

Mujeres en mundos de hombres: la desigualdad de género en los videojuegos

Daniel Calderón Gómez y Alejandro Gómez Miguel

Desde hace décadas, los videojuegos constituyen una de las formas de ocio más extendidas entre la población, tanto joven como adulta. Según datos para 2022 de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2023), en España hay 18,2 millones de videojugadores, el 53% hombres (9,6 millones) y el 47% mujeres (8,5 millones). Por edad, el público más joven (hasta 24 años) supone el 37% de los jugadores, el 24% tienen entre 25 y 35 años y el 39% restante tienen más de 34 años. En términos económicos, en 2022 el sector facturó en España 2.012 millones de euros, lo que supone la duplicación de los ingresos anuales con respecto a 2014 y un incremento del 12% con respecto a 2021. De hecho, desde hace casi 10 años la facturación de los videojuegos sitúa a esta industria como la «más grande del ocio audiovisual» (Maldita, 2022).

Videojuegos y género

Entre la juventud, los videojuegos constituyen una parte central del ocio, pues el 84,5% de los hombres y el 69,7% de las mujeres entre 15 y 29 años juegan habitualmente a videojuegos (Gómez y Calderón, 2023). Con respecto a las plataformas de juego, hay una convivencia entre la videoconsola (60%), el teléfono móvil (57,5%) y el ordenador (42,7%), siendo el juego en ordenador y videoconsola más habitual entre los hombres, mientras que el teléfono móvil destaca entre las mujeres. La penetración es tal que, aunque no todo el mundo juega a videojuegos, casi todo el mundo participa de ellos; los videojuegos van mucho más allá del hecho de jugar: «se juegan, pero también se ven, se leen, se escuchan, se hablan... El disfrute de contenidos digitales ha tomado una dimensión fundamental en el ocio digital juvenil y los videojuegos tienen un lugar destacado dentro de los contenidos, [...] hay más jóvenes que disfrutan de contenidos sobre videojuegos que jóvenes que juegan con ellos. [...] 9 de cada 10 jóvenes consumen contenido relacionado con los videojuegos» (Gómez Miguel, 2023).

A pesar de esta diversidad de perfiles y prácticas, la cultura de los videojuegos –o cultura gamer– sigue vinculada a la masculinidad y a una forma de jugar hipercompetitiva y centrada en la destreza mecánica. Una parte de la comunidad de jugadores –minoritaria y compuesta principalmente por hombres, pero con gran repercusión– «tiene a las mujeres en su punto de mira» (Muriel, 2018: 167) y no las considera auténticas gamers, ya sea por preferir juegos fáciles y poco competitivos, por su falta de conocimiento o dedicación

insuficiente al mundo de los videojuegos. Aunque no sean ciertas, estas afirmaciones reafirman una identidad gamer restrictiva y reaccionaria que ve en las mujeres y en las minorías una intrusión en un mundo que les pertenece. Así, «lo gamer nos ha arrastrado a un momento crítico por su intolerancia, por su totalitarismo videolúdico» (Raso, 2023: 23) que «ataca (...) a la progresión de los videojuegos como género cultural, a la vez que pretende implantar jerarquías (...) sobre si amas los videojuegos más o menos que ellos» (Raso, 2023: 19).



La experiencia de las jugadoras

En cuanto a la experiencia de las videojugadoras, es especialmente hostil en el caso de los videojuegos multijugador online, donde las situaciones de acoso, hostigamiento e intimidación están generalizadas y normalizadas: la mitad de jugadores han recibido insultos jugando a videojuegos online y, en el caso de las mujeres, casi un 30% han sido acosadas sexualmente mientras jugaban (Gómez y Calderón, 2023). Dando voz a la experiencia de varias jugadoras, Aída Gallego describe un «continuum online – offline del terror sexual, que transfiere los miedos y mecanismos coercitivos para las mujeres al mundo videolúdico», impidiendo que «puedan jugar y desenvolverse en este espacio con comodidad, seguridad y confianza» (2023: 62). Las jugadoras desarrollan estrategias de confrontación y protección, destacando la ocultación de la identidad –mediante nicks o personajes no generizados–, la búsqueda de espacios seguros –zonas libres de acoso, servidores no mixtos o redes de apoyo– y, finalmente, el abandono de los videojuegos multijugador online, que son sustituidos por juegos de un solo jugador.

