

Investigación joven con perspectiva de género IV

Edición y coordinación:
Marian Blanco-Ruiz
Clara Sainz de Baranda



Investigación joven con perspectiva de género IV

Investigación joven con perspectiva de género IV

**Edición y coordinación:
Marian Blanco
Clara Sainz de Baranda**

Edita: Instituto de Estudios de Género, Universidad Carlos III de Madrid. 2019

Creative Commons Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.

Edición electrónica disponible en internet en e-Archivo:

<http://hdl.handle.net/10016/29382>

ISBN: 978-84-16829-45-3

La responsabilidad de las opiniones emitidas en este documento corresponde exclusivamente de los/as autores/as. El Instituto Universitario de Estudios de Género de la Universidad Carlos III de Madrid no se identifica necesariamente con sus opiniones. Instituto Universitario de Estudios de Género, Universidad Carlos III de Madrid. 2019

EDITORIAL	7
Investigación joven: Refuerzo y consolidación de los Estudios de Género, Feministas y de las mujeres en la universidad española.....	7
FEMINISMOS	9
An Intersectional Feminist Perspective on Research: What changes and How we do it.....	10
HUMANIDADES	21
La desmitificación del ideal de romance en <i>The Country Girls Trilogy</i> de Edna O'Brien	22
Pactos entre Mujeres: Ecos sororales en la narrativa de María de Zayas y Sotomayor	30
La perspectiva de género en los Estudios Bíblicos. Un recorrido bibliográfico	39
La cultura de la violación como temática artística (XIX-XX).....	47
VIOLENCIA DE GÉNERO Y SEXUAL.....	54
La reproducción de la Violencia Sexual: Un análisis de la masculinidad hegemónica y la pornografía	55
“¿Intentó en ese momento gritar?” Estudio discursivo: Representación de la superviviente de una violación	67
Tratamiento de la Igualdad y la Violencia de Género en Cuba	79
Semióticas de la virginidad masculina. Una introducción al análisis de discurso de la comunidad INCEL (<i>Involuntarily Celibate</i>).....	92
ANÁLISIS SOCIAL.....	105
Las encuestas sobre el uso del tiempo como herramienta para conocer las desigualdades de género: Análisis y reflexiones	106
Uso y construcción de la ciudad. Obstáculos para las mujeres	117
Formas de sujeción: Configuraciones del cuerpo afroamericano en el cine musical hollywoodense de los años treinta y cuarenta.....	127
Los mecanismos de valoración simbólica de los videojuegos como generadores de desigualdad contra las mujeres videojugadoras	136
CIENCIAS POLÍTICAS Y JURÍDICAS.....	149
Mulheres e participação política: Desafios e estratégias num bairro social de Braga	150
Creando nosotras: La política de los vínculos entre mujeres.....	162
Análisis de la presencia de la mujer en el poder judicial español.....	175

EDUCACIÓN.....	185
Los inicios de una investigación para prevenir el sexismo en la cultura deportiva	186
La identidad profesional feminista en la docencia	199
Revistas académicas e activismo: Feminismo académico em universidades latino-americanas, entre conhecimento científico e político	207
Estudio de caso para la coeducación: Ideas previas sobre violencia de género en la adolescencia.....	218

LOS MECANISMOS DE VALORACIÓN SIMBÓLICA DE LOS VIDEOJUEGOS COMO GENERADORES DE DESIGUALDAD CONTRA LAS MUJERES VIDEOJUGADORAS ²⁵

Moreno Azqueta, Carlos

Universidad Autónoma de Madrid- Universidad Complutense de Madrid
carlosmorenoazqueta@gmail.com

Resumen:

En este trabajo se conceptualiza el mundo de los videojuegos como un campo en el sentido del sociólogo Pierre Bourdieu, un espacio competitivo con formas autónomas de obtención de capital simbólico. Sabiendo que mujeres y hombres no juegan a los mismos géneros de videojuegos en igual proporción, y que los géneros de juegos se encuentran simbólicamente jerarquizados, defenderé que la condición de miembro legítimo del campo está relacionada con el tipo de videojuegos jugados. En ese sentido, este trabajo analizará las condiciones de valoración simbólica de los videojuegos para demostrar que estas se encuentran sesgadas para beneficiar a los juegos mayormente jugados por hombres, por lo que hombres y mujeres no se encuentran en condiciones de igualdad para acceder al estatus de miembro legítimo en el campo de los videojugadores.

