

PIONERAS EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. ERIKAWA KEIKO, A LA SOMBRA DE KOEI

CLAUDIA BONILLO FERNÁNDEZ
Universidad de Zaragoza

Estudiar el papel de las mujeres como protagonistas dentro del mundo de las artes constituye un campo de investigación en alza con el potencial suficiente para reescribir la historia tal como la conocemos hasta ahora¹. Sin embargo, ignorar la participación activa de las mujeres en los procesos creativos centrándose en su estudio como objeto de representación es un fenómeno que se mantiene hasta la actualidad, pudiéndose encontrar artistas olvidadas incluso en las manifestaciones artísticas más modernas, como pueden ser los videojuegos.

En esta comunicación se estudia el caso de Erikawa Keiko (襟川恵子), empresaria y desarrolladora de videojuegos, relegada por los medios hasta hace pocos años al papel de «esposa de». Tras una breve introducción para contextualizar a la creadora, se hablará del papel de la mujer en la industria de los videojuegos, concretamente en el caso japonés; luego se repasará la biografía de Keiko, así como sus principales contribuciones al mundo de los videojuegos y se acabará con una breve conclusión.

INTRODUCCIÓN

Koei² es una de las compañías más importantes del panorama actual del mundo de los videojuegos japoneses³, y su fama está extendiéndose poco a

¹ Anónimo, «Escribir la Historia del Arte en femenino», *El Cultural*, 08/03/2018, <https://www.elcultural.com/noticias/arte/Escribir-la-Historia-del-Arte-en-femenino/11852> (28/04/2019).

² En el año 2009 Koei se fusionó con Tecmo. Sin embargo, Koei sigue manteniendo el control creativo de sus series originales. *Koei Tecmo*, <https://www.koeitecmo.co.jp/> (28/04/2019).

³ Koei Tecmo se encuentra entre las diez empresas niponas de videojuegos más exitosas: 2018年ソフト売上メーカー別ランキング (*Ranking de creadores de videojuegos por ventas de software – Año 2018* [traducción de la autora]), <http://teitengame.com/soft02.html> (28/04/2019).

poco al resto del mundo⁴. La cara visible de la empresa desde sus inicios ha sido Shibusawa Kō (Ashikaga, 1950), fundador de la misma y mente creativa detrás de muchas de las sagas más emblemáticas de la firma, como *Nobunaga's Ambition*⁵ o *Romance of the Three Kingdoms*⁶, además de ser pionero en la creación del género de simulación histórica⁷, al que pertenecen gran parte de sus series. Aunque conocido por su poca relación con la prensa, la celebración del trigésimo aniversario de la serie *Nobunaga's Ambition* en 2013⁸, así como la celebración del trigésimo quinto aniversario de la creación de Koei en 2016, llevaron a una repentina abundancia de reportajes, programas de televisión y entrevistas no solo a Kō, sino también a su mujer, Erikawa Keiko, que había permanecido en el anonimato hasta la celebración de estos aniversarios.

LAS MUJERES EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

La posición de la mujer en la sociedad japonesa ha ido cambiando a lo largo de su historia, con épocas de gran esplendor y respeto hacia su figura⁹, contrastando con otras donde estaba completamente subordinada al varón¹⁰. Tras unas primeras mejoras en la situación legal de la mujer contempladas

⁴ Desde sus inicios, el mercado de Koei se limitó a Asia. A raíz de su fusión con Tecmo, Koei empezó a ampliar su mercado hacia EE. UU. y Europa. 株式会社コーエーテフモホールディングス・2018年3月期・決算説明会 (*Koei Tecmo Holdings S.A. – Periodo hasta marzo de 2018 – Sesión informativa del balance de cuentas* [t. a.]), https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird3_20180426.pdf (28/04/2019).

⁵ 「シブサワ・コウ」35周年記念サイト (*Web del Trigésimo Quinto Aniversario de Shibusawa Kō* [t. a.]), <https://www.gamecity.ne.jp/shibusawa-koul/> (28/04/2019).

⁶ 三國志・30周年記念・特設サイト (*San Koku Shi: sitio especial de su trigésimo aniversario* [t. a.]), <https://www.gamecity.ne.jp/sangokushi30th/> (28/04/2019).

⁷ 「歴史シミュレーションゲームの日」記念特番 (*Programa especial en conmemoración del Día de los Simuladores Históricos* [t. a.]), <http://live.nicovideo.jp/watch/lv279566323> (28/04/2019).

⁸ 信長の野望」30周年記念サイト (*Web del Trigésimo Aniversario de Nobunaga no Yabō* [t. a.]), <http://www.gamecity.ne.jp/nobunaga30th/> (28/04/2019).

