

Edad y género en videojuegos indie: *The Cat Lady*

Kim Martínez García¹; Natalia Martínez Pérez²; Marta Fernández Ruiz³

Recibido: Marzo 2023 / Revisado: Noviembre 2023 / Aceptado: Noviembre 2023

Resumen. Introducción. Los videojuegos, al igual que otros medios, han representado a los personajes femeninos según los estereotipos tradicionales de género. Sin embargo, en la última década las demandas por parte de las comunidades de jugadoras, han impulsado una evolución en este tipo de personajes haciéndolos más diversos y más complejos, con mayor peso y agencia en la acción. El videojuego *The Cat Lady* (Harvester Games, 2012), protagonizado por una mujer de mediana edad con problemas de salud mental, es uno de los juegos *indies* que lo reflejan. **Metodología.** En este artículo se lleva a cabo un análisis cualitativo centrado en el diseño del videojuego (Modelo MDA) a partir de la metodología GEB (Gaming Educational Balance) y cuyo horizonte teórico se sitúa en los Game Studies y los Gender Studies. **Objetivos.** El objetivo es dilucidar hasta qué punto los juegos alejados del *mainstream* proponen nuevas representaciones de género, de forma que el estudio revela que *The Cat Lady* no sólo articula una protagonista interesante y alejada físicamente de la normatividad, sino que pone sobre la mesa temáticas eminentemente femeninas como los roles de género, la violencia machista, el feminicidio e, incluso, cuestiones de clase como la precariedad laboral. **Resultados y conclusiones.** *The Cat Lady* presenta un mundo hostil para las mujeres, donde los varones son una amenaza en tanto son ejecutores de una violencia extrema. La sororidad, entendida como alianza entre mujeres, se establece como estrategia para ganar. El videojuego funciona como un relato sobre la depresión como proceso, sobre ayudar y dejarse ayudar, dejar el pasado atrás y encontrar voluntad para vivir.

Palabras clave: Game Studies, Estudios de Género, Edadismo, salud mental, identidad, representación

[en] Ageism and gender in indie video games: *The Cat Lady*

Summary. Introduction. Video games, like other media, have represented female characters according to traditional gender stereotypes. However, in the last decade, demands from the female gaming community have driven an evolution in these characters, making them more diverse and complex, with greater weight and agency in the action. The video game *The Cat Lady* (Harvester Games, 2012), starring a middle-aged woman with mental health problems, is one of the indie games that reflect this. **Methodology.** This article carries out a qualitative analysis focused on the design of the video game (MDA Model) based on the GEB (Gaming Educational Balance) methodology and whose theoretical horizon is located in Game Studies and Gender Studies. **Objectives.** The aim is to elucidate the extent to which games far from the mainstream propose new representations of gender, in such a way that the study reveals that *The Cat Lady* not only articulates an interesting protagonist who is physically far from the norm, but also raises eminently feminine issues such as gender roles, male violence, femicide and even class issues such as job insecurity. **Results and conclusions.** *The Cat Lady* presents a hostile world for women, where men are a threat as perpetrators of extreme violence. Sorority, understood as an alliance between women, is established as a strategy to win. The video game functions as a story about depression as a process, about helping and being helped, leaving the past behind and finding the will to live.

Keywords: Game Studies, Gender Studies, Ageism, mental health, identity, representation

Sumario: 1. Introducción. 2. Objetivos. 3. *Game Studies* con perspectiva de género. 4. Metodología. 5. Análisis de la jugabilidad. 6. Resultados: la loca de los gatos como heroína. 7. Conclusiones.

Cómo citar: Martínez García, K.; Martínez Pérez, N.; Fernández Ruiz, M. (2023). Edadismo y género en videojuegos indie: *The Cat Lady*, en *Revista de Investigaciones Feministas*, 14(2), 275-286.

¹ Universidad de Burgos (España).

kmartinez@ubu.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1532-0114>

Google Scholar: https://scholar.google.com/citations?user=c_-9kQIAAAAJ

² Universidad de Burgos (España).

nmperez@ubu.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2704-3572>

Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=26HnzFoAAAAJ>

³ Universitat Politècnica de Catalunya (España).

marta.fernandez.ruiz@citm.upc.edu

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=TwALXpkAAAAJ&hl=en>

ResearchGate: https://www.researchgate.net/profile/Marta_Fernandez_Ruiz

1. Introducción

La industria de los videojuegos desarrolla anualmente miles de juegos que reproducen las corrientes sociales del momento. Se utilizan las temáticas de moda y los prototipos de personajes que son más atractivos para el público general. En su mayoría, estos vienen a representar los roles tradicionales de género que siempre se han visto en las producciones culturales (Behm-Morawitz y Mastro, 2009). No obstante, en la última década cada vez se ven personajes más diferentes, especialmente en la industria independiente (Perreault et al., 2021). Este artículo va a analizar *The Cat Lady* (2012), uno de los videojuegos indies que ha innovado en este tipo de representación con su protagonista femenina: Susan Ashworth. El juego sigue la historia de esta mujer de más de 40 años, solitaria y amante de los gatos, que al vivir una situación traumática intenta suicidarse. Sin embargo, una figura misteriosa le hace revivir y enfrentarse a cinco “parásitos” con la promesa de que volverá a tener ganas de vivir. A lo largo de la narrativa, Susan se enfrenta a sus miedos y debilidades para resurgir como una mujer más fuerte y dispuesta a ayudar a otras personas como ella.

The Cat Lady fue desarrollado por el estudio indie especializado en el género de horror Harvester Games, y es parte, junto con *Downfall* (2016) y *Lorelai* (2019), de la trilogía *Devil Came Through Here*. El centro del estudio en el año 2012 lo constituía el diseñador Remigiusz Michalski, quien compaginaba su proyecto personal, *The Cat Lady*, con su trabajo principal en Londres. Este contexto es el de gran parte de los desarrolladores de videojuegos indie de la época, quienes, al tiempo que creaban títulos de estilos visuales y mecánicas poco costosas de implementar, reivindicaban un estilo más inmediato, auténtico y honesto. Asimismo, y de acuerdo con Juul (2019), el videojuego indie de en torno al 2010 se inserta en la cultura del *do it yourself* y del *crafting* (recuperación de lo artesanal), que enfatiza la voluntad creadora y participativa, así como la personalidad de los creadores (producto cultural), por encima de sus habilidades técnicas (producto comercial). De forma similar a como apunta Geoff King (2005) en el ámbito cinematográfico independiente, es posible diferenciar tres vertientes reivindicativas en los videojuegos indie, de las que *The Cat Lady* es ejemplo: la financiera, la estética y la cultural.

Además, se puede clasificar *The Cat Lady* como un videojuego que pertenece al género de aventura gráfica. Esta categoría se caracteriza por una jugabilidad que sirve a la narrativa, de modo que los jugadores disfrutan principalmente del desarrollo de la historia (Martínez García, 2022). Esta se transmite mediante cinemáticas y la interacción con los personajes y el espacio virtual y sus objetos (Sancán Lapo, 2020). También es bastante común que la narrativa se centre en las relaciones interpersonales y que el jugador deba tomar decisiones complicadas y mediar en conflictos (Kouratoras, 2020). Estas características hacen que la persona jugadora adquiera la sensación de control sobre los personajes jugables.