Palabras clave: Videojuegos, videojugadoras, campo, valoración simbólica, feminismo

1. Introducción

La preocupación por la persistencia de un sistema de dominación masculina en el mundo de los videojuegos es común en la academia, ya se exprese con trabajos respecto a las representaciones de las mujeres (Sarkeesian, 2013-2017), con las experiencias y violencia a las jugadoras (Díez, 2004) u otros. No hay nada particularmente extraño en ello: el mundo de los videojuegos surge desde el primer momento como un espacio enormemente masculinizado, en el que el porcentaje de jugadoras se situaba entre el 14% y el 25% en 1998 (Cassel y Jenkins, 1999: 20) y alcanzaba el 28,5% en 2003 (IDSA, 2003). Los videojuegos tienden prácticamente desde su surgimiento a la exaltación de perspectiva masculina del mundo, en la que el poder, el dominio y la violencia explícita cumplen un papel fundamental y las mujeres aparecen sistemáticamente como objetos secundarios que salvar y poseer (Sarkeesian, 2013-2017, Díez, 2004). A lo largo de los años, el porcentaje de mujeres jugadoras ha crecido con fuerza, hasta el punto de que estudios de la

²⁵ Este artículo es una adaptación de mi trabajo de Fin de Máster realizado en el máster de estudios interdisciplinarios de género en la Universidad Autónoma de Madrid en el curso académico 2017-2018, con algunas actualizaciones. Dado que su tamaño es mucho menor, aquí me he limitado al desarrollo de uno de los argumentos expuestos en el TFM, titulado "Posers, Farmville y la lógica de lo sagrado: estrategias para la subordinación de las mujeres jugadoras" y que se encuentra disponible aquí: https://drive.google.com/file/d/1ss_r49EPREPRZGx-gPItVsGPO2V3B38b/view

industria lo situaban en 2011 en el 41% (ADESE, 2011) y el 2015 en el 47% entre el total de jugadores ocasionales y 41,5% entre el de habituales (AEVI, 2015). Sugerir, por ejemplo, la existencia de un mínimo de un 40% de mujeres jugadoras sobre el total hubiera sido hace no tan poco un sueño lejano, pero hoy es una estimación conservadora.

Sin embargo, a pesar de los incuestionables avances, no cabe duda de que las desigualdades de género persisten. En este trabajo buscamos abordar esas desigualdades desde una perspectiva no especialmente común. Defenderé, en términos resumidos, que las normas para la obtención del capital simbólico en el campo de los videojuegos se encuentran sesgadas, de manera a beneficiar a los jugadores masculinos. Estos últimos aparecerían, de alguna manera, como "tramposos" con respecto a sus compañeras, por lo que en el propio trabajo se inscribe un compromiso positivo hacia la erradicación de la desigualdad.

Desarrollaré mi argumentación a lo largo de las siguientes páginas. En orden, explicitaré la base teórica en la que me apoyo, para luego ofrecer a través de datos diversos una conclusión fundamental: que las proporciones de hombres y mujeres videojugadoras no se mantiene igual para todos los géneros de videojuegos, sino que nos encontramos con géneros mucho más masculinizados que la media y viceversa. A partir de allí, argumentaré que el tipo de juego al que se juega es relevante para la obtención de reconocimiento simbólico en la comunidad de videojugadores, y que los géneros de juegos están simbólicamente jerarquizados, existiendo "buenos juegos" y "malos juegos". Sabiendo esto, y suponiendo que jugar a un mal juego te convierte en mala jugadora, examinaré los mecanismos por los cuáles un juego puede volverse bueno o malo, para demostrar que esos mecanismos privilegian sistemáticamente a los jugadores masculinos.

2. Marco teórico: Bourdieu y los juegos basura

A nivel teórico, este trabajo se fundamenta en dos conceptos del sociólogo francés Pierre Bourdieu, el concepto de campo y el de violencia simbólica.

Un campo, para Bourdieu (2000), es un espacio social competitivo donde entran en juego capitales específicos. Los miembros de un campo compiten entre ellos para la obtención de reconocimiento y poder simbólico en su interior (además de otros posibles beneficios), pero lo hacen con normas particulares al propio campo: lo que te hace un reputado académico en el campo de la lingüística puede no generarte el mismo reconocimiento en un centro social ocupado. Llamamos "inversiones" a los actos por los cuáles se busca conseguir capital simbólico (o de otro tipo), y estas podrían ser, por ejemplo, dar una conferencia, emplear un determinado mensaje, o participar en una manifestación, siempre en función del campo.

Por otra parte, la idea de violencia simbólica puede definirse como el proceso por el cuál se le recuerda al subordinado su posición de subordinación en el campo (Bourdieu, 2013). Es algo, sin embargo, que puede ocurrir de forma extremadamente cotidiana, como por ejemplo empleando un lenguaje elevado o referencias académicas para recordarle a alguien que él no las entiende y

es por tanto menos inteligente. La particularidad de la violencia simbólica es que obliga a los subordinados a compartir el marco de sentido de sus dominantes, en el cuál su subordinación es justa y producida por el orden natural de las cosas (en el ejemplo anterior, no es que la referencia académica haya sido seleccionada precisamente para no entenderse, sino porque el interlocutor que no la entiende es idiota por no hacerlo). La construcción de marcos de sentido alternativos se vuelve, entonces, una poderosa arma para combatir la violencia simbólica de los dominantes. En este trabajo conceptualizaremos el mundo de los videojuegos como un campo, y analizaremos la medida en que puede producirse violencia simbólica entre sus miembros.

