

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

Kim Martínez¹; 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 indie 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] Age 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, feminicide 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.

¹ Universidad de Burgos (España).
kmartinez@ubu.es
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2681-454X>
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@ctm.upc.edu
Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=TwaLXpkAAAAJ&hl=en>
ResearchGate: https://www.researchgate.net/profile/Marta_Fernandez_Ruiz

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

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 son cada vez más habituales los personajes diferentes que salen de la normatividad, especialmente en la industria independiente (Perreault *et al.*, 2021). Este artículo analiza *The Cat Lady* (2012), uno de los videojuegos *indies* que ha innovado en este tipo de representaciones con su protagonista femenina: Susan Ashworth. El juego sigue la historia de Susan, una mujer de más de 40 años, solitaria y amante de los gatos, que, tras sufrir una situación traumática, intenta suicidarse. Sin embargo, una figura misteriosa le resucita y le obliga a 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 Harvester Games, estudio *indie* especializado en el género de horror, y es parte, junto con *Downfall* (2016) y *Lorelai* (2019), de la trilogía *Devil Came Through Here*. La responsabilidad 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, así como la personalidad de los creadores (videojuegos como producto cultural), por encima de sus habilidades técnicas (videojuegos como producto comercial). Como apunta Geoff King (2005), en el ámbito cinematográfico independiente es posible diferenciar tres vertientes reivindicativas, o tres tipos de libertades, en los videojuegos *indie*, y 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, 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 en 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 muestra el punto de partida de estas representaciones culturales, su desarrollo y las futuras líneas que se pueden esperar. Asimismo, se incide 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 expone la metodología utilizada para el análisis de *The Cat Lady*. Para empezar, se estudia la narrativa que gira en torno al desarrollo de la protagonista, cuyo análisis se centra 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 revelando, la persona jugadora 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 abordar 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 susceptibles de 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 recogen las principales diferencias de la protagonista en comparación a los estereotipos femeninos en los videojuegos actuales. Igualmente, se argumenta la dirección que puede seguir la industria de los videojuegos para articular 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 mayor interés, de forma que cada vez se encuentra más 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 y, aunque puede tildarse de fenómeno relativamente reciente, existen 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 de 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, también se encuentran investigaciones tempranas, que proceden del ámbito de la sociología, como la de 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), que 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, un trabajo que concluía que los personajes femeninos se habían duplicado y que el tratamiento sexista había disminuido.

Como señala 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), sobre las imágenes sexistas del cuerpo, y también de 1998 *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, uso y consumo. Los textos señalaban cómo los personajes femeninos se concebían 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”; en definitiva, un volumen que abogaba por un cambio en la industria para favorecer la integración de las mujeres.

Asimismo, otras investigaciones partían de temas centrales de la teoría feminista como la mirada masculina. Por ejemplo, sobre la figura de Lara Croft aparecieron las publicaciones de Flanagan (1999), Carr (2002), Kennedy (2002) y Mikula (2003). La primera 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. No obstante, Flanagan puntualizaba que, 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).

En esta línea, Tosca señala que, 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 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” (2008). La dimensión social entendida como otro de los grandes bloques de estudio, ha prestado atención a las mujeres jugadoras. Así des-

tacan 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* (Kafai, 2008) y *Children, Gender, Videogames: towards a Relational Approach to Multimedia* (Walkerdine, 2008).

Otro gran campo de análisis sobre género y videojuegos es el que estudia a las jugadoras reales (cómo es su perfil, qué tipo de juegos prefieren, qué situaciones discriminatorias experimentan...). Aportaciones relevantes en esta línea son: *Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility* (Bryce y Rutter, 2002); *Girls Just Want to Have Fun. Case Study for the Strategies of Inclusion: Gender and the Information Society* (Kerr, 2003) y *Multiple Pleasures. Women and Online Gaming* (Taylor, 2003).