⁹ FERRER, A., «Las grandes damas escritoras del antiguo Japón», en BARLÉS, E. y ALMAZÁN, D. (coords.), *La mujer japonesa: realidad y mito*, Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza, 2008, pp. 345-364.

¹⁰ En el periodo Edo (1603-1868) la actividad de la mujer estaba restringida debido al sistema de castas. RUIZ, F., y SÁNCHEZ, J., «La mujer en las pinturas de *Genji Monogatari* frente a la mujer del *ukiyo-e*», en BARLÉS, E., y ALMAZÁN, D. (coords.), *La mujer japonesa...*, *op. cit.*, pp. 39-58.

en la constitución del periodo Meiji (1868-1912), no fue hasta después de la Segunda Guerra Mundial cuando empezaron a redactarse leyes concretas que definieran una homogeneidad de derechos en distintos ámbitos, incluido el laboral, para ambos sexos¹¹.

En los años ochenta y noventa del siglo pasado, momentos en los que empiezan a crearse y afianzarse las primeras empresas de videojuegos¹², ya existía un firme entramado legal que no solo permitía que la mujer accediera a cualquier puesto de trabajo, sino que le otorgaba igualdad de oportunidades para desempeñarlo respecto a su compañero varón¹³. A pesar del cambio en la legislación, que las mujeres optaran por trabajar en detrimento del matrimonio y de su rol tradicional de ama de casa, seguía estando poco aceptado socialmente¹⁴. Siguiendo esta tendencia, la mayor parte del mundo empresarial japonés, incluyendo el sector de los videojuegos, consideraba a las mujeres una parte menor de su fuerza laboral, escudándose en la posibilidad de que estas abandonaran su puesto tras la maternidad para apoyar a su familia¹⁵. Por ello, aunque recientemente algunas compañías de videojuegos parecen haber cambiado su actitud hacia sus empleadas¹⁶, las mujeres siguen enfrentándose

¹¹ BARBERÁN, F., «La mujer japonesa: igualdad jurídica *versus* igualdad real», en BARLÉS, E., y ALMAZÁN, D. (coords.), *La mujer japonesa...*, *op. cit.*, pp. 641-661.

¹² Nintendo lanzó su primera consola en 1985. *Nintendo: company history*, <https://www.nintendo.com/corp/history.jsp> (28/04/2019). Square Enix se fundó en 1982. *Square Enix: history*, <http://www.hd.square-enix.com/eng/company/history3.html> (28/04/2019).

¹³ MORENTE, R. M., «Lo público y lo privado en la mujer japonesa», en BARLÉS, E. y ALMAZÁN, D. (coords.), *La mujer japonesa...*, *op. cit.*, pp. 525-536.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ Uno de los últimos testimonios respecto al trato discriminatorio hacia las mujeres dentro de la industria de los videojuegos en los años noventa lo ha dado Hiroko Yokoyama, artista de la consola SNK. En su cuenta de Twitter explica cómo sus superiores dificultaban el que las empleadas accedieran a cursos de aprendizaje cuando empezó a desarrollarse la tecnología 3D. Si estaban solteras, se les negaba el acceso a nueva formación con la excusa de que dejarían el trabajo al casarse. Si estaban casadas, les negaban el permiso bajo el pretexto de que dejarían de trabajar al tener hijos. SHERMAN, J., «Artist Hiroko Yokoyama Discusses Sexism in Japan's '90s Game Industry», *Anime News Network*, 09/08/2018, <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2018-08-09/artist-hiroko-yokoyama-discusses-sexism-in-japan-90s-game-industry/.135184> (28/04/2019).

¹⁶ Nintendo publicó en su canal de YouTube una entrevista a sus desarrolladoras Aya Kyogoku y Risa Tabata. Ambas explican cómo la compañía las trata igual que a sus compañeros masculinos y aunque, sobre todo en sus inicios, había más hombres en la industria, ambas comentan que cada vez se encuentran con más mujeres en las reuniones. *Developer Chat with Aya Kyogoku and Risa Tabata*, <https://www.youtube.com/watch?v=VOBdwh570j8> (28/04/2019).

a muchos de los problemas que ya existían a finales del siglo pasado en el mundo laboral¹⁷.

BIOGRAFÍA DE ERIKAWA KEIKO

Nació en Hiyoshi en 1949, aunque pasó gran parte de su infancia en Kawarayu (prefectura de Gunma), donde se trasladó junto con su madre tras la repentina muerte de su padre siendo niña¹⁸.

