

Mujeres y Videojuegos. A partir de ahora, cada vez que respire, será gracias a mi... Lara Croft en Tomb Raider Legend

Resumen: En los últimos años ha aumentado el número de jugadoras y consumidoras de videojuegos, y se ha operado un cambio en la visibilización de las condiciones de desigualdad en el trabajo al que acceden las mujeres en estas industrias, y de los estereotipos de género. Las mujeres sólo representan el 11% de las diseñadoras de videojuegos, y sólo 3% son programadoras. Es necesario que hayan más productoras, realizadoras, programadoras, diseñadoras, investigadoras, etc. para poder disponer de las condiciones adecuadas para visibilizar a las mujeres fuera de las construcciones genéricas, normativas y jerárquicas.

Palabras clave: videojuegos, brecha digital, estereotipos de género, diseñadoras y programadoras de videojuegos.

En el 2006 Mary Flanagan en su conocido texto *Politicising Playculture* afirmaba:

Los juegos de computadora, son parte de la estructura fundamental de las tecnologías de la vida cotidiana, por lo que deben ser vistos como vehículos de paradigmas sociales y políticos. Ellos también están sumidos en su propia problemática histórica - está asociado con tecnologías militares en origen (por lo tanto vinculados al combate en el lenguaje, la forma y narrativa) y temas antagónicos en términos de la interacción y el contenido (la violencia y el gore, el genocidio, las representaciones problemáticas de cuerpos en términos de género y raza, la interacción consumista impulsada, etc)". (Flanagan, Mary)¹.

Hace 7 años junto con las profesoras Carmen Navarrete y Verónica Perales diseñamos un proyecto, que no llegó a realizarse, con el nombre MTV MUJER, TECNOLOGÍAS, VIDEOJUEGOS que pretendía, a través de varias

acciones educativas, "poner el acento sobre el rol que juegan los nuevos paradigmas tecno-científicos y el imaginario simbólico que les corresponde, con un efecto asociado de dominación, sobre el cuerpo de las mujeres y otros diferenciados. Los videojuegos (la industria más destacada de la cultura del ocio juvenil) desempeña un papel fundamental de agente trasmisor y reproductor de esta lógica dominante de sexo, género, clase y raza."²

Entonces ya imaginábamos el desarrollo acelerado que iban a tener las industrias del videojuego, y más aun con la llegada de dispositivos de usos múltiples, personalizados y basados en aplicaciones, como lo son los teléfonos inteligentes que han permitido al sector de los videojuegos llegar a un público mucho más amplio. **El tamaño del mercado mundial de videojuegos en el año 2012 fue de 31.909 millones de euros. "Las previsiones muestran que el mercado global de videojuegos pasará de los 31.909 millones de euros de 2012 a los 47.024 millones en 2016, un crecimiento del 47% en apenas cuatro años y un crecimiento medio anual superior al 10%³.**

Pensábamos que el mercado tenía que necesariamente desarrollar una industria de juegos para chicas, aunque sabíamos que las chicas jugadoras eran una rareza:

"Hasta hace relativamente poco las mujeres jugadoras sólo suponían un 20% del mercado, y la mayor parte del público objetivo de esta industria se correspondía con un perfil de un joven de sexo masculino. [...] Estas cifras están cambiando con la penetración de la banda ancha en los hogares y con el aumento del público femenino en las redes sociales donde se pueden encontrar productos de entretenimiento que no es necesario pagar para disfrutarlos, los denominados casual games que según el informe *Casual Games Market Research* del año 2007 cuentan con más del 51% de jugadores del sexo femenino."⁴

Incluso el último estudio elaborado por IDSA/ESA⁵ -, sobre la industria de los videojuegos en los EEUU afirma que: "el 40% de los jugadores son mujeres. De hecho las mujeres de más de 18 años representan un 34%

[1] http://blog.game-play.org.uk/?q=MARY_FLANAGAN

[2] Proyecto inédito.