Otros autores han aplicado enfoques desde la identidad, como Everett y Nakamura, dos voces pioneras en esta área al analizar cuestiones de raza. *Digital Diaspora: A Race for Cyberspace* (Everett, 2009) ha sido fundamental para desbaratar prejuicios sobre minorías y brecha digital. 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, y 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". Consalvo se ha centrado también en investigar las actitudes 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 ampliado los discursos sobre la identidad y la representación de género en los videojuegos desde la interseccionalidad, teniendo en cuenta cuestiones como la etnia y la sexualidad, como en los volúmenes: *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture* (Shaw, 2014) y *Gaming Representation: Race, Gender and Sexuality in Video Games* (Malkowski y Russworm, 2017), en este último diferentes autores abordan temas de nacionalidad, corporalidad o lo queer en títulos 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 *et al.*, 2022). En primer lugar, 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 de su diseño (Behm-Morawitz y Mastro, 2009):

- Los estereotipos de género (definidos como actitudes, intereses, rasgos psicológicos y ocupaciones) que se pueden atribuir o no a la protagonista.
- 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 en sus acciones.
- Las relaciones sociales de la protagonista 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 las y 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 permite que la persona jugadora se comprometa con la experiencia porque es divertida y que se implique con la historia de la protagonista (Huang *et al.*, 2020).

Las variables a estudiar se definen a continuación:

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

El diseño de estas variables y su combinación deben crear una serie de emociones necesarias para la implicación de la persona jugadora (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, la persona jugadora obtendrá la sensación de control sobre el personaje.

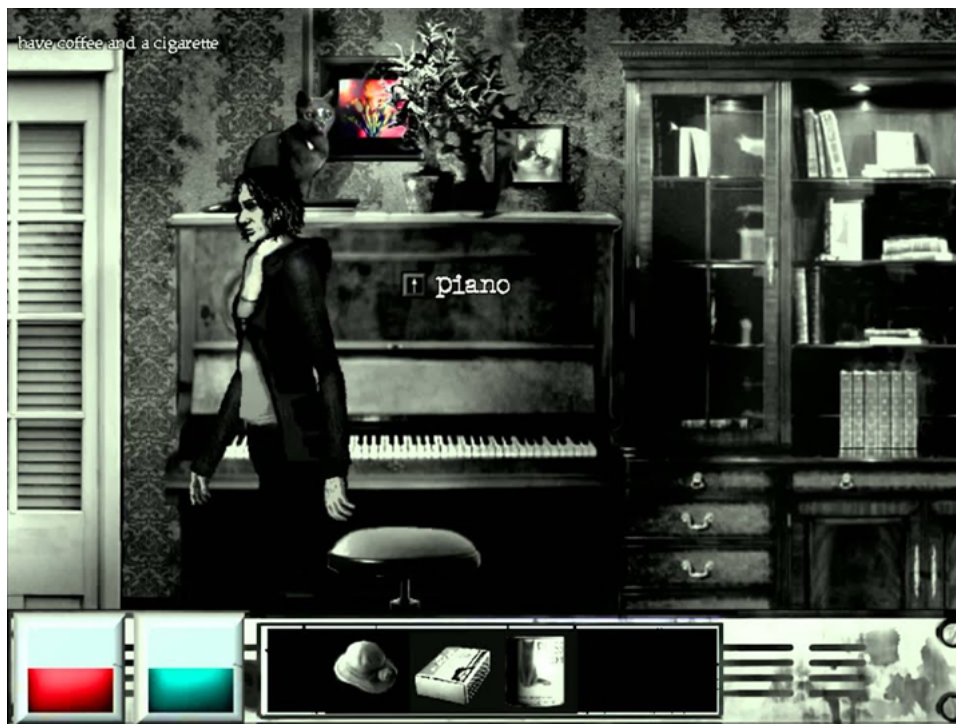
Este análisis también debe estudiar cómo se relacionan las características jugables con el desarrollo de la historia. La narrativa tiene que integrarse en la progresión del juego de modo que se refleje en el entorno virtual y en los objetivos a cumplir (Sun *et al.*, 2018). La historia no debería interrumpir a las mecánicas y viceversa ya que, de lo contrario, la persona jugadora 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 a la persona jugadora 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 de la persona jugadora (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 cinco parásitos. El juego se divide en siete 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/la jugador. Solo hay una excepción en el capítulo 3 como muestra la Figura 1: aparecen dos barras que reflejan el estado mental de Susan. La azul se completa 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 que inciten a mejorar su rendimiento en el juego.

