

Los videojuegos también son de nosotras

Videojuegos analizados desde una perspectiva de género



Trabajo de Fin de Grado
Grado de Periodismo

Autora: Elvira Romero Mora
Tutora: Irene Tenorio Vázquez
Curso 2019 – 2020

Tabla de contenido

Resumen:	1
Palabras clave:	1
Metodología:	2
Hipótesis:	2
1. Introducción	3
1.1 ¿Qué son los videojuegos?	3
1.2 Características de los videojuegos	4
1.3 Origen de los videojuegos	8
2. Deportes electrónicos / eSports	15
2.1 ¿Qué son los eSports?	15
2.2 ¿Son los eSports deportes o no?	17
2.3 eSports en tiempos de pandemia	19
3. Mujeres en los videojuegos	21
3.1 El rol de la mujer en los videojuegos a lo largo de la historia	21
3.2 Hacia una industria más igualitaria	22
3.3 Participación de la mujer en los videojuegos	29
3.4 Participación de la mujer en los eSports	32
3.5 Ejemplos de mujeres en la industria del videojuego	34
Jugadoras	34
Prensa	39
Desarrolladoras de videojuegos	43
4. Toxicidad en los videojuegos	47
4.1 Acoso en los videojuegos online	47
4.2 Sexismo en los videojuegos online	49
4.3 Sistema de reportes, ¿es efectivo o no?	51
Conclusiones	54
Fuentes utilizadas	56
Fuentes consultadas	60
Otras fuentes	62
Fotografías	62
Vídeos	64

Resumen:

En este trabajo se hace una breve introducción a la historia de los videojuegos y posteriormente se explica qué son los deportes electrónicos, un fenómeno en aumento en todo el mundo, pero sobre todo trata de cómo las mujeres son partícipes de ambos, ya que desde siempre ha estado mal visto que estas jugaran. Por ello en este trabajo se analiza cuántas mujeres juegan actualmente a videojuegos, cuántas lo hacen profesionalmente y si hemos avanzado con los años en pos de una industria que incluya referentes femeninos en sus juegos. También se trata el sexismo en los videojuegos, diferenciado de la toxicidad general que existe en los videojuegos, y qué están haciendo las compañías para evitar este tipo de acoso.

Palabras clave:

Videojuegos, videojuegos online, deporte electrónico, eSports, género, igualdad, mujer, acoso, sexualización, sexismo, discriminación.

Metodología:

Lo primero fue elegir el tema, desde un primer momento sabía que quería tratar el tema del acoso en los videojuegos, ya que al ser mujer he tenido que lidiar con ello en mi día a día, así que para ello lo primero que hice fue elaborar un índice sobre los temas que veía imprescindibles, aunque este índice ha ido cambiando bastante a medida que investigaba sobre el tema e iba aprendiendo nuevas cosas.

Lo segundo que hice fue buscar ejemplos de trabajos de final de grado en *IDUS* para ver qué temas se habían tratado ya y en qué temas se necesitaba una profundización al respecto, notando una falta de atención en el acoso a las jugadoras y un exceso de información sobre la sexualización o violencia hacia los personajes femeninos en los videojuegos.

Además, busqué artículos académicos en la web *Dialnet* en los que sí que encontré más información al respecto, sirviéndome como apoyo de periódicos digitales, enciclopedias y portales web.

Por último, también he querido hablar desde una perspectiva anecdótica, contando las historias de acoso de algunas jugadoras, pero sin olvidar los datos objetivos e incluyendo estadísticas con las que poder corroborar mis palabras

Hipótesis:

El punto de partida de este trabajo es que existe un trato discriminatorio hacia las mujeres en la industria del videojuego, al haberse relacionado siempre esta industria con lo masculino y siendo esto además un reflejo de la sociedad. Los videojuegos emanan comportamientos tóxicos debido al estrés al que se ven sometidos los jugadores, a lo que hay que añadirle el plus del anonimato, sin embargo, cuando se percibe el género de las jugadoras estas se convierten en el foco de los insultos y estos pasan a enfocarse en su papel como mujer. Muchos jugadores tienen la falsa creencia de que las mujeres no pueden jugar al mismo nivel que ellos, adoptando a menudo posturas de paternalistas en las que se explica a la jugadora cómo debe jugar, pasando de ser simples consejos a ser una muestra de superioridad, el típico “quita mujer, que tú no sabes”.

1. Introducción

1.1 ¿Qué son los videojuegos?

En los últimos años se han producido innumerables debates y se han dado muchas definiciones diferentes sobre qué son los videojuegos.

Si nos atenemos a lo que dice la Real Academia Española nos encontramos ante dos definiciones posibles de lo que podría ser un videojuego. En su primera acepción define el videojuego como “*Juego electrónico que se visualiza en una pantalla*” y en su segunda acepción como “*Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico*” (Real Academia Española, 2019).

Sin embargo, existen otras opiniones que contradicen esta versión, ya que opinan que para que sea considerado videojuego tiene que producirse una interacción entre humano-máquina.

En el portal web *definicion.de* nos definen los videojuegos como aplicaciones interactivas con el fin de entretener y que, mediante la utilización de algún tipo de control, como pueden ser los mandos, teclados o los joysticks, permiten recrear experiencias en algún dispositivo, como puede ser una consola, un televisor o un ordenador.

Otros autores, sobre todo a partir de los años 2000, empiezan a centrarse en los beneficios de los videojuegos a nivel de aprendizaje o adquisición de habilidades. Para estos últimos la importancia de los videojuegos reside en la educación y no en el entretenimiento.

La profesora Begoña Gros, en el I Congreso Internacional sobre Videojuegos y Educación organizado por la Universidad de Valencia, explicó en una de sus ponencias que los videojuegos no tienen por qué seguir en su totalidad a los contenidos que se estén dando en clase, pero pueden servir para mejorar habilidades y sirven de base para otras tantas actividades. Lo importante es elegir el juego adecuado que cumpla con los objetivos que se pretenden alcanzar.

1.2 Características de los videojuegos

Como hemos podido comprobar no hay consenso total sobre qué se puede considerar un videojuego y qué no. José Martí en su libro *Marketing y videojuegos* (Ed. Esic) nos ofrece una serie de características que los diferencia de otros medios de entretenimiento:

1. **Interactividad:** Consistiría en darle una orden a través de un mando, joystick, ratón, etc. al soporte donde se estuviese ejecutando el videojuego y que este tuviera algún tipo de respuesta.
2. **Entretenimiento:** La mayoría de los teóricos incluyen el entretenimiento como fin principal de los videojuegos, aunque como hemos podido ver puede tener otros objetivos como la educación.
3. **Jugabilidad:** Esta característica está muy ligada a la primera y consiste en la manera concreta que tiene cada videojuego de interactuar con él.
4. **Multiplataformidad:** Los videojuegos pueden ser jugados en ordenadores, consolas, tablets e incluso teléfonos móviles, lo que los hace muy competitivos frente a otros medios de entretenimiento.

El profesor Enric Martí Gòdia nos ofrece otras características en el curso *Videojuegos: ¿de qué hablamos?* que imparte la Universidad Autónoma de Barcelona. Entre estas características se repiten alguna de las anteriores, pero sobre todo nos habla de características que están presentes en los videojuegos, sin que sean necesarias que se den para que los videojuegos existan:

1. **Imagen gráfica:** En este apartado se nos habla de la estética que tendría el videojuego. Esta podría ser 2D o 3D y tener un estilo desde lo *cartoon* a lo hiperrealista.
2. **Animación:** Son los movimientos que realizan los personajes, estos podrían ser muy realistas, como es el caso de los videojuegos de deportes, donde el movimiento es captado a través de dispositivos de alta precisión o movimientos más artísticos, donde no tenga tanta importancia la exactitud del movimiento.

3. **Sonido y efectos especiales:** Para que el usuario se encuentre inmerso en el videojuego esto es una parte esencial. Para ello podría usarse diferentes tecnologías, desde las más básicas, como sería un sonido mono, pasando por el estéreo e incluso desarrollando nuevas tecnologías, como ha dicho Sony que incluirá en la PlayStation 5.

4. **Plataforma:** Coincidiendo con las características de José Martí, el profesor Enric Martí nos habla de las distintas plataformas en las que los videojuegos pueden jugarse: consolas, hardware especializado en los videojuegos tanto en nivel gráfico como de audio, ordenadores, que a lo largo de los años está ganando calidad gráfica, y por último los teléfonos móviles y las *tablets*, que van evolucionando en capacidad de cómputo, lo que va permitiendo que vayan llegando cada vez más títulos a estos, aunque no se acercan para nada a la calidad que tienen los ordenadores. Algo positivo que podemos encontrar en los teléfonos móviles es que, al no tener mucha calidad gráfica, los juegos tienden a ser más innovadores e ingeniosos en su diseño, de manera que, con pequeños grupos de trabajo, sin un gran presupuesto, se han podido crear juegos de gran éxito.

5. **Precio:** Existen juegos con un amplio abanico de precios, más baratos o más caros dependiendo de la complejidad del mismo, quién lo desarrolla o el contenido que tenga. Hace unos años los juegos solo podían comprarse en cartuchos o DVDs y tenías que comprar el juego entero, pero ahora se puede bajar una parte del juego por internet (digital) o descargar contenido añadido a posteriori, llamados *DLCs* (DownLoadable Content), y algunos juegos pueden llegar incluso a descargarse enteros gratuitamente. Esta capacidad de descargar contenido permite a los desarrolladores añadir contenido a sus títulos a lo largo del tiempo, cobrando a los jugadores su descarga y generando así un modelo de negocio más constante.

6. **Interacción:** Esta característica también se repite, pero en este caso se habla de la evolución que ha tenido la interactividad. Existe la posibilidad de jugar a videojuegos con dispositivos de contacto como pueden ser los mandos o los joysticks, como decía Jose Martí, o dispositivos sin contactos, tipo *Kinect* o *leap motion*, que permiten interactuar con el videojuego a través de gestos, tecnologías de realidad virtual, como el *Oculus Rift* que son gafas que te permiten simular el videojuego como si estuvieras en él, mejorando así la inmersión. También existe la realidad aumentada, que simula en un dispositivo imágenes del juego en la vida real, sistemas que están revolucionando el mundo de los videojuegos.



[Fotografía 1] - Realidad aumentada en Pokémon GO – Niantic (Gglassday)

7. **Socialización:** Con la aparición de internet los juegos nos permiten conectar con otros jugadores como veremos más adelante, esta conexión se puede realizar de varias formas: modo local (los jugadores deben estar a poca distancia entre sí, como si fuera una conexión Bluetooth), en red (a través de una conexión a internet). Estas conexiones permiten a los jugadores jugar compitiendo entre ellos o colaborando para alcanzar un objetivo común.

8. **Código PEGI (Pan European Game Information):** Este código sirve tanto para indicar una edad mínima aconsejable para jugar a ese videojuego o para advertir de que el videojuego posee lenguaje vulgar, drogas, discriminación, etc.

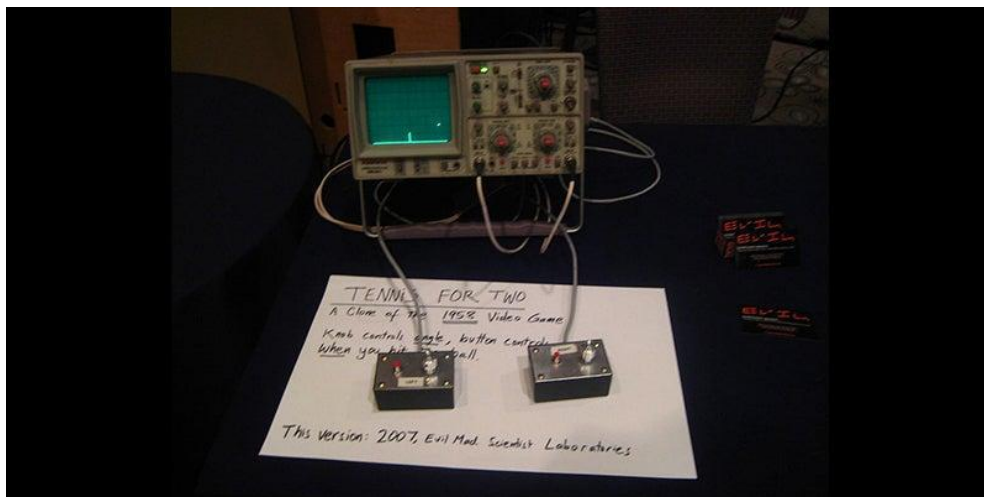


[Fotografía 2] - Etiquetado PEGI - Pan European Game Information (domesticatueconomía.es)

1.3 Origen de los videojuegos

En 1950 ya se habían hecho grandes avances en la tecnología y el inventor Josef Kates presentó en la Exposición Nacional de Canadá una inteligencia artificial con la que los asistentes podían competir contra esta en el famoso juego “tres en rayas”. Este sistema inteligente, aunque comparte bastantes características de lo que podría considerarse videojuego, en su momento no fue considerado como tal, sino como un avance en este tipo de tecnología y una prueba de humano contra ordenador.

El que sí es ampliamente considerado como primer videojuego es *Tennis for Two*, presentado en 1958 en el Brookhaven National Laboratory por el científico William Higinbotham. Este juego emulaba de una manera muy simple una partida de tenis, en el que dos personas podían jugar entre sí.



[Fotografía 3] - Tennis for Two Machine at CAX (2010) - Wikimedia commons

Sin embargo, a la hora de patentarlo tuvo problemas ya que Higinbotham usaba un osciloscopio para reproducir el vídeo ya que solo lo iba a usar para la demostración y no para venderlo, esto significaba que no tenía señal de rastreo de vídeos como en los televisores convencionales y los jugadores no podían controlar objetos directamente, aunque la idea era que controlaban los movimientos de las “raquetas” invisibles, por ello fue rechazado por las patentes donde se había presentado. Debido a estas dificultades no se considera que haya tenido una gran relevancia en la industria de los videojuegos, ya que su creador acabó reutilizando sus piezas para otros proyectos y dedicándose a su especialidad, las armas nucleares, aunque sin duda es digno de mencionar.