[3] <http://www.eae.es/news/2013/02/18/el-mercado-del-videojuego-en-espana-crecera-un-20-los-proximos-cuatro-anos>

[4] Beatriz Legerén, <http://goo.gl/WFcopN>
[5] Interactive Digital Software Association-Entertainment Software Association. <http://www.theesa.com/facts/index.asp>

de los jugadores frente al 18% que representan los jugadores masculinos de 17 años o menos”.

“Según los datos de este estudio un 40% de los jugadores pertenecen al sexo femenino. Además cuando hablamos de jugadores del sexo femenino, las mujeres suponen el 43% de todos los jugadores de PC y el 35% de los jugadores de consolas. Así mismo, éstas suponen más del 53% de los jugadores en juegos on-line frente al 43% de los jugadores on-line que son hombres y gastan mucho dinero en videojuegos ya que compran para ellas, para sus familias, para sus amigos”⁶.

Sin embargo, la presencia de más mujeres usuarias o consumidoras no ha generado transformaciones, más aun se puede afirmar que los videojuegos hoy más que nunca alimentan paradigmas sociales y políticos hegemónicos. “Si los videojuegos son el aire que respiramos, en estos momentos la calidad del aire está contaminada hasta el extremo por grandes nubes tóxicas de sexismo con partículas radiactivas de misoginia flotando por todos lados.”⁷ (Anita Sarkeesian)

En este sentido, en el año 2007 Amnistía Internacional España (AI) publicó su informe sobre los videojuegos⁸, que seguía a otros que Amnistía Internacional ha realizado, documentando durante años la existencia en el mercado de videojuegos, algunos de ellos dirigidos a menores de edad, en los que se fomentan estereotipos de género y actitudes discriminatorias hacia las mujeres, (mirar informe 2004, sobre la situación en el territorio español⁹).

Anita Sarkeesian creó Feminist Frequency, “un espacio donde el feminismo fuera fácil.” Una serie web de vídeo que explora las representaciones de la mujer en las narrativas de la cultura pop. Sus primeros vídeos partían de películas populares, programas de televisión, incluso la publicidad, y su trabajo consistió en la deconstrucción de los estereotipos, y los roles asociados con las mujeres. El 17 de mayo 2012, abrió una cam-

paña para crear Tropes vs Mujeres en Video Juegos. Lo que generó una campaña de acoso en línea sus cuentas en redes sociales se llenaron de insultos misóginos. Sarkeesian documentó he hizo públicos los ataques lo que ha favorecido y contribuido a hacer un espacio de juego más inclusivo para las personas de todos los géneros.

En este mismo año brotó una protesta común a través de Twitter con el hashtag #1reasonwhy con la intención de denunciar el sexismo y la misoginia manifiesta en la industria del videojuego. “Experiencias como ser confundida por Booth Babes en convenciones, “bromas” sobre violaciones, tener que abogar por las jugadoras, ser confundida por la recepcionista o la asistente, son algunos de los ejemplos que lograron mostrar”¹⁰.



[10] <http://goo.gl/yXcSjO>
“Pero abrir el conflicto en esta sociedad y en este sector es sinónimo de exposición al acoso y al insulto. Sarkeesian abrió una ronda de financiación colectiva en Kickstarter para financiar un proyecto en vídeo llamado Tropes vs women in video games con el que materializar y dar visibilidad a su investigación. Nada más publicar su vídeo de presentación en YouTube, cientos de comentarios insultantes inundaron su canal y sus redes sociales, como este extracto, su web sufrió un intento de ataque DDoS, su biografía en Wikipedia fue manipulada, se hicieron montajes sexuales con su cara y trataron de difundir su teléfono y dirección. Incluso se creó un videojuego en flash llamado Azota a la puta sobre ella. “Fui atacada prácticamente en cada faceta de mi vida

[7] <http://goo.gl/LrUo2e>

[8] AI, Videojuegos 2007: Acceder a violaciones de derechos humanos virtuales, un juego de niños: https://www.es.amnesty.org/uploads/media/Videojuegos_2007.pdf