Figura 1. Barras del estado mental de Susan



Fuente: Captura del juego.

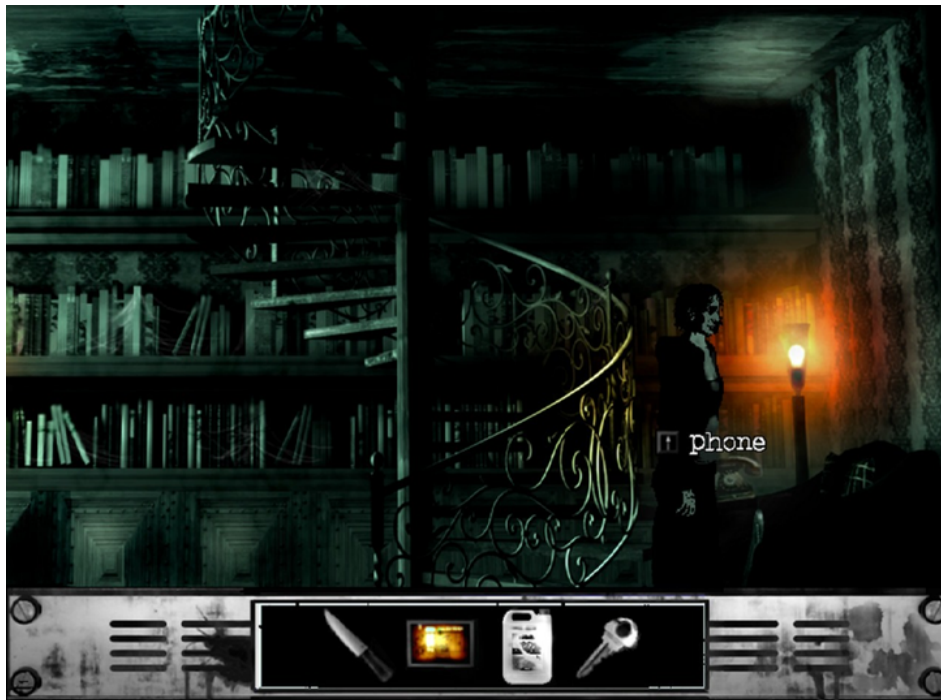
Las interacciones que la persona jugadora puede realizar se basan en: 1) mover a Susan por el escenario, 2) coger y utilizar objetos, 3) hablar con personajes mediante diálogos y 4) obtener información de Susan mediante objetos. Ya que no se dan recompensas por realizar estas acciones, el avance en el juego se percibe por el desarrollo de su narrativa y los cambios en la protagonista y en 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/la 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 que revelan su vida y sus cambios emocionales. Hay momentos en los que el/la 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 o 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 cinco 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, al quitar las bombillas de una habitación para ponerlas en las lámparas de otra estancia (Figura 2) se ilumina un teléfono que es necesario utilizar en la trama.

Figura 2. Puzzle del capítulo 4



Fuente: Captura del juego.