2. Objetivos

El artículo debe cumplir varios objetivos para estudiar la representación de la protagonista: Susan Asworth. Para empezar, es necesario el desarrollo de un estado de la cuestión que recoja los avances de los estudios de género en los videojuegos. Así se verá el punto de partida de estas representaciones culturales, su desarrollo y las futuras líneas que se pueden esperar. Asimismo, se incidirá en cómo se ven las mujeres de más de 40 años según el marco de los “Ageing Studies” (Whelehan y Joel Gwynne, 2014; Medina Bañón y Zecchi, 2020).

Con este marco, se procederá a explicar la metodología utilizada para el análisis de *The Cat Lady*. Para empezar, se estudiará la narrativa que gira en torno al desarrollo de la protagonista Susan. El análisis se centrará en los estereotipos de género que se le pueden atribuir, su apariencia, sus capacidades cognitivas y físicas y las relaciones sociales que establece. En este caso se espera que *The Cat Lady* siga la corriente que recientes juegos indie han comenzado (Perreault et al., 2021) y que enfatizan la agencia de la protagonista femenina. Esta narrativa se basa en una crisis de identidad, seguida de una reevaluación y reconstrucción personal a través del juego y de las interacciones con otros personajes. De modo que, mientras la protagonista se va relevando, el jugador se identifica con ella.

Este artículo también busca analizar cómo la jugabilidad permite la inmersión y su control por parte del jugador. Comúnmente, las aventuras gráficas dejan que la interacción se base en la exploración del espacio virtual con el personaje controlable (Bennett, 2018). Así se avanza en la historia, utilizando unos controles sencillos y una interfaz simple, para descubrir toda la información narrativa y elegir las diferentes opciones que ofrezca la historia (Genovesi, 2017). No obstante, la industria de los videojuegos ha utilizado históricamente a los personajes femeninos como secundarios, sin otorgarles un papel relevante en la jugabilidad (Carrillo Masso, 2011). Se debe analizar la interacción con la protagonista Susan para determinar si el juego permite experimentar la identidad del personaje y la profundidad de su desarrollo y sus relaciones interpersonales.

Por último, el artículo busca visibilizar aspectos que deberían incorporarse en propuestas educativas sobre diseño de videojuegos, concretamente el diseño narrativo y el diseño de personajes, desde una perspectiva inclusiva que aborde de una forma no binaria (historias de éxito vs historias de fracaso) la inclusividad en términos de género y de edad, con sus respectivas complejidades. Con los resultados obtenidos tras este

estudio, se recogerán las principales diferencias de la protagonista Susan en comparación a los estereotipos femeninos en los videojuegos actuales. Igualmente, se argumentará la dirección que debería seguir la industria de los videojuegos para mostrar una representación actual, realista y variada de las mujeres.

3. *Game Studies* con perspectiva de género

En la última década, las cuestiones de representación y el análisis desde la perspectiva de género en los *Game Studies* han ido cobrando cada vez más interés, de forma que cada vez se encuentra mayor presencia en congresos, artículos, y nuevos libros sobre el medio. En los *Game Studies*, diversas publicaciones han adaptado teorías de identidad, políticas y representación de género desde los Estudios de cultura visual, no obstante, aunque puede tildarse de fenómeno relativamente reciente, encontramos investigaciones desde temprano.

Uno de los primeros estudios, desde el ámbito de la psicología y sociología, fue *Arcade Video games: Proxenic, Cognitive and Content Analyses* (Braun, 1989), en la que a partir de una muestra de los videojuegos arcade más populares, determinaron las diferencias de sexo en los contenidos y en los jugadores con especial atención a la violencia. Abordando los efectos de los videojuegos en la experiencia educativa y social de la infancia, se encuentra *Video Kids: Making Sense of Nintendo* (Provenzo, 1991), en la que se concluían aspectos de representación tales como que los personajes femeninos eran minoritarios y con actitud sumisa frente a la dominación de los masculinos. Otro estudio pionero fue el realizado por Christine Ward Gailey en 1993, quien concluyó que la mayoría de los personajes femeninos aparecían con actitudes dóciles, destacando el arquetipo de “dama en apuros”.

En el ámbito nacional, se encuentran investigaciones tempranas también, que proceden del ámbito de la sociología, como la de Juan Alberto Estalló (1995) sobre la imagen femenina en las portadas de los videojuegos más vendidos en España en 1993; o más tarde *Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos* (Díez, 2009), donde el autor señalaba la importancia de las imágenes a la hora de favorecer roles de género: “Nos estamos socializando en unos valores que impregnan de manera subliminal el inconsciente colectivo de nuestra sociedad. En este sentido, los videojuegos se han convertido en una poderosa herramienta de socialización”. En cuanto a trabajos de representación, destaca *El rol de la figura femenina en los videojuegos* (Urbina Ramírez et al., 2002), sobre las portadas de los videojuegos y la representación del cuerpo femenino. Los autores concluían que los personajes femeninos se habían duplicado y que el tratamiento sexista había disminuido.

Como señala Susana Tosca (2008): “la investigación sobre género y videojuegos puede encuadrarse en dos campos: la representación de la figura femenina en los videojuegos (normalmente desde los estudios culturales), y las jugadoras (perspectiva sociológico-antropológica)”. En el primer campo, hay estudios que se centran en la representación como *An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behaviour* (Dietz, 1998), que se centraba en las representaciones sexistas del cuerpo, y también de 1998 el libro titulado *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, editado por Henry Jenkins y Justine Cassell, donde compilaban distintas aportaciones tanto sobre diseño de videojuegos, como sobre uso y consumo. Se señalaba cómo los personajes femeninos se mostraban como objetos sexuales o como premio para el personaje masculino; y se mencionaba el aumento de videojuegos destinados a las niñas, que más tarde se denominarían “videojuegos rosas”. Y que, en definitiva, abogaba por un cambio en la industria para favorecer la integración de las mujeres.

También otras investigaciones partían de temas centrales de la teoría feminista como la mirada masculina. Por ejemplo, sobre la figura de Lara Croft encontramos las publicaciones de Mary Flanagan (1999), Diane Carr (2002), Helen Kennedy (2002), Mikula (2003). Flanagan explicaba que, si por un lado las feministas se alegraron de la entrada de un personaje tan activo como Lara Croft, enseguida surgió la polémica por su apariencia estereotipada. Sin embargo, en los videojuegos, el cuerpo no está sólo para ser visto, sino para jugar con él: “Más fuerte que la indulgencia de mirar a las estrellas de cine, ahora los juegos nos permiten controlar esos cuerpos deseados: Lara es la cúspide de un sistema en el que mirar se transforma en hacer, en pura acción” (1999).

Para Tosca, aunque los análisis de contenido pueden resultar interesantes –por ejemplo acerca de los papeles típicos femeninos de víctima, novia del héroe o mujer fatal–, muchos de estos estudios incurren en el error de considerar los videojuegos como si fueran películas o novelas, es decir, sin la concepción interactiva del propio medio: “se ignora la especificidad mediática de los videojuegos, de manera que sólo se habla de la apariencia de las mujeres en los juegos, y no de sus posibilidades de acción” (Tosca, 2008). La dimensión social entendida como otro de los grandes bloques de estudio, ha prestado atención a las mujeres jugadoras. Así encontramos estudios sobre los espacios: el ámbito doméstico como lugar preferido en lugar de los salones recreativos (Brice y Rutter, 2002); o sobre el consumo: *Beyond Barbie and Mortal Kombat: new Perspectives on Gender and Gaming*, de Yasmin Kafai (2008) y *Children, Gender, Videogames: towards a Relational Approach to Multimedia*, de Valerie Walkerdine (2008).

