

Comunidad, género y videojuegos¹

María Rubio Méndez

Una de las principales luchas del feminismo ha sido por la incorporación de las mujeres al ámbito de lo público, por su acceso en igualdad de condiciones que los varones a puestos de reconocido prestigio, poder y autoridad. El espacio público es el lugar donde la capacidad de enunciación se manifiesta, donde son recodidos los ciudadanos de pleno derecho, donde la política tiene lugar. La relegación de las mujeres al ámbito de lo doméstico nos priva precisamente de ese carácter de ciudadanas, nos arrebató nuestra capacidad de enunciación y representación política. Al fin y al cabo, la política es la actividad propia de la ciudadanía en comunidad, es la reflexión y acción conjunta de esa ciudadanía en torno a los asuntos básicos de la organización ciudadana. La política es poder, es la gestión de los flujos de poder, del diagrama de las relaciones de poder. ¿Por qué comienzo con esto y qué tiene que ver con los videojuegos?

Creo que es importante señalar que durante mi trayectoria investigadora me ha movido en primer lugar mi pasión por la filosofía y por los videojuegos y en segundo lugar mi pasión por encontrar en este medio formas de producción de la subjetividad que fueran emancipadoras desde el punto de vista del feminismo, es decir, que promovieran una subjetividad libre de cargas sexistas y de estereotipos de género. Al principio encontré que la imagen de las mujeres en los videojuegos, los modelos de subjetividad que en estos se proponen para las mujeres, estaban encasillados fuertemente en estos estereotipos.

Era muy complicado encontrar personajes femeninos que salieran de ellos y que pudieran constituirse en referentes de mujeres fuertes, libres, poderosas, inteligentes y con capacidad de actuación. Que tuvieran historias de vida intensas más allá de la familia en el ámbito de lo público. Recientemente hemos asistido a un cambio de perspectiva en el propio seno de la industria: cada vez proliferan más mujeres con estas características y parece que esto está empezando a molestar a alguien.

Para empezar, la polémica de la nueva Lara Croft llevó el debate por el tamaño de los pechos de un personaje de ficción al plano del interés público. Lo cierto es que hirió muchas sensibilidades que Lara fuera fuerte, inteligente y valiente, que en su cerebro y su arco recayera la responsabilidad de salvar a sus compañeros y que el énfasis del juego se pusiera en su evolución psicológica y no en mostrar el contoneo de sus pechos al saltar un acantilado. La aparición de este tipo de personajes femeninos como algo cada vez más habitual en los nuevos títulos de videojuegos ha venido acompañada de un aumento de la presencia y visibilidad de las mujeres en este ámbito. No quiero decir que sean hechos correlacionados, pero sí que son hechos que coinciden en el tiempo. Cada vez es más frecuente escuchar a mujeres definirse como “gamers” y participar en la comunidad gamer tanto como jugadoras como creadoras. Este un hecho que debería alegrarnos ya que supone un gran avance para la industria a la vez que enriquece a la propia comunidad al incluir a todo un grupo que había estado tradicionalmente excluido. Sin embargo, la respuesta ha sido la contraria. Esta mañana

¹ Ponencia presentada en el Foro Tecnológico del Centro Multimedia, México DF, el 15 de octubre de 2014. Más información [aquí](#).

amenazaban a la Universidad Utah con hacer una masacre de feministas si dejaban que Anita Sarkeesian diera una charla sobre igualdad de género en los videojuegos, este verano esta mujer y otras figuras femeninas públicas del mundo de los videojuegos se han visto incluso obligadas a abandonar sus casas por amenazas contra su persona y su familia... sólo por ser mujeres que reivindican su derecho a tener presencia en esta comunidad.

¿Qué es lo que está detrás de esta frustración generada, de estas amenazas? ¿cuál es la lógica subyacente? Eso es lo que voy a tratar de explicar.