EL PRIMER VIDEOJUEGO REPRODUCIBLE

Hasta la llegada de *Spacewar!* en 1962 los videojuegos habían sido estudiados para experimentar y demostrar la capacidad de cálculo de los ordenadores, para comprobar lo que eran capaces de hacer estos. Sin embargo, Steve Russell, el desarrollador de este título, vio los videojuegos como un modelo de entretenimiento, siendo este el primer videojuego reproducible para el PDP-1 (un computador).

En este juego dos jugadores controlando naves espaciales tenían que tratar de destruirse entre ellos, aunque tenían que tener en cuenta que contaban con misiles y combustible limitados, además la trayectoria de estos misiles era afectada por la fuerza gravitatoria.

LA PRIMERA MÁQUINA RECREATIVA/ARCADE

Tras ver lo entretenido que era *Spacewar!* y el éxito que había reunido entre la gente, Bill Pits quiso comercializarlo y así explotarlo económicamente en los salones recreativos. El precio para realizar esto era muy elevado, pero entonces llegó la salida del PDP-11, un nuevo computador que tenía de precio 20.000 dólares (más económico que los anteriores), viendo Pits una oportunidad de realizar su proyecto, en el que contó con su amigo Hugh Tuck que se encargaría de la parte mecánica mientras que él lo hacía de la programación. En 1971 consiguieron terminar la primera máquina, con el nombre de *Galaxy Game*, aunque esta solo podía cargar una partida a la vez y al precio que tenía por partida, diez céntimos, no les salía rentable. Por eso intentaron construirla por segunda vez y esta vez lograron que un PDP-11 alimentara ocho máquinas recreativas a la vez, reduciendo así los costes, lo que permitió amortizar los gastos y recibiendo esta vez sí, grandes éxitos.

EL NACIMIENTO DE ATARI

Nolan Bushnell, que ya conocía *Spacewar!*, quiso mejorar la idea de Bill Pits ya que tenía un especial interés en el negocio del entretenimiento, viendo una excelente idea la de crear máquinas arcade para salones recreativos. Para este proyecto colaboró con Ted Dabney, otro ingeniero de Ampex, la empresa para la que trabajaba Pits, y se asociaron con el nombre de Syzygy Engineering para presentar su prototipo a la empresa Nutting Associates. Esta empresa mostró interés y no tardó mucho en crear un primer modelo que usaba un diseño futurista. Bajo el nombre de *Computer Space* el primer modelo se instaló en un bar cercano a la Universidad de Standford, obteniendo un gran éxito entre los universitarios, por lo que Nutting Associates se animó a crear el aparato en serie para distribuirlo por distintos bares. La desilusión llegó cuando, al instalar las máquinas recreativas en bares y salas de juego que salían del ámbito universitario, no consiguió un gran acogimiento ya que la gente no entendía el funcionamiento del videojuego, reportándoles solo beneficios de 250 dólares. Bushnell y Dabney terminaron el contrato con Nutting Associates y en 1972, por problemas de derechos de autor, cambiaron su nombre a Atari, naciendo así una de las empresas más reconocidas mundialmente en la historia de la industria del videojuego.

LA PRIMERA CONSOLA

Este año 2020, Sony y Microsoft anunciaban una generación nueva de sus consolas: la Playstation 5 y la Xbox series X respectivamente, siendo la novena generación de estas consolas. A continuación vamos a ver el origen de estas.

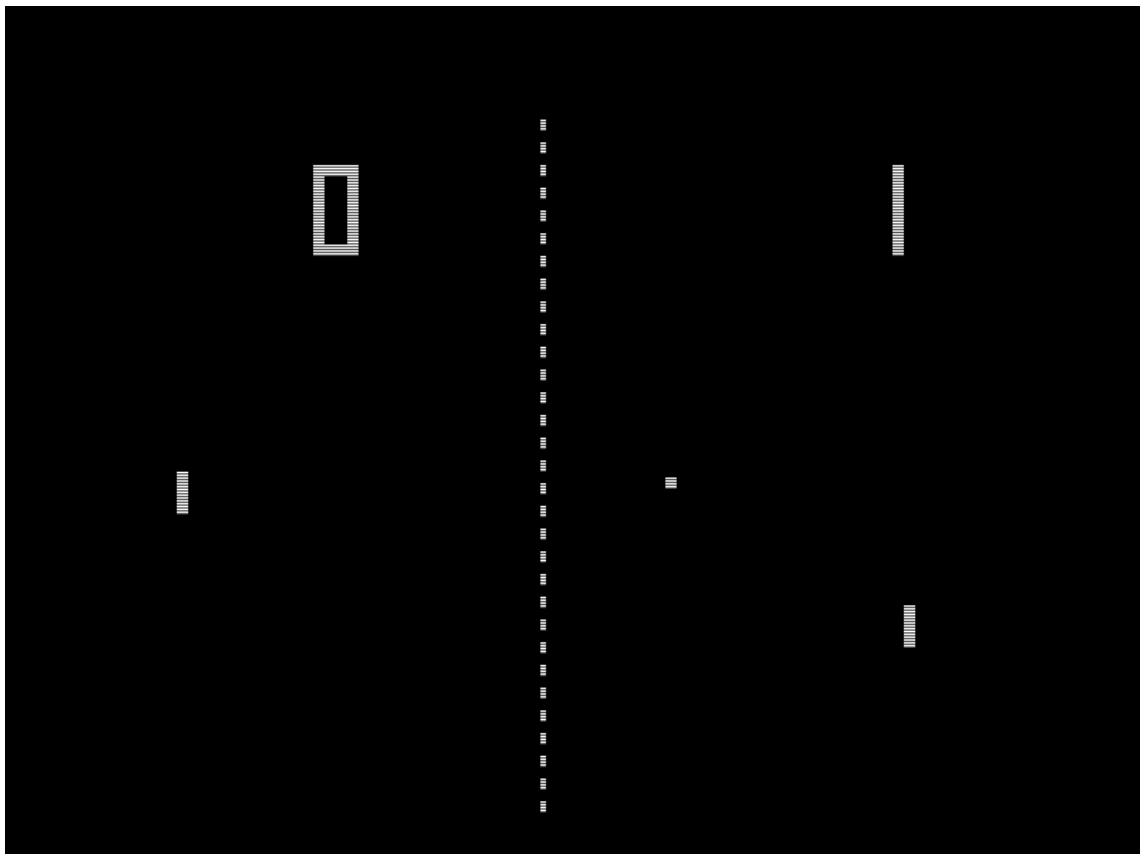
En 1951 le encargan a Ralph Baer, un ingeniero que hasta entonces fabricaba dispositivos de alta tecnología militar para aviones, que hiciera la mejor televisión del mundo. Baer sugirió que esta televisión tenía que tener un juego interactivo y aceptó el reto, pidiendo un ayudante, una sala vacía y material por parte de la empresa, en un año ya tenía el prototipo terminado, aunque esta versión no era jugable. Esto le permitió conseguir presupuesto y más ayudantes para esta vez sí desarrollar algunos juegos muy simples, un juego en el que dos cuadrados se perseguían, uno de tenis y uno de pistolas.

No fue hasta 1971 que firmaron un contrato con Magnavox para que esta empresa se encargara de la fabricación de los aparatos y los pusiera a la venta. En 1972 salió a la venta con el nombre de Magnavox Odyssey, esta consola solo se vendió en las tiendas de

Magnavox, lo que hizo pensar a los clientes que solo se podía jugar a la consola si se tenía una televisión de la misma marca, aunque esto no era cierto. Esta idea se reforzó al existir rebajas en el precio de la consola si se compraba un televisor de esta marca, aunque esto no impidió que la consola tuviese un gran éxito y se vendiesen 130.000 unidades en la campaña de navidad, siendo esta la primera vez que los videojuegos llegaban a los hogares de la gente.

EL NACIMIENTO DE LA INDUSTRIA

Nolan Bushnell estaba de público en una demostración de la Magnavox Odyssey en el que se reproducía una versión del ping-pong que incluía la nueva consola. Tras asistir a esta presentación se le ocurrió hacer una versión de este juego para máquina Arcade, con el nombre de *Pong*.



[Fotografía 4] - Videojuego Pong - Nolan Bushnell (Wikipedia)

La versión de Bushnell no era innovadora, pero presentaba mejoras respecto a su versión de consola, aunque cuando su creador fue a presentar el proyecto a la empresa Bally Midway, que se dedicaba al pinball, lo rechazó porque no tenía modo de un solo jugador.

Un día llamaron a Nolan para que reparase la avería de una máquina recreativa, la avería se debía a que el depósito de las monedas estaba lleno, esto le animó a seguir con su proyecto, por lo que fue a presentarlo a Nutting Associates.

Esta empresa también lo rechazó y decidió que iba a ser su propio equipo, Atari, los que se encargaran de fabricar y distribuir las máquinas arcades. Primero vendió una tanda de 11 y luego de 50, pero más allá de eso se salía de su presupuesto y tuvo que pedir un gran préstamo y contratar gente para suplir la gran demanda que estaba teniendo.

En 1974 en Estados Unidos había 10.000 máquinas arcades con un beneficio de 250 millones de dólares al año, por eso podemos decir que con el Pong empezó la industria de los videojuegos, ya que la gente empezó a conocerlos y demandarlos cada vez más.

LA POPULARIZACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

El siguiente gran fenómeno después del *Pong* fue el archiconocido *Pac-Man*, que salió al mercado el 21 de mayo de 1980. Este es un juego en el que el personaje principal tiene que intentar comer toda la comida que aparece en pantalla mientras esquiva a unos fantasmas de colores que quieren matarlo. Este videojuego salió originalmente en máquinas arcade, pero con el paso de los años se ha recreado en todo tipo de plataformas.

Como ya hemos mencionado, la primera generación de consolas salió en 1972, desde entonces hasta ahora han ido saliendo con el paso de los años muchas generaciones, destacando la rivalidad existente entre Nintendo y Sega en las primeras 5 generaciones y entre Nintendo, Sony y Microsoft en las generaciones más recientes.

Durante todo este periodo los videojuegos ganaron cada vez más fanáticos gracias a la creciente popularidad de máquinas arcade como *Pong* o *Pac-Man*, pero principalmente fue gracias a que cada vez eran más accesibles y la gente podía jugar en sus hogares con las videoconsolas. En las dos últimas décadas del siglo XX se popularizaron muchas sagas de videojuegos, como los clásicos *Mario*, *Sonic*, *The Legend Of Zelda*, *Metal Gear*, y otros muchos juegos que hoy en día no son tan conocidos pero hicieron mucho por el crecimiento de la industria.

Otro de los grandes frentes de los videojuegos son los juegos multijugador en línea, que también se empezaron a desarrollar y popularizar en esta época. El considerado primer videojuego online fue *Hábitat*, lanzado en 1986 por *LucasArt*, empresa desarrolladora de videojuegos conocida por sus aventuras gráficas. La verdadera popularización de los videojuegos en línea se dio junto a la llegada de la WorldWideWeb (el internet como lo conocemos hoy en día) en 1993, ya que se podían encontrar muchos títulos de descarga gratuita, los cuales muchas veces eran versiones recortadas de los títulos oficiales que actuaban a modo de publicidad.

Al igual que con los videojuegos de un solo jugador, durante finales del siglo pasado se fueron lanzando muchos títulos online que ayudaron a que fuera creciendo la popularidad de estos, llegando a formarse grandes comunidades que organizaban torneos o eventos. Algunos ejemplos de estos títulos pueden ser: *Ultima online*, *Counter Strike*, *Shadowrun*,

Warcraft, Starcraft... Estos juegos serían los precursores de los actuales eSports, llegando algunos a seguir siendo muy jugados con versiones más modernas.

2. Deportes electrónicos / eSports

2.1 ¿Qué son los eSports?

Los eSports, también conocidos como deportes electrónicos, están en la boca de cada vez más personas, sin embargo, mucha gente sigue desconociendo su significado.

Estos podrían definirse como competiciones profesionales de videojuegos.

Existen categorías multijugador en la que equipos de varios jugadores profesionales compiten contra otros equipos, como se podría comparar con el fútbol o el baloncesto, y categorías individuales en la que son los jugadores profesionales independientemente los que se disputan contra otros jugadores para conseguir el premio, como podría ser el tenis o las carreras de motos.

Sin embargo, existe una gran polémica en torno a los deportes electrónicos, ya que se les llama deportes y no hace falta realizar ningún tipo de esfuerzo físico para realizarlos, por ello mucha gente considera que llamarlos deportes no es lo adecuado.

Hay que decir que aunque no haya que hacer tanto esfuerzo físico como en los deportes convencionales, los deportes electrónicos requieren muchas horas de entrenamiento para mejorar, lo que conlleva que los jugadores profesionales pasen mucho tiempo realizando movimientos repetitivos, por ejemplo en una partida de *League of Legends* podrían realizar hasta 10.000 clicks en el ratón o en una partida de *StarCraft* 300 por minuto.

Muchos son los casos de jugadores profesionales que se han tenido que retirar en el mejor momento de su carrera por haber sufrido algún tipo de lesión y no poder recuperarse a tiempo. Uno de los casos más conocidos a nivel nacional es el de Antonio Pino (ReventXz), jugador español que tuvo que retirarse de la escena tras notar molestias en el brazo que al principio parecía una tendinitis, pero resultó ser una rotura fibrilar. Aunque su deseo era recuperarse lo antes posible para volver a competir, lo cierto es que le fue imposible, dedicándose ahora a hacer streamings en Twitch (una plataforma de *streaming*) y vídeos para Youtube jugando al modo de juego que sacó en 2019 *League of Legends*, *TeamFights Tactics*, un juego de estrategia que no requiere una actividad tan intensa ni estar tantas horas realizando movimientos repetitivos.

