



:: [portada](#) :: [Cultura](#) ::

24-11-2014

## Mujeres a los mandos: videojuegos y feminismo

Patricia Reguero, Nacho Palomitas

Diagonal

En medio de un ambiente de reacción machista dentro del mundo de los videojuegos, un estudio de mercado surgido de las propias compañías cuantificaba a las mujeres como el 48% de los jugadores totales, superando en número por primera vez al de los hombres jóvenes. Ese dato, que cayó como una bomba en las aguas agitadas del troleo machista, no ha sido sólo interpretado como el ocaso de la cultura macho jugador, sino también como el nacimiento de múltiples subculturas femeninas *gamers*: desde las señoras enganchadas al cuidado de granjas en el móvil hasta los primeros grupos de jugadoras feministas, que escriben, compiten y denuncian el sexismo en los videojuegos.

### Clichés

Los clichés en forma de insultos que reciben las jugadoras online van desde "que todas las mujeres que juegan a videojuegos son unas camioneras y lesbianas (lo de lesbianas lo han utilizado mucho para intentar insultarnos)", que no hay mujeres jugando, que si hay alguna mujer jugando es para llamar la atención...". La enumeración la hace Marina Amores, Blissy. Tiene 23 años. Juega "desde que tiene memoria", tiene "mil vínculos con los videojuegos", entre ellos, el ser autora del documental *Detrás del juego*, y es aficionada a todo tipo de juegos, como los *shooter* online, donde una vez su presencia fue anunciada con un "chicos, que tenemos un coño en la partida". Junto a ella, Eva Cid, de 31 años, colaboradora de medios especializados y jugadora desde los 20, asegura que en el terreno de los videojuegos se ha topado con comportamientos "invasivos y obsesivos", así como "infinidad de réplicas machistas de ese tipo". "La verdad es que no me he encontrado nunca un trol que no fuera machista", apostilla Jenn Scarlett, de 20 años, redactora de medios especializados y colaboradora de un canal de Youtube sobre videojuegos. Mues-tra de ello es la experiencia de la *gamer* María Moreno, de 27 años, quien relata una jugada donde frente a sus avances le preguntaron: "¿Seguro que no está tu novio jugando por ti?".

Sus testimonios describen la violenta reacción de una cultura *gamer* considerada como masculina y juvenil ante las mujeres jugadoras. Sin embargo, para San-tia-go Busta-mante, director de Fallo de sistema, de Radio 3, la cultura de los videojuegos es una cultura heterogénea que integra tanto a hombres como a mujeres, siendo casi la mitad de ellos de entre 35 y 69 años, por lo que asociar los videojuegos a hombres jóvenes se podría considerar cosa del pasado. Frente a esto, la colaboradora de *Mundo Pixel* Esther Miguel afirma que el "núcleo de varones especialistas" es una realidad que se mantiene en foros y juegos online, aunque se vea debilitada con la llegada masiva de jugadoras, considerada como un signo de madurez del medio. Junto a ellas, la ingeniera de software Lauren Scott afirma que la imagen de este medio como algo masculino y juvenil es perpetuada por la propia industria, que obvia los puntos de vista femeninos en sus productos. Estas tensiones dentro del mundo *gamer* se han acrecentado con el nacimiento y popularización de la crítica feminista de los videojuegos, que tiene en Anita Sar-kee-sian a su máxima representante y que, según Eva Cid, cabreó a los *gamers* más machitos "no ya porque las chicas también quieran jugar, sino porque, encima, estas chicas se atreven a señalar defectos y a cuestionar ciertos aspectos que no les gustan en sus queridos video-juegos. Estos hombres temen un cambio radical en algo que ellos consideran de su propiedad".