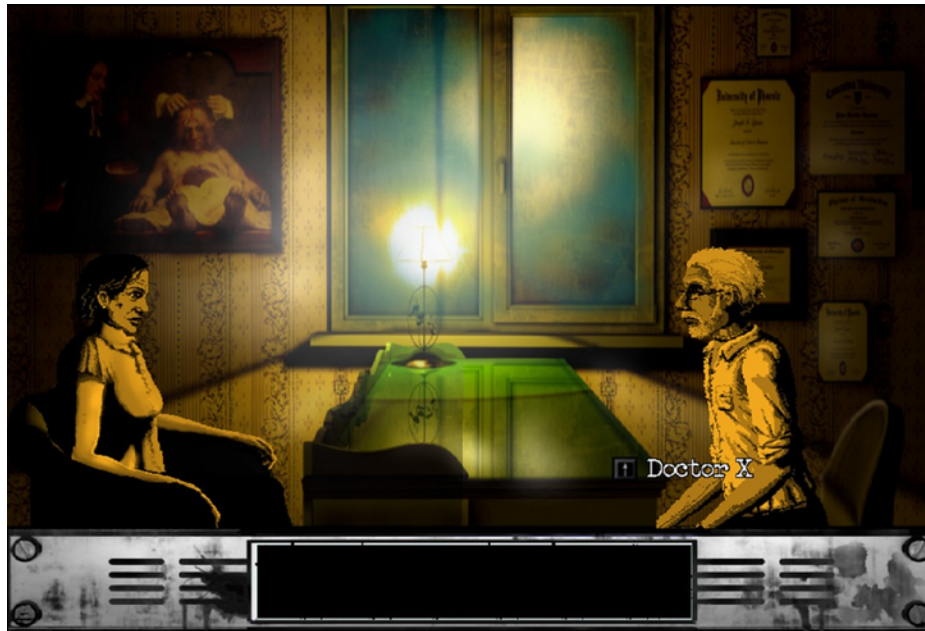
Estos puzzles constituyen los desafíos jugables de esta aventura gráfica y no están definidos por una dificultad progresiva ni por patrones de tiempo o una posible estrategia. De hecho, la dificultad en las interacciones es muy variable dentro de cada capítulo del juego, pudiendo frustrar a la persona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

El diseño estético en *The Cat Lady* está definido por dos estilos. Por un lado, los personajes están representados mediante un *pixel art* bastante definido (Figura 3). En contraste, los escenarios y los objetos tienen un diseño fotorrealista. La mayoría del juego se ve en blanco y negro, excepto ciertas escenas y objetos que se tiñen 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 el miedo, el drama y la inquietud, emociones típicas de una temática de terror como esta. Además, puesto que la representación es realista, se consolida la identificación personal con la protagonista y su historia.

Respecto al sonido utilizado en este videojuego, se pueden escuchar diferentes 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/la jugador/a, 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, cuya notable interpretación les dota de 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 con el fin de que la persona jugadora no encuentre problemas con las interacciones. Igualmente, la interfaz no cambia con el desarrollo de los capítulos, pues cuenta con una barra horizontal en la parte inferior de la pantalla que muestra gráficamente los objetos en posesión. Al seleccionar cada uno, se 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 interaccionar, de forma que las posibilidades siempre están claras para quien juega.

Figura 3. Escena del capítulo 2



Fuente: Captura del juego.

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 que ven su carrera profesional mermada por cumplir años. En un texto pionero de los estudios etarios, *La vejez* (De Beauvoir, 1970), se recoge que la mujer mayor es doblemente discriminada, por su género y por su edad, al resultar víctima del sexismo y del etarismo. En esta línea, Zecchi (2019) señala que la vejez “estigmatiza más a las mujeres que a los hombres [...] el discurso filmico hegemónico marca la asimetría entre el envejecimiento masculino y femenino, y es responsable de la invisibilización de las mujeres mayores”. Es por ello, que, en este contexto, se advierte la ausencia de personajes femeninos de edad avanzada en los productos 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) denominan “estereotipo binario” del éxito o fracaso. La representación de Susan también se encuentra en línea con la idea de Butler (1975) 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. Se trata de un comienzo que encaja con la idea de 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 Sandberg (2013) denomina “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 desde la perspectiva feminista. Como se presenta en este apartado, tanto la composición de los personajes femeninos y sus relaciones, así como las temáticas, configuran un imaginario que se aleja 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, que no es otro que salir de la depresión y mejorar su salud mental.