[9] “Los videojuegos fomentan roles y estereotipos discriminatorios hacia las mujeres, las trasladan a papeles secundarios o las condenan a la absoluta invisibilidad, las muestran como personajes pasivos y víctimas del argumento y las convierten en objeto de agresiones, torturas y violaciones a merced del jugador. Ésta es la principal conclusión del informe “Con la Violencia hacia las Mujeres no se juega” <http://goo.gl/ZcHoQo>

online mediante *cibermobbing* coordinado a distancia”, denuncia en una entrevista concedida al portal IGN, y recuerda que otras han pasado antes por lo mismo en esta industria.”

[11] <http://goo.gl/wHzt3p>

“La representación de la mujer en el mundo del videojuego se corresponde en todo con el estereotipo más caricaturizado de lo que se entiende como lo femenino en la sociedad”, explica Eurídice Cabañes, presidenta de ARSGAMES y colaboradora en Centro Multimedia / Centro Nacional de las Artes. “O bien como princesas débiles e indefensas siempre en apuros y a las que hay que rescatar (muy rosas ellas), o claros objetos del deseo masculino, con curvas exageradas y proporciones con las que les costaría un arduo trabajo mantenerse en pie.”¹¹

Hace siete años las heroínas hipersexualizadas representaban un 15%, según el modelo Lara Croft, -muy dispuestas para el placer masculino heterosexual-, Gauntlet (Thira 1 de los 4 arqueros), Metroid (Samus Aran, heroína), OutRun (copilota), Phantis (Serena, que debe liberar a su novio de un planeta lejano), -Topo Soft (Lorna)... Estas primeras heroínas sustituían o complementan a sus pares masculinos no eran sujetos de la acción; en estos juegos de los 80 la acción se construía con golpes, balazos, explosiones... y muchas chicas rubias con grandes tetas.



Hoy hay más protagonistas femeninas, aunque en la mayoría de ocasiones personajes secundarios, la mayoría procedentes de géneros como el rol y la aventura: Beyond Good & Evil (Jade, fotógrafa que lucha

contra un régimen dictatorial) ó Mirror's Edge (Faith, luchadora que defiende la lucha sin armas de fuego).

“Eva Cid, redactora y crítica de videojuegos en MondoPíxel, añade que algunos de esos personajes femeninos están “dotados de determinados rasgos personales y psicológicos que con mayor o menor profundidad, con mayor o menor fortuna, se insertan en juegos que pretenden contar una historia.”¹²



Hemos visto que las chicas juegan más, incluso hoy juegan mucho y muchas gracias a acciones impulsadas por la industria del videojuego. Este ambiente ha permitido en nacimiento de colectivos tales como Fragdolls¹³, jugadoras profesionales - gamers competitivos- unidas por un deseo central de multiplicar las filas de mujeres en la industria del videojuego. “En España se (producen) más de 200 LAN parties al año y en dos de ellas, por ejemplo, en la Campus party hay más de seis mil jugadores para jugar en sus PCs a videojuegos online, de forma cooperativa. Pero, no sólo cuenta con comunidades sino que, además, cuenta con páginas web que están dando soporte permanentemente a los foros, a sus jugadores, como por ejemplo, la de X-Box que ya cuenta con 120 mil usuarios para jugar de forma cooperativa (...) Es que de lo que estamos hablando es que ya no solo el videojuego solo se queda en un negocio de ventas de videojuegos sino que genera un mundo alrededor...”¹⁴

[12] <http://goo.gl/Tttq9c>

[13] <http://fragdolls.com/>

[14] <http://goo.gl/TMEosm>

Gradualmente comienzan a surgir iniciativas para estimular la entrada de las mujeres al desarrollo de videojuegos.