Al acabar el instituto ingresó en la Universidad de Artes de Tama en contra de los deseos de sus familiares¹⁹, que consideraban que era inapropiado que una mujer tuviera formación universitaria, ya que su función era casarse y tener hijos. Aunque su educación se vería interrumpida por los movimientos estudiantiles de los años sesenta²⁰, su época universitaria supuso una de las etapas más enriquecedoras de su vida: viajó por primera vez a Europa y adquirió experiencia remunerada trabajando a tiempo parcial en diferentes puestos²¹.

Tras su matrimonio con Shibusawa, ambos trabajaron juntos en la fundación de lo que posteriormente se convertiría en la compañía Koei. Erikawa no solo aportó los fondos necesarios, sino que trabajó a la vez que criaba a sus dos hijas²² mientras su marido intentaba reconstruir la empresa familiar. También fue ella la que reunió dinero para comprarle el primer ordenador a su esposo,

¹⁷ GARCÉS, P., «Paradojas de exceso y contención en la mujer japonesa universitaria», en BARLÉS, E., y ALMAZÁN, D. (coords.), *La mujer japonesa...*, *op. cit.*, pp. 581-596.

¹⁸ KUROKAWA, F., «乙女ゲーム生みの親 襟川恵子氏 (上)» («La madre de los juegos *otome* Erikawa Keiko (primera parte)» [t. a.]), *Entertainment Station*, 23/07/2017, pp. 1-2, <https://entertainmentstation.jp/96510> (28/04/2019).

¹⁹ Su madre, a la cual su abuela le había frustrado su vocación de ser doctora, sí que la apoyó. KUROKAWA, F., «乙女ゲーム生みの親...» («La madre de los juegos *otome*...» [t. a.]), *op. cit.*, p. 2.

²⁰ El inicio de los movimientos estudiantiles japoneses está en la formación del Zengakuren en 1952 como protesta contra la subida del precio de las matrículas en las universidades nacionales. *MEXT Student Movements*, http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/others/detail/1317449.htm (28/04/2019).

²¹ KUROKAWA, F., «乙女ゲーム生みの親 襟川恵子氏 (中)» («La madre de los juegos *otome* Erikawa Keiko (segunda parte)» [t. a.]), *Entertainment Station*, 24/07/2017, pp. 1-3, <https://entertainmentstation.jp/96523> (28/04/2019).

²² La mayor es Mei y la pequeña Ai. Mei está al mando del departamento *Ruby Party* y es administradora social de Koei Tecmo. *Mei Erikawa Top Interview*, <https://www.koeitecmo.co.jp/recruit/graduate/2018/interview/vol-8/> (28/04/2019). En cuanto a Ai, no parece que esté trabajando de forma activa en la compañía.

gracias al cual Shibusawa programaría el videojuego *Battle of Kawanakajima* (1981), que establecería definitivamente a Koei como empresa de videojuegos.

A día de hoy Keiko sigue jugando un papel clave en la administración de la empresa, ocupando el puesto de presidenta y colaborando en otros departamentos como el financiero o el de recursos humanos²³. Como presidenta de Koei, apoya la igualdad en los sueldos independientemente del sexo, anima a las mujeres a que trabajen sin abandonar sus aspiraciones de formar una familia (garantizándoles la vuelta a su antiguo puesto de trabajo tras su baja de maternidad) y las exhorta a que se atrevan a compaginar la vida laboral con la familiar, como hizo ella, para que sirvan de ejemplo a las más jóvenes²⁴. Es además el motor detrás de la saga de videojuegos *Neoromance*²⁵, orientados a mujeres, y recientemente ha emprendido la producción de videojuegos para la tecnología de la realidad virtual²⁶.

CONTRIBUCIONES DE ERIKAWA KEIKO AL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

Keiko es considerada la creadora del género *otome*²⁷, cuya cuota de mercado va en aumento²⁸. Se embarcó en el desarrollo de esta propuesta en

²³ TAITAI Y SEINOSUKE, I., «夫（社長）の反対を押し切り VR 筐体を開発!?» («¿Desarrollo del aparato VR presionando en contra de los deseos de su marido (director)!?» [t. a.]), *Den Faminiko Gamer*, 13/10/2017, p. 2, <http://news.denfaminicogamer.jp/interview/171013> (28/04/2019).

²⁴ SHIGETOMI, T., «ゲーム業界で、女性が子育てしながら働くにはどうしたらいいの? 【後編】» («En la industria de los videojuegos, ¿qué deberíamos hacer las mujeres para criar a nuestros hijos mientras trabajamos? [segunda parte]» [t. a.]), *Famitsu*, 18/08/2017, <https://www.famitsu.com/news/201708/18137667.html> (28/04/2019).