Físicamente, Susan también se distancia de los estereotipos vinculados tradicionalmente a los personajes femeninos al no poseer un cuerpo espectacularizado, esto es, al no articular una cosificación corporal. Nussbaum (2003) definió la cosificación como la reducción de las personas a objetos que les niega la autonomía, afectando especialmente a las mujeres. En esta línea, Bernárdez Rodal señala que este fenómeno

“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” (2018, p. 71). Esta autora explica cómo la sexualización cosifica a las mujeres “convirtiéndolas en objetos para la mirada pública, y, en cuya mirada, hay poder⁴. En nuestra cultura, mirar algo es una forma de poseerlo” (2018, p. 71). En el caso de Susan, además de una corporalidad no hipersexualizada, su cuerpo se viste con ropas convencionales y funcionales, mostrando, además, cómo su evolución de la salud mental repercute en una mejora del cuerpo y el cabello. Precisamente, una de las misiones más complicadas es conseguir en un tiempo dado que se duche, cambie de ropa, alimente, toque el piano como hobby y duerma sin sufrir un ataque de pánico.

Por otro lado, *The Cat Lady* articula interesantes discursos de género al abordar temas como la sororidad y la violencia de género, de forma que 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 es una veinteañera de cabello corto y estética punk -su físico tampoco está cosificado-, que busca vengarse de “El Ojo de Adán”, el líder virtual de una secta responsable del suicidio de su novio Jack.

Mitzi posee diversas habilidades, como forzar cerraduras y el hackeo de ordenadores, así como la persuasión hacia las personas. Su pasado, revelado hacia el final, es trágico, en tanto creció en un orfanato, y antes de la muerte de Jack, fue diagnosticada con un cáncer cerebral. El objetivo de Mitzi es vengar la muerte de su novio, mostrándose optimista y haciendo chistes irónicos, los cuales dotan al juego de cierto humor negro.

Susan y Mitzi acabarán convirtiéndose en mejores amigas, brindándose apoyo incondicional y ayudándose mutuamente en sus misiones. En este sentido, la relación positiva entre mujeres, de alianza y apoyo, se relaciona con el concepto de “sororidad”, que, definido por Lagarde (2009), es “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 relación entre ambas se plasma en las mecánicas del juego. Aunque se controle a Susan, Mitzi aparecerá en el inventario para interactuar con ella y pedirle ayuda, por ejemplo, para abrir puertas. En el capítulo 7, todas las acciones están orientadas a ayudar a Mitzi en la búsqueda del asesino de Jack, 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, hasta el punto de ser capaz de morir por salvarla.

Esta sororidad, que propicia la confianza y el apoyo entre mujeres no solo se refleja en la amistad de Susan y Mitzi, sino también en la relación que establece Susan con La Reina de los Gusanos (Figura 4). Se trata de una mujer de acento germano de edad avanzada y caracterizada con un moño de pelo blanco y piel arrugada⁵. Es el primer personaje con el que se topa Susan tras su suicidio por sobredosis de somníferos, y quien le concede el poder de la inmortalidad a cambio de encontrar y matar a los “Cinco parásitos”. En este sentido, resulta interesante en tanto se erige como el personaje con más poder del juego, así como permite relacionarla con el imaginario de las ancianas vinculadas al poder y lo sobrenatural. Esa sororidad la expresa en tanto La Reina explica a Susan que la ha vigilado durante todo el tiempo⁶, es decir, ha velado por ella, con el ánimo de ayudarla porque confía en su “potencial” y “debe hacerse valer”. Esta anciana sabia se descubre como una mentora para Susan, a quien empodera. Esto es, La Reina le otorga el don de la inmortalidad como condena para que, en su acción de matar asesinos, supere su depresión, lo que se traduce en una especie de camino de empoderamiento. Con empoderamiento se hace referencia a 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 y en su estatus” (Schuler, 1997, p. 31).