“Organizaciones y eventos como *Code Liberation Foundation*, *Gamer In Real Life* de Sony, *Be a Game Developer* de Dell y *Girl Scouts of the USA* o *Dames Making Games*, son sólo algunas de estas iniciativas y grupos que en los últimos años han comenzado a crear acciones para fomentar el interés en las mujeres en el desarrollo de videojuegos. Parte de estas acciones buscan que las mujeres entren a carreras donde sus números son bajos, como matemáticas, ciencias e ingenierías.”¹⁵

[15] <http://goo.gl/KK01r>

Incluso es posible atribuir ciertas virtudes a los videojuegos que permitan superar la brecha de género.

“Los Videojuegos de rol multijugador masivo en línea (en adelante MMORPG) como *World of Warcraft*, *Lineage*, *Diablo*, *Starcraft*, etc. pueden servirnos como un buen ejemplo de cómo los videojuegos pueden contribuir a paliar la brecha digital de género. [...] Experimentar con el cuerpo-avatar permite descargar el bio-cuerpo de sus categorizaciones esencialistas y empezar a construir una identidad de género que resulte emancipadora.”¹⁶

[16] <http://goo.gl/KK01r>

No obstante no hay que caer en triunfalismos es importante recordar la poca presencia femenina en los avatares de algunos videojuegos. En muchos videojuegos, no existe siquiera la posibilidad de ponerse en la piel de una mujer, lo que crea cierto distanciamiento. “Conozco un caso concreto de una chica que llevaba jugando más de 5000 horas a un videojuego y utilizaba al único personaje ambiguo al ir cubierto con una máscara y no saberse muy bien si era chico o chica”. [...] Patricia Rodríguez añadió que, como jugadora, “lo principal a la hora de jugar a un juego es que conectes con el avatar que estás utilizando ya que es como tu yo dentro de ese juego, dentro de ese mundo (...) Tener un avatar masculino siendo una chica echa un poco para atrás.”¹⁷

[17] <http://goo.gl/Uop1LU>

Hablaba Virginia Woolf del “poder hipnótico de la dominación”, un poder que está directamente relacionado con las enormes diferencia de acceso de las mujeres y hombres a los recursos y al poder económico lo que permite se creen las condiciones del sometimiento individual y colectivo.

Según de Boston Globe,

“las mujeres sólo representan el 11% de las diseñadoras de videojuegos, y sólo 3% son programadoras, sorprendentemente datos muy bajos, incluso en comparación con los campos más amplios de diseño gráfico y la tecnología, donde las mujeres representan alrededor del 60 por ciento y el 25 por ciento del empleo, respectivamente, según las encuestas. Además, las programadoras de videojuegos ganan un promedio de 10.000 dólares al año menos que sus homólogos masculinos, según un estudio de sueldos publicado en 2011 por la revista *Gamer Developer* y las mujeres diseñadores cobran \$ 12.000 menos.”¹⁸

[18] <http://goo.gl/PoEIJH>

“Siobhan Reddy, cabeza del estudio británico *Media Molecule*, se dijo indignada por la falta de mujeres en la industria de los videojuegos e instó a sus congéneres a crear contenido y aprovechar las iniciativas educativas en materia de programación para equilibrar la balanza laboral. Y es que, desde su perspectiva, una mayor participación femenina en el desarrollo de entretenimiento electrónico podría cambiar el rostro de los videojuegos profundamente. [...] La directora atribuyó parte del problema al sistema educativo. [...] Kim Swift, diseñadora responsable por *Portal* y *Left 4 Dead* hizo un llamamiento similar en enero de este año para que las mujeres comenzaran a trabajar en este medio. Y Kellee Santiago, cofundadora de *thatgamecompany* alzó la voz al respecto durante la presentación del *PlayStation 4*, al quejarse por la ausencia de presentadoras en el evento.”¹⁹

[19] <http://goo.gl/Kcik9k>

En conclusión, la mayor presencia de mujeres usuarias, jugadoras o protagonistas de videojuegos no ha transformado el estado de cosas. En el 2011 analizaba las nefastas consecuencias de la disminución de mujeres en las industrias audiovisuales:

“Desde 1997 la presencia de las mujeres incluso ha ido disminuyendo en todas las industrias audiovisuales y de las TICs. Las consecuencias son nefastas: hay menos mujeres detrás de la cámara o creando hardware y software, hay menos protagonistas femeninas, hay menos preocupación por la vida de las mujeres. Si las mujeres no están presentes ni como productoras, realizadoras, ni como ejecutivas de estas industrias, se produce un efecto inmediato en el tratamiento (o ausencia) de temas y enfoques de la mujer y se reconstruyen y refuerzan los estereotipos de género.” (Ana Navarrete: 2013).