²⁵ *Neoromance*, <http://www.gamecity.ne.jp/neoromance/index.html> (28/04/2019).

²⁶ VR (*virtual reality*) se define como la creación de un entorno virtual presentado a nuestros sentidos de tal manera que lo percibamos como real. Ha sido en el siglo XXI cuando se han dado los mayores avances en el desarrollo de esta tecnología, hasta el punto de que su uso se ha extendido al campo de los videojuegos. *National Center for Supercomputing Applications*, <http://archive.ncsa.illinois.edu/Cyberia/VE/TopLevels/VR.History.html> (28/04/2019).

²⁷ Novelas visuales orientadas al público femenino donde la jugadora se ve involucrada en una historia con varios intereses románticos. A través de la toma de decisiones será capaz de acabar en una relación con uno de ellos. GUTIÉRREZ, M., «Samuráis, príncipes y palomas: un breve recorrido por el *otome game*», *Ecos de Asia*, 10/03/2017, <http://revistacultural.ecosdeasia.com/samurais-principes-y-palomas-un-breve-recorrido-por-el-otome-game/> (28/04/2019).

²⁸ Se ha extendido gracias a las aplicaciones móviles. HASEGAWA, K., «Falling in love with History: Japanese Girls' *Otome* Sexuality and Queering Historical Imagination», en KAPEL,

los años noventa, época en la que la popularidad de los videojuegos estaba empezando a despegar gracias a la comercialización de las primeras consolas²⁹. Sin embargo, la mayor parte de los videojuegos distribuidos en aquella época estaban orientados al público masculino, centrándose principalmente en la acción y los juegos de plataformas³⁰. Keiko fue pionera en pensar que las mujeres podían ser usuarias de videojuegos, siempre y cuando se diseñara un producto a medida³¹. Con este convencimiento, empezó la producción del primer juego *otome*, *Angelique* (1994), que gozó de un moderado éxito³². Además, para la creación de este videojuego fundó el *Ruby Party*³³, un departamento dentro de Koei especializado en la programación de videojuegos de este género formado exclusivamente por mujeres. El *Ruby Party* sigue en funcionamiento dentro de la empresa a día de hoy, dirigido ahora por su hija mayor Erikawa Mei.

Más recientemente, Keiko ha dirigido el equipo que ha diseñado la VR Sense, una consola que utiliza realidad virtual e involucra los cinco sentidos³⁴.

M. W., y ELLIOTT, A. B. R. (eds.), *Playing with the Past – Digital games and the simulation of history*, Nueva York, Bloomsbury, 2013, pp. 135-149.

²⁹ KOYAMA, Y., «第1章・ゲーム産業の歴史とは» («Capítulo 1 – Respecto a la historia de la industria de los videojuegos» [t. a.]), *日本デジタルゲーム産業史 (Historia de la industria de videojuegos en Japón* [t. a.]), Kioto, Jinbun Shoin, 2016, pp. 11-24, http://www.jimbunshoin.co.jp/files/game_chap1.pdf (28/04/2019).

³⁰ Una buena fuente para acercarse al tema es el manga *High Score Girl* que sigue la historia de un estudiante aficionado a los videojuegos en el Japón de los años noventa, donde se aprecia cómo los videojuegos, en sus inicios, estaban orientados al público masculino. OSHIKIRI, R., *High Score Girl*, Tokio, Square Enix, 2010.

³¹ KUROKAWA, F., «乙女ゲーム生みの親 襟川恵子氏 (下)» («La madre de los juegos *otome* Shibusawa Keiko (tercera parte)» [t. a.]), *Entertainment Station*, 25/07/2017, pp. 1-3, <https://entertainmentstation.jp/96531> (28/04/2019).

³² El juego no fue un superventas, pero sí tuvo una gran aceptación entre el público femenino. Anónimo, «女性向けゲームの草分けネオロマンス 20周年記念 (1/2)» («Vigésimo aniversario del pionero de los juegos orientados a mujeres Neoromance» [t. a.]), *Famitsu*, 29/06/2015, pp. 1-2, <https://www.famitsu.com/news/201506/29081240.html> (28/04/2019).

³³ *Ruby Party*, <http://www.gamecity.ne.jp/products/rubyparty.htm> (28/04/2019).

³⁴ La realidad virtual en los videojuegos se ha introducido en el mercado a través de gafas de realidad virtual. Sin embargo, este tipo de consolas solo alteran la percepción de la vista y del oído del jugador. Lo que propone Keiko es una cabina donde el usuario es sometido a diferentes estímulos en función de las acciones que se estén desarrollando en el videojuego, por lo que se proporciona una experiencia más inmersiva al usuario. *VR Sense*, <http://www.gamecity.ne.jp/vrsense/> (28/04/2019).