Otro gran campo de estudios sobre género y videojuegos es el aborda a las jugadoras reales: cómo es su perfil, qué tipo de juegos prefieren, qué situaciones discriminatorias experimentan... Aportaciones relevantes son: *Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility*, de Jo Bryce y Jason Rutter (2002); *Girls Just Want to Have Fun. Case Study for the Strategies of Inclusion: Gender and the Information Society*, de Aphra Kerr (2003), y *Multiple Pleasures. Women and Online Gaming*, de T.L. Taylor (2003).

Otros autores han aplicado enfoques desde la identidad, como Anna Everett y Lisa Nakamura, dos voces pioneras en esta área al analizar cuestiones de raza. *Digital Diaspora: A Race for Cyberspace*, de Everett (2009), ha sido fundamental para desbaratar prejuicios sobre minorías y brecha digital. Mia Consalvo también ha sido una voz en la investigación del género en los Game Studies. Partiendo de metodologías de las Ciencias Sociales analizó el comportamiento de los jugadores/as, sus trabajos se remontan a 2003 con su contribución a *The Video Game Theory Reader*, con "Hot Dates and Fairy-Tale Romances: Studying Sexuality in Video Games"; además, en sus artículos han investigado las actitudes especialmente de las jugadoras en juegos en línea, como en *Women and Games: Technologies of the Gendered Self* (2007), *Looking for Gender: Gender Roles and Behaviors among Online Gamers* (2009) y *The Strategic Female: Gender Switching and Player Behavior in Online Games* (2014).

De forma más reciente, se han publicado volúmenes relevantes que han ampliado los discursos sobre la identidad y la representación de género y etnia en los videojuegos, como *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*, de Adrienne Shaw (2014) y *Gaming Representation: Race, Gender and Sexuality in Video Games* (2017), editado por Jennifer Malkowski y Treaandrea M. Russworm, en el que diferentes autores abordan temas de nacionalidad, corporalidad, lo queer en juegos populares como *The Last of Us* o *BioShock*.

4. Metodología

El análisis de *The Cat Lady* se realiza siguiendo el modelo GEB (*Gaming Educational Balanced*) (Martínez García *et al.*, 2022). Primero se estudia la representación de la protagonista Susan y la historia que se desarrolla. Para diferenciar su imagen de los personajes femeninos tradicionales que aparecen como víctimas o premios, se analizan los siguientes aspectos (Behm-Morawitz y Mastro, 2009) de su diseño:

- Los estereotipos de género (definidos como actitudes, intereses, rasgos psicológicos y ocupaciones) que se pueden atribuir o no a Susan.
- La apariencia física de la protagonista y su adecuación o no al prototipo femenino de "mujer bella y joven".
- Las capacidades cognitivas y físicas que demuestra Susan en sus acciones.
- Las relaciones sociales de Susan con los personajes de ambos géneros que aparecen en la trama.

Por otro lado, las variables de la jugabilidad que se analizan están relacionadas con el control y la inmersión de los jugadores. Estas características se corresponden con el marco MDA (*Mechanics, Dynamics and Aesthetics*) (Hunicke *et al.*, 2004) y la UX (*User eXperience*) (Menezes *et al.*, 2017). Es necesario comprobar que el diseño hace que los jugadores se comprometan con la experiencia porque es divertida y que se impliquen con la historia de la protagonista (Huang *et al.*, 2020).

Las variables a estudiar se definen a continuación:

- Mecánicas: las acciones que el jugador puede realizar en el espacio virtual.
- Dinámicas: las reacciones del juego a las interacciones del jugador.
- Estética: los elementos audiovisuales que representan el espacio virtual.
- UX: el efecto de la interfaz gráfica y las interacciones en las percepciones del jugador.

El diseño de estas variables y su combinación deben crear una serie de emociones necesarias para la implicación del jugador (Kim y Lee, 2013). Primero, la jugabilidad tiene que plantear desafíos mediante unos objetivos claros en la historia. Además, las mecánicas y la estética deben fomentar la curiosidad para sumergirse en la narrativa. Es igualmente importante que la representación del espacio virtual evoque emociones que permitan identificarse con la protagonista. Si esta combinación se cumple, el jugador obtendrá la sensación de control sobre el personaje.

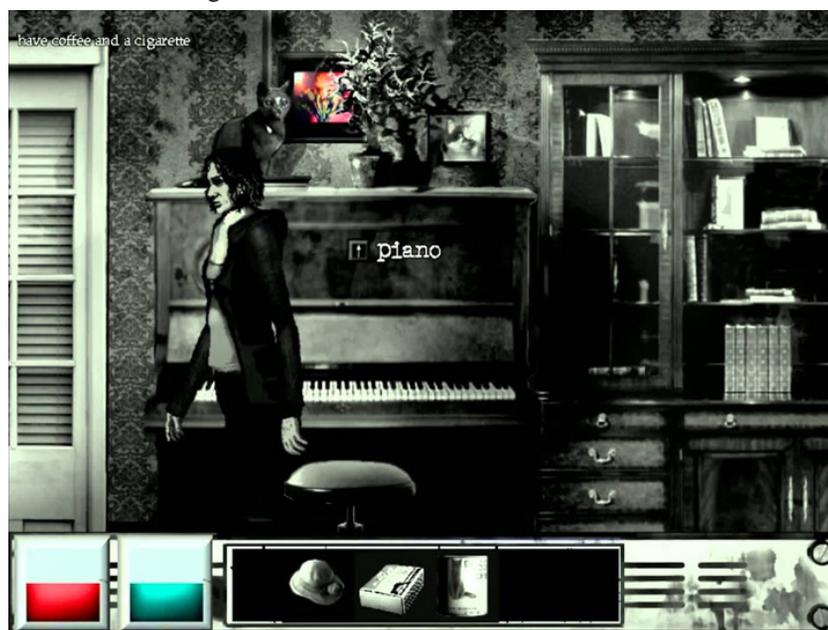
Este análisis también debe estudiar cómo se relacionan las características jugables con el desarrollo de la historia. La narrativa tiene que integrarse en la progresión del juego de modo que se refleje en el entorno virtual y en los objetivos a cumplir (Sun *et al.*, 2018). La historia no debería interrumpir a las mecánicas y viceversa ya que, de lo contrario, el jugador puede frustrarse y abandonar el juego. Idealmente, se debe recompensar la exploración y ofrecer opciones en el desarrollo de la historia para motivar su implicación en la narrativa (Ravyse *et al.*, 2016).

Igualmente, se analizará el realismo representado mediante los gráficos, los sonidos y las dinámicas del juego. El nivel de fidelidad respecto a la vida real estimula al jugador y aumenta su sensación de relevancia en el desarrollo de la narrativa (González-González y Blanco-Izquierdo, 2012). Los recursos utilizados para la interpretación de los personajes son especialmente importantes. La inclusión de diálogos con voz, que muestren las emociones mediante la entonación, y las expresiones faciales con animaciones aumentan la identificación del jugador (Alexiou y Schippers, 2018).

