

LAS GAMERS SON GUERRERAS

EN ESPAÑA, LAS MUJERES REPRESENTAN CASI LA MITAD DE LOS AFICIONADOS A LOS VIDEOJUEGOS, PERO SÓLO UN 22% TRABAJA EN LA INDUSTRIA. ELLAS RECLAMAN SU ESPACIO. ¿TE UNES A SU CAUSA?

TEXTO: PAKA DÍAZ.

A Marina Amores la palabra *gamer* no la convence. «Me suena elitista», dice. Pero le gusta aún menos el machismo que campa a sus anchas en el mundo de los videojuegos, su pasión. Esta periodista especializada realizó dos documentales sobre sexismo en el sector. El primero, *Mujeres+videojuegos*, levantó ampollas entre los chicos, que criticaron la visión parcial. Con *Hombres+videojuegos* dejó claro que la situación de mujeres y hombres no se podía comparar: ellos no se veían obligados a elegir un *nick* y un avatar neutro o masculino para esconder su género, ni a tener que apagar el micro al jugar *online* para que no se escuchase su voz femenina. Todas estas precauciones las toman las jugadoras porque, si descubren que detrás hay una chica, los insultos arrecian: «¿Qué haces aquí?», «enséñame las tetas», «zorra». Todos se condensan en uno: «Vete a fregar».

'Gaming Ladies'

Precisamente A-Fregar se llama el Tumblr con el que Marina Amores, de 26 años, ha dado voz a las jugadoras que se han enfrentado al sexismo. Además, pensó que era necesario un espacio seguro para reunir a las aficionadas. Así nació Gaming Ladies. A la primera edición de este evento, en 2016, acudieron siete mujeres. Este año

consiguió el apoyo de King –la empresa creadora de *Candy Crush*– y en 24 horas ya se habían apuntando 84. Sin embargo, desde Forocoche lanzaron amenazas tan violentas que King decidió retirarse porque no se veía capaz de garantizar la seguridad. Al final, Gaming Ladies recibió el apoyo de Mediapro y de la Liga de Videojuegos Profesional (LVP) y, con 300 asistentes, ha sido un éxito. «Se celebró en un ambiente de *sororidad*, respetuoso, con mucho *networking*...», explica Amores, que ha recibido el apoyo del Ayuntamiento de la Ciudad Condal y de la presidenta de la Comisión de Igualdad del Congreso, Pilar Cancela. «Me dijo que iba a trasladar lo que había sucedido porque le parecía muy grave». Amores apunta que es necesario que las mujeres ocupen el lugar que les corresponde. «El problema es que es muy hostil, tanto que dan ganas de desinstalar los juegos», reconoce la periodista.

Para visibilizar a las mujeres en los videojuegos hay asociaciones como Feminist Frequency o Women in Games.

En España tiene especial impacto *Todas Gamers*, un medio digital que está logrando el reconocimiento de la comunidad. «Surgió como un blog para un par de amigas aficionadas, pero rápidamente se ▶

MUCHAS CHICAS USAN 'NICKS' MASCULINOS CUANDO JUEGAN, PARA EVITAR EL ACOSO



DICCIONARIO 'TEKKIE'

NICK

Seudónimo que se usa para jugar. Las mujeres suelen usar un nombre neutro o masculino y prescinden del micrófono para ocultar su sexo y que no las molesten.

AVATAR

Es la imagen virtual o representación gráfica asociada al jugador para identificarlo *online*. Al igual que con el *nick*, las chicas intentan ocultar su identidad detrás de dibujos de animales.

STREAMING

Consiste en jugar en directo una partida a través de Internet.

JUEGO INDIE

Hace alusión a los *videogames* de bajo presupuesto, aunque no por ello son malos. De hecho, se pueden encontrar verdaderas maravillas.

JUEGO TRIPLE A

El equivalente a una película *blockbuster mainstream*.

NIÑO RATA

Joven que manifiesta un comportamiento borde y que cuando juega *online* tiene una voz estridente.

MAPEADO

Es el entorno gráfico de un videojuego y la técnica de diseño en 3D para hacerlo.

CRAFTEAR

Del inglés *craft* ('elaborar'). Fabricar objetos a partir de otros ya existentes o de elementos básicos recolectables en un juego. Es una habilidad muy común en juegos de rol.

BANEAR

Palabra usado para prohibir a un usuario que participe.

HATER

Se refiere a un tipo de jugador que muestra odio, insulta o desprecia a otros.



salió de madre», cuentan las integrantes de su equipo, que explican que a muchas chicas aún les da vergüenza reconocer que juegan porque la sociedad lo ve como algo masculino. «¿Cómo vas a decir que te gusta si la primera reacción es “vete a tu casa, no tienes ni idea” y te exigen bastante más que a los chicos?».