Susan muestra este proceso a lo largo del juego a través de su misión (acabar con varones misóginos), una acción que la redime y empodera. No obstante, 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, la configuran como una entidad poderosa o un ser sobrenatural en tanto confiesa a la protagonista: “Las dos estamos muertas. Yo no soy la muerte”, lo que podría indicar que alguna vez fue una mujer que estuvo viva.

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

⁴ En esta línea, la teoría de la objetivación 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. Esta 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 y tratados como si fueran representativos de la mujer como sujeto. Siguiendo esta teoría, los usos del cuerpo en los videojuegos implican relaciones de poder, en tanto que las imágenes audiovisuales crean un imaginario de disponibilidad sexual en el que las mujeres no desean nada más que ser deseadas y dominadas por los hombres (Bernárdez Rodal, 2018).

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”.

Así, por un lado, aparece la violencia machista en pareja. Esta se presenta tanto en la propia relación matrimonial de Susan, como en el acoso que esta misma sufría por parte de otro hombre. Así, cuando Susan revela las razones de su depresión, explica la relación que tenía con su marido Eric, un taxista que trabajaba los fines de semana. Cada viernes, un acosador anónimo enviaba flores con una nota telefoneando a Susan, que contestaba intentando ponerlas fin. Por aquel entonces, Susan gozaba de un permiso por maternidad para cuidar a su hija Zoe, de seis meses y que, en la actualidad, tendría once años. 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 sin ingresos económicos. Ese día pidió vino a Susan (insinuando que solía alcoholizarse), indicando el juego que “no era la primera vez que discutían, pero sí la última”, para relatar que, tras morir Zoe asfixiada por el polen de las flores, Eric fue encontrado muerto en el bosque una semana más tarde. Esta trama muestra una relación de violencia verbal y psicológica hacia Susan, relegada además a la esfera de los cuidados, evidenciando unos roles de género muy marcados. De hecho, en un determinado momento la Reina de los Gusanos le recuerda a Susan que “tu marido te trataba mal”.

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



Fuente: Captura del juego.

Asimismo, la violencia machista es un tropo evidente en la propia dinámica del juego. De los cinco parásitos, cuatro son hombres, pues 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 afable, manteniendo sesiones de psicoterapia en su despacho con Susan, a quien interroga sobre su infancia, progenitores y los motivos de su suicidio. Poco después, la protagonista descubre que el doctor secuestra y asesina a mujeres recreando famosas obras de arte protagonizadas por mujeres (La Gioconda, La joven de la perla, La dama del armiño...), utilizando cables y otros artilugios para sujetar los cuerpos y miembros de los cadáveres. Es elocuente además que Susan le asesina cuando este está torturando a una joven, de forma que salva a otra mujer.

El segundo parásito, es “El controlador de plagas”, quien secuestra y mata a personas y gatos para comérselos. Sobre él, se da a entender que abusa de las mujeres que captura, pues actúa con lascivia hacia Susan cuando la secuestra. “El carpintero”⁹ es el cuarto parásito, que no habla y sólo emite gruñidos. Este captura a Susan y Mitzi atándolas dentro de una bañera, pero con 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, mediante un ordenador controlado por los movimientos de su globo ocular, es capaz de comunicarse y controlar dispositivos de su apartamento. Dependiente de los cuidados de su anciano padre, incita a la gente a suicidarse a través de un foro de Internet, como le sucedió a Jack.

Todos estos hombres, más allá de compartir un carácter psicopático, en su violencia contra las mujeres, permiten que el juego se encuadre en la categoría de análisis del término “feminicidio” -o su variante

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.