Algunas de las lesiones más comunes y peligrosas en este tipo de deporte son: síndrome del túnel carpiano, epicondilitis, tendinitis, síndrome de Quervain, espondilosis cervical y bursitis.

2.2 ¿Son los eSports deportes o no?

Si buscamos la palabra ‘deporte’ en el diccionario de la RAE nos la define como

“Actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas”.

En 1896 se crearon los Juegos Olímpicos Modernos y desde entonces empezaron a discutirse qué juegos eran considerados deporte, el primer año en el que se realizó la competición solo se llevaron a cabo competiciones de nueve competencias que fueron: atletismo, esgrima, levantamiento de pesas, ciclismo, gimnasia, lucha, natación, tiro y tenis. Desde entonces se han ido añadiendo nuevos deportes a las competiciones.

Con el ajedrez se produjo el mismo debate que tenemos en estos momentos con los eSports, ya que es un deporte que tampoco requiere ejercicio físico para ser realizado, incluso a día de hoy sigue sin ser considerado deporte olímpico, aunque ya ha sido solicitado por parte de la Federación Internacional de Ajedrez, ya que cumple todos los requisitos para ser catalogado deporte.

Aunque el debate va a seguir existiendo lo cierto es que hay versión oficial, el COI, Comité Olímpico Internacional, ha emitido un comunicado en el que considera los eSports como actividad deportiva. Alegan que los jugadores entrenan tan duro como los deportistas olímpicos y que es un sector en continuo crecimiento, sobre todo entre los jóvenes, a nivel mundial y podrían ser compatibles con el Movimiento Olímpico. Sin embargo, para que fueran considerados aptos para formar parte de los juegos olímpicos tendrían que cumplir una serie de condiciones, como tener una organización que se asegurase de que los eSports no incumpliesen los valores olímpicos como podrían ser el antidoping, las apuestas, las trampas, etc.

Sin embargo, aunque hablemos de eSports en general, es obvio que tendríamos que mirar cada videojuego individualmente porque dependiendo del contenido del mismo no podría llegar a formar parte de la competición, por la temática bélica de muchos de ellos.

Un ejemplo de la importancia que tienen los deportes electrónicos es que en Estados Unidos se conceden visados de deportistas a los jugadores profesionales de videojuegos.

En Europa tenemos el caso de Alemania, pionera en el sector, que este 2020 ha establecido visados especiales para los deportistas electrónicos y evitar así cualquier inconveniente ante el debate aún latente de si los eSports son deporte o no.

A parte de Alemania, España también es un país referente en este tema a nivel europeo, habiéndose celebrado en este país multitud de competiciones importantes, como las semifinales del campeonato mundial de *League of Legends* o la BLAST Pro Series, un torneo internacional de *Counter Strike*.

En ambos casos las entradas se agotaron a los pocos instantes de ponerse a la venta, demostrando la gran demanda que hay en el país por este tipo de eventos, cosa que los organizadores tienen en cuenta ya que somos uno de los países con mayor actividad de eSports en el mundo.



[Fotografía 5] - League of Legends volvió a llenar en noviembre el Palacio de Vistalegre de Madrid
- Colin Young (Riot Games)

2.3 eSports en tiempos de pandemia

El 31 de diciembre de 2019 La Comisión Municipal de Salud de Wuhan (China) notifica que se están produciendo un número elevado de neumonías, que luego se descubriría que se debía a un nuevo virus al que nombrarían COVID19.

El virus sigue propagándose de manera rápida por todo el mundo y el 11 de marzo de 2020 es declarado como pandemia por el director general de la OMS, Tedros Adhanom Ghebreyesus, paralizando el mundo entero.

Esta situación ha provocado un cambio en la vida tal y como la conocemos: tiendas cerradas, competiciones deportivas canceladas, personas confinadas en sus hogares... Esto afecta a nuestro tema ya que anteriormente hemos visto que los eSports llenaban estadios, ¿qué pasa ahora?

Muchas competiciones importantes se han cancelado, como podría ser la liga de *League of Legends* de China (LPL), aunque se reanudó el 9 de marzo de 2020 siguiendo todas las medidas de prevención, lo que provocó que todos los equipos tuvieran que jugar más de 20 partidas del 9 de marzo al 19 de abril, siendo este un número muy elevado de partidas, pero necesarias para reanudar la liga y alcanzar las fechas previstas.

La LCK, la liga de *League of Legends* en Corea del Sur, también se ha visto paralizada, aunque esta prefiere no dar una fecha de reactivación, por lo que habrá que esperar a próximos anuncios.

La IEM Katowice, una de las competiciones más importantes de *Counter Strike: Global Offensive* se ha jugado, aunque solo se encontraban presentes los jugadores y el staff, siendo esta la primera vez que se juega una competición de este estilo sin público.

Como es normal, la mayoría de las competiciones de videojuegos se han tenido que readaptar a estos tiempos, cancelándose, jugándose sin público, o directamente jugándose vía online, como es el caso de uno de las competiciones más importantes que tenemos a nivel nacional en el videojuego *League of Legends*, la Superliga Orange.

Esta liga es organizada por la LVP (Liga de Videojuegos Profesional) y los ganadores de esta liga optan a entrar en la LCS, la máxima competición de *League of Legends* en Europa.

Aunque no todo es negativo para los eSports, que han visto crecer sus números, ya que con todo el mundo en casa lo digital se consume más y a falta de deporte convencional, la gente está descubriendo otras formas de entretenimiento. El 2 de abril de 2020 se jugó la final de la Superliga Orange y alcanzó 238.000 espectadores en Twitch, números que no había alcanzado previamente.

Además el influencer Ibai Llanos, muy conocido en redes sociales por su labor de comentarista para la empresa LVP, organizó un torneo solidario de FIFA (videojuego de fútbol), en el que donó todos los beneficios generados a la lucha contra el COVID19. En este torneo participaron un jugador de cada uno de los 20 equipos que hay en la primera división de la liga española de fútbol.

Alguno de los participantes fueron Sergi Roberto (Barcelona FC), Marco Asensio (Real Madrid CF), Carlos Soler (Valencia CF), Marcos Llorente (Atlético de Madrid) o Sergio Reguilón (Sevilla FC), además fue seguido por la prensa nacional, cosa que pocas veces pasa con los videojuegos, alcanzó 180.000 espectadores en Twitch, recaudó 140.000 euros y se televisó en directo en varios canales de la televisión española y china.

3. Mujeres en los videojuegos

3.1 El rol de la mujer en los videojuegos a lo largo de la historia

Hasta hace no mucho las mujeres tenían la obligación de ocuparse de las labores del hogar y del cuidado de la familia, sin tener apenas tiempo libre para ellas y si en algún momento lo tenían debían ajustarse a un horario estricto para que esas actividades que realizaban en su tiempo libre no pisaran con sus obligaciones. Además, se relacionaba sus actividades de ocio con actividades catalogadas como femeninas como podían ser la costura, manualidades, pintura, etc. Estos estereotipos se ven reflejados en los videojuegos, en los que las mujeres nunca adoptaban papeles principales y siempre acababan envueltas en situaciones problemáticas de las que los hombres tenían que rescatarlas.

Provenzo (1991) hizo un estudio para demostrar el sexismo que existía en los videojuegos, en el que cogió los 47 juegos más populares de Nintendo para consolas y analizó la portada y contraportada de estos. Su análisis consistía, en primer lugar, enumerar el número de mujeres, hombres y otros (seres que no fueran de raza humana), además prestaba atención a si tenían una pose dominante o sumisa en dicha carátula. Los resultados de este estudio fueron que aparecían 115 hombres frente a 9 mujeres, 20 de los hombres estaban en poses dominantes frente a 0 mujeres y a su vez 3 mujeres aparecieron en pose sumisa frente a 0 hombres en estas posiciones.

Provenzo argumentaba que esto se debía a que la mayoría de los videojuegos tenían como argumento principal el secuestro del personaje femenino, al que el protagonista, un hombre, tenía que rescatar. Para demostrar esto hizo otro análisis en el que recogía datos de un cuestionario que había repartido a varios jugadores. Los resultados fueron que el secuestro estaba presente en 13 de los 47 juegos.

Un ejemplo de este tipo de videojuegos podría ser el famoso *Super Mario Bros*, desarrollado por Nintendo en el año 1985, en el que el objetivo del juego es rescatar a la princesa Peach que ha sido secuestrada por Bowser, repitiéndose esto de nivel en nivel, ya que cada vez que se completa el nivel la princesa es llevada a otro castillo por el antagonista.

Además, en la mayoría de los juegos los protagonistas son masculinos, sin darse la posibilidad de escoger una mujer como protagonista, lo que desincentiva a estas a jugar por no tener una figura que las represente.

3.2 Hacia una industria más igualitaria

A medida que la sociedad avanza en temática de igualdad, también lo hace la industria. Esto ha llevado a muchas compañías a cambiar su política y a intentar hacer más presente a las mujeres en sus videojuegos.

El caso Metroid: la revelación que creó un gran impacto

En 1986 aparecía el videojuego *Metroid*, un videojuego de acción-aventura de ciencia ficción, que dio mucho que hablar.

Este título narra las aventuras de Samus, una niña huérfana debido al ataque de una raza interespacial que había atacado a la población de su planeta, el KL-2. Esta raza eran los Piratas Espaciales, una raza alienígena cuya misión era ir conquistando distintos planetas y matando a todo el que quisiera impedir su cometido, hasta que encuentran a la raza *Metroid*, organismos que tenían la capacidad de absorber la energía de otros seres hasta causarles la muerte, por eso los piratas se apoderaron de ellos, usándolos para conseguir sus malignos objetivos con mayor facilidad.

Samus tras haber visto la destrucción de su colonia, decide unirse a la Policía Federal Espacial, para vengar a su familia e impedir que los piratas consigan su objetivo de hacerse con todo el mundo.

El género de Samus es desconocido hasta que en la escena final se muestra a la protagonista sin su armadura, mostrándola con más o menos ropa según el tiempo en el que te hubieras pasado el título o según la recompensas que hayas ido consiguiendo a lo largo de la partida. Esto sorprendió a los jugadores ya que no se esperaban que debajo del traje hubiera una mujer, debido a que los juegos de entonces no solían estar protagonizados por mujeres.



[Fotografía 6] - Diferentes poses en función del tiempo de misión – Nintendo (zena.cat)

Aunque en la época supuso un paso hacia delante que este videojuego estuviera protagonizado por una mujer, es bastante decepcionante que muestren a Samus en bikini para premiar a los jugadores por sus logros, aunque esto solo sucedió en las primeras versiones, eliminando la sexualización de esta a medida que la saga avanzaba con los años.

El caso de Lara Croft: una evolución positiva

Tomb Raider es otro videojuego, lanzado en 1996 por la compañía Core Design y Crystal Dynamics y distribuido por Eidos Interactive y Square Enix, que tiene como protagonista a una mujer. Este es un juego polémico porque desde el principio su protagonista se ha representado con un gran pecho, sospechándose que la compañía eligió una mujer como protagonista para que reclamara la atención de los hombres.



[Fotografía 7] Evolución Lara Croft en Tomb Raider

Como en el caso anterior a medida que avanzan los años la sexualización va desapareciendo, reflejo del avance de la sociedad y de la industria.



En este juego la protagonista es una arqueóloga que tras la explosión de un raro artefacto que se esparce en tres partes a lo largo del mundo es contactada para que vaya a buscar estas reliquias, después de aceptar este trabajo, parte rumbo a encontrar estos tesoros teniendo que recorrer pirámides y tumbas antiguas, al puro estilo Indiana Jones.

En esta aventura tendrá que luchar con peligrosos monstruos y trampas que encontrará a lo largo de su camino, además tendrá que lidiar con traiciones inesperadas, ya que todo el mundo quiere conseguir las piezas del artefacto perdido, poniendo en riesgo su vida en múltiples ocasiones.

[Fotografía 8] - Lara Croft vendándose - Crystal Dynamics (Technobuffalo.com)

Como hemos visto, para analizar este título no nos podemos fijar solo en el cuerpo de Lara y en si está sexualizada o no, Tomb Raider nos hace fijarnos en algo más que en el físico de la protagonista, en este caso lo que más destaca es su carácter aventurero e independiente.

El caso Battlefield: las mujeres en la II Guerra Mundial

Este fue el caso del videojuego Battlefield V, un juego de disparos en primera persona ambientado en la II Guerra Mundial, que en su tráiler mostraba a varias mujeres luchando en el campo de batalla, lo que no tardó en despertar la incomodidad de la comunidad *gamer*. Estos argumentaban que en la II Guerra Mundial no había mujeres en el frente y que el videojuego estaba perdiendo rigor histórico para ajustarse a lo políticamente correcto debido a las presiones del movimiento feminista.

Los jugadores mostraron su malestar a través del hashtag #NotMyBattlefield en el que pedían a la compañía DICE, desarrolladora del título, que rectificaran y eliminaran la figura femenina para ajustarse al contexto histórico, pensando realmente que en los acontecimientos bélicos transcurridos entre 1939 hasta 1945 no existieron mujeres.

Sin embargo, no todos los comentarios fueron detractores de la decisión tomada por la multinacional, no tardaron en aparecer en el mismo hashtag tweets en los que se defendía la participación de mujeres en los conflictos bélicos, en los que se incluía el nombre, la fotografía y la labor que ejercían muchas mujeres como soldados en esta guerra, en su mayoría combatientes provenientes de la URSS.



El famoso canal de Youtube llamado Playground hizo un vídeo en el que explicaba la participación de las mujeres en la IIGM y destacaba el nombre de Virginia Hall, la mujer en la que podía estar inspirada la coprotagonista del juego Battlefield V debido a su parecido tanto físico, con un miembro amputado, como por su historia.