5. Análisis de la jugabilidad

Comenzando este análisis por las mecánicas, el objetivo jugable principal en *The Cat Lady* es matar a los parásitos. El juego se divide en 7 capítulos, aunque el fin de cada uno no está directamente relacionado con la misión de Susan. Tampoco ofrece trofeos, premios u otros objetos al ir acabando con los enemigos, ni se muestran puntuaciones o una clasificación para valorar el desempeño del jugador. Solo hay una excepción en el capítulo 3 como muestra la Figura 1: aparecen 2 barras que reflejan el estado mental de Susan. La azul se llena cuando se relaja y la roja cuando se estresa, pero acabar con una u otra no afecta a la historia. En este sentido, las mecánicas del juego no ofrecen desafíos a los jugadores por los que se incite al jugador a mejorar su rendimiento en el juego.

Figura 1: Barras del estado mental de Susan.



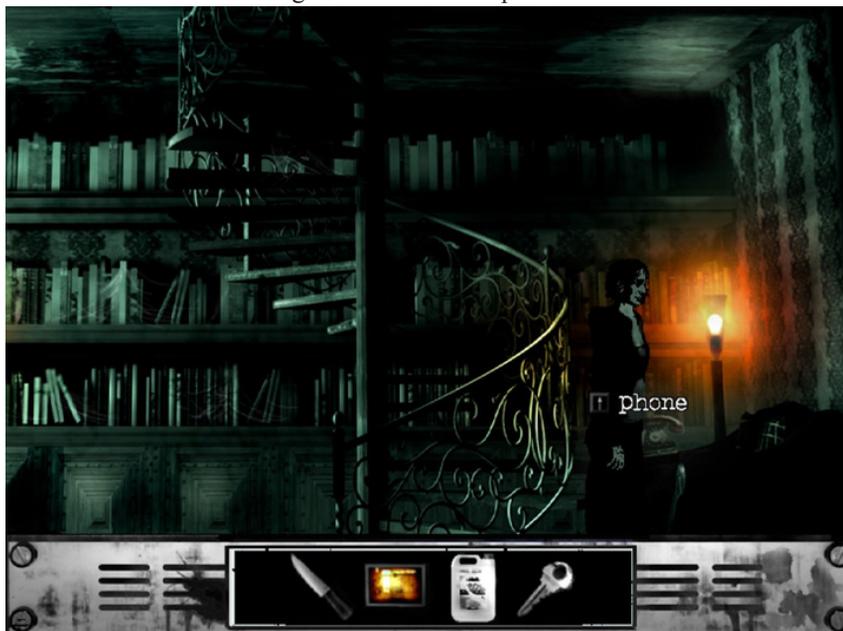
Fuente: Captura del juego.

Las interacciones que el jugador puede realizar se basan en: 1) mover a Susan por el escenario, 2) coger y utilizar objetos, 3) hablar con personajes mediante diálogos y 4) obtener información de Susan mediante objetos. Ya que no se dan recompensas por realizar estas acciones, el avance en el juego se percibe por el desarrollo de su narrativa y el cambio en la protagonista y su amiga Mitzi. El desarrollo de esta trama, que es interesante y evoca fuertes emociones, es lo que crea la sensación de fantasía en el jugador.

Las mecánicas de *The Cat Lady* hacen que la historia avance principalmente mediante las interacciones de los diálogos con otros personajes. También hay algunos objetos que no sirven a las dinámicas, pero cuentan detalles sobre los recuerdos y pensamientos de Susan. De esta forma, se revela su vida y sus cambios emocionales. Hay momentos en los que el jugador puede elegir distintas respuestas de la protagonista, con lo que cambian los diálogos y elementos de su pasado (por ejemplo, a través de las elecciones del jugador, Susan pudo haber pasado una infancia difícil, bien debido a su padre, bien debido a su madre). No obstante, la historia es lineal y no permite una variedad de desarrollos narrativos a lo largo de los capítulos. Solo el último permite la elección entre 5 posibles desenlaces con algunas variaciones entre ellos.

Las dinámicas de este juego se activan con la exploración de los escenarios de cada capítulo. La protagonista debe interactuar con personajes y objetos que hacen avanzar la historia. La dificultad en *The Cat Lady* viene dada por los puzzles con objetos para crear situaciones o para desbloquear espacios. Por ejemplo, la Figura 2 muestra como al quitar las bombillas de una habitación para ponerlas en las lámparas de otra estancia se ilumina un teléfono que es necesario utilizar en la trama.

Figura 2: Puzle del capítulo 4.



Fuente: Captura del juego.

Estos puzles constituyen los desafíos jugables de esta aventura gráfica. No están definidos por una dificultad progresiva ni por patrones de tiempo o una posible estrategia. De hecho, la dificultad en las interacciones es muy variable dentro de cada capítulo del juego, pudiendo frustrar a algunos jugadores. Por otro lado, la necesidad de explorar los espacios y encontrar los objetos y personajes para resolver los puzles suscita la curiosidad constantemente.

El diseño estético en *The Cat Lady* está definido por 2 estilos, como muestra la Figura 3. Por un lado, los personajes están representados mediante un *pixel art* bastante definido. En contraste, los escenarios y los objetos tienen un diseño fotorrealista. La mayoría del juego se ve en blanco y negro, menos ciertas escenas y objetos que se tienen de colores primarios como el amarillo, el azul o el rojo para reforzar las emociones. De esta forma, el juego crea la fantasía que refuerza las emociones de miedo, drama e inquietud, típicas de una temática de terror como esta. Además, ya que la representación es realista se consolida la identificación personal con la protagonista y su historia.

Figura 3: Escena del capítulo 2.



Fuente: Captura del juego.

Respecto al sonido utilizado en este videojuego, se pueden escuchar varios tipos. En muchos de los escenarios que se recorren a lo largo de los capítulos siempre hay sonidos de fondo. Estos pueden ser una

melodía que acompaña a las emociones de la escena o efectos sonoros como la lluvia, el ruido de pasos o las bisagras de una puerta que cruje. Así se alimenta la curiosidad y la tensión del jugador, aunque al repetirse en bucle pierde algo de ese efecto. Lo más destacable de este apartado es el doblaje de todas las conversaciones entre personajes, con una buena interpretación que le da credibilidad.

Por último, la UX se caracteriza por unos controles muy sencillos y constantes en el juego. Al principio de la historia se incluye un pequeño tutorial para aprender estos controles básicos, de modo que los jugadores no van a tener problema con las interacciones. Igualmente, la interfaz no cambia con el desarrollo de los capítulos. Cuenta con una barra horizontal en la parte inferior de la pantalla que muestra gráficamente los objetos en posesión. Al seleccionar cada uno despliega un menú con las acciones disponibles y en algunos casos se reproducen animaciones o efectos sonoros al utilizarlos. También se señalan con un letrero aquellos objetos con los que es posible interactuar de modo que las posibilidades siempre están claras para el jugador.

6 .Resultados: la loca de los gatos como heroína

The Cat Lady, desde el propio título, alude al imaginario de una señora mayor rodeada de gatos y alejada de la sociedad. Se convierte, así, en uno de los escasos títulos cuya protagonista es una mujer de más de 40 años. En el marco de los “Ageing Studies” y entornos como el cinematográfico, se denuncia la discriminación de edad, patente en las actrices de más de 40 años que ven su carrera profesional mermada por cumplir años. En un texto pionero de los estudios etarios, *La vejez* (Simone de Beauvoir, 1970) se indica que la mujer mayor es doblemente discriminada, por su género y por su edad – víctima del sexismo y del etarismo. “La vejez estigmatiza más a las mujeres que a los hombres y esto es particularmente evidente en el cine, una industria dominada por la obsesión con la eterna juventud. El discurso filmico hegemónico marca la asimetría entre el envejecimiento masculino y femenino, y es responsable de la invisibilización de las mujeres mayores” (Zecchi, 2019). También en este contexto se advierte la ausencia de personajes femeninos de edad avanzada en otras obras audiovisuales.