El machismo que impregna la sociedad no solo afecta a las jugadoras, sino que lo viven en

primera persona las mujeres que trabajan en sectores relacionados con los videojuegos –el periodismo y la crítica cultural, el desarrollo y la programación, el diseño artístico o los deportes electrónicos (eSports)–. Por un lado, con la excepción del diseño artístico, la presencia de las mujeres en profesiones relacionadas con los videojuegos sigue siendo minoritaria (alrededor del 20%) (DEV, 2022), ocupando muy pocos puestos directivos y viéndose especialmente afectadas por la brecha salarial. Además, en los últimos años han salido a la luz casos recurrentes de explotación laboral, ciberacoso y acoso sexual en varias empresas, entre los que destacó en 2014 el caso Gamergate (Ferguson y Glasgow, 2021), una campaña de acoso online hacia trabajadoras del sector. Por otro lado, la experiencia de las mujeres en el sector videolúdico es ambivalente, pues entra en contradicción su amor por los videojuegos y la dificultad para identificarse como gamers (Kuss et al., 2022). Sus testimonios reflejan la sensación de estar continuamente bajo sospecha, pues son percibidas como intrusas que deben probar continuamente sus méritos: «A muchos les extraña tu presencia. (...) Dan por hecho, de entrada, que tú no vales (...), eres tú la que tiene que demostrar que estás ahí porque te lo mereces y te lo has ganado» (Lara Smirnova, presentadora y creadora de contenido sobre videojuegos, en Gómez y Calderón, 2023: 110-111).

En resumen, más allá de su carácter lúdico, los videojuegos «deben reivindicarse por su carácter cultural y por su importancia como agentes socializadores» (Gómez y Calderón, 2023: 7). Este espacio de sociabilidad, interacción y socialización se entrelaza con otras prácticas de ocio digital, como el uso de redes sociales, el consumo de contenido de creadores e influencers, el cine y las series, la música o incluso la literatura y el cómic. En consecuencia, cuando se impide a las mujeres participar libremente en las comunidades de videojugadores; cuando se las acosa sistemáticamente en espacios online de juego o en su dedicación profesional como periodistas, creadoras de contenido, críticas de videojuegos o jugadoras profesionales; cuando se denuestan sus prácticas, preferencias y gustos videolúdicos; o cuando se les exige demostrar continuamente sus destrezas y conocimientos sobre videojuegos; se les está expulsando de una cultura que les pertenece, se les está arrebatando una parte de su identidad y se les está impidiendo desarrollar su vida –entre la que se incluye su ocio– en igualdad de condiciones. Como señala Marta Trivi:

«Cambiar la situación de las mujeres en los videojuegos es cambiar la sociedad: renunciar a los roles de género, posicionarse de manera activa contra el machismo, eliminar nuestros prejuicios y (...) modificar nuestros hábitos de consumo» (Trivi, 2018: 64).

La Fundación Ferrer Guardia es una entidad **sin ánimo de lucro** que, **desde el 1987**, trabaja en la **investigación**, el **asesoramiento** y el **diseño de políticas públicas** para fomentar la emancipación y la participación ciudadana activa y crítica.

Bibliografía

AEVI (2023). La industria del videojuego en España en 2022: Anuario 2022. Asociación Española de Videojuegos (AEVI). <http://www.aevi.org.es/>

DEV. (2022). #GameDevEs: Radiografía de profesionales del desarrollo español de videojuegos. Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV). <https://dev.org.es/es/gamedeves>

Ferguson, Christopher J., y Glasgow, Brad (2021). Who are GamerGate? A descriptive study of individuals involved in the GamerGate controversy. *Psychology of Popular Media*, 10(2), 243–247. <https://doi.org/10.1037/PPM0000280>

Gallego Márquez, Aída (2023). La performatividad de género en los videojuegos de roleplay: Ser mujer en GTA RP [Trabajo de Fin de Máster]. Universidad Complutense de Madrid.

Gómez Miguel, Alejandro (2023). Todo el mundo «juega» a videojuegos. Análisis y debate. Centro Reina Sofía de Fad Juventud. <https://www.centroreinasofia.org/blog/todo-el-mundo-juega-a-videojuegos/>

Gómez Miguel, Alejandro y Calderón Gómez, Daniel (2023). Videojuegos y jóvenes: lugares, experiencias y tensiones. Centro Reina Sofía de Fad Juventud. <https://www.centroreinasofia.org/publicacion/videojuegos-y-jovenes-lugares-experiencias-y-tensiones/>

Kuss, Daria J., Kristensen, Anne M., Williams, A. Jess, & Lopez-Fernandez, Olatz (2022). To Be or Not to Be a Female Gamer: A Qualitative Exploration of Female Gamer Identity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3): 1169. <https://doi.org/10.3390%2Fijerph19031169>