[Vídeo 1] - *Battlefield V: las mujeres en la II GM.* – Playground (Youtube)

El caso de *Horizon Zero Dawn*: el avance de la industria

Una armadura es una vestimenta destinada a protegerse de los ataques enemigos en una pelea, sin embargo, si pensamos en armaduras y en mujeres se nos viene a la mente conjuntos absurdos en los que la armadura, lejos de cumplir su principal objetivo, tiene como función sexualizar a la mujer.

La mayoría de los videojuegos han contribuido a esto durante mucho tiempo y aunque ahora parece ser que está más disimulado, sigue habiendo una diferencia notable entre las armaduras de ambos géneros.



[Fotografía 9] - Diferencia entre armaduras en ‘Monster Hunter’ - OnMark (Reddit)

Sin embargo, algunas compañías se han dado cuenta de esta problemática y están empezando a incluir como protagonistas a mujeres que rompen con los estereotipos que han ido arrastrando los personajes de género femenino, haciendo en esta ocasión a mujeres fuertes y sin sexualizar.

Uno de los casos más conocidos es el de Aloy, del juego *Horizon Zero Dawn*. *Horizon Zero Dawn* es un juego desarrollado por Guerrilla Games donde se nos presenta un mundo postapocalíptico en el que la protagonista debe luchar contra las inteligencias artificiales

cuyo objetivo era restaurar el planeta Tierra a su estado original, eliminando a toda la humanidad para cumplir ese objetivo.

En esta entrega se nos presenta a Aloy, un personaje criado por un marginado y que tiene que luchar y valerse por sí misma, para volver a ser aceptada en la tribu a la que pertenecía su padre.



A lo largo de la historia, se nos muestra a Aloy como una protagonista fuerte y con una historia detrás muy interesante, contrario al rol que han tenido, por lo general, las mujeres en juegos anteriores, siendo siempre damiselas en apuros que necesitan ser rescatadas.

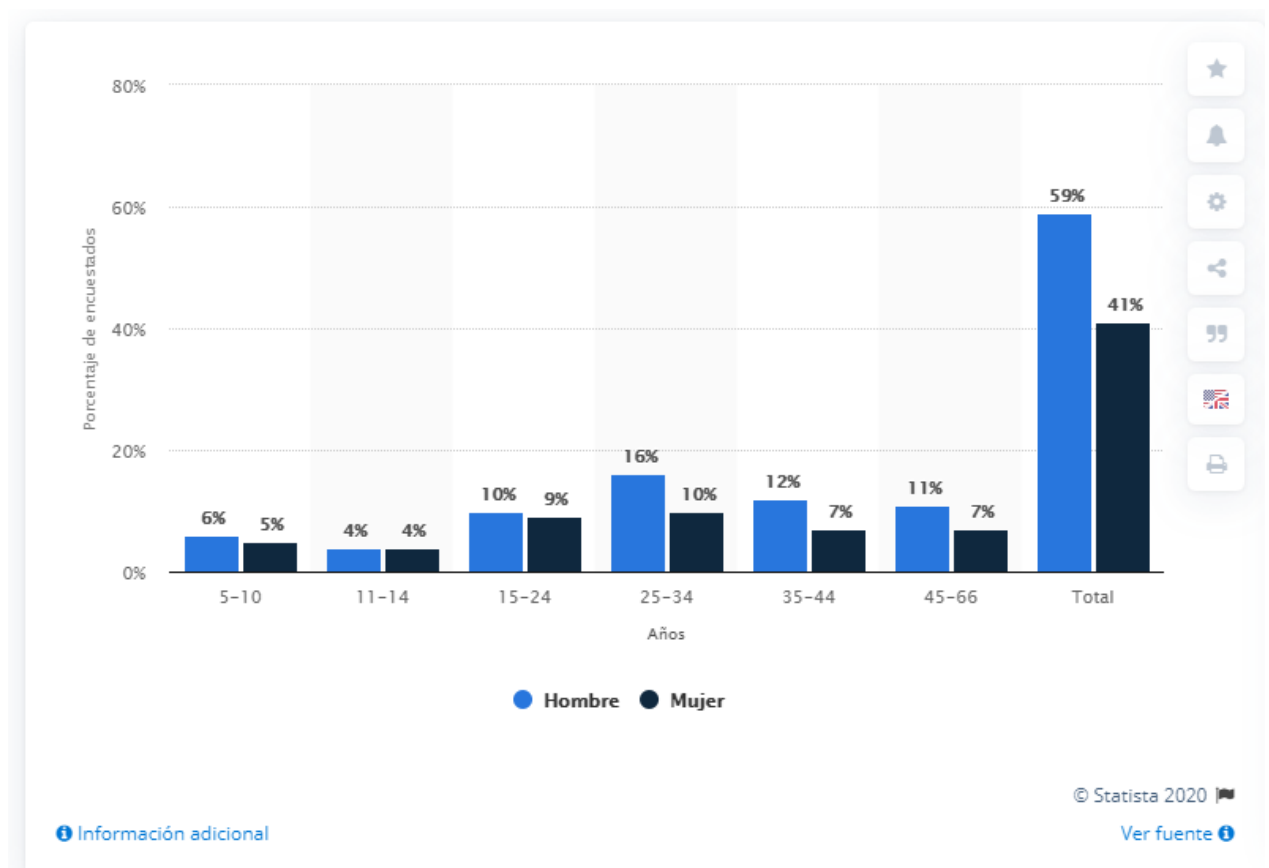
[Fotografía 10] - Aloy de Horizon Zero Dawn - Guerrilla Games (Cook and Becker)

3.3 Participación de la mujer en los videojuegos

El mundo de los videojuegos ha pertenecido en su gran mayoría a los hombres, pero con el paso de los años esta diferencia se va acortando cada vez más.

En 2018 Statista realizó un estudio en el que analizaba el porcentaje de jugadores de videojuegos por edad y género en España.

Este estudio fue publicado en 2020 y nos deja ver que el 60% de los jugadores de videojuegos son hombres, como ya nos podíamos imaginar, frente a un 40% de mujeres.



[Fotografía 11] - Distribución de los jugadores por edad y género en España 2018 - Abigail Orús (Statista)

Pero no nos podemos quedar ahí, si analizamos también la diferencia de porcentaje en las diferentes franjas de edad, nos damos cuenta de que apenas existe disparidad en las edades bajas. Esto podría interpretarse como que las mujeres con más de 25 años crecieron en un entorno en el que todavía estaba mal visto que ellas jugaran, pero que se está consiguiendo normalizar. Si se sigue esta pendiente, que sería lo esperado, en unos años podríamos estar hablando de una igualdad total en el porcentaje de jugadores masculinos y femeninos.

Por otro lado, la plataforma Newzoo, dedicada al análisis de los datos relacionados con el mundo de los videojuegos y los eSports, realizó un estudio en el 2019 en el que comparaba cómo preferían consumir videojuegos los distintos jugadores diferenciado por género. Para ello diferenció los grupos por segmentos en los que diferenciaba a los jugadores por categorías:

1. ***The ultimate gamer:*** Los juegos son como su ADN, hay pocas cosas que disfruten más. Usan su tiempo libre y dinero en los videojuegos.
2. ***The all-round enthusiast:*** Está interesado en todo lo relacionado con los juegos, desde jugarlos hasta verlos.
3. ***The cloud gamer:*** Les gusta jugar a juegos de calidad, sobre todo si son gratis o con descuento. No les gusta gastar en hardware a no ser que sea necesario.
4. ***The conventional player:*** No suelen ver a otros jugar, tienen un buen equipo, por eso prefieren jugar.
5. ***The hardware enthusiast:*** Están enterados de las últimas tendencias en hardware. No le importa si es para trabajar o jugar, quiere una experiencia óptima.
6. ***The popcorn gamer:*** No les apasiona jugar videojuegos, pero disfrutan viendo a otros jugar.
7. ***The backseat viewer:*** Solía jugar mucho a videojuegos, ahora cuando ve competiciones deportivas le vuelven a entrar ganas de jugar.
8. ***The time filler:*** Solo juegan cuando tienen tiempo libre o en eventos sociales y prefieren los juegos de móvil.

Después de haber definido la clasificación que este portal web hace sobre los amantes de los videojuegos, vamos a ver la diferencia que se produce entre hombres y mujeres.



COMPARING MALE AND FEMALE GAME ENTHUSIASTS

RANKING THE EIGHT GAME ENTHUSIAST PERSONAS AMONG MEN AND WOMEN

MALE GAME ENTHUSIASTS			FEMALE GAME ENTHUSIASTS		
#	PERSONA	SHARE	#	PERSONA	SHARE
1	The Cloud Gamer	21%	1	The Time Filler	36%
2	The Time Filler	19%	2	The Cloud Gamer	17%
3	The Ultimate Gamer	15%	3	The Popcorn Gamer	14%
4	The Popcorn Gamer	13%	4	The Ultimate Gamer	9%
5	The All-Round Enthusiast	11%	5	The Hardware Enthusiast	8%
6	The Hardware Enthusiast	10%	6	The All-Round Enthusiast	7%
7	The Backseat Viewer	6%	7	The Backseat Viewer	6%
8	The Conventional Player	5%	8	The Conventional Player	3%

Understand, quantify, and reach 8 unique gamer personas with

Newzoo's Gamer Segmentation



Based on our Consumer Insights research in 30 key markets

© Copyright Newzoo 2019 | Newzoo's Gamer Segmentation | Source: Consumer Insights in 30 markets
newzoo.com/consumer-insights

[Fotografía 12] - Entusiasmo en videojuegos según el género - Sander Bosman (Newzoo)

Como vemos en la tabla realizada por Newzoo la mayoría de mujeres (36%) prefiere jugar a juegos de móviles, sin dedicarle demasiado tiempo a estos. Por el contrario, la mayoría de los hombres (21%) prefieren otro tipo de juegos más elaborados.

En la segunda posición los roles se invierten y esta vez son los hombres los que prefieren jugar a juegos de móviles (19%), siendo las mujeres las que prefieren juegos con mayor calidad (17%).

En el puesto número tres vemos que los chicos (15%) le dan una prioridad absoluta a los videojuegos frente a las chicas (14%) que prefieren ver a otros jugar.

Si miramos la tabla con un poco más de perspectiva, podemos ver cómo las mujeres están mucho más concentradas en las primeras posiciones frente a los hombres que están más distribuidos entre las diferentes categorías. Por ejemplo, un 50% de las chicas están en categorías en las que no se juega mucho (36% time filler + 14% popcorn).

3.4 Participación de la mujer en los eSports

Como hemos visto, una gran parte de las jugadoras son casuales, que juegan muy de vez en cuando, esto está claramente reflejado en la industria de los deportes electrónicos, en la cual según otro estudio de Nielsen eSports, a nivel global solo el 22% de las mujeres juegan a videojuegos que son considerados eSports, con diferencias muy marcadas de un país a otro. Corea del Sur es el líder indiscutible en este aspecto, donde el porcentaje llega hasta 32% de las mujeres, mientras que en Estados Unidos solo es el 17%. En España estamos en un 29%.

Según Nielsen eSports en un estudio subido al portal web Palco23, estos porcentajes aumentan año tras año, gracias a que se va normalizando que las chicas jueguen a videojuegos. Un ejemplo claro que demuestra que la normalización hace que el porcentaje aumente es la comentada Corea del Sur, en la cual llevan ya muchos años desarrollando una potente industria de deportes electrónicos, llegando al punto en el que algunos eSports tienen mucha más repercusión que los deportes tradicionales.

El hecho de que tan bajo porcentaje de jugadoras dediquen su tiempo a juegos competitivos se ve potenciado por la hostilidad que reciben las chicas al entrar en este entorno, llegando estas a ocultar su identidad para no recibir dicho acoso, “muchas de nosotras utilizamos un pseudónimo para que ni siquiera se detecte a qué género pertenecemos” (María Soldado, 2019).

Aunque todavía queda mucho camino por recorrer, los estudios nos muestran que poco a poco va aumentando el porcentaje y se va aceptando cada vez más a las jugadoras. Según varias mujeres del sector, entre ellas Jennifer 'Rubi' González, manager del equipo femenino Zombie Unicorns formado por Movistar, lo que se necesita es dar visibilidad a las mujeres del sector, pero no solo a las jugadoras, también a managers, entrenadoras, realizadoras, creadoras de contenido etc.

Con este objetivo, el de visibilizar a las mujeres, se han creado varios equipos femeninos formados por competidoras de alto nivel en deportes electrónicos, como puede ser el caso del mencionado Zombie Unicorns, FragDolls, Team Secret, Res Gaming...



[Fotografía 13] - Equipo femenino “Zombie Unicorns” de Movistar (MovistarRiders)

Ahora veremos ejemplos de mujeres que han influido positivamente en el sector, las cuales pueden servir como referente para futuras mujeres que quieran introducirse en la industria.

3.5 Ejemplos de mujeres en la industria del videojuego

Una vez abordados todos los puntos anteriores vamos a ver ejemplos de mujeres que han ayudado mucho a mejorar la imagen de la mujer en el sector del videojuego:

Jugadoras

Maria Creveling (Remilia)

Maria, más conocida como “Remilia” en el videojuego *League of Legends*, se convirtió en la primera jugadora profesional en la LCS, la liga más importante de *League of Legends* en Norteamérica. Remilia tuvo un gran recorrido como jugadora profesional, pasando por multitud de equipos de diferentes niveles hasta fichar en 2015 por Misfits, renombrado más tarde como Renegades, el cual era un equipo de la categoría más alta posible en su época.



[Fotografía 14] - María Creveling jugando una partida profesional de League of Legends - Riot Games

Este fichaje ocasionó mucho revuelo en la escena por ser la primera mujer que fichó por un equipo profesional, sumado a esto se generó mucho odio hacia Maria porque, de entre las opciones que tenía en mente el equipo de Misfits, la comunidad opinaba que Remilia no era la mejor opción, pues muchos opositores pensaban que habían fichado a esta solo porque era una mujer. Muestra del descontento de la comunidad fue la oleada de mensajes negativos hacia la jugadora en sus redes sociales, con mensajes machistas y transfobos, ya que Maria era una mujer transgénero.