Si el mundo de los videojuegos es un campo, entonces existirán inversiones que permiten ascender en la estructura simbólica, lo que puede significar llegar a ser un reputado y destacable miembro cuya opinión debe tenerse en cuenta, en el mejor de los casos, o simplemente un miembro legítimo y aceptado, en una opción más modesta. Fracasar o no poder realizar las inversiones necesarias te convierte en un subordinado del campo, una no-gamer, o como se hizo popular hace unos años (y tal vez siga siéndolo), una *poser*, un término habitualmente reservado para mujeres que designa el "fingir" formar parte de algo de lo que no se forma parte "realmente". Las experiencias de vida derivadas del fracaso a la hora de integrarse en un campo pueden ser variadas, pero escapa a los límites de este trabajo el estudiarlas.

¿Cuáles son esas inversiones? A priori, varias opciones son lógicas: los conocimientos legítimos sobre el campo, la inversión en tiempo, la participación en espacios de la comunidad (foros, torneos...), o las habilidades técnicas, entre otros. Pero uno de ellos emerge casi como un requisito primario: el juego a videojuegos considerados legítimos. A lo largo de este trabajo argumentaré que no todos los juegos poseen la misma valoración simbólica. En su obra "identidad gamer", Daniel Muriel (2018) describe un tipo particular de videojugadores, los "foodie-connoisseur", que se caracterizarían por un refinamiento de sus gustos de vieojugadores y una búsqueda de nuevas experiencias videolúdicas que escapen a las convenciones. Esos jugadores emplearían sistemáticamente la metáfora del "foodie" para describirse: al igual que hay personas a las que solo les gustaría comer comida basura y otros platos básicos, habría jugadores que jugarían una y otra vez a los mismos juegos simples. Frente a ellos, los foodies de los videojuegos alimentarían a su paladar con exquisitas obras de calidad.

Aunque Muriel lo focaliza en un grupo particular, y es cierto que el gamer *foodie* tiene sus particularidades, creo que la creencia en la existencia de "juegos basura" (similares a la "comida basura") es un consenso amplio en el campo. E igual que comer comida basura no dice nada bueno del refinamiento de tu paladar, jugar a juegos basura no dirá nada bueno de tu condición de videojugador.

A partir de aquí, una pregunta requiere respuesta. ¿hombres y mujeres juegan a los mismos juegos? Si la respuesta es positiva, la existencia de "juegos basura" no generará una desigualdad estructural de género, y por tanto este dato no será relevante para los objetivos de este trabajo. Si, sin embargo, la respuesta fuera negativa, entonces la diferencia podría ser también

desigualdad, y deberíamos investigarla en mayor profundidad. Así que respondamos primero a la pregunta.

3. ¿Juegan a lo mismo hombres y mujeres?

Esta pregunta no es fácil de responder de manera exacta por la gran fragmentación de datos al respecto: muy habitualmente son estudios de la industria que no publican sus fichas técnicas, los estudios se corresponden con años y lugares distintos y probablemente empleen diversas formas de categorizar los juegos, considerando que existe una importante confusión al respecto. Sin embargo, sus resultados son fuertemente coherentes a pesar de su fragmentación, lo que es un punto a favor de su credibilidad. Fundamentalmente, nos encontramos con dos tipos: investigaciones que estudian las preferencias diferenciadas de hombres y mujeres con respecto a los videojuegos, y encuestas que muestran que hombres y mujeres juegan de facto a géneros distintos.

Empecemos con la primera. Uno de los trabajos más citados sobre videojuegos y género es la obra de Cassel y Jenkins, *"From Barbie to Mortal Kombat"* (1999). Allí se incluían entrevistas a videojugadores muy jóvenes (niños y niñas) en los cuáles se detectaron preferencias diferenciadas en lo que se esperaba de un buen juego: si los chicos privilegiaban la violencia, el poder y la representación de un conflicto supremo entre el bien y el mal, las chicas apostaban por aquellos juegos dónde la violencia no cumplía un papel esencial y dónde se pusiera en juego la interacción y reproducción de relaciones sociales. Unos años más tarde, el instituto de la mujer (2003) realizaba una investigación similar, y destacaba que las chicas preferían juegos "más cercanos a su realidad" y que volvían a rechazar la violencia explícita buscada por los chicos. Posteriormente, Avery Alix (2005) ofrece un trabajo de menor alcance, pero conclusiones parecidas: en una encuesta virtual para jugadoras de un juego online (que obtuvo un 10% de respuestas de mujeres), estas estaban menos interesadas que los hombres en asuntos como "las armas y la tecnología" o "la competitividad".

Estos datos no son especialmente sorprendentes. Vienen a reafirmar algo lógico, y es que las mujeres reproducen las cosmovisiones y los roles sociales de feminidad presentes en su socialización primaria. Carol Gilligan (1993) ya mostró que hombres y mujeres no compartían la misma cosmovisión del mundo ni respondían del mismo modo ante problemas éticos, por lo que parece lógico que sus gustos en videojuegos difieran también. En ese sentido, el hecho de que los videojuegos haya sido dominado por temáticas masculinizadas, diseñadas específicamente para hombres, ha sido uno de los argumentos fundamentales para explicar la poca presencia de mujeres en el campo.