El videojuego comienza abordando al personaje de Susan desde el discurso occidental hegemónico, representando el envejecimiento como un proceso de vulnerabilidad, de pérdida de salud, de aislamiento social y falta de atractivo físico. Este declive se manifiesta en su estado depresivo y en su decisión de acabar con su vida. El videojuego de Harvester Games parece caer en lo que Medina Bañón y Zecchi (2020) llaman estereotipo binario: éxito o fracaso. La representación de Susan también se encuentra en línea con la idea de Robert Butler acerca de la estereotipia sistemática y la discriminación contra personas que ya no son jóvenes a través de la creación de narrativas que homogeneizan el envejecimiento bajo un prisma de declive y pérdida (1975). Se trata de un comienzo que encaja con la idea de Susan Sontag (1972), acerca de que el envejecimiento mejora al hombre, pero progresivamente destruye a la mujer.

No obstante, desde el momento en que a Susan le es dada la inmortalidad hasta que finaliza la historia eliminando a los cinco parásitos, se aprecia una evolución en la representación del personaje que se aleja de la idea de declive para acercarse a lo que Linn Sandberg (2013) llama “affirmative ageing”. Para la autora, el envejecimiento afirmativo no está anclado en el positivismo o el éxito, sino en el reconocimiento de que envejecer implica convertirse en alguien diferente y repensar el género, la corporeidad y la sexualidad.

Este videojuego, que se caracteriza por su complejidad emocional y su ambientación macabra, resulta sumamente interesante también como lectura feminista. Como se presenta en este apartado, tanto la composición de los personajes femeninos y sus relaciones, así como las temáticas abordadas, configuran un imaginario alejado de los roles de género. En primer lugar, la heroína del videojuego, Susan Asworth, se descubre como un personaje atípico por su edad, por su físico, por su background y su objetivo (salir de la depresión y mejorar su salud mental).

Físicamente se aleja de los estereotipos vinculados tradicionalmente a los personajes femeninos al no poseer un cuerpo espectacularizado, esto es, al no articular una cosificación corporal. La filósofa Martha Nussbaum (2003) definió la cosificación como la reducción de las personas a objetos, tratándose en las imágenes como si fueran seres inertes para negarles después la autonomía. Si bien no todas las formas de cosificación son de tipo sexual, es evidente que esta es una fórmula que afecta especialmente a las mujeres. “Se produce cuando las personas son tratadas física o simbólicamente como objetos de placer, negándoles la subjetividad y representándolas como mercancía, como objetos intercambiables, violables en su espacio e integridad física” (Bernárdez Rodal, 2018, p. 71).

Asunción Bernárdez Rodal explica cómo la sexualización cosifica a las mujeres “convirtiéndolas en objetos para la mirada pública y, en esa mirada, hay poder⁴. En nuestra cultura, mirar algo es una forma de

⁴ En esta línea, la teoría de la objetivación o cosificación postulada por Fredrickson y Roberts (1997) provee de un marco teórico para entender los efectos de ser mujer en una sociedad que objetifica sexualmente el cuerpo de las mujeres. Según esta teoría, la objetivación se produce cuando el cuerpo de un individuo es mirado, y sobre todo sucede cada vez que el cuerpo de la mujer, o sus partes, son evaluados independientemente de la pro-

poseerlo” (2018, p. 71). Por ejemplo, un caso extensamente analizado ha sido el cuerpo del personaje Lara Croft. En el caso de Susan, además de una corporalidad no hipersexualizada, se complementa con ropas convencionales y funcionales, y es interesante cómo la evolución de la salud mental tiene repercusiones en la mejora del cuerpo y el cabello. Una de las misiones más complicadas es conseguir en un tiempo dado que se duche, cambie de ropa, alimente, practique su hobby (tocar el piano), y se eche a dormir sin sufrir un ataque de pánico.

Por otro lado, *The Cat Lady* articula interesantes discursos de género al proponer temas como la sororidad y la violencia de género. En este sentido, el resto de personajes femeninos resultan también sugestivos. Así, destaca Mitzi Hunt. Hacia la mitad del juego, Susan comparte protagonismo con esta joven que acude a solicitar el alquiler de una de las habitaciones de Susan. Mitzi, en la veintena, de cabello corto y punk - su físico tampoco está cosificado-, busca vengarse de “El Ojo de Adán”, el líder virtual de una secta, que hizo que su novio Jack se suicidara.

Mitzi tiene diversas habilidades como forzar cerraduras y el hackeo de ordenadores, así como el engaño a otras personas. Su pasado, revelado hacia el final, es trágico, pues creció en un orfanato. Tampoco su destino es mejor, pues antes de la muerte de Jack, fue diagnosticada con un glioblastoma o cáncer cerebral. Si bien, éste le suplicó que probara la cirugía o los tratamientos, Mitzi se negó inicialmente. Al final se sometió a quimioterapia por él, pero como resultado, perdió el pelo y se sentía enferma. El objetivo de Mitzi es vengar la muerte de Jack, sin embargo, a pesar, de su complicada situación, siempre se muestra optimista, haciendo chistes irónicos, que dotan al juego de cierto humor negro.

Susan y Mitzi acabarán convirtiéndose en mejores amigas y siendo su mayor apoyo. Ambas se ayudarán mutuamente en sus objetivos. En este sentido, la relación positiva entre mujeres, de alianza y apoyo, se relaciona con el concepto de “sororidad”. Definido por Marcela Lagarde (2009), se trata de “la amistad entre mujeres diferentes y pares, cómplices que se proponen trabajar, crear, convencer, que se encuentran y se reconocen en el feminismo para vivir la vida con un sentido profundamente libertario”.

Si bien al principio, Susan solo tiene una implicación indirecta por querer ayudar a Mitzi, cumpliendo una promesa hecha previamente, la propia relación entre ambas tiene su plasmación en las mecánicas del juego. Aunque se controle a Susan, Mitzi aparecerá en el inventario para interactuar con ella y pedirle ayuda, como abrir puertas. En el capítulo 7, todas las acciones están orientadas a ayudar a Mitzi en la búsqueda del asesino, cuando en el resto del juego todo es por y para Susan. Si bien esta fue en un principio reacia a dejar a Mitzi entrar en su vida, poco a poco le abre su corazón, queriéndola hasta el punto de ser capaz de morir por ella.

Esta sororidad, que propicia la confianza, el reconocimiento recíproco de la autoridad y el apoyo entre mujeres se encuentra en esta relación entre Susan y Mitzi, pero también en la que establece Susan con La Reina de los Gusanos⁵ (Figura 4). Se trata de una mujer con acento germano, cuyo pelo blanco recogido en un moño y la piel arrugada, denotan una edad avanzada. Es el primer personaje con el que se topa Susan, tras su suicidio por sobredosis de somníferos. Le concede el poder/condena de la inmortalidad a cambio de encontrar y matar a los “Cinco parásitos”.