En 2016, María y su equipo obtuvieron muchas victorias contra equipos importantes y queridos de la competición, limpiando así su imagen y generando muchos fans y gente que la quería, pero, aunque la jugadora había demostrado su nivel y conseguido unos resultados muy buenos durante este año, las críticas no cesaron, y mucha gente seguía odiándola solo por el hecho de ser una mujer.

A mitad de la temporada regular de la liga, la jugadora que había pasado a llamarse a sí misma “Remi” anunció su retirada del equipo por problemas serios de ansiedad, ocasionados por todo el odio contra su persona.

Tras su retirada del equipo, a finales de 2017 María volvió a fichar por un equipo profesional, esta vez en un equipo de Latinoamérica. Tras varios meses jugando para su nuevo equipo Kaos Latin Gamers tuvo que volver a abandonar el equipo para volver a Estados Unidos, ya que por diversos problemas de salud tuvo que someterse a una cirugía importante. Desde entonces participó en algunas competiciones amateurs con diferentes equipos, pero no volvió a competir en ligas de alto nivel, llegando el punto de abandonar la competición y dedicarse a tiempo completo a retransmitir sus partidas para sus admiradores.



A finales de 2019, un amigo muy cercano de Remi, Richard Lewis, escribió un tweet comunicado en el que decía que María había muerto de un infarto tras una operación con diversas complicaciones. La noticia impactó mucho a todo el mundo, e incluso se llegó a rumorear que su muerte podría haber sido un suicidio debido al acoso constante que recibió.

[Fotografía 15] - Descansa en paz, Remilia - Riot Games (Mag.elcomercio.pe)

Frag Dolls

FragDolls era un equipo profesional de mujeres contratadas por la desarrolladora de videojuegos “Ubisoft” con el objetivo de, no solo publicitar sus videojuegos, porque eran a los que ellas jugaban, sino también con la intención de normalizar el hecho de que las mujeres también podían jugar a videojuegos, ya que el equipo se creó en 2004 y por aquella época a las videojugadoras solían discriminarlas mucho por no ser “normal” que las chicas jugaran.



[Fotografía 16] - Logo del equipo de FragDolls - FragDolls (Twitter)

La idea de formar el equipo surgió cuando Morgan Romine entró a trabajar en Ubisoft en 2003, contratada para organizar diferentes eventos promocionales. Cuando entró recibió muchas críticas por su género y cuando informó a sus compañeros y superiores de esto algunos le comentaron, medio en broma medio en serio, que sería irónico que formara un equipo formado exclusivamente por mujeres y les ganaran, en esos mismos eventos que ella organizaba, a los que le hacían esos comentarios.

Aunque los comentarios de sus compañeros no iban muy en serio, Romine y dos de sus compañeros, Nate Mord, manager de la marca Ubisoft y Michael Beadle, relaciones públicas de la empresa, sí que se lo tomaron muy en serio, y decidieron que formar un equipo así podría ser muy beneficioso no solo para el colectivo de las mujeres “gamers” sino también para la marca Ubisoft. Así fue como, en 2004, los tres cofundaron el equipo con la misión de “animar a más mujeres a jugar videojuegos y apoyar a las que ya lo hacían”, según dijo Beadle, quien es hoy en día el director de relaciones públicas de la empresa.

Beadle, Mordo y Romine empezaron a plantear la estrategia de marketing que iban a seguir y el resto de chicas a las que contratar. Lo primero que hicieron fue nombrar a Romine como la primera chica FragDoll, bajo su nick dentro del juego “Rhoulette”. Otras seis

chicas fueron contratadas por su alto nivel de habilidad en los diferentes de Ubisoft, estas chicas eran: Katscratch, Brookelyn, Eekers, Jinx, Seppuku, y Valkyrie. Más tarde se unieron al equipo más mujeres.

Estas chicas no solo se dedicaban a jugar competitivamente, sino que hacían una gran cantidad de tareas, desde jugar y competir hasta escribir blogs y grabar vídeos promocionales.



[Fotografía 17] - Ubisoft's Frag Dolls pose for a photoshoot in 2007- FragDolls
(Kotaku)

Como era de esperar la recepción del equipo trajo todo tipo de opiniones, desde los que les parecía una muy buena iniciativa hasta los que decían que no eran más que unas chicas modelo que habían contratado para una simple estrategia de marketing. Desde el principio intentaron despegar su marca de la imagen sexualizada de la mujer que había en aquel momento, llevando ropa lo menos sexualizada posible y demostrando que de verdad sabían de lo que hablaban y que eran buenas competidoras en sus respectivos juegos.

Las mujeres de FragDolls estuvieron 11 años organizando eventos, participando en competiciones, generando contenido y en definitiva luchando por mejorar la imagen de las videojugadoras.

El equipo acabó por disolverse en 2015 debido, irónicamente, al éxito individual de las integrantes del equipo. Emily “Seppuku” Ong, Kimberly “Sabre” Weigend, y Renelly “Psyche” Morel fueron todas contratadas a tiempo completo por Ubisoft. Ashley “Jinx” Jenkins fundó una nueva división en Ubisoft, Rooster Teeth. Nicole “Daze” Cullop cofundó una agencia de managers para talentos en la industria de los eSports. Krystal “Siren” Herring es ahora la directora organizadora del evento “TwitchCon” de la empresa Twitch.

Desde que se fundó en 2004 a su disolución en 2015 el equipo de FragDolls generó mucho debate. ¿Tenían estas mujeres un talento real para los videojuegos o eran solo marketing? ¿Era necesario un equipo formado solo por mujeres? ¿Cumplieron su objetivo de ayudar al colectivo de las mujeres que jugaban videojuegos o no?

Según las propias chicas la respuesta es simple: El equipo dio una oportunidad a muchas mujeres, dándoles confianza y la oportunidad de formar una carrera cuando pocas organizaciones se atrevían a darle estas oportunidades a las mujeres.

A las chicas les gustaba romper con los roles que tenían asignados hasta ahora las mujeres, ya sea ganando en diferentes competiciones, o porque no todas tenían que ser chicas guapas y jóvenes, el ejemplo más claro de romper estereotipos puede ser cuando Anne-Marie “Spectra” Wilson se presentó en un evento estando embarazada, lo cual era impensable en la época “me sentí muy empoderada porque sentía que estaba rompiendo estereotipos, para el equipo de Ubisoft tenía el mismo valor de siempre incluso siendo una gran mujer embarazada”.

Prensa

Eefie Depoortere (Sjokz)

Si hablamos de deportes electrónicos el más grande de todos sin lugar a dudas es el *League of Legends*, que lleva rompiendo récords año tras año desde 2009, y parte de estos éxitos también se pueden atribuir a Sjokz, que lleva trabajando junto a la desarrolladora del juego, Riot Games, desde 2012 como comentarista y presentadora de muchos de los eventos más importantes de los últimos años.

Eefie es una chica belga y su pasión por los videojuegos le viene de muy lejos. Antes siquiera de conocer de la existencia del Lol (*League of Legends*), ya había participado como jugadora profesional en varios torneos de *Unreal Tournament*, uno de los juegos de disparos más conocidos de la historia, llegando incluso a ganar una competición de nivel nacional en su país.

Tras esto, Sjokz decidió que quería dedicarse profesionalmente al sector de los eSports, pero no como jugadora, sino como reportera, por lo que decidió ir a Bruselas a estudiar periodismo.



[Fotografía 18] - Sjokz presenting League of Legends 2019 worlds. Riot Games (ginx.tv)

En 2012, cuando la escena competitiva del Lol estaba en pleno crecimiento, Sjokz que ya conocía el juego por un excompañero de equipo suyo, hizo todo lo que pudo para introducirse en este mundo, el cual era su pasión, y lo hizo pisando fuerte entrando como relaciones públicas en uno de los equipos más importantes a nivel europeo de esa época, SK Gaming y desde entonces no ha hecho más que crecer.

Sjokz ya era muy querida por la comunidad poco después de su introducción en la escena competitiva del Lol, y pasó a ser la presentadora de un programa semanal llamado Summoner's Recap en el que se narraban las noticias más importantes de la semana en el videojuego.

Con los años se fue colocando como una de las figuras más importantes del sector, pero su consolidación como figura indiscutible de la escena fue en 2013, cuando Riot Games la contrató para realizar la presentación de la liga más importante de Europa, la LCS EU, junto a entrevistas a los jugadores y cobertura durante el tiempo que durara la liga. El éxito en este trabajo ha llevado a Riot Games y Eefie a seguir colaborando desde entonces, estando esta presente en casi todos los eventos y competiciones importantes del videojuego, y siendo una de las caras visibles más reconocidas y queridas.

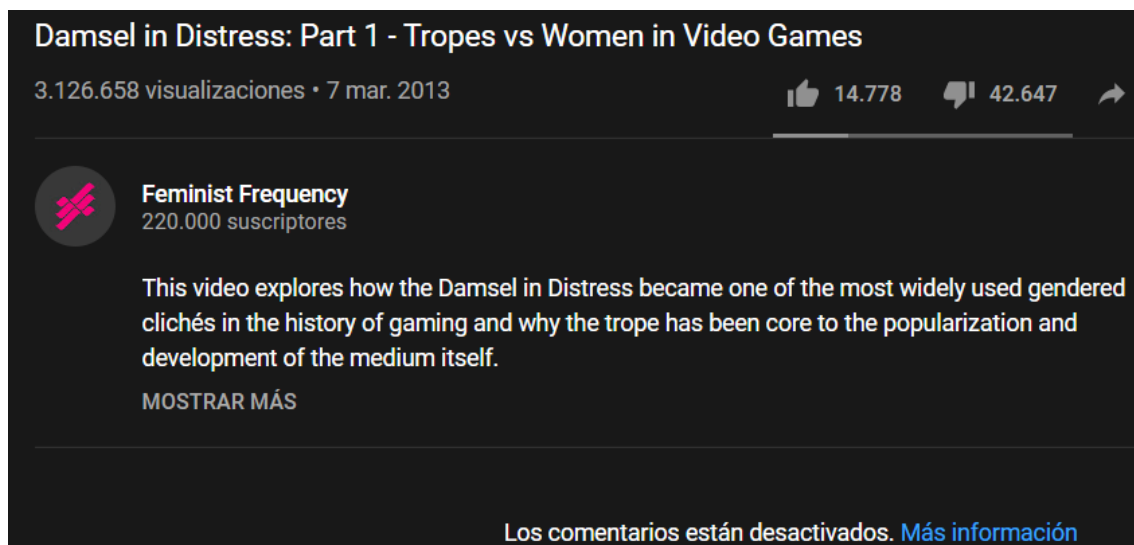
A día de hoy siguen trabajando juntos, aunque Sjokz ha anunciado que tiene planeado proyectos con otras grandes compañías y no solo con Riot Games, pero que seguirá presente en la escena y colaborará en los eventos más importantes, ya que ella también le guarda un cariño especial a la escena, el juego y la comunidad.

Anita Sarkeesian

Anita, nacida en 1983 en Canadá, es una mujer que ha trabajado muchísimo por el movimiento feminista y ha luchado contra el sexismo que existe en la industria del videojuego. Estudió ciencias de la comunicación en California, y posteriormente un máster en pensamiento social y político en Nueva York.

Su proyecto más importante es la creación de la página web *Feminist Frequency* (Frecuencia Feminista), un portal web que creó mientras estudiaba su máster y que ha seguido activo durante muchos años en el que se suben críticas y noticias con un enfoque feminista.

Su siguiente gran proyecto empezó en 2012, cuando creó una campaña de Kickstarter (sitio web en el que se reciben donaciones para financiar un proyecto) con el objetivo de recaudar 6.000 dólares para la producción de una serie de vídeos llamada “*Damisela en apuros: Tropos contra mujeres*”. La campaña fue todo un éxito, llegando a recaudar 158.922 dólares. Aunque la campaña de recaudación resultara exitosa, de la serie de vídeos no se tiene una opinión tan clara ya que, a pesar de que consiguió muchísimas visitas, no tuvo una muy buena recepción por el cómo trataba los temas Anita, llegando muchas veces al insulto y a criticar a los videojuegos, con un ratio de me gusta / no me gusta espantoso, y teniendo que desactivar los comentarios de los vídeos por la cantidad de críticas negativas que recibían.



[Fotografía 19] - Mala recepción de la serie - Feminist Frequency (Youtube)

Aunque la manera de tratar los temas de Anita no fuera la mejor, como se puede ver en el innumerable número de críticas que ha recibido a lo largo de los años, ella siguió y sigue luchando por la causa feminista.

Desde entonces, Anita ha lanzado otras series, tratando temas como: ejemplos de representación de mujeres de una manera “positiva” en los videojuegos, *Representación masculina en los videojuegos* u *Ordinary women*, una serie de vídeos en la que habla de mujeres importantes de la historia.

Sarkeesian, al igual que las críticas contra su persona, nunca se ha detenido, y ha sido siempre una mujer con mucha visibilidad y luchando por el movimiento feminista, llegando incluso a ser nombrada en 2015 como una de las 100 personas más influyentes del mundo por la revista *TIME*. Su labor en *Feminist Frequency* sigue activa incluso a día de hoy y ha dado muchas charlas y conferencias a lo largo de los años, destacando su aparición en *TEDx*.



[Fotografía 20] - At Time magazine's 100 Gala for the most influential people of 2015 - Taylor Hill (The guardian)

Desarrolladoras de videojuegos

Amy Hennig

No todas las mujeres que pertenecen a la industria son tan visibles como las jugadoras o la prensa/influencers, otro sector igual de importante y del que también vamos a hablar son las desarrolladoras de videojuegos como es el caso de Amy Henning, una mujer de Estados Unidos que nació en 1964.