Pese a esa reacción machista, el desembarco de mujeres jugadoras es imparable y ese cambio demográfico parece que va a tener profundos efectos en el mundo de los videojuegos, como la polarización del modo en que se piensa a los usuarios calificándolos como *hardcore gamers* (los jugadores duros) y los *casual gamers* (los casuales). Los primeros tendrían un cierto prestigio por dedicarle más horas a juegos más difíciles y por la temática de los mismos (ciencia ficción o juegos bélicos), mientras que los segundos jugarían menos tiempo, de manera eventual, a través de móviles y tablets, y básicamente a juegos gratuitos y fáciles de aprender, como puzzles, búsquedas de objetos y gerencias de coloridas granjas, restaurantes o pastelerías que, jugados en red, "generan comunidades de jugadores casi instantáneamente", según Santiago Bustamante. Aunque todos los especialistas consultados concluyen que ambos grupos forman parte de la cultura de videojuegos, existe un evidente corte de género: *hardcore* se asocia a masculinidad y *casual* se asocia a feminidad, chicas jóvenes o mujeres de mediana edad. ¿Nos encontramos en los videojuegos los mismos prejuicios que con la literatura rosa o las comedias románticas? Para la periodista Esther Miguel, "por la socialización de género las chicas tendemos a jugar a juegos menos oscuros y violentos, normalmente plataformas y mundos de colores, aunque estas características no deberían marcar la calidad de la experiencia". Para Lauren Scott estos juegos son populares entre las mujeres por su capacidad de crear redes y porque carecen de un marcador que diga que las "chicas no son bienvenidas".

### Las verdaderas 'gamers'

Frente a un virulento machismo cotidiano y una industria que parece sorda y que se alimenta de la diferenciación de género en el ámbito comercial (los hombres son *shooters*, las mujeres son granjeras), está empezando a surgir un feminismo *gamer* "porque las jugadoras hemos llegado a un punto en el que ya ni podemos ni queremos aguantarlo", asegura Jenn Scarlett, una de las autoras, junto a Eva Cid y Bliss, de *True Gamer Girls*, una publicación de un grupo de jugadoras que han querido responder a (y reírse de) la sexualizada revista *Gamer Girls*, cuyas imágenes escenifican a la perfección cómo son representadas las mujeres que juegan. Pero las mujeres que juegan a videojuegos no lo hacen en tanga ni chupan mandos. "Señalar y denunciar una situación que no nos gusta mediante algo simpático e irónico nos pareció la mejor manera de hacer la reivindicación, y aun así hubo muchísima gente que no entendió el mensaje", explica Cid.

Bliss explica que la revista surgió de manera espontánea cuando, tras conocer a sus compañeras y "compartir experiencias sexistas que hemos tenido. Comprendimos que ahora más que nunca no hay que callarse y sí denunciarlo. Ignorarlo es permitir que otras sigan sufriendo acoso en cualquier aspecto". "En el mundo del videojuego siempre ha habido mujeres, aunque muchas menos que ahora, y los videojuegos desde siempre han sido machistas", dice Eva Cid, que cree que "si una sociedad es machista, un producto cultural generado en esa misma sociedad es bastante probable que lo sea". A pesar de que autoproclamarse feminista conlleve atraer a un ejército de trolls, Cid considera imprescindible la lucha feminista que está surgiendo en los videojuegos. Las jugadoras de *True Gamer Girls* saben que la partida no será fácil: "Autodefinirse como feminista fuera y dentro del mundo de los videojuegos es ser valiente, porque es un camino duro", razona Scarlett. "El cambio, parece ser, nunca es bienvenido", añade. Pero es imparable.

### Señalar el acoso, las amenazas y el machismo

La creadora de la serie *Tropes vs. Women* (que detalla el sexismo en los videojuegos), Anita Sarkeesian, suspendió en octubre una charla en Utah por la amenaza de un anónimo de emprender un tiroteo. Sarkeesian ha denunciado amenazas constantes por su trabajo, pero no es la única. Zoe Quinn, autora de *Depression Quest*, tuvo que abandonar temporalmente su vivienda después de ser víctima de una campaña de acoso en las redes. También ha sido víctima de la ira la periodista especializada Jenn Frank, autora de artículos que denuncian el machismo en los videojuegos.