La situación de las chicas en la industria del videojuego no ha mejorado, aunque si ha habido un cambio en la visibilización de estas condiciones en un doble sentido, por un lado se han visibilizado las condiciones del trabajo al que acceden las mujeres, peores puestos de trabajo, peor remunerados -el “techo de cristal” con el cual las mujeres se topan y ya no pueden seguir ascendiendo en una empresa, o haciendo las mismas tareas ganan menos que sus compañeros masculinos-, y por otro lado a mejorado en la visibilización de los estereotipos de género y como se han reconstruido y reforzado - ser mujer en la industria de los videojuegos se caracteriza por unas constantes: acoso, discriminación, menosprecio, hiper-sexualización²⁰. En la Game Developers Conference 2014²¹ en San Francisco, el tema se desarrolló y se dedicaron muchas horas a hablar al respecto.

[20] <http://goo.gl/93mPkO>

[21] <http://www.gdconf.com/>

“Hacer juegos es fácil, pero encajar es difícil”. Como mujer, “tener” que cumplir con ciertos requisitos que la sociedad impone de belleza, de comportamiento y hasta de lo que está permitido o está bien visto hacer con tu vida y tu cuerpo (que muchas veces incluye la disyuntiva ¿ser madre ó mujer con éxito en el trabajo?) es lo bastante complicado como para que el medio en el que quieres sentirte segura, el hobby favorito de muchas, los videojuegos, sea otro dolor de cabeza.”²²

[22] <http://goo.gl/Of8nF7>

BIBLIOGRAFÍA

LEE, DAVE: <<Girl gamers still being left out >>. BBC World Service
<http://www.bbc.co.uk/news/technology-10883404>

FLANAGAN, MARY: Politicising Playculture
http://blog.game-play.org.uk/?q=MARY_FLANAGAN

HUERTA, GABRIEL: Las mujeres arriba: ¿Qué se necesita para que haya más mujeres desarrolladoras de videojuegos?
<http://www.gamedots.mx/que-se-necesita-para-que-haya-mas-mujeres-desarrolladoras-devideojuegos>

LEGERÉN LAGO, BEATRIZ: <<Las mujeres como consumidoras de videojuegos: Las chicas son guerreras>>, Nuevos medios, nueva comunicación. Actas del III congreso de Comunicación 3.0.
<http://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/026.pdf>

MÉNDEZ ZEBALLOS, LAURA y PÉREZ MARTÍN JOAQUÍN
About Audiovisual Interactive Entertainment.
http://www.griss.org/ienter/content/pdf/LAURA_MENDEZ_Y_JOAQUIN_PEREZ.pdf

NAVARRETE TUDELA, ANA: << “Diferentes, desiguales y desconectadas. ¿Quién es quien en las industrias tecnológicas?”
Asparkia, investigación feminista nº 22, Castelló 2011. \
dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3824398.pdf
<http://www.e-revistas.uji.es/index.php/asparkia/article/viewFile/595/506>

RUBIO MÉNDEZ, MARÍA: <<videojuegos y género: propuestas para una reapropiación eficaz del medio>>, Universidad de Salamanca – ARSGAMES
<http://www.oei.es/congresoctg/memoria/pdf/RubioMendez.pdf>

SARKEESIAN, ANITA: << Acoso y derribo por analizar el sexismo en los videojuegos>>
<http://gara.naiz.info/paperezkoa/20130715/413471/es/Acoso-derribo-analizar-sexismovideojuegos>