Aunque hoy en día le encanta su trabajo, lo cierto es que Amy entró en la industria casi de casualidad, su aspiración era trabajar en el mundo del cine, no en el de los videojuegos. Dio clases de cine y quería ser directora hasta que se vio obligada a dejar la universidad y volver a su hogar para cuidar de su hermana enferma y sus dos hijos. Estando de vuelta en casa, un antiguo compañero del colegio le dio la posibilidad de trabajar en el desarrollo de un videojuego de Atari que estaba diseñando un conocido suyo y Amy aceptó sin dudar, ya que había dado clases de diseño en la universidad y además le gustaban los videojuegos, ella misma comenta que pasaba mucho tiempo jugando a la NES (antigua consola de nintendo) con sus sobrinos.

Su primer trabajo como profesional fue desarrollando el juego *Bard's tale 4* junto a la compañía *Electronic Arts*, donde fue contratada como artista junior, aunque este juego nunca salió al mercado. El primer título en ser publicado en el que ella trabajó fue *Desert Strike*, videojuego de acción con helicópteros que fue lanzado en la *Sega Mega Drive* en 1992.

En 1995 abandonó *Electronic Arts* y entró a trabajar en *Crystal Dynamic*, estudio desarrollador de varias entregas de la saga *Tomb Raider*. Allí estuvo trabajando en diferente proyectos hasta que un día recibió una oferta de trabajo de Evan Wells, un antiguo trabajador de *Crystal Dynamic*, para trabajar en *Naughty Dog*. Amy al principio se negó pues suponía muchos cambios, entre ellos irse a vivir a Santa Mónica lejos de su familia. Una vez terminó el proyecto en el que estaba trabajando en ese momento y tras la negativa de sus superiores de ponerla al cargo de la saga *Tomb Raider* aceptó la oferta de Evan y se fue a *Naughty Dog*, estudio donde se consolidaría como un gran talento.

Amy trabajó en este estudio durante muchos años, siendo directora y guionista de la exitosa saga de videojuegos *Uncharted*, implicándose mucho en el desarrollo de los personajes, gran parte del éxito de la saga gracias a sus muy carismáticos y queridos protagonistas.



[Fotografía 21] - Amy Hennig - VidaExtra

Aunque Amy estuvo implicada en el desarrollo de todos los títulos de la saga lo cierto es que abandonó el desarrollo de *Uncharted 4* a la mitad, sin nunca dejar claros los motivos pero se cree que fue una marcha forzada, ya que la diseñadora afirmó en una entrevista que “nunca dejaría un proyecto en mitad del desarrollo”.

Tras su época en *Naughty Dog* Amy trabajó en un título de *Star Wars* que nunca vio la luz por lo que lleva desde 2011, con el lanzamiento de *Uncharted 3*, sin lanzar ningún título, lo que en sus propias palabras “la está matando”, y actualmente se encuentra barajando opciones y pensando en futuros proyectos.

Amy es una de las mujeres con más importancia de la industria, y así lo demuestran sus diferentes premios obtenidos a lo largo de los años: el BAFTA especial, premio otorgado por La Academia Británica de las Artes Cinematográficas, BAFTA al Mejor Guión por *Uncharted 2*, una estatuilla de los premios WGA por la tercera entrega de la saga y el Premio de Honor de Gamelab 2018, premio otorgado en colaboración con la Academia Española de las Artes y las Ciencias Interactivas.

Carol Shaw

Carol Shaw es sin duda una gran referente en el mundo de los videojuegos y en el tema de la igualdad, ya que fue una de las primeras mujeres en ejercer como desarrolladora de videojuegos.

Nació en 1955 en California y se crió en una casa donde la tecnología estaba muy presente ya que su padre era ingeniero mecánico, además tenía dos hermanos, siendo la única niña de la familia, lo que le hizo compartir afición con ellos. Ella misma cuenta que ella se sentía atraída por las matemáticas y las ciencias, sin sentir ningún interés por las muñecas en una sociedad en la que los roles de género estaban muy marcados.

Los primeros indicios de que su pasión iba en serio fue cuando, tras heredar un modelo de ferrocarril que habían diseñado su padre y sus hermanos, creó un circuito a través del que circulaba el tren activando un semáforo al pasar por un transistores.

Cuando fue creciendo, su pasión por la informática se intensificó, dejando de lado su interés por los ferrocarriles, así que decidió entrar a la universidad para estudiar Ingeniería Electrónica e Informática en la Universidad de California (Berkeley) y posteriormente un máster en Ciencias Informáticas.

Cuando estaba terminando el máster fue contactada por Atari, gracias a un programa de prácticas que fomentaba la universidad, ya que les interesaba su experiencia en programación. Carol Shaw no tenía experiencia en esta área pues nunca había desarrollado un videojuego, pero ya era aficionada a estos, habiendo jugado a *Computer Space* y a *Galaxy Game*, así que aunque Carol había tenido entrevistas con otras compañías, la idea de programar videojuegos la cautivó, empezando su trayectoria en *Atari* como microprocesadora de software.

Aunque ella estaba acostumbrada a que la industria estuviera dominada por hombres y no le diera importancia a los comentarios que le hacían, en una entrevista para el podcast *ANTIC The Atari 8-bit* en 2017 declaró que el presidente de Atari había comentado que ahora que tenían una diseñadora, esta podría dedicarse a los juegos de decoración de interiores. Sus compañeros, sin embargo, la animaron a continuar con los proyectos que disfrutase, siendo alguno de los juegos que desarrolló: *Polo* (aunque este no vio la luz nunca), *3D Tic-Tac-*

Toe (un juego inspirado en el cuatro en raya), Video Checkers (una versión digital de las damas), etc.

Aunque recuerda su paso por *Atari* con mucho cariño, las cosas se truncaron cuando esta empresa fue comprada por *Warner*, ya que dejaron de incluir a los desarrolladores de videojuegos en los cartuchos, cosa que produjo un malestar generalizado entre el sector, provocando varios traslados a la empresa *Activision*. Este fue su caso, abandonando *Atari* en 1980 y después de seis meses trabajando para *Tandem Computers*, recibió una propuesta de trabajo de *Activision* en 1981.

En esta nueva etapa pasó de hacer juegos de mesa a realizar juegos de acción, lo que sirvió para fijar el éxito de la programadora. Su primer título en la compañía fue *River Raid*, un juego en el que el jugador pilotaba un avión que disparaba a vehículos enemigos. Este juego fue muy innovador para la época, ya que se podía controlar el movimiento del avión en cuatro direcciones, modificar la velocidad y la altura del avión, y la inteligencia artificial empleada en los enemigos les permitía esquivar los ataques. Esto resultó en un éxito comercial en el que se vendieron más de medio millón de copias y recibió el premio al mejor juego de acción por los *Premios Arkie*, organizados por *Electronic Games*.



En 2017 recibió un galardón como Icono de la Industria en los *Video Game Awards*. En su discurso hizo un recorrido por la historia de los videojuegos.

[Fotografía 22] - Carol Shaw recibiendo el premio Icono de la Industria - Game Awards (Atariteca)

4. Toxicidad en los videojuegos

4.1 Acoso en los videojuegos online

Los juegos online someten a los jugadores a un alto nivel de estrés debido al ansia de victoria que estos tienen, si a eso le sumamos el anonimato que estos conceden al poder elegir cualquier nombre, provoca un resultado en el que los niveles de toxicidad se vuelven incontrolables.

La ‘Liga Antidifamación’, una ONG estadounidense que busca detener la difamación de los colectivos vulnerables, hizo un estudio en el que reveló que el 74% de los videojugadores habían recibido algún tipo de acoso, mientras que el 65% había recibido un acoso muy grave, incluyendo amenazas físicas, acoso prologando durante un largo periodo de tiempo, incluso en ocasiones llegando el acoso a la vida real.

El motivo que los llevó a investigar el acoso en los videojuegos fue que las desarrolladoras no eran transparentes al respecto, ocultando o dificultando el acceso a los datos.

Realizaron una encuesta de los quince juegos más populares en Estados Unidos y los resultados fueron que en todos los juegos, al menos la mitad de los jugadores había recibido acoso, siendo los más tóxicos los juegos *DOTA 2*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *PlayerUnknown Battlegrounds*, *Overwatch* y *League of Legends*, todos con un resultado de más del 75%.

Pero el acoso en los videojuegos no solo afecta a los usuarios. Las redes sociales nos han permitido estar más cerca de personajes famosos con los que en un primer momento nos parecería imposible comunicarnos, llegando a poder escribirle a los desarrolladores de nuestros videojuegos favoritos qué nos está pareciendo la experiencia de juego. Esto mismo permite a los acosadores dirigirse a las personas famosas, pensando que no los van a leer o que no les afecta por ser conocidos, incluso entrometiéndose en su vida privada con la excusa de que “su vida es pública”. Este fue el caso de Phil Fish, un desarrollador de juegos indie y diseñador del juego *Fez*, que llegó a anunciar que se retiraba de la industria de los videojuegos y a cancelar el juego *Fez 2*, juego que incluso había sido previamente presentado en el E3, un famoso evento en el que varias desarrolladoras de videojuegos muestran novedades del mundillo, tras discutir con un periodista por Twitter, alegando que era el final de una larga experiencia de acoso.

Esto también le pasó a Jennifer Hepler la principal guionista del juego BioWare, que recibió amenazas de muerte hacia ella y sus hijos, aunque ella ha aclarado en reiteradas ocasiones que se retiraba en busca de otros proyectos que le permitieran estar más cerca de su familia, en Canadá, aclarando que no iba a dejar de trabajar en la industria de los videojuegos.

Como se puede observar viendo este comportamiento y las estadísticas anteriormente expuestas, las comunidades de los videojuegos online suelen ser muy tóxicas en general y esto se refleja también en un rechazo contra la mujer, teniendo que diferenciar el acoso en general del acoso a las mujeres, ya que los insultos cambian, pasando estos acosadores de insultarte por jugar mal a insultarte por tu género.

4.2 Sexismo en los videojuegos online

Como hemos mencionado varias veces a lo largo de este trabajo, las mujeres sufren mucho acoso, actitudes machistas o directamente rechazo en los videojuegos online o a la hora de competir o crear contenido para estos.

Aunque es bastante difícil encontrar estadísticas oficiales sobre este tema, la Cátedra Telefónica de la Universidad de las Palmas de Gran Canaria y La Caixa patrocinaron un estudio en el que se hicieron 242 encuestas a estudiantes de los cursos 4º de ESO, 2º de Bachillerato, grado de Ingeniería Informática y Telecomunicación, máster en Diseño y Programación de Videojuegos e integrantes de equipos de eSports.

Los resultados fueron escalofriantes ya que el 70% de los encuestados habían observado características sexistas en su experiencia en los videojuegos, además la mitad de ellos no supo mencionar ningún referente femenino en la industria de los videojuegos, ni como desarrolladora, ni como jugadoras profesionales.

Laura Gómez, conocida como @azulcorrosivo en Twitter, realizó en 2015 un reportaje para el portal web Xataka en el que probó a jugar durante una semana a varios videojuegos usando un nick y un avatar femenino.

Para ello probó los juegos *League of Legends*, *Dota 2*, *World of Warcraft*, *Minecraft*, *Evolve*, *GTA V*, *Battlefield 4*, *Team Fortress 2* y *Counter Strike*.

En primer lugar, hace mención a que cuando jugó con su nombre real recibió varios insultos por jugar mal, mientras a sus compañeros, también novatos y que usaban un nombre más neutral no recibieron comentarios. Al observar esto hizo otra prueba y cambió su nombre a “Azul Corrosivo”, un nombre que impedía adivinar su género, notando que a pesar de morir varias veces en la partida el número de insultos que recibía se reducía considerablemente.

Otro tema son los juegos que exigen de un chat de voz para comunicarse con el equipo, estos en muchos casos asustan a las chicas ya que usarlos va a suponer en la mayoría de casos comentarios hacia su género, ya sea de sorpresa o negativos.

Otra figura que Laura destaca es la del ‘*nice guy*’ o el ‘*white knight*’, que son jugadores que piensan que las mujeres son alguna especie de ser superior o inalcanzable a la que hay que proteger y ayudar en todo. Estos jugadores suelen hacerle regalos o completarle las misiones más difíciles a las mujeres, sobretodo en los RPG, juegos en los que hay que jugar

muchísimas horas para conseguir el mejor equipo y poder afrontar a los enemigos más poderosos. Lo malo de este comportamiento llega cuando se ponen pesados intentando ser tus amigos, incluso aunque tú no quieras, solo por el hecho de que él haya decidido regalarte algo, como si se lo debieras.

Marina Amores, periodista especializada en videojuegos, dedica su carrera a visibilizar el acoso que sufren las mujeres en los videojuegos a través de varios proyectos que ha liderado como: la página de Tumblr ‘A fregar’ en la que desde hace tres años muchas jugadoras tienen la opción de contar su experiencia, la serie documental ‘Nerfeadas’, que cuenta con diez capítulos donde se expone el machismo en la industria, su libro *¡Protesto!: Videojuegos desde una perspectiva de género*, o a través de la organización del evento ‘Gaming Ladies’ que lleva celebrándose cuatro años, un evento en el que mujeres que trabajan en la industria del videojuego dan ponencias a un públicamente exclusivamente femenino.