Además de los gustos diferenciados, podrían darse otras razones por las cuáles hombres y mujeres jueguen a juegos distintos. La primera sería la facilidad de acceso: muchos estudios coinciden en que las mujeres videojugadoras están menos implicadas en el campo que sus

compañeros masculinos (juegan menos habitualmente²⁶, participan menos en la lectura de revistas especializadas...) (AEVI, 2015, Kinder, 1996), entonces es lógico pensar que las mujeres privilegiaran los juegos que menos obstáculos al acceso impongan. Por otra parte, el número de mujeres ha aumentado fuertemente con los años, lo que hace que pocas hayan jugado a las sagas más clásicas; eso puede hacer a los jugadores masculinos más propensos a jugar a nuevos lanzamientos de sagas clásicas para "rememorar la experiencia" con respecto a las jugadoras femeninas.

Estos estudios podrían llevarnos a la hipótesis de que, efectivamente, hombres y mujeres juegan a juegos distintos. Los pocos datos de los que disponemos, por su parte, confirman esta idea.

En su tesis doctoral sobre el videojuego *Diablo III*, Héctor Puente Bienvenido (2015) lanzó una encuesta a los jugadores de dicho juego, a la cual respondieron únicamente un 5% de mujeres. Considerando que a dicha encuesta debieron responder los jugadores más habituales y comprometidos, tal vez podamos ascender el número de jugadoras a un generoso 10%, pero aun así se mantendría muy por debajo de los datos sugeridos al principio que situaban a las videojugadoras entre el 40% y el 50%. *Diablo III* cumple con las tres características que lo convertirían en el paradigma de juego masculinizado (en el sentido de jugado por una mayoría de hombres). Temáticamente hablando, se trata de un juego de rol con una ambientación tétrica en el cual nuestro personaje se volverá cada vez más poderoso y matará a monstruos cada vez mayores todo ello encuadrado en un conflicto eterno entre los cielos y los infiernos que pilla a la humanidad de por medio. En segundo lugar, se trata también de una saga de origen antiguo, cuyo primer juego data de 1996. Y finalmente, es un juego para PC con un cierto nivel de requisitos gráficos, lo que lo hace más inaccesible que, por ejemplo, un juego gratuito de móvil. Precisamente en términos de plataformas sobre las que se juega es dónde más insisten los datos disponibles, y todos parecen coincidir en que las mujeres emplean más los teléfonos móviles y los hombres las consolas y ordenadores de sobremesa (lo que es coherente con nuestra hipótesis de los obstáculos de entrada al campo). Así lo refleja el estudio de AEVI (2015), pero también Martínez Moncada (2011) que cifra el número de jugadoras entre los juegos de móvil en un 53%. Un estudio de Nielsen Holdings (2014) afirmaba, por otra parte, que los hombres compraban el doble de consolas que las mujeres, pero el mismo número de teléfonos móviles.

Es por ello que en muchos juegos de móvil el número de jugadoras parece superar al de jugadores. Es el caso, según Statista (2016), de *Pokemon Go*, que contó con un 60% de jugadoras. Pocos juegos de PC parecen lograr datos similares: uno de ellos sería la saga de los *SIMS*, cuyo número de jugadoras también rondaría el 60% (Bulnes, 2011): en este caso, la explicación parece encontrarse en la temática, que basada en la cotidianidad y las relaciones

²⁶ Hay que decir también que, si bien los estudios indican que las mujeres son jugadoras menos habituales, algunos han observado que las mujeres infravaloran su tiempo de juego con respecto a los hombres (Bienvenido, 2015), lo que probablemente está generando un sesgo de sobrerrepresentación de la diferencia.

sociales parece adecuarse a lo que buscaban la mayor parte de las mujeres en los estudios arriba mencionados.

Entre los juegos de móvil predomina el llamado juego "casual", término que, al contrario que en el caso de "acción" u "estrategia", dice muy poco del juego en sí mismo. Casual vendría a referirse, a priori, a juegos simples a los cuáles no se les dedica excesivo tiempo, aunque eso no se corresponde necesariamente con las prácticas de juego de los jugadores, que pueden invertir mucho tiempo y esfuerzo. Son también juegos de bajos requisitos técnicos, lo que facilita su presencia en teléfonos móviles, redes sociales y páginas web en internet. Según la Casual Games Association (2007), las mujeres representaban en 2007 el 51,7% de los jugadores de juegos casual, y el 74% de aquellos que no son gratuitos.