“femicidio”¹⁰ para aludir al asesinato de una mujer a manos de un varón por razones específicas relacionadas con el género. Russell y Caputi lo definen como “el asesinato de mujeres por hombres motivado por el odio, desprecio, placer o sentido de posesión hacia las mujeres” (1990, p. 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 para las mujeres, donde los varones representan el peligro no sólo en las situaciones que viven las protagonistas, sino también implícitas en el retrato de otros personajes femeninos. Por ejemplo, una de las vecinas de Susan, Pauline, divorciada con una hija, le explica que su marido les abandonó llevándola a una situación de precariedad, pues necesita una niñera ya que trabaja en un hotel y “el Estado no provee de suficientes ayudas a las madres trabajadoras”. Otro de los vecinos, Joe Davis, que rehúsa tratar sus problemas psiquiátricos, almacena en su apartamento maniqués de mujer, y del que se insinúa que asesinó a su esposa Ivy, la cual aparece como el fantasma de una mujer torturada¹¹.

En esta línea, el personaje de la enfermera Elizabeth, “Liz”, también es muy sugerente. Se trata de la enfermera que cuida a Susan en el hospital, quien además la calma tras su pesadilla. Esta le dice que la protegerá y la cuidará, explicando a Susan cómo llegó hasta allí. Además, le advierte sobre el doctor Xavier, contándole rumores sobre sus coqueteos con otras trabajadoras, ya que “no le importa mientras lleven falda”, así como su aventura con Linda, a quien dejó embarazada y sobornó para que se callara tras echarla del hospital. Liz confiesa a Susan que “siempre está cansada” debido a su carga de trabajo sin tiempo para sentarse y al trato antipático de los médicos. Asimismo, Liz cuenta a Susan que vive en un apartamento compartido con una auxiliar y con una *stripper*. En este sentido, es muy interesante cómo en el juego aglutina diferentes capas de significado, estableciendo incluso una lectura de clase al denunciar las condiciones precarias de los trabajos feminizados.

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 Asworth se puede vincular a una superación de los estereotipos denunciados desde los Estudios Etarios acerca del declive de las mujeres conforme cumplen 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, un desarrollo que estimula a la persona jugadora a implicarse en los objetivos que Susan debe cumplir, incrementando así la identificación. Además, la historia y su representación estética evocan las emociones que la narrativa busca a través de la crisis y la evolución de la protagonista.

Por otro lado, es cierto que el juego tiene limitaciones como aventura gráfica. Su jugabilidad es excesivamente sencilla, sin la posibilidad de formar unas estrategias a largo plazo que involucren mejor a quien juega en la historia, y tampoco ofrece distintos desarrollos narrativos o desenlaces que den relevancia a las elecciones. Con todo, estas restricciones son entendibles en la medida 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 una vinculación íntima con la historia de Susan. Así, si bien no es un juego complicado en términos de jugabilidad, puede resultar complejo para la persona jugadora desde el punto de vista emocional. Por una parte, la estética macabra y feíta del juego, con una paleta gris que contrasta con el rojo fuerte de la sangre, genera una sensación constante de desasosiego. Por otra parte, 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 y que aborden 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, pues, a medida que la historia avanza, se empodera y se perdona.

En definitiva, *The Cat Lady* articula interesantes discursos de género, no sólo en su propuesta de mujeres protagonistas complejas, alejadas de la estereotipia y con valores como el coraje y la fortaleza; sino también al poner sobre la mesa temas como la violencia de género, el femicidio o la precariedad laboral, asuntos eminentemente femeninos/feminizados. Esto es, el juego presenta un mundo hostil para las mujeres, donde los varones constituyen una amenaza al ser quienes ejercen la violencia extrema. Además, la sororidad, entendida como

¹⁰ A partir del término de Russell y Caputi, 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 torturó y mató a una camada de gatos. El ama de los gatos volvió de la muerte con ojos de gato y se quitó el velo. Él, cobarde, se desmayó demasiado orgulloso para admitir que lo venció una mujer.