Dado que el comité ejecutivo de Koei estaba en contra de la idea y prefería centrarse en la comercialización de las series representativas de la compañía, Keiko asumió todo el proceso de desarrollo de la nueva tecnología, desde la fabricación de la máquina hasta la producción de videojuegos adaptados para la misma, así como la distribución del producto³⁵.

CONCLUSIÓN

Ha habido otras mujeres eminentes en la historia de los videojuegos, principalmente en el continente americano: así tenemos la que es considerada la primera desarrolladora, Carol Shaw, creadora de *3-D Tic-Tac-Toe* (Atari, 1980), aunque se retiró tempranamente en los años noventa, constituyendo un caso único y aislado en su época. En el contexto asiático tenemos a Rieko Kodama, codirectora de la saga de videojuegos *Phantasy Star* (Sega, 1987), aunque formando parte de un equipo eminentemente masculino. Un caso más parecido al de Keiko lo tenemos en Roberta Williams, cofundadora de Sierra Entertainment con su marido Ken en 1976, aunque vendieron su empresa y se retiraron en 1996. Es innegable que las mujeres han sido parte fundamental de la industria de videojuegos desde entonces, pero suelen ser diseñadoras como Elisabeth Beinke, o guionistas como Brenda Romero, con poco protagonismo en los puestos directivos³⁶. Erikawa Keiko es, por tanto, la única mujer que permanece activa como directora desde prácticamente los inicios de los videojuegos y formando parte de una empresa de proyección mundial. Y no solo eso, sino que se erige como un ejemplo de feminismo desde una perspectiva profundamente japonesa: no propugna el abandono del papel de la mujer como protectora del hogar y madre, sino que aboga por la compaginación de dicho rol tradicional con el de mujer trabajadora, de exitosa carrera laboral.

Por desgracia, a pesar del incremento de jugadoras en todo el mundo³⁷, a la que sin duda ha contribuido la existencia de géneros creados por y para ellas

³⁵ TAITAI Y SEINOSUKE, I., «夫（社長）の反対を...» («¿Desarrollo del aparato VR ...!?) [t. a.], *op. cit.*

³⁶ Anónimo, «A Brief History of Women in the Game Development Field», *Gamer Women*, 12/12/2018, [https://www.gamerwomen.com/women-in-the-gaming-industry/\(28/04/2019\)](https://www.gamerwomen.com/women-in-the-gaming-industry/(28/04/2019)).

³⁷ JING, S., «She's got game», *China Daily*, 25/08/2018, <https://www.chinadailyhk.com/articles/175/222/76/1535180765949.html> (28/04/2019).

como el *otome*³⁸, la industria de los videojuegos sigue sin ser un entorno amable para las desarrolladoras: así lo demuestra la reciente controversia Gamergate en 2014³⁹, una campaña de acoso contra las desarrolladoras Zoë Quinn y Brianna Wu, o en el caso asiático la reciente polémica contra la desarrolladora surcoreana Sung Hye Jin⁴⁰. Por tanto, la labor de Keiko en el departamento de recursos humanos de Koei la sitúa a la vanguardia de la defensa de los derechos de la mujer trabajadora, dentro del mundo del entretenimiento y especialmente del japonés, permitiendo a diseñadoras y desarrolladoras trabajar en igualdad de condiciones que los varones. La industria de videojuegos japonesa es considerada una de las más potentes a nivel mundial, por lo que los cambios introducidos por Keiko no se limitan al mercado nipón: de la misma manera que en la actualidad el género *otome* se ha convertido en un fenómeno mundial que atrae a millones de jugadoras cada año, es de esperar que los esfuerzos de Keiko en el ambiente laboral de la industria de videojuegos generen ecos más allá de la esfera nipona.

³⁸ TINGTIN, H., «China's video game industry sees huge spike in female players», *Global Times*, 06/06/2018, <http://www.globaltimes.cn/content/1105815.shtml> (28/04/2019).

³⁹ KELLEHER, S., «This has got to change: Women game developers fight sexism in industry», *The Seattle Times*, 14/08/2015, <https://www.seattletimes.com/pacific-nw-magazine/game-on-women-are-developing-new-video-games-and-a-new-culture/> (28/04/2019).

⁴⁰ Anónimo, «Dark side of play for South Korea's female game makers», *The Straits Times*, 13/04/2018, <https://www.straitstimes.com/asia/east-asia/dark-side-of-play-for-south-koreas-female-game-makers> (28/04/2019).