Hemos podido responder a la primera pregunta: no, por una variedad de razones, mujeres y hombres no juegan a los mismos géneros de videojuegos. Mientras que los hombres privilegian juegos acordes con una visión masculina del mundo (y por tanto serán numerosos en la mayor parte de los juegos de rol, estrategia, y acción, entre otros) las mujeres apuestan mayormente por juegos que eviten la violencia explícita, pongan en juego las relaciones sociales y no supongan altas barreras de acceso, lo que nos deja con varios tipos de simulaciones, una tradición de juegos de la empresa Nintendo que ha apostado por limitar el gore y camuflar estéticamente la violencia, y sobretodo los llamados juegos casual, que pueden significar todo y nada. Sobre esto, y particularmente sobre el último punto, vamos a trabajar ahora. Si hombres y mujeres juegan a videojuegos distintos, habrá que ver si esos videojuegos llevan consigo valoraciones simbólicas diferentes, por si esa diferencia que hemos detectado fuera también una desigualdad.

4. Las valoraciones simbólicas de los videojuegos

4.1 El caso de los juegos casual

El juego casual destaca por tener valoraciones simbólicas de la comunidad generalmente negativas, en tanto que infantilizan el juego, lo simplifican y lo relacionan con una suerte de "diversión sin sustancia", algo probablemente aberrante para el foodie gamer del que hablábamos arriba.

La web Bigpoint.com (2018) ofrece varios tipos de juegos y una breve descripción para cada uno de ellos. Analicemos por ejemplo la forma en la que describen al juego casual y al juego de estrategia:

"¿Qué son los juegos casuales? Son juegos muy divertidos con los que te lo pasarás bomba. No se limitan a ser pequeños juegos para pasar el rato, sino que te ofrecen divertidas tramas, coloridos gráficos y una jugabilidad pulida. Y lo mejor de todo es que... ¡juegas junto a tus amigos! Son muy fáciles de manejar y, paso a paso, puedes construir tu granja, tu propio aeropuerto o una ciudad. Lo principal en ellos siempre es la diversión: Gracias a sus simpáticos gráficos animados, sus tiernos animalillos y sus entretenidas misiones conseguirás sumergirte en el mundo de nuestros juegos casuales. Los juegos

casuales de Bigpoint son fáciles de reconocer, ya que a menudo contienen la palabra "Rama" en el título."

Y en el caso de los juegos de estrategia:

"¿Eres todo un estratega? ¡Entonces has encontrado los juegos de estrategia y construcción que buscabas! Nuestros juegos de estrategia ofrecen emocionantes batallas tácticas y complejos mundos de juego. Crea tu propio mundo, comercia con recursos, lánzate luego a la batalla... ¡y gana! ¡No te lo pierdas! Nuestros juegos de estrategia son juegos multijugador, así que nunca te sentirás solo, ¡te acompañarán miles de adversarios reales de todo el mundo! Y para vencerlos... ¡tendrás que valerte de tus habilidades tácticas y de una buena estrategia! Construye tu reino, domina amplias regiones y controla minas de distintos recursos. Saquea a tus enemigos y demuéstales que nadie puede vencerte en cuando a habilidades tácticas. ¡La planificación de una estrategia es el punto central en estos juegos!"

Las diferencias son, cuanto menos, evidentes. En la descripción de juegos casual, el componente central es la diversión, mientras que en los de estrategia es la competición y la demostración de ingenio y estrategia. El primer texto se construye sobre el uso de diminutivos, expresiones como "pasarlo bomba" y un recordatorio sistemático de la facilidad de los juegos, infantilizando constantemente al lector, mientras que en el segundo el lector es tratado como un estratega profesional a la altura de la dificultad planteada. Y si en los juegos casual los otros jugadores son "amigos", en los de estrategia son "adversarios". Y por si necesitáramos algo más evidente, prácticamente todos los juegos casuales parecen llamarse igual (acabando en "rama"), como si de facto fueran todos iguales²⁷.

Las demás descripciones de categorías se oponen del mismo modo al juego casual. Tanto en la de los juegos de acción como en los MMORPG se exige a un "luchador nato" (bigpoint.com; 2018) y se halaga al jugador. El juego casual es el único que no requiere de características específicas, y cuyo juego no aporta nada más que diversión. Son pues juegos vulgares, simples, vacíos y claramente infantilizados. Esa afirmación, sin embargo, choca con realidades evidentes: gran parte de los juegos casuales presentados en la web (Farmerama, Skyrama o Zoomumba, por ejemplo) son de hecho juegos de construcción, gestión y planificación (de una granja, un aeropuerto y un zoo, respectivamente), y tienen mayor complejidad que gran parte de los juegos de acción gratuitos que se ofrecen. Estos juegos podrían entrar perfectamente en la categoría de estrategia, pero se diferencian de estos últimos no tanto en el modo de juego como en la temática: los juegos de estrategia suelen tener una temática fantástica o histórica (y a veces de ciencia ficción o de gestión política actual) su dibujo artístico es serio y realista, y su objetivo suele ser siempre la acumulación de poder a través de la violencia, o con la violencia jugando un

²⁷ Mismo problema que cuando dentro de la categoría "casual" se aglutinan multitud de juegos de muy diversa temática

papel relevante. En definitiva, mantienen diseños masculinizados, mientras que en los juegos casuales se encuentra una estética animada y están relacionadas con la gestión de elementos un tanto más "cercaños" (como un zoo) (esa "cercaña" que las mujeres parecían valorar en los videojuegos (Instituto de la mujer, 2004) y (Cassel y Jenkins, 1999).