## Entrevistas

Tres voces de la escena *gamer* explican en una respuesta el alcance del machismo en esta cultura.

¿Crees que el acoso a las mujeres es un fenómeno generalizado en el mundo de los videojuegos?  
¿Crees que la industria de los videojuegos tiene alguna responsabilidad?

"No hacer nada perpetúa el problema"

Esther Miguel Trula | periodista, colaboradora de 'Mondo Pixel'

Para nada es un hecho aislado. El malestar que ocasiona este tipo de figuras, críticas con el medio y combativas contra las dinámicas sexistas, homófobas y racistas que existen dentro del mundo de los videojuegos es increíble, con respuestas que apelan a lo emocional, lo cual es muy significativo. A la mayoría le molesta, y a muchos les duele. Eso sí, los que han cometido los ataques más virulentos, el *doxxing*, los intentos de hackeo, incluso, si me apuras, las campañas de odio y ataques ejercidos contra ciertos medios de comunicación y periodistas concretos, son, gracias al cielo, grupos de personas aisladas, pero la respuesta del público como mínimo es intentar obviar el tema. Ni se quiere estudiar el debate ni se quiere abrir ese espacio hasta ahora libre de problemas.

Igual que en tantos otros ámbitos empresariales, cuando tu producto puede acarrear un impacto negativo en la sociedad, hay que intervenir, apelar a la responsabilidad social. Esta irrupción de los estudios culturales en los videojuegos y la respuesta masiva de los usuarios atacando a las mujeres y sus pertinentes quejas evidencia la problemática, y no hacer nada, como industria, lo único que hace es perpetuar esta problemática.

"Muchos siguen en la edad de las cavernas"

Marina Amores, 'Blissy' | periodista, autora de 'Detrás del juego'

Es una situación pésima. A día de hoy y en la sociedad occidental no me cabe en la cabeza que pasen cosas así. Los videojuegos no tienen sexo, y es algo que nunca me cansaré de decir. Si realmente es una lucha territorial, muchos hombres no están más que demostrando que siguen en la edad de las cavernas. Y sí, el anonimato de internet ha permitido que mucha gente que en persona se callaría, en la red pase del troleo a las amenazas. A veces me imagino a estos acosadores encerrados en sus cuartos, sin vida social y viviendo de sus padres con una vida muy triste, porque si no es así no me explico este afán por meterte con otro/a de esta manera. Hay que educar, y con la era de internet más que nunca, para evitar que esto se propague con el tiempo.

"Se ha abierto una ventana a la lacra del machismo"

Santiago Bustamante | director de Fallo del Sistema (Radio 3)



Quiero creer que son manifestaciones aisladas del común de los *gamers*, pero, eso sí, conectadas con el típico sentimiento machista que desde la autoconciencia de la inferioridad intelectual se oculta en el anonimato de las redes sociales. En cuanto a Sarkeesian (especializada en señalar el tratamiento machista en los videojuegos), uno puede disentir de ciertos argumentos por forzados y maniqueos (yo lo hago), pero todo de forma civilizada y dentro de la libertad de expresión. Lo de amenazar, insultar, denigrar... en fin, es lamentable y de vergüenza ajena, la verdad.

No lo creo. Simplemente se ha abierto una ventana a la lacra del machismo que está ahí y que debe combatirse más desde nuestras instituciones, con la educación y con la propia reprimenda de todos los *gamers* a este tipo de comportamientos. Solemos cargar especialmente a la industria del videojuego con responsabilidades que no tiene, como estos casos que mencionas donde el machismo y la violencia verbal han proliferado desde el anonimato de las redes. Es un tema para reflexionar, cómo al videojuego se le exige más control que a otros sectores (música, literatura y cine), porque en ellos sí se entiende que la libertad de expresión es lo primero. ¿Y en el videojuego?

Fuente:

<https://www.diagonalperiodico.net/saberes/24734-mujeres-mandos-videojuegos-y-feminismo.html>