En este sentido, es muy interesante porque es el personaje con más poder del videojuego, y que le relaciona con el imaginario de las ancianas como mentoras, además del poder femenino de las brujas y lo sobrenatural. Esa sororidad la expresa en tanto La Reina le dice que la ha vigilado durante todo el tiempo⁶, es decir, ha velado por ella, además de su deseo de ayudarla porque sabe que tiene “potencial” y “debe hacerse valer”. Esta anciana sabia se descubre como una mentora para Susan, a quien empodera. Esto es, el don de la inmortalidad como condena para que, en su acción de matar asesinos, supere su depresión, en cierto sentido se configura como un camino de empoderamiento. Aquí este se entiende como un “proceso por medio del cual las mujeres incrementan su capacidad de configurar sus propias vidas y su entorno, una evolución en la concienciación de las mujeres sobre sí mismas, en su estatus y en su eficacia en las interacciones sociales” (Schuler, 1997, p. 31).

Susan muestra este proceso a lo largo del juego, pues su misión: acabar con hombres misóginos, es una acción que la redime y empodera. La Reina de los Gusanos, a nivel simbólico, resulta ambivalente. Si bien a mitad del juego, se indica que es “la enfermedad que ha acompañado [a Susan] durante mucho tiempo”, sugiriendo que es una representación de su depresión, su capacidad para dotarla de inmortalidad y su deseo de limpiar a los parásitos, sugieren que es una entidad bastante más poderosa, tal vez un ser sobrenatural, pues también confiesa a la protagonista: “Los dos estamos muertos. Yo no soy la muerte”, lo que podría indicar que alguna vez estuvo viva.

pia mujer y tratados como si fueran representativos de la mujer como sujeto. Por tanto, estos usos del cuerpo en los videojuegos implican relaciones de poder. Como señala Asunción Bernárdez Rodal, estas imágenes crean “un imaginario fantástico de disponibilidad sexual en el que las mujeres no desean nada más que ser deseadas (y dominadas) por los hombres” (Bernárdez Rodal, 2018). De hecho, la autora apunta a que la estrategia para conseguir la cosificación de los cuerpos es “volverlos estéticos, deseables, a base de artificialidad”.

⁵ La Reina de los Gusanos es técnicamente un personaje artefacto de *Downfall*.

⁶ La Reina de los Gusanos le dice a Susan: “Te cepillaba el pelo cada noche que llorabas hasta dormirte”.

Figura 4: Encuentro de Susan con la Reina de los Gusanos.



Fuente: Captura del juego.

Además de la depresión y la salud mental, otra de las grandes temáticas del videojuego es la violencia de género. Desde el objetivo de matar a hombres homicidas hasta el maltrato en pareja, el universo simbólico de *The Cat Lady* es el de un mundo hostil y peligroso para las mujeres.

Así, por un lado, aparece la violencia de género en pareja. Esta se presenta tanto en la propia relación matrimonial de Susan, como en el acoso que sufría por parte de otro hombre. Así, cuando Susan revela las razones de su depresión, explica la relación que tenía con su marido Eric, quien era taxista y trabajaba los fines de semana. Cada viernes, un acosador enviaba flores con nota y llamaba por teléfono a Susan, que contestaba intentando ponerlas fin. Por aquel entonces, Susan estaba de permiso por maternidad para cuidar a su hija Zoe, de seis meses (que en la actualidad tendría once años), por lo que la pareja andaba escasa de dinero. Un día, Eric llegó enfadado a casa debido a un problema con el taxi por un ataque terrorista, echando en cara a Susan que estuviera en casa con el bebé. Él pidió vino, mostrando que solía alcoholizarse. “No era la primera vez que discutían, pero sí la última”, pues tras morir su hija asfixiada por el polen de las flores, Eric fue encontrado una semana más tarde en el bosque muerto.

Esta relación muestra una relación de poder desigual, y de violencia verbal y psicológica hacia Susan, relegada además a la esfera de los cuidados, evidenciando unos roles de género muy marcados. De hecho, la Reina de los Gusanos le dice al final del juego “tu marido te trataba mal”.

En cuanto a la violencia machista es evidente en la propia dinámica del juego. De los cinco parásitos, cuatro son hombres, sólo hay una mujer, Gladys, la esposa de uno de ellos⁷. El primer parásito, el Dr. Xavier Zelmán⁸, es el psiquiatra del hospital donde Susan es ingresada tras su suicidio. Al principio, el doctor parece tranquilo y educado, manteniendo sesiones de psicoterapia en su despacho, pregunta a Susan sobre su infancia, sus padres y por qué intentó suicidarse. Más tarde, Susan descubre que éste secuestra y asesina a mujeres recreando famosas obras de arte protagonizadas por mujeres (La Mona Lisa, La joven de la Perla, Mujer con armiño...), utilizando cables y otros artilugios para sujetar los miembros y el cuerpo de los cadáveres. Está torturando a una joven cuando Susan se venga de él asesinandolo.

El segundo parásito, es “El controlador de plagas”, quien Secuestra y mata a personas y gatos para comérselos, también se da a entender que abusa de algunas de las mujeres que captura, pues actúa con lascivia hacia Susan tras secuestrarla en su casa. “El carpintero” es el cuarto parásito, no habla, sino sólo emite gruñidos. Secuestra a Susan y Mitzi, atándolas entre sí dentro de una bañera. Con distracciones, la colaboración de ambas, consiguen que los gatos callejeros lo reduzcan y devoren. El último parásito es “El ojo de Adán”, un hombre tetrapléjico que sólo puede mover el ojo. Gracias a un ordenador controlado por los movimientos del globo ocular, es capaz de comunicarse y controlar varias cosas en su apartamento. Dependiente de los cuidados de su anciano padre, incita a la gente a suicidarse a través de un foro de Internet. Se burla de Susan y Mitzi para que le maten cuando se enfrentan a él en el capítulo final.

⁷ Vestida de enfermera, es curioso que Gladys tiene rostro de varón, de hecho, la voz del doblaje pertenece al actor David Firth.

⁸ Cabe destacar su parecido en la realidad con el doctor británico y asesino en serie Harold Shipman.

⁹ Circula la hipótesis de que El carpintero es en realidad el acosador de Susan que le enviaba flores cuando era joven. Sin embargo, no aparece ninguna prueba real de ello, sólo que aparece aleatoriamente en la puerta de Susan poco antes de que ella le cuente a Mitzi su pasado.

Todos estos hombres, más allá de compartir un carácter psicopático, en su violencia contra las mujeres, permiten que el juego se encuadre categoría de análisis del término “feminicidio”/gire en torno al concepto de “feminicidio”, -o su variante “femicidio”¹⁰- para aludir al asesinato de una mujer a manos de un varón por razones específicas relacionadas con el género. Diana Russell y Jane Caputi lo definen como “el asesinato de mujeres por hombres motivado por el odio, desprecio, placer o sentido de posesión hacia las mujeres” (1990, 34). Para las autoras, la fuerza física es la expresión extrema de la fuerza patriarcal, esto es, el abuso de poder desde un aspecto físico y de control que plasma la verdadera intención del agresor y su misoginia. Los crímenes de los asesinos de *The Cat Lady* son claramente de una violencia y ensañamiento ejercidos contra las mujeres.

En general, el videojuego muestra un mundo hostil y peligroso para las mujeres, donde los varones son un peligro. No sólo en las situaciones que viven las protagonistas, sino también el retrato de otros personajes femeninos. Por ejemplo, Pauline, una de las vecinas de Susan, tiene un bebé llamado Alyssa, y está divorciada. Explica que el padre les abandonó y que necesita una niñera, pues trabaja en un hotel y el Estado no provee de suficientes ayudas a las madres trabajadoras. Otro de los vecinos, Joe Davis, que tiene problemas psiquiátricos, pero rehúsa tratarlos, guarda en su casa maniqués de mujer. Aunque dice que no asesinó a su esposa, Ivy, que lleva un mes encerrada en su habitación, aparece el fantasma de una mujer torturada¹¹. En esta línea, el personaje de la enfermera Elizabeth, “Liz”, es muy sugerente. Se trata de la enfermera que cuida a Susan en el hospital, quien además la calma tras su pesadilla.

