >

AUTOR (Paula García Gil) Historia de los videojuegos feminizados  
.[en línea] [Data de consulta: 31 maig 2024]

Disponible a: <https://www.anaitgames.com/articulos/historia-videojuegos-feminizados> >

AUTOR (Wikipedia) Gamergate.[en línea] [Data de consulta: 1 juny 2024]

Disponible a: <https://es.wikipedia.org/wiki/Gamergate> >

AUTOR (Philip Smith) Pornography and the Disney princess: textual fidelity in erotic fan appropriations.[en línea] [Data de consulta: 2 juny 2024]

Disponible a: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/23268743.2022.2104353>>

AUTOR (Santos Urbina Ramírez, Bartomeu Riera Forteza, José Luis Ortego Hernando i Sebastià Gibert Martorell )EL ROL DE LA FIGURA FEMENINA EN LOS VIDEOJUEGOS.[en línea] [Data de consulta: 10 juny 2024]

Disponible a: <[https://www.researchgate.net/publication/28058866\\_El\\_rol\\_de\\_la\\_figura\\_femenina\\_en\\_los\\_videojuegos](https://www.researchgate.net/publication/28058866_El_rol_de_la_figura_femenina_en_los_videojuegos) >

Bellezas, heroínas y protagonistas de los videojuegos clásicos [en línea] [Consulta:2 octubre 2024]. Disponible a: <https://tabernadegrog.blogspot.com/2015/10/bellezas-heroinas-y-protagonistas-de.html>

AUTOR (Wikipedia) The Legend of Zelda.[en línea] [Data de consulta: 2 octubre 2024]

Disponible a: < [https://ca.wikipedia.org/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Zelda\\_\(videojoc\)](https://ca.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_(videojoc)) >

AUTOR (Wikipedia) Historia de los videojuegos .[en línea] [Data de consulta: 2 octubre 2024]

Disponible a: <[https://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_de\\_los\\_videojuegos#D%C3%A9cada\\_de\\_1970](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_videojuegos#D%C3%A9cada_de_1970) >

AUTOR (Wikipedia) Tifa Lockhart .[en línea] [Data de consulta: 2 octubre 2024]

Disponible a: <[https://es.wikipedia.org/wiki/Tifa\\_Lockhart](https://es.wikipedia.org/wiki/Tifa_Lockhart)>

AUTOR (Wikipedia) Jade Beyond Good & Evil .[en línea] [Data de consulta: 2 octubre 2024]

Disponible a: <[https://es.wikipedia.org/wiki/Jade\\_\(Beyond\\_Good\\_%26\\_Evil\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Jade_(Beyond_Good_%26_Evil)) >

AUTOR (Egamersworld) Rule34.[en línea] [Data de consulta: 2 octubre 2024]

Disponible a: <<https://es.egamersworld.com/blog/what-is-rule-34-J5uiJPds> >