Esta última observación puede ser importante. Parece sugerir que el juego casual no está siendo valorado negativamente únicamente por su simpleza (en tanto que hay juegos simples que no se denominan como "casual" y para los cuáles se halagan los atributos de sus jugadores) sino por unas características temáticas y estéticas que lo acercan a los gustos de las jugadoras. En ese sentido, los juegos jugados por mujeres serían minusvalorados precisamente por estar diseñados para mujeres, y no por un juicio medianamente justo y aceptable. Si dicha premisa se cumpliera, se podría decir que en la competición por el capital simbólico en el campo de los videojuegos, los videojugadores masculinos hacen, por decirlo de alguna manera, trampas.

4.2 Las normas para la valoración simbólica de los videojuegos

Pero esa hipótesis es por ahora fruto de unas pocas observaciones, y requiere algo más de soporte para presentarse aquí.

La valoración simbólica de los videojuegos (la medida en la que un juego se convierte en un "buen juego" y se ve rodeado de atributos positivos) es un hecho un tanto abstracto que deberíamos operacionalizar. La operacionalización con la que he trabajado en esta investigación es de facto un "apaño", muy complicado de aplicar a otras situaciones pero relativamente coherente con lo que se busca y accesible para mis reducidos medios. El youtuber Jinogamerhc (un analista de videojuegos relativamente conocido que se posiciona sistemáticamente como un "veterano" en el campo de los videojuegos) es famoso por sus duras críticas a la industria y la comunidad. En 2017, publica un vídeo en respuesta a la publicación por parte de la revista Edge (una famosa revista especializada en videojuegos) del top 100 anual de los mejores juegos de la historia. En su vídeo, "Jino" (2017) carga duramente contra el contenido de ese top 100, tanto por los juegos que se encuentran demasiado bien posicionados como aquellos que no aparecen o aparecen muy pronto. Ese vídeo acumulaba, en el momento del análisis, 1 847 comentarios, y la mayoría de ellos realizan aportaciones a la lista: añaden juegos, se quejan de que uno está muy alto o muy bajo, o comentan su particular "top" de los mejores juegos de la historia.

La metodología para operacionalizar la valoración simbólica ha sido simple: he recogido las menciones positivas a videojuegos de los primeros 250 comentarios del vídeo, y creado una tabla con ellos²⁸. Cruzándolos posteriormente con las valoraciones del propio Jino (que afectan a los comentarios) y el propio top de la revista Edge (que evidentemente también modula las reacciones por sus presencias y ausencias), he desarrollado algunas conclusiones que nos dicen

²⁸ En el trabajo original también se recogieron las menciones negativa, pero aquí no se presentan porque están relacionadas con otras hipótesis y dinámicas del campo que no he desarrollado aquí.

algo sobre la estructura simbólica del campo de los videojuegos. A continuación, se presenta la primera tabla²⁹:

SAGA	Nº DE VALORACIONES POSITIVAS	AÑO DE SURGIMIENTO DEL PRIMER JUEGO DE LA SAGA
AGE OF EMPIRES	23	1997
THE WITCHER 3	23	2015
POKÉMON	22	1996
GOD OF WAR	22	2005
MARIO	17	1983
SONIC	16	1991
WARCRAFT ³⁰	15	1994 ³⁴
DIABLO	12	1996
MONKEY ISLAND	12	1990
CRASH BANDICOOT	11	1996
GTA	11	1997
MORTAL KOMBAT	10	1992
CHRONO TRIGGER	9	1995
STREET FIGHTER	8	1987
TOMB RAIDER	8	1996
HALO	8	2001
SILENT HILL	8	1999
RESIDENT EVIL	8	1996
THE LEGEND OF ZELDA ³¹	7	1986
HALF LIFE	7	1998

TABLA 1

²⁹ Algunos apuntes metodológicos: La tabla completa ocupa algo más de tres páginas, teniendo muchas sagas una o dos menciones, por lo que no la presento al completo. Algunos comentarios podían otorgar valoraciones positivas a un número muy importante de juegos, lo que me ponía en la tesitura de no querer sobrerrepresentar a unos pocos individuos para no alterar la muestra pero al mismo tiempo querer sobrerrepresentarlos ligeramente porque, al presentar un número mayor de juegos, hacen gala de una posición de privilegio en el campo (relacionada con los conocimientos legítimos y la inversión en el comentario). He resuelto esa problemática optando por una opción intermedia, la de tomar los cinco primeros juegos nombrados. La categoría utilizada es "la saga" excepto en el caso de *The Witcher 3*, dado que todos comentarios se dirigen específicamente a la tercera entrega. No se han considerado las valoraciones supuestamente positivas pero expresadas irónicamente, que han sido fáciles de detectar.

³⁰ Incluye la saga "Warcraft" (de estrategia, surge en el año 1994) y la saga World of Warcraft, un MMORPG basado en el mismo universo cuya primera entrega es del año 2004

³¹ La cantidad de referencias positivas está mediada por la reacción ante el top de la revista. En este caso, la saga *The legend of Zelda* tendría muchas más de no ser porque se le reservaron 5 puestos en el top 100 (más que a ninguna otra saga), incluido el número 1.