Me gustaría hacer una distinción que puede resultarnos útil para comprender lo que sucede:

1. Por un lado, cuando hablamos del espacio público de la comunidad gamer podemos referirnos a pequeños espacios donde la gente se relaciona, habla, intercambia información y juega entre sí. Foros, videojuegos, grupos de redes sociales, etc.
2. Por otro lado, cuando hablamos de espacio público nos referimos a una escena más amplia que contempla ese espacio de intersección entre la comunidad gamer y el resto de comunidades.

Ambos espacios son igualmente interesantes para el análisis. Vamos a preguntarnos cuál es el papel que desempeñan las mujeres en ellos y cuáles son sus formas de relacionarse con el resto de la comunidad.

En el primer tipo de espacio público, encontramos a un buen número de mujeres participando activamente. En España, no sé en México aunque me encantaría que me lo dijerais, representamos un 43% de esa comunidad de videojugadores. Jugamos Call of Duty, Dota2, LOL, WOW... utilizamos nicks que van desde "serial_killer21" a "nenitacorazóncorazón". Pateamos traseros como cualquier varón, nos preocupamos por ganar puntos de experiencia y oro para el equipo y nos peleamos con las estadísticas para ser cada vez mejores. Sin embargo, en estas comunidades las mujeres estamos expuestas a unos niveles de acoso intolerables mientras las plataformas de juegos hacen la vista gorda o ignoran deliberadamente las denuncias por violencia machistas en estos ámbitos, ya que como no es física no parece importarles demasiado. Ante esta situación, un grupo de mujeres crearon Fat, ugly or slutty, una web de denuncia del acoso sufrido por mujeres en el ámbito de los videojuegos que a la vez funciona como un grupo de apoyo. Las estrategias que generalmente tienen que utilizar las mujeres para no ser sometidas al acoso (ojo, no me refiero a ignorarlo, sino a no sufrirlo, a que no se llegue a dar el caso) son normalmente dos:

1. Hacerse invisibles.
2. Convertirse en la "cool gamer girl".

Aunque la mayor preocupación que manifiestan es la de "no ser descubiertas", como si ser mujer fuera algo que debe ocultarse a la comunidad.

Esto ya debería darnos mucho que pensar.

En el segundo tipo de espacio público, la esfera que relaciona la comunidad gamer con el resto de comunidades, las mujeres, sencillamente, son invisibles de partida. Apenas existen, y cuando aparecen en escena lo hacen como iconos sexuales o como súper villanas, tal y como Anita Sarkeesian se refiere en tono jocoso a sí misma en una charla. Son sometidas a juicio público y sus vidas son exhibidas como algo de interés general. Esto responde a la misma lógica que subyace al resto de campos de conocimiento, especialmente en los ámbitos de ciencia y tecnología.

- Además de la discriminación territorial que han sufrido las mujeres en el ámbito tecnológico, encontramos una discriminación jerárquica o techo de cristal. Un techo invisible, porque no hay documentos, ni leyes que explícitamente excluyan a las mujeres de este ámbito, y, sin embargo, no aparecen o aparecen en muy contadas ocasiones.
- En cuanto comienza a ser importante un ámbito de conocimiento, en cuanto se profesionaliza, las mujeres desaparecen de repente de él → esto último se relaciona con los videojuegos de una forma muy explícita y evidente.
 - Las ligas profesionales. ¿Por qué se negaba la federación finesa de videojuegos a que participaran las mujeres en la liga? → lógica capitalista y **Cuanto más mujeres hay en un ámbito, más desprestigiado está, luego menos dinero generará.**

¿Qué hacer? Debemos pensar colectivamente, tratar de imaginar nuevas comunidades y trazar estrategias conjuntas y redes de afinidad.



Comunidad, género y videojuegos by María Rubio Méndez is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Creado a partir de la obra en <http://beingavatarbody.wordpress.com/2014/10/16/comunidad-genero-videojuegos/>.