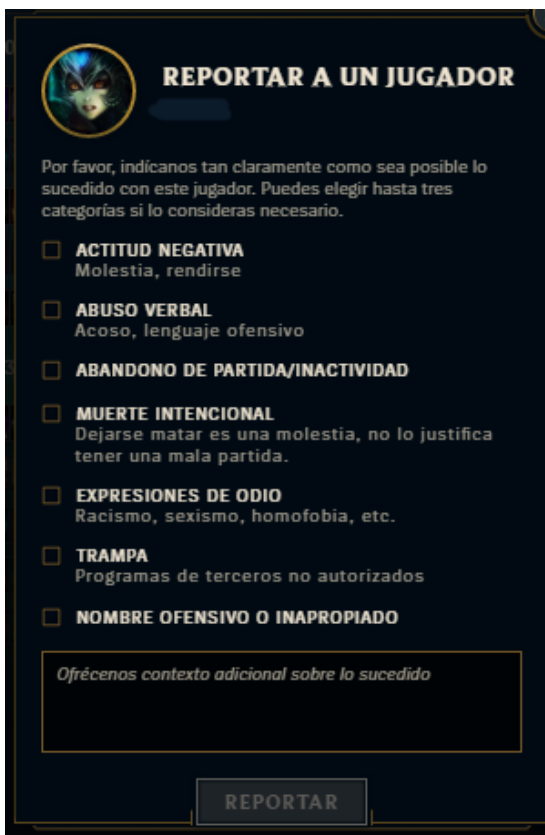
[Vídeo 3] - *Nerfeadas: tráiler de contenido* - blissy (Youtube)

Aunque es cierto que lamentablemente las jugadoras siguen encontrándose acoso específico por su género, cada vez hay más mujeres que se atreven a jugar, visibilizar este problema y luchar porque los videojuegos sean un lugar compartido entre mujeres y hombres.

4.3 Sistema de reportes, ¿es efectivo o no?

Después de comprobar que el acoso en los videojuegos existe llega la pregunta que todos nos hacemos ¿cómo puede haber tanta toxicidad continuada a lo largo del tiempo en los videojuegos?, ¿no hacen nada las compañías de videojuegos por eliminar el acoso en sus títulos?

Lo cierto es que las compañías son conscientes de que este acoso se produce y casi todos los juegos que te permiten jugar en línea tienen sistemas de reporte para avisar del comportamiento tóxico de estos jugadores.



En 2015, Jeffrey Lin, principal diseñador de sistemas sociales de Riot Games, declaró en una entrevista que estaban trabajando en una inteligencia artificial que identificara el comportamiento tóxico de estos jugadores mediante un pequeño cuestionario que hicieran llegar los jugadores que hubieran jugado con esa persona en el juego.

Jeffrey afirmó que esta IA solo se equivocaría una de cada 5000 veces, y que podrían haber creado el antídoto contra la toxicidad en los juegos online, además asegura que los jugadores que reciben penalizaciones no suelen volver a reincidir, pero ¿es esto cierto?

[Fotografía 23] - Reportar a un jugador - Riot Games

En el 2020 se ha celebrado por segundo año consecutivo el “SoloQ Challenge”, un torneo organizado por un streamer en el que varios creadores de contenido intentan llegar, desde una cuenta nueva, hasta la clasificación más alta que puedan con un plazo de un mes en el juego *League of Legends*.

Este año se ha baneado permanentemente del torneo a “AdcShiro”, al ser un torneo promocionado por la propia compañía Riot Games, tras verse como en su transmisión deseaba una enfermedad terminal a un jugador por arruinarle dos partidas seguidas.

Esto generó un gran debate entre la comunidad, se penaliza a las personas que realizan un acoso verbal, pero no a las que empeoran la experiencia de juego intencionadamente, además este baneo se produjo porque llegaron a los ojos de los moderadores, pero muchos jugadores se van de rositas al escribir las palabras baneables de forma incorrecta pero entendibles, como podría ser escribiendo “g3t c4nc3r” en lugar de “get cancer”, o molestando a otros jugadores y estropeando su experiencia de juego aunque sea sin insultos.

Esta situación llevó a que el youtuber y streamer de *League Of Legends* “CarritosKami” invitara a una sección que hace en su canal de Youtube llamada “Chiringo” [[Vídeo 2](#)], en las que comentan las novedades de la escena del Lol, al encargado de promover comportamientos positivos en la comunidad de *League of Legends*, Ricardo Kails, que ante la pregunta de “¿Qué medidas está tomando Riot Games ante la toxicidad en su juego?” respondió que se les daría a los jugadores la posibilidad de reportar a otros en la selección de campeón, fase en la que se elige el personaje que se va a jugar pero en la que todavía no ha empezado la partida, teniendo que hacerlo normalmente al final de las partidas y que están mejorando la inteligencia artificial encargada de analizar esos reportes. El miedo que les da es que si hacen más estricta esta inteligencia artificial puede equivocarse y aumentar la tasa de error, por ello abre el debate de si estarían dispuestos a aceptar más “falsos positivos” en pos de una comunidad más limpia.

Otros juegos como Dota2 o CounterStrike, han incluido una opción en la que puedes reportar a un usuario marcando la opción de no querer encontrártelo en futuras partidas, pero en el caso de Dota2 cobra al jugador 10€ por este servicio, lo cual es un sistema de negocio muy cuestionable.

En la mayoría de juegos el sistema es un cuestionario muy parecido al que posee Riot Games, siendo uno de los más efectivos en este caso. El problema es que los jugadores tóxicos tienen que recibir múltiples alertas hasta que se decide actuar contra ellos, siendo los castigos más frecuentes los de la restricción de chat (no poder escribir en el chat durante un determinado número de partidas) o incluso impidiéndole entrar en partidas

clasificatorias durante una temporada, pero esto no impide que los jugadores sigan teniendo comportamientos tóxicos sin necesidad de escribir o insultando en partidas no clasificatorias. El mayor castigo posible sería el baneo temporal o permanente de la cuenta, pero es muy complicado llegar a ese punto, pues te tienen que haber penalizado muchas veces anteriormente.

Conclusiones

En este trabajo se han tratado muchos puntos, desde el origen de los videojuegos, y qué son los eSports hasta la participación de la mujer en ellos y en qué porcentaje. También hemos visto si las mujeres reciben o no acoso por considerarse a sí mismas jugadoras, y he aprendido varias cosas que desconocía.

Lo primero sería mencionar que, aunque exista un claro sexismo en los videojuegos, ya sea representando a la mujer como un personaje débil e inútil, extremadamente sexualizada u objetivizada o por la directa ausencia de esta, se está luchando por cambiar esto poco a poco y cada vez son más los títulos que incluyen personajes protagonistas femeninos o, aunque no sean protagonistas, son personajes importantes de la trama, con historias interesantes más allá de su físico y con diferentes personalidades, no siempre dejándoles un rol secundario.

Otro dato que me parece interesante recalcar es que hemos visto que el 41% de los jugadores de videojuegos son mujeres, un porcentaje que me esperaba que fuera bastante inferior teniendo en cuenta que casi todos los juegos tienen un target mayoritariamente masculino. Y no solo es que el 41% sean mujeres, sino que en edades inferiores a los 24 años el porcentaje se vuelve casi un 50% por ciento, teniendo esas edades el mismo número de jugadores y de jugadoras, lo cual es un dato muy esperanzador para un futuro, ya que si se continúa con el ritmo actual, ese 41% global podría pasar muy fácilmente a ser un 50%, que sería la igualdad deseada ya que en un principio los videojuegos no tendrían que ser exclusivamente para los hombres.

Pero no todo va a ser tan sencillo porque, según las estadísticas que hemos visto, todavía falta mucho camino por recorrer, ya que un gran porcentaje de ese 41% de mujeres que juegan lo hacen de manera esporádica o solo juegan a juegos de móviles. Esto en un principio no tendría que verse como algo malo, ya que se podría pensar que juegan a eso porque es lo que les gusta, pero el problema se presenta cuando vemos que en la industria de los deportes electrónicos, la cantidad de puestos ocupados por mujeres no alcanza ni el 25%, y las pocas mujeres que entran a la industria suelen recibir bastante acoso.

Este precisamente es el gran problema presente en la industria, el acoso que reciben las jugadoras por el simple hecho de ser mujeres, y es contra lo que hay que luchar para

intentar llegar a conseguir esta igualdad. Las diferentes compañías de videojuegos implementan diversos métodos contra este acoso, y poco a poco se van logrando avances.

Lo más esperanzador es pensar que cada vez son más las mujeres que se animan a jugar y que se va normalizando que las chicas jueguen, como se puede ver en las estadísticas. Todo esto es en gran parte gracias al esfuerzo activo que existe por parte de la comunidad y por los importantes referentes que existen hoy día en la industria, aunque lamentablemente todavía queda mucho que hacer.

Fuentes utilizadas

- ASALE, R.-, & RAE. (s. f.). *Videojuego* / *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. [Entrada de diccionario]. Recuperado de: <https://dle.rae.es/videojuego>
- Pérez Porto, J., & Gardey, A. (s. f.). *Definición de videojuego—Definicion.de*. Definición.de. [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://definicion.de/videojuego/>
- Peris, F. J. S., & Horacek, G. A. E. (2014). *Los videojuegos en la educación*. [Artículo de revista académica]. Recuperado de: Aularia: Revista Digital de Comunicación, 3(1), 21-26.
- Camero, P. Á. (2014, enero 29). *Características de los videojuegos*. Marketing para todos. [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://marketingasaz.wordpress.com/2014/01/29/caracteristicas-de-los-videojuegos/>
- Martí Gòdia E., & Nolla Rodríguez P., & Arnal Montoya J. (2016). *¿Qué es un videojuego? Características de los videojuegos (Parte II)*. es.coursera.org. [Portal web]. Recuperado de: <https://es.coursera.org/lecture/videojuegos-intro/que-es-un-videojuego-caracteristicas-de-los-videojuegos-parte-ii-Gy0Uj>
- History Channel. (2015, octubre 14). *Se lanza «Tennis For Two», considerado el primer videojuego de la historia*. History Channel. [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://latam.historyplay.tv/hoy-en-la-historia/se-lanza-tennis-two-considerado-el-primer-videojuego-de-la-historia>
- ASALE, R.-, & RAE. (s. f.). *Deporte* / *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. [Entrada de diccionario]. Recuperado de: <https://dle.rae.es/deporte>
- Asus. (2016, diciembre 28). *Las lesiones más peligrosas en los eSports que pueden acabar con la mejor carrera profesional*. esports.xataka.com. [Portal web]. Recuperado de: <https://esports.xataka.com/asusrogarmy/las-lesiones-mas-peligrosas-en-los-esports-que-pueden-acabar-con-la-mejor-carrera-profesional>
- Committee, I. O. (2019). *Carta olímpica: Vigente a partir del 26 de Junio de 2019 / Comité Olímpico Internacional*. Comité Olímpico Internacional. Lausana. [Carta]. Recuperado de: <https://library.olympic.org/Default/doc/SYRACUSE/208119/carta-olimpica-vigente-a-partir-del-26-de-junio-de-2019-comite-olimpico-internacional>

- Ayora, V. (2019, abril 6). *El COI acepta a los eSports como «actividad deportiva»*. Marca.com. [Artículo de periódico]. Recuperado de: <https://www.marca.com/esports/2019/04/06/5ca8f65c22601dfd0a8b463a.html>
- BRACERO, A. (2013, octubre 11). *Visas para jugones*. El País. [Artículo de periódico]. Recuperado de: https://elpais.com/tecnologia/2013/10/10/actualidad/1381430181_236982.html
- Germany Visa. (2019, diciembre 24). *Germany to Introduce Esports Visa in 2020*. Germany Visa. [Portal web]. Recuperado de: <https://www.germany-visa.org/news/germany-to-introduce-esports-visa-in-2020/>
- García G. (2020, marzo 19). *No hay Liga, pero si un torneo de FIFA solidario: Ibai reúne a 20 jugadores de fútbol profesional para recaudar dinero y donarlo a la lucha contra el COVID-19*. Xataka. [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://www.xataka.com/videojuegos/no-hay-liga-torneo-fifa-solidario-ibai-reune-a-20-jugadores-futbol-profesional-para-recaudar-dinero-donar-lo-a-lucha-covid-19>
- Díaz C. (2020, marzo 9). *La LPL de China está de vuelta: síguela en directo*. esports.as.com. [Artículo de periódico]. Recuperado de: https://esports.as.com/league-of-legends/LPL-China-vuelta-siguela-directo_0_1335166471.html
- Provenzo Jr., E. F. (1991). *Video kids: Making sense of Nintendo* (pp. xii, 184). Harvard University Press. [Libro]. Recuperado de: <https://doi.org/10.4159/harvard.9780674422483>
- Terrón Bañuelos, E. (s. f.). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Publicaciones—Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. [Libro]. Recuperado de: <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/detalle.action?cod=13091>
- Wikipedia. (2020). *Metroid*. Wikipedia. [Entrada de enciclopedia]. Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Metroid>
- Morán J. (2017, septiembre 25). *'METROID' Y LA REPRESENTACIÓN FEMENINA*. zena.cat. [Portal web]. Recuperado de: <https://zena.cat/es/metroid-y-la-representacion-femenina/>
- Wikipedia. (2020). *Tomb Raider (Videojuego de 1996)*. Wikipedia. [Entrada de enciclopedia]. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_\(videojuego_de_1996\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_(videojuego_de_1996))
- Macías, Á. (2018, mayo 25). *¿Una mujer en la IIGM? La absurda polémica con el «Battlefield V»*. www.20minutos.es - Últimas Noticias. [Artículo de periódico]. Recuperado de: <https://www.20minutos.es/videojuegos/noticia/mujer-ii-gm-absurda-polemica-battlefield-v-3351027/0/>