Por supuesto, ni en la lista de Edge ni entre los comentarios se habla de ningún juego casual, excepto tal vez por una sola mención positiva al Animal crossing. Aunque hay alguna más, tampoco encontramos muchas referencias negativas, sino que podríamos decir que, incluso si muchos juegos casual son jugados por una cantidad increíble de personas, están "fuera del juego", no son tenidos en cuenta. Más que objeto odiado, el juego casual podría estar quedando relegado al exterior del campo, en tanto que ni siquiera es un juego, y cuando realmente toca hablar de él y ofertarlo se ve rodeado de todos esos significantes que remiten a lo infantil y lo simple, como un objeto ideal para quienes no forman realmente parte de la comunidad.

Por otra parte, si nos centramos en la lista, vemos que la idea del "clásico" domina la mayor parte de los comentarios positivos, aunque estos clásicos varíen bastante en tipo. Aunque hay que decir que muchas de estas sagas siguen lanzando juegos en la actualidad, el año medio de lanzamiento del primer juego es del 1996, hace 22 años, y sólo tres juegos surgen por primera vez en el siglo XXI. Estas sagas representan los cimientos sobre los que se fundamenta el campo, y al nombrarlos los usuarios hacen patente su posición de poder y su pertenencia legítima: Se muestran como veteranos que conocen y reproducen la historia del campo, y que se sienten insultados por el hecho de que la revista Edge no lo haga.

El número uno de la lista se encuentra disputado entre Age of empires, una referencia de los juegos de estrategia que no se incluye en la lista de la revista, y The Witcher 3, la tercera entrega de una saga de rol y fantasía medieval que ha tenido enorme éxito. Les sigue Pokémon, una saga no particularmente masculinizada pero con mucho valor de "clásico" y God of War, siendo esta última más moderna y con enorme presencia de violencia y estética masculina. Una a una se suceden distintas sagas que, o bien presentan una estética y contenido muy masculinizados (Diablo, Street fighter, Mortal Kombat...), o bien son clásicos, habitualmente de la compañía Nintendo que ofrecen una estética algo más neutra y, según el estudio del instituto de la mujer (2004), han tenido un público algo más feminizado (Zelda, Mario, o puede que Crash bandicoot). Cabe destacar que los juegos más modernos de la lista forman parte de los de estética y temática masculinizada, y esto último es relevante: viene a decir que, para que un juego sea considerado un buen juego, debe cumplir una de dos condiciones necesarias pero no suficientes: o bien ser un clásico, o bien mantener temáticas y estéticas profundamente masculinas. Que los SIMS, un juego complejo, con múltiples ediciones y muy jugado no se encuentre en la lista parece significativo de precisamente esa tendencia.

Ninguna de las dos condiciones (ser un clásico o tener una temática y estética masculinizada) favorece a las jugadoras. Con respecto a los clásicos, porque el número de jugadoras era mucho menor en el momento del surgimiento de las sagas, incluso si estas apostaban preferentemente por dichos juegos. Y en el caso de la temática y estética masculina, porque se sienten atraídas por ella en menor proporción. Por tanto, las normas por las cuáles se designa a un "buen juego" dificultan en cierta medida el que las mujeres jueguen a "buenos juegos".

Si jugar a buenos juegos te ayuda a constituirte en un "buen jugador" (diríamos, en terminología bourdiana, que es una inversión rentable), parece claro que las mujeres encuentran mayores obstáculos para obtener reconocimiento en el campo. De alguna manera, la propia estructura valorativa ejerce violencia simbólica contra estas, en el sentido en el que las convierte en "malas jugadoras" (ya que juegan a "malos juegos") y se lo recuerda habitualmente. Parece que podemos concluir, como se propuso unas páginas atrás, que los videojugadores masculinos están "haciendo trampas", en tanto que han construido las reglas del juego para que les favorezcan.

5. Algunas conclusiones

Es importante ser conscientes de las evidentes limitaciones de la investigación. La operacionalización de la valoración simbólica es una herramienta rudimentaria que nos permite sugerir líneas de investigación e hipótesis probables, pero en ningún caso es un estudio completo o una herramienta reproducible con facilidad en otros escenarios. En cualquier caso, es una operacionalización que a priori no debería reproducir sesgos evidentes más allá de la sobrerrepresentación de las posiciones de poder simbólicos, sobrerrepresentación que en cualquier caso podría interesarnos (pues es allí dónde se construyen los relatos dominantes). Por otra parte, no se han estudiado las experiencias de vida de las jugadoras, por lo que no conocemos el efecto que la ausencia de capital simbólico tiene de facto en las vidas de las jugadoras (aunque podemos suponer, desde luego, que no es positivo). Tampoco sabemos en qué medida jugar a "buenos juegos" es una inversión importante para ser reconocido como jugador, aunque la hipótesis de que lo es en "cierta medida" es altamente probable.