Le dice que la protegerá y cuidará, que pueden ser buenas amigas. Explica a Susan cómo llegó al hospital. Le advierte que tenga cuidado con el doctor Xavier, que es muy hábil sacando información y que le da mala espina porque huele raro. Además, le revela que hay rumores sobre él, que coquetea con muchas trabajadoras del hospital: “no le importa mientras lleven falda”. Tanto es así que tuvo una aventura con Linda, a quien dejó embarazada, pero la sobornaron para que se callara y la echaron del hospital. Liz también explica que “siempre está cansada” debido a su trabajo, apenas tiene tiempo para sentarse, y que los médicos no son amables. Le explica además que vive en un apartamento con dos chicas: una auxiliar y una stripper. En este sentido, es muy interesante cómo se denuncia además la precariedad de este tipo de trabajos feminizados estableciendo una lectura de clase.

7. Conclusiones

The Cat Lady permite explorar la representación femenina y los primeros pasos del envejecimiento a través de una protagonista de mediana edad. La progresiva superación de la depresión de Susan se puede vincular a una superación de los estereotipos denunciados desde los estudios edadistas acerca del declive de la mujer conforme va cumpliendo años. La representación de Susan, cercana a las ideas de Sandberg (2013) acerca del envejecimiento afirmativo, conecta con la necesidad de incorporar en los programas de formación en diseño de videojuegos perspectivas inclusivas que permitan trabajar la diversidad de identidades desde subáreas como el diseño narrativo o el diseño de personajes.

Desde el punto de vista técnico, ofrece unas interacciones y una interfaz sencillas que permiten el control inmediato de la protagonista y, por lo tanto, la agencia de este personaje femenino. El juego crea los desafíos mediante las dinámicas de los puzzles que hacen avanzar en la historia. Este desarrollo estimula al jugador a involucrarse con Susan y los objetivos que debe cumplir, incrementando así la identificación. Además, la historia y su representación estética evocan las emociones que la narrativa busca con la crisis y la evolución de la protagonista.

También es cierto que el juego tiene sus limitaciones como aventura gráfica. Su jugabilidad es excesivamente sencilla, sin la posibilidad de formar unas estrategias a largo plazo que involucren mejor al jugador en la historia. Tampoco ofrece distintos desarrollos narrativos o desenlaces que den relevancia a las elecciones. Aun así, estas restricciones son entendibles ya que es un videojuego indie con limitaciones en cuanto a recursos se refiere. E incluso con ellas, el juego ofrece la jugabilidad necesaria para lograr la conexión personal con la historia de Susan.

Así, si bien no es un juego complicado en términos de jugabilidad, puede resultar complejo para el jugador/a desde el punto de vista emocional. La estética macabra y feísta, con una paleta gris que contrasta con el rojo fuerte de la sangre, genera una sensación constante de desasosiego. Esto sumado a la temática sobre la depresión y las situaciones trágicas planteadas como la pérdida de un hijo, pueden suponer un reto emocional. En este sentido, resulta crucial que los videojuegos muestren a personajes femeninos en los márgenes, abordando temas tabúes como el suicidio, la depresión y la salud mental. La valentía de Susan no sólo pasa por enfrentarse a asesinos en serie, sino en sanarse a sí misma. A medida que la historia avanza, Susan se empodera y se perdona.

¹⁰ A partir del término de Russell y Caputi, Marcela Lagarde fue la primera autora en usar “feminicidio” en español en 1996, cuando la cifra de los asesinatos contra niñas y mujeres en Ciudad Juárez iba en dramático aumento.

¹¹ Susan cuenta a Mitzi la leyenda de la viuda de los gatos. Un hombre que maltrataba y mató una camada de gatos, mató a sus hijos. El ama de los gatos volvió de la muerte con ojos de gato y se quitó el velo. Él, cobarde, se desmayó, pero fue demasiado orgulloso para admitir que lo venció una mujer.

En definitiva, *The Cat Lady* articula interesantes discursos de género, no sólo en proponer mujeres protagonistas complejas, alejadas de la estereotipia, con debilidades, pero también con valores como el coraje y la fortaleza; sino también al poner sobre la mesa la violencia de género, el femicidio o la precariedad laboral, asuntos eminentemente femeninos/feminizados. Esto es, se presenta un mundo hostil para las mujeres, donde los hombres son una amenaza, pues son quienes ejercen la violencia extrema. Además de ello, la sororidad, entendida como alianza entre mujeres, se establece como estrategia para ganar el juego. *The Cat Lady* no es solo una historia cargada de violencia y tristeza, es, ante todo, una historia sobre la depresión como proceso, sobre ayudar a los demás y dejarse ayudar, saber perdonarse, dejar el pasado atrás y de encontrar la voluntad para vivir. El final, lanza, en este sentido, un mensaje esperanzador: la protagonista se despoja del estereotipo de la “loca de los gatos”: “Ya no me siento como The Cat Lady. Ayer me sentí mal, hoy mejor, tengo que vivir con esta enfermedad. Mitzi me enseñó que tienes que levantarte”.