alianza entre mujeres, se establece como estrategia para ganar. *The Cat Lady* no es solo una historia cargada de crueldad y tristeza, es, ante todo, un relato sobre la depresión como proceso, sobre ayudar a los demás y dejarse ayudar, dejar el pasado atrás y encontrar la voluntad para vivir. El final lanza un mensaje esperanzador, pues 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 y 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 y 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 (2002). *Violencia de género y sociedad: una cuestión de poder*. Madrid: Instituto de Investigaciones Feministas.
- Bernárdez Rodal, Asunción (2018). *Soft Power: heroínas y muñecas en la cultura mediática*. Madrid: Fundamentos.
- Braun, Claude M. J. y Giroux, Josette (1989). Arcade Video Games: Proxemic, Cognitive and Content Analyses. *Journal of Leisure Research*, 21(2), 92-105. <https://doi.org/10.1080/00222216.1989.11969792>
- Bryce, Jo y 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*. Nueva York: Harper and Row.
- Caputi, Jane y Russell, Diana (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. En: Astrid Ensslin y Eben Muse (eds.): *Creating Second Lives: Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual* (113-142). Londres: Routledge.
- Cassell, Justine y Jenkins, Henry (1988). *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*. Massachusetts: The MIT Press.
- De Beauvoir, Simone (1983). *La vejez*. Barcelona: Edhasa.
- 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*. Albany: SUNY Press.
- Flanagan, Mary (1999). Mobile Identities, Digital Stars, and Post-Cinematic Selves. *Wide Angle*. (21)1, 77-93 <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 y 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 y 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 y 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.
- 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 y 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, Jesper (2019). *Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity*. Cambridge: The MIT Press.
- Kennedy, Helen (2002). Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. *Computer Games*, 2(2). <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. y 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.
- 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 y Ruberg, Bonie (2017). *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. Bloomington: Indiana University Press.

- Martínez, 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, Kim; Menéndez Menéndez, María Isabel y 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 y 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 y Frosi, Felipe (2017). *Game User Experience (UX): Explorando a Teoria da Diegese*. Proceedings of the SBGames 2017 (XVI SBGames (SBC)), São Paulo.
- 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>
- Nussbaum, Martha (2003). *La terapia del deseo: teoría y práctica en la ética helenística*. Barcelona: Paidós.
- Perreault, Mildred; Perreault, Gregory y Suárez, 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/10.1177/15554120211026279>
- Ravayse, Werner Sigfried; Seugnet, Blignaut; Leendertz, Verona y 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 E. (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 Magdalena León (Ed.): *Poder y empoderamiento de las mujeres*. Bogotá: T/M Editores.
- Shaw, Adrienne (2015). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sontag, Susan (1972). The Double Standard of Ageing. *Saturday Review of Literature*, 39, 29-38.
- Sorensen, Knut; Faulkner, Wendy y Rommes, Els (2023). *Technologies of Inclusion: Gender in the Information Society by Knut Holtan Sorensen (2011-12-31)*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Sun, Chuen Tsai; Chen, Li Xian y 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: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 9(1), 21-46. <https://doi.org/10.1177/135485650300900103>
- Tosca, Susana (2008). Videojuegos: el entretenimiento del tercer milenio. En: Clúa, Isabel (coord.): *Género y Cultura Popular I* (263–289). Barcelona: UAB.
- Urbina Ramírez, Santos; Riera Forteza, Bartomeu; Ortego Hernando, José Luis y Gibert Martorell, Sebastià (2006). El rol de la figura femenina en los videojuegos. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (15), a027. <https://doi.org/10.21556/edutec.2002.15.544>
- Walkerdine, Valerie (2007). *Children, Gender, Video Games: Towards a Relational Approach to Multimedia*. Londres: Palgrave MacMillan.
- Whelehan, Imelda y Gwynne, Joel (2014). *Ageing, Popular Culture and Contemporary Feminism: Harleys and Hormones*. Londres: Palgrave MacMillan.