En definitiva, sabemos poco. Pero lo que sabemos puede ser de cierta utilidad. A lo largo de estas páginas me he propuesto desarrollar una argumentación por la cuál las valoraciones simbólicas de los videojuegos de distinto género se encontraban sesgadas y resultaban funcionar como una herramienta para la reproducción de la dominancia masculina del campo. Creo que dicha argumentación disfruta de una cierta solidez más allá de los problemas metodológicos arriba mencionados, y sobre todo que nos invita a mirar un aspecto de la desigualdad de género en el mundo de los videojuegos que podría quedar invisibilizado frente a otras violencias más evidentes y explícitas.

Este trabajo tampoco marca una línea clara de acción. El movimiento feminista podrá elaborar diversas estrategias en respuesta a este problema, y seguramente afrontará problemas complejos. Tal vez sea bueno apostar por resignificar y reivindicar el juego casual, o tal vez quepa admitir parte de las normas del campo y reivindicar a las jugadoras de juegos muy valorados. Podría, también, plantearse una reflexión holística sobre qué queremos que sea un "buen juego", visto que esta categoría encierra cierta arbitrariedad en el juicio. Sea como sea, creo que el movimiento feminista debería tener en cuenta esta realidad, y actuar en consecuencia. Y por ello, espero que este trabajo sirva también como una modesta contribución a la lucha feminista en el

campo de los videojuegos. Porque, como se dice últimamente, si no puedo jugar no es mi revolución.

Bibliografía:

- ADeSe, Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. (2011). *El videojugador español: perfil, hábitos e inquietudes de nuestros gamers*. Disponible en http://www.aevi.org.es/web/wpcontent/uploads/2015/12/EstilodeVidayvaloresdelosjugadoresdevideojuegos_resumenpresentacion.pdf
- AEVI, Asociación Española de Videojuegos (2015). *Videojuegos y adultos*. Realizado por Sigma Dos, disponible en: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Estudio-Videojuegos-y-adultos_presentacion%3%B3n.pdf
- Alix, Avery (2005, June). *Beyond P-1: Who Plays Online?* DiGRA Conference.
- Bourdieu, P. (2013). *La dominación masculina*. Barcelona, Anagrama.
- Bourdieu, Pierre (2000). Algunas propiedades de los campos. En *Cuestiones de sociología*. Madrid, Istmo.
- Bulnes, Ana (2011). *Los nuevos gamers: casuales, sociales y mayores*. Publicado en www.silicon.es, Disponible aquí: <https://www.silicon.es/los-nuevos-gamers-casuales-sociales-y-mayores-2194344> Consultado el 07/07/2019
- Bienvenido, Héctor Puente. (2015). *Interacción, performatividad y sociabilidad en espacios de juego en red: el caso de los jugadores españoles de género rol (DIABLO III)*. Universidad Complutense de Madrid.
- Bigpoint.com | Juega a los mejores juegos online gratuitos. Disponible en: <http://es.bigpoint.com>
- Cassel, Justine y Jenkins, Henry (1999). *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*. Massachusetts Institute of Technology (Cambridge)
- Casual Games Association (2007). *Casual Games Report*. Disponible aquí: https://web.archive.org/web/20080719005850/http://www.casualconnect.org/newscontent/11-2007/CasualGamesMarketReport2007_KeyFindings.pdf Consultado el 07/07/2019
- Díez Gutiérrez, Enrique Javier, et al (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Instituto de la Mujer.
- Gilligan, Carol (1993). *In a different voice*. Harvard University Press.
- IDSA (2003). Essential Facts About The Computer and Video Game Industry. 2003 Sales, Demographic and Usage Data. En <http://www.IDSA.com>
- Sarkeesian, Anita (2013-2017). *Tropes vs Women*, serie de vídeos disponible en su canal, disponible aquí: <https://www.youtube.com/user/feministfrequency> Consultado el 07/07/2019
- Muriel, Daniel y Crawford, Garry (2018). *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Routledge. Nueva York.
- Kinder, Marsha (1996). Contextualizing video game violence: From Teenage Mutant Ninja Turtles 1 to Mortal Kombat 2. *Interacting with video*, 25-38.
- Martinez-Moncada, Diego "Mobile Gaming [Infographic]." Daily Infographic, (2011, August 1). Disponible en <http://dailyinfographic.com/mobile-gaming-infographic> Consultado el 07/07/2019
- Nielsen Holdings (2014). *The Digital Consumer Report*. Disponible aquí: <https://www.slideshare.net/tinhanhvy/the-digital-consumer-report-2014-nielsen> Consultado el 07/07/2019

Statista.com (2016). *Distribución porcentual de individuos que jugaron a Pokemon Go a julio de 2016, según género* (únicamente la descripción). Disponible aquí:

<https://es.statista.com/estadisticas/585245/porcentaje-de-jugadores-de-pokemon-go-por-genero/>

JinoGamerHC (2017). *TOP 100 - MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA* [Video]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ffb1hVuTKPE> [Consultado el 01/09/2018]