Referencias bibliográficas

- Alexiou, Andreas, & Schippers, Michaéla (2018). Digital game elements, user experience and learning: A conceptual framework. *Education and Information Technologies*, 23(6), 2545-2567. <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9730-6>
- Behm-Morawitz, Elizabeth, & Mastro, Dana (2009). The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept. *Sex Roles*, 61(11-12), 808-823. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9683-8>
- Bennett, Brooke (2018). The undying ideologies of race and gender: the zombie apocalypse in Telltale's *The Walking Dead: Season One*. *Feminist Media Studies*, 19(5), 637-650. <https://doi.org/10.1080/14680777.2018.1457068>
- Bernárdez Rodal, Asunción (Ed.) (2002). *Violencia de género y sociedad: una cuestión de poder*. Ayuntamiento de Madrid.
- Bernárdez Rodal, Asunción (2018). *Soft Power: heroínas y muñecas en la cultura mediática*. Fundamentos.
- Braun, Claude M. J., & Giroux, Josette (1989). Arcade video games: proxemic, cognitive and content analyses. *Journal of Leisure Research*, 21(2), 92-105 1989. DOI: [10.1080/00222216.1989.11969792](https://doi.org/10.1080/00222216.1989.11969792).
- Bryce, Jo, & Rutter, Jason (2002). Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility. *Computer Games*, 1.
- Butler, Robert (1975). *Why Survive? Being Old in America*. Harper and Row.
- Caputi, Jane, & Russell, Diana E. H. (1990). Femicide: Speaking the Unspeakable. *Ms. The World of Women*, 1(2), 34-37.
- Carrillo Masso, Isamar (2011). *The grips of fantasy: The construction of female characters in and beyond virtual game worlds*. *Creating second lives: Community, identity and spatiality as constructions of the virtual*, pp. 113-142. Routledge.
- Cassell, Justine, & Jenkins, Henry (1988) *From Barbie to Mortal Kombat*. Gender and Computer Games. The MIT Press.
- Dietz, Tracey L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles: A Journal of Research*, 38(5-6), 425-442.
- Everett, Anna (2009). *Digital Diaspora: A Race for Cyberspace* (Ilustrado.). State University of New York Press.
- Flanagan, Mary (1999). Mobile Identities, Digital Stars, and Post-Cinematic Selves. *Wide Angle*. <https://doi.org/10.1353/wan.1999.0002>
- Gailey, Christine (1993). Mediated Messages: Gender, Class, and Cosmos in Home Video Games. *The Journal of Popular Culture*, 27(1), 81-98. <https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.1993.845217931.x>
- Genovesi, Matteo (2017). Choices and Consequences: The Role of Players in *The Walking Dead: A Telltale Game Series*. *Open Cultural Studies*, 1(1), 350-358. <https://doi.org/10.1515/culture-2017-0032>
- González-González, Carina, & Blanco-Izquierdo, Francisco (2012). Designing social videogames for educational uses. *Computers & Education*, 58(1), 250-262. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.08.014>
- Huang, Wen, Roscoe, Rod, Johnson-Glenberg, Mina, & Craig, Scotty (2020). Motivation, engagement, and performance across multiple virtual reality sessions and levels of immersion. *Journal of Computer Assisted Learning*. <https://doi.org/10.1111/jcal.12520>
- Hunicke, Robin; Leblanc, Marc, & Zubek, Robert (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI, San José, USA.
- Ivory, James D. (2006). Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. *Mass Communication and Society*, 9(1), 103-114. https://doi.org/10.1207/s15327825mcs0901_6
- Janz, Jeroen; Martis, Rayen (2003). The representation of gender and ethnicity in digital interactive games. *Digital Games Research Association Conference*, 2. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.27438.pdf>
- Juul, Juul (2019). *Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity* (Illustrated). The MIT Press.
- Kennedy, Helen (2002). Lara Croft: feminist icon or cyberbimbo? On the limits of textual analysis. *Computer Games*, 2(2), online. <http://eprints.uwe.ac.uk/94/>
- Kerr, Aphra (2003). Girls/Women Just Want to Have Fun - A Study of Adult Female Players of Digital Games. *Digital Games Research Association Conference*, 2. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.29339.pdf>

- Kim, Jung T., & Lee, Wong-Hyung (2013). Dynamical model for gamification of learning (DMGL). *Multimedia Tools and Applications*, 74(19), 8483-8493. <https://doi.org/10.1007/s11042-013-1612-8>
- King, Geoff. (2005). *American Independent Cinema*. Bloomington: Indiana University Press.
- Kouratoras, Michail (2020). Existential dramaturgy and video games: a formalistic approach to Telltale's 'The Walking Dead' as Existentialist gameplay. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 16(3), 341-360. <https://doi.org/10.1080/14794713.2020.1758457>
- Lagarde, Marcela (2005). Vías para el empoderamiento de las mujeres. Valencia: FEMEVAL Proyecto Equalio. Metal acción 3.
- Lagarde, Marcela (2006). Del femicidio al feminicidio. Desde el jardín de Freud. *Revista de psicoanálisis*, 6, 216-225.
- Lagarde, Marcela (2009). Pacto entre mujeres. Sororidad. <http://www.asociacionag.org.ar/pdfaportes/25/09.pdf>
- Malkowski, Jennifer; Russworm, Trea; Everett, Anna; Soderman, Braxton; Dewinter, Jennifer; Kocurek, Carly; Huntemann, Nina; Trepanier-Jobin Gabrielle; Chien, Irene; Murray, Soraya; Hutchinson, Raechel; Patti, Lisa, & Ruberg, Bonie (2017). *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. Indiana University Press.
- Martínez García, Kim (2022). Nueva simulación del control en el género aventura gráfica: el caso The Walking Dead. *adResearch ESIC International Journal of Communication Research*, 28, e223. <https://doi.org/10.7263/adresic-28-223>
- Martínez García, Kim; Menéndez-Menéndez, María Isabel, & Bustillo, Andrés (2022). A New Measure for Serious Game Evaluation: Gaming Educational Balanced (GEB) Model. *Applied Sciences*, 12(22), 11757. <https://doi.org/10.3390/app122211757>
- Medina Bañón, Raquel, & Zecchi, Bárbara. (2020). Technologies of Age: The Intersection of Feminist Film Theory and Aging Studies. *Investigaciones Feministas*, 11(2), 251-262. <https://doi.org/10.5209/infe.66086>
- Menezes, Fernando; Silva, Isabel; Frosi, Felipe (2017). *Game User Experience (UX): Explorando a Teoria da Diegese*. Proceedings of the SBGames 2017 (XVI SBGames (SBC)), São Paulo, SP, Brazil.
- Mikula, Maja (2003). Gender and Videogames: The political valency of Lara Croft. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 17(1), 79-87. <https://doi.org/10.1080/1030431022000049038>
- Perreault, Mildred; Perreault, Gregory, & Suarez, Andrea (2021). What Does it Mean to be a Female Character in "Indie" Game Storytelling? Narrative Framing and Humanization in Independently Developed Video Games. *Games and Culture*, 17(2), 244-261. <https://doi.org/10.1177/155541202111026279>
- Ramírez, Santos Urbina (2006). El rol de la figura femenina en los videojuegos. *EduTec*. <https://doi.org/10.21556/edutec.2002.15.544>
- Ravysse, Werner Sigfried; Seugnet, Blignaut; Leendertz, Verona, & Woolner, Alex (2016). Success factors for serious games to enhance learning: a systematic review. *Virtual Reality*, 21(1), 31-58. <https://doi.org/10.1007/s10055-016-0298-4>
- Sancán Lapo, Milton Elías (2020). Análisis del equilibrio gráfico-narrativo presente en la experiencia interactiva de los videojuegos. *Con A de animación*, (10), 94-111. <https://doi.org/10.4995/caa.2020.13278>
- Sandberg, Linn (2013). Affirmative old age - the ageing body and feminist theories on difference. *International Journal of Ageing and Later Life*, 8(1), 11-40. <https://doi.org/10.3384/ijal.1652-8670.12197>
- Schuler, Margaret (1997). "Los derechos de las mujeres son derechos humanos: la agenda internacional del empoderamiento", en *Poder y empoderamiento de las mujeres*, León, M. (ed.). TM editores.
- Shaw, Adrienne (2015). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press.
- Sontag, Susan (1972). The Double Standard of Ageing. *Saturday Review of Literature*, 39, 29-38.
- Sorensen, Knut; Faulkner, Wendy, & Rommes, Els (2023). *Technologies of Inclusion: Gender in the Information Society by Knut Holtan Sorensen (2011-12-31)*. Fagbokforlaget.
- Sun, Chuen Tsai; Chen, Li Xian; Chu, Hsiu-Mei (2018). Associations among scaffold presentation, reward mechanisms and problem-solving behaviors in game play. *Computers & Education*, 119, 95-111. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.01.001>
- Taylor, T. L. (2003). *Multiple Pleasures: Women and Online Gaming*. *Convergence*, 9(1), 21-46.
- Tosca, Susana (2008). Videojuegos: el entretenimiento del tercer milenio. *Género y Cultura Popular: Estudios Culturales I*, 263-289.
- Walkerline, Valerie (2007). *Children, Gender, Video Games: Towards a Relational Approach to Multimedia*. Palgrave MacMillan.
- Whelehan, Imelda, & Gwynne, Joel (2014). *Ageing, Popular Culture and Contemporary Feminism: Harleys and Hormones*. Palgrave MacMillan.