En tierra de hombres

Uno de los motivos por los que ellos tratan de defender *su* territorio es que hay mucho dinero sobre la mesa. En 2015, las empresas españolas facturaron más de 500 millones de euros y se estima que para 2018 se podrían superar los 113.300 millones de dólares a nivel global. Pero, pese a ello, las entrevistadas tienen claro que los videojuegos son machistas porque la sociedad lo es. Amparados en el anonimato, *trolls* y *haters* son cobardes pero efectivos: asustan. «Todas las mujeres que conozco que han participado en juegos *online* han sufrido algún tipo de acoso, y está normalizado porque se sigue considerando un terreno masculino, que atiende a sus deseos y donde todos los elementos están para el disfrute de ellos», apunta Rocío Tomé, fundadora, con África Curiel y Estefanía Bitán, de FemDevs, una comunidad que promueve la presencia de las mujeres en

ANITA SARKEESIAN: LA GRAN GURÚ



Bloguera, *gamer* y comunicadora canadiense, es la reina intelectual de los videojuegos. La revista *Time* la nombró una de las 100 personas más influyentes y recibió el Game Developers Choice Awards, un premio del sector. Una de sus quejas

recurrentes es que la mujer aparece siempre con el mismo cuerpo: delgada y con enormes pechos. «Diseñada para atraer a los jugadores varones heterosexuales. La ausencia de diversidad no sólo es aburrida; también es dañina, porque vincula nuestro valor como seres humanos a nuestro

atractivo ante los hombres, y refuerza los estándares sobre quién es bella y quién no», explica en uno de los vídeos que tiene en su web, *Feminist Frequency*, como parte del proyecto *Tropes vs. Women*: una campaña hecha gracias al *crowdfunding*. Por supuesto, ha sufrido ciberacoso e incluso

amenazas de muerte, y si algún periodista la defiende también suele ser insultado. Hasta se hizo un juego anónimo titulado *Pega a Anita Sarkeesian*. Ella resume las razones de tanta rabia: «Piensan que el videojuego es un espacio dominado por y para los hombres... Es una reacción muy misógina».

este mercado, con más de 300 socias. Pese a reconocer que hay compañeros concienciados, señala que la industria debería «hacer autocrítica para ofrecer igualdad real de oportunidades». En el foro cerrado de FemDevs ha habido hombres que se hacían pasar por mujeres para intentar entrar. Un comportamiento que, como las críticas, es muy infantil. «Reflejan una falta de empatía extrema. No sólo menosprecian nuestro problema, sino que dedican su tiempo a intentar boicotear nuestros objetivos», asiente. Y señala que hay que cambiar las cifras, ya que, aunque casi la mitad de quienes juegan son mujeres (47%), una abrumadora mayoría de los desarrolladores son hombres (83%). «Nosotras hemos debido adaptarnos a jugar historias que no solamente no nos representan, sino que en muchos casos nos relegan a simples objetos o trofeos», comenta Rocío Tomé.

Abajo estereotipos

La filósofa y experta en tecnología Eurídice Cabañes explica que «el hombre es representado siguiendo el modelo de *ready for violence*, mientras que la mujer cumple el de *ready for sex*. Los personajes femeninos pocas veces son protagonistas». Aunque reconoce avances, confiesa que «sigue siendo muy difícil encontrar personajes femeninos que no sean *deseables*. Esto deja claro a las jugadoras cómo se las percibe». Por eso, considera fundamental que la mujer tome «las riendas de la producción simbólica». O sea, empezar a crear nuestros arquetipos. Eurídice, que también es presidenta de la plataforma

LOS
DESARROLLADORES
DE VIDEOJUEGOS SIGUEN
SIENDO CHICOS EN EL 83%
DE LOS
CASOS

Arsgames –que trata de aportar una perspectiva de género–, considera que hacen falta discursos realmente inclusivos, «porque cuando la industria crea productos para mujeres es aún peor: videojuegos de cuidar bebés o mascotas, peinarse, cocinar...».

Pequeñas conquistas

El sector, aunque con lentitud, está cambiando, entre otras cosas porque las mujeres cada día son más.

La propietaria del centro
Ramboot Gaming Center,

Seyla Prats Martí,
asegura que cada
vez más chicas se
animan a jugar.
«Como club
profesional,
hemos llegado
a tenerlas

compitiendo en *League of Legends*, disputando incluso clasificatorios en Segunda División de la LVP y en equipos mixtos de nivel», cuenta.

Y lo considera imparable: «La mayoría de juegos ya dejan seleccionar el género. Si miramos las cifras, el sector está cada vez menos masculinizado». También entre los creadores hay buenas noticias: para hacer uno de los proyectos más esperados, un videojuego de *Star Wars*, han fichado a tres ases... con nombre femenino: Kim Swift (la joven creadora de joyas como *Portal*, un juego de lógica), la conocida Jade Raymond (productora del mítico *Assassin's Creed*) y la veterana guionista Amy Hennig. Para el resultado habrá que esperar, pero será una demostración de que las mujeres han llegado para ganar batallas. Por suerte, desde que se inventaron los lavavajillas ya nadie piensa en irse a fregar. ●

¡HAGAN JUEGO, SEÑORAS!

Ellas han dado visibilidad a la mujer en un universo masculino.

Quédate con sus nombres.



ANA OLIVERAS, 'ANOUC'

Es la jugadora española más conocida del juego *Counter-Strike* y actual *product manager* de la plataforma ESL Masters.

BRENDA ROMERO Tiene 47 títulos, entre ellos *Dungeons & Dragons* y *Playboy: The Mansion*. Fundó la empresa Romero Games, ha ganado infinidad de premios y es una de las 100 mujeres *tech* más influyentes.

LEA SCHÖNFELDER

Diseñadora alemana de videojuegos para adultos, está desarrollando uno para Facebook llamado *Harmonic Flight*.



EVA GASPAR

Directora y CEO de Abylight Studios, una firma que ha creado juegos como *Maldita Castilla EX*, de Locomalito para Nintendo.

MARY FLANAGAN Esta creadora de videojuegos estadounidense eleva a arte todo lo que toca. Además, ha fundado la compañía Tiltfactor, para concebir juegos innovadores y sin prejuicios.

NINA FREEMAN

Considerada por *Forbes* una de las 100 mujeres más importantes de la industria *tech*, es la autora absoluta de *Cibele*, un exquisito videojuego.