- Orús, A. (s. f.). *Videojuegos: Porcentaje de jugadores por edad y género España 2018*. Statista. [Portal web]. Recuperado de: <https://es.statista.com/estadisticas/481369/jugadores-de-videojuegos-en-espana-por-edad-y-genero/>
- Pazos, D. (2019, mayo 10). *Más de mil millones de mujeres juegan o disfrutan con los videojuegos, según Newzoo. Un 46% de la comunidad de jugadores*. Vidaextra. [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://www.vidaextra.com/industria/mil-millones-mujeres-juegan-disfrutan-videojuegos-newzoo-46-comunidad-jugadores>
- Carretero, Á. (2018, marzo 8). *Las mujeres piden paso en los eSports: El 22% de los 'gamers' son mujeres* | Palco23. [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://www.palco23.com/entorno/las-mujeres-piden-paso-en-los-esports-el-22-de-los-gamers-son-mujeres.html>
- García Díaz, J. (2019, diciembre 30). *Fallece Maria Creveling, jugadora profesional de League o...* El Plural. [Artículo de periódico]. Recuperado de: https://www.elplural.com/esports/noticias/fallece-maria-creveling-jugadora-profesional-league-of-legends_230307102
- Gimeno, B. (2019, abril 7). *League of Legends: Sjokz, la comentarista más icónica de los eSports* | Marca.com. Marca.com. [Artículo de periódico]. Recuperado de: <https://www.marca.com/esports/league-of-legends/2019/04/07/5ca9aace22601d4f348b45d8.html>
- Ballou, E. (2019, enero 3). *The Rise And Fall Of The Frag Dolls, A Group That Blazed Trails For Women In Gaming*. Kotaku. [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://kotaku.com/the-rise-and-fall-of-the-frag-dolls-a-group-that-blaze-1832991370>
- Ruete B. (2020, enero 30). *Amy Hennig, una mirada más allá de la saga Uncharted*. Meristation [Portal Web]. Recuperado de: https://as.com/meristation/2018/05/09/reportajes/1525845600_175482.html
- Luna Laura. (2018, agosto 3). *Carol Shaw, icono de la industria*. MeriStation. [Porta https://as.com/meristation/2018/07/10/reportajes/1531202400_183002.html
- ADL. (2019, julio 25). *Two-Thirds of U.S. Online Gamers Have Experienced Severe Harassment, New ADL Study Finds*. Anti-Defamation League. [Portal web]. Recuperado de: <https://www.adl.org/news/press-releases/two-thirds-of-us-online-gamers-have-experienced-severe-harassment-new-adl-study>
- Redacción la Vanguardia. (2020, enero 29). *Un 70% de los gamers asegura haber observado sexismo en los videojuegos*. La Vanguardia. [Artículo de periódico]. Recuperado en: <https://www.lavanguardia.com/ocio/20200129/473207293704/un-70-de-los-gamers-asegura-haber-observado-sexismo-en-los-videojuegos.html>

- Parkin, S. (2015, septiembre 15). *Un videojuego encuentra la clave para acabar con los abusos anónimos en internet*. MIT Technology Review. [Portal web]. Recuperado de: <https://www.technologyreview.es/s/5179/un-videojuego-encuentra-la-clave-para-acabar-con-los-abusos-anonimos-en-internet>
- Wikipedia. (2020). *Historia de los videojuegos*. Wikipedia. [Entrada de enciclopedia]. Recuperado de: https://en.wikipedia.org/wiki/Amy_Hennig
- Wikipedia. (2020). *Videoconsolas*. Wikipedia. [Entrada de enciclopedia]. Recuperado de: https://en.wikipedia.org/wiki/Amy_Hennig

Fuentes consultadas

- Salinas, V. E. B. (2018). *Los videojuegos como herramienta de aprendizaje en México* [Tesis]. Recuperado de: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lnd/benitez_salinas_ve/
- Personal de plarium (2018, julio 18). *¿Cuál fue el primer videojuego, quién lo creó y por qué?* Plarium [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://plarium.com/es/blog/el-primer-videojuego/>
- Wikipedia. (2020). *Tennis for Two*. Wikipedia, la enciclopedia libre. [Entrada de enciclopedia]. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two
- J.J., Martín. (2017, julio 3). *Phil Fish cancela Fez 2 y abandona los videojuegos*. MeriStation. [Entrada blog]. Recuperado de: https://as.com/meristation/2013/07/29/noticias/1375079280_120294.html
- Game Central (2013, agosto 16). *BioWare writer received death threats to family*. Metro. [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://metro.co.uk/2013/08/16/bioware-writer-quits-after-death-threats-to-family-3925970/>
- Redacción. (2017, enero 1). *¿Qué hace específicamente a una actividad un deporte?* *BBC News Mundo*. [Artículo de periódico]. Recuperado de: <https://www.bbc.com/mundo/deportes-38484277>
- Gómez L. (2015, marzo 23). *Una semana jugando online siendo mujer*. Xataka. [Entrada de blog]. Recuperado en: <https://www.xataka.com/videojuegos/una-semana-jugando-online-siendo-mujer>
- EuropaPress. (2019, marzo 8). *Mujeres en los eSports: Pocas, muy expuestas a los comentarios del público y abriendo camino a la siguiente generación*. Europa Press. [Portal web]. Recuperado de: <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-mujeres-esports-pocas-muy-expuestas-comentarios-publico-abriendo-camino-siguiente-generacion-20190308104738.html>
- Schulkin, J. (2019, agosto 3). *Las mujeres en los deportes electrónicos alcanzan un 22%: Qué hay que hacer para sumar más chicas a los eSports*. infobae. [Artículo de periódico]. Recuperado de: <https://www.infobae.com/america/tecno/2019/08/03/las-mujeres-en-los-deportes-electronicos-alcanzan-un-22-que-hay-que-hacer-para-sumar-mas-chicas-a-los-esports/>
- Díaz C. (2020, marzo 18). *El coronavirus ya suspende multitud de eventos gaming y de esports*. esports.as.com. [Artículo de periódico]. Recuperado de: https://esports.as.com/industria/impacto-coronavirus-eventos-mundiales-esports_3_1333996588-19.html

- Brugat, M. (2019, diciembre 30). *League of Legends: Muere a los 24 años la primera jugadora profesional*. La Vanguardia. [Artículo de periódico]. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20191230/472613429854/videojuegos-remilia-league-of-legends-muerte-trans-suicidio.html>
- Wikipedia. (2020). *Frag Dolls*. Wikipedia. [Entrada de enciclopedia]. Recuperado de: https://en.wikipedia.org/wiki/Frag_Dolls
- Wikipedia. (2020). *Anita Sarkeesian*. Wikipedia. [Entrada de enciclopedia]. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Anita_Sarkeesian
- Valenti J. (2015, agosto 29) *Anita Sarkeesian interview: 'The word "troll" feels too childish. This is abuse'*. The Guardian [Artículo de periódico]. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/technology/2015/aug/29/anita-sarkeesian-gamergate-interview-jessica-valenti>
- Riot Games. (2013, mayo 8). *Reportar a un jugador*. Soporte de League of Legends. [Entrada de blog]. Recuperado de: <http://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/es-419/articles/201752884>
- Wikipedia. (2020). *Amy Hennig*. Wikipedia. [Entrada de enciclopedia]. Recuperado de: https://en.wikipedia.org/wiki/Amy_Hennig
- Cejas S. (2018, mayo 17). *Amy Hennig, la directora y guionista de Uncharted, recibirá el premio de honor 2018 en Gamelab*. VidaExtra. [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://www.vidaextra.com/industria/amy-hennig-la-directora-y-guionista-de-uncharted-recibira-el-premio-de-honor-2018-en-gamelab>
- Wikipedia. (2019). *Pong*. Wikipedia. [Entrada de enciclopedia]. Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Pong>
- Wikipedia. (2020). *Pac-Man*. Wikipedia. [Entrada de enciclopedia]. Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Pac-Man>
- Wikipedia. (2020). *Videojuegos en línea*. Wikipedia. [Entrada de enciclopedia]. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_en_l%C3%ADnea

Otras fuentes

Fotografías

- Niantic. (2017). *Pokémon GO ya funciona en la plataforma de realidad aumentada ARKit de Apple*. Gglassday. [Fotografía 1]. Recuperado de: <https://gglassday.com/pokemon-go-funciona-arkit-apple/>
- Pan European Game Information. (2019, julio 26). *Etiquetado PEGI*. domesticatueconomia.es. [Fotografía 2]. Recuperado de: <http://www.domesticatueconomia.es/que-es-el-codigo-peg-i-en-la-industria-de-los-videojuegos/>
- Marlith. (2011, julio). *Picture of a Tennis for Two Machine at CAX 2010*. Wikimedia Commons. [Fotografía 3]. Recuperado de: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tennis_for_Two_Machine_at_CAX_2010.jpg
- Nolan Bushnell (1972). *Pong*. Wikipedia. [Fotografía 4]. Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Pong>
- Young C. (2019). *League of Legends volvió a llenar en noviembre el Palacio de Vistalegre de Madrid*. esports.as.com. [Fotografía 5]. Recuperado de: https://esports.as.com/industria/esports-competiciones-seguir-2020_0_1314468541.html
- Nintendo (2002). *Diferentes poses en función del tiempo de misión*. zena.cat. [Fotografía 6]. Recuperado de: <https://zena.cat/es/metroid-y-la-representacion-femenina/>
- Crystal Dynamics (2013, abril 30). *The history of Tomb Raider*. likecool.com. [Fotografía 7]. Recuperado de: [http://www.likecool.com/The_History_of_Tomb_Raider--Pic--Gear.html?utm_source=feedburner&utm_medium=email&utm_campaign=Feed:+Likecool+\(Likecool,+coolest+gadget+magazine\)](http://www.likecool.com/The_History_of_Tomb_Raider--Pic--Gear.html?utm_source=feedburner&utm_medium=email&utm_campaign=Feed:+Likecool+(Likecool,+coolest+gadget+magazine))
- Crystal Dynamics. (2013, marzo 15). *Tomb Raider review: A Fantastic Rebirth*. Technobuffalo.com. [Fotografía 8]. Recuperado de: <https://www.technobuffalo.com/tomb-raider-review-a-fantastic-rebirth>
- OnMark. (2018). *Loving MHW, But Dissapointed In The Armor Variety*. Reddit [Fotografía 9]. Recuperado de: https://www.reddit.com/r/MonsterHunter/comments/8564u6/loving_mhw_but_disappointed_in_the_armor_variety/
- Guerrilla Games. (2017) *Aloy Concept art by Guerrilla Games*. CookAndBecker [Fotografía 10]. Recuperado de: <https://www.cookandbecker.com/en/artwork/1844/aloy-horizon-zero-dawn-guerrilla.html>

- Orús A. (2020). *Distribución de los jugadores de videojuegos en España en 2018, por edad y género*. Statista [Fotografía 11]. Recuperado de: <https://es.statista.com/estadisticas/481369/jugadores-de-videojuegos-en-espana-por-edad-y-genero/>
- Bosman S. (2019) *Comparing male and female game enthusiasts*. Newzoo [Fotografía 12]. Recuperado de: <https://newzoo.com/insights/articles/women-account-for-46-of-all-game-enthusiasts-watching-game-video-content-and-esports-has-changed-how-women-and-men-alike-engage-with-games/>
- Movistar. (2018) *Presentamos nuestra colaboración con Zombie Unicorns*. Movistar Riders [Fotografía 13]. Recuperado de: <https://www.vidaextra.com/industria/mil-millones-mujeres-juegan-disfrutan-videojuegos-newzoo-46-comunidad-jugadores>
- Riot Games. (2018) *Remilia Creveling jugando*. FayerWayer [Fotografía 14]. Recuperado de: <https://www.fayerwayer.com/2019/12/remilia-league-of-legends/>
- Riot Games. (2018) *Descansa en paz, Remilia*. Mag.elcomercio.pe [Fotografía 15]. Recuperado de: <https://mag.elcomercio.pe/historias/league-of-legends-remilia-las-ultimas-palabras-que-me-dijo-esports-riot-games-renegades-twitter-nnda-nnlt-noticia/>
- FragDolls. (2015) *FragDolls logo*. Twitter. [Fotografía 16]. Recuperado de: <https://twitter.com/fragdolls>
- FragDolls. (2007) *Ubisoft's Frag Dolls pose for a photoshoot in 2007*. Kotaku [Fotografía 17]. Recuperado de: <https://kotaku.com/the-rise-and-fall-of-the-frag-dolls-a-group-that-blaze-1832991370>
- Riot Games. (2019) *Sjokz presenting League of Legends 2019 worlds*. ginx [Fotografía 18]. Recuperado de: <https://www.ginx.tv/en/esports/sjokz-esports-awards-not-only-the-famous-all-contribute>
- Feminist Frequency. (2013, marzo 7). *Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games*. Youtube. [Fotografía 19]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q
- Hill T. (2015). *At Time magazine's 100 Gala for the most influential people of 2015*. TheGuardian. [Fotografía 20]. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/technology/2015/aug/29/anita-sarkeesian-gamergate-interview-jessica-valenti>

- VidaExtra. (2018, mayo 17). *Amy Hennig, la directora y guionista de Uncharted, recibirá el premio de honor 2018 en Gamelab*. VidaExtra. [Fotografía 21]. Recuperado de: <https://www.vidaextra.com/industria/amy-hennig-la-directora-y-guionista-de-uncharted-recibira-el-premio-de-honor-2018-en-gamelab>
- The Game Awards. (2017, diciembre 10). *The Game Awards 2017 premia a Carol Shaw como Icono de la Industria*. Atariteca.blogspot.com. [Fotografía 22]. Recuperado de: <http://atariteca.blogspot.com/2017/12/the-game-awards-2017-premia-carol-shaw.html>
- Riot Games. (2013, mayo 8). *Reportar a un jugador*. Soporte de League of Legends. [Fotografía 23]. Recuperado de: <http://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/es-419/articles/201752884>

Vídeos

- PlayGround. (2018, mayo 29) *Battlefield V: las mujeres en la II GM*. Youtube [Vídeo 1]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=vcq30wTgoAY>
- CarritosKami. (2020, mayo 15). *RIOT KAILS: "VAMOS a MEJORAR el sistema de BANS" / CHIRINGO SOLOQ*. Youtube [Vídeo 2]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=NC-kT32kvGY>
- blissy. (2020, febrero 10) *Nerfeadas: tráiler de contenido*. Youtube [Vídeo 3]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=k37MCMGbrjI&feature=emb_logo