

Marina Amores (Blissy): “La industria del videojuego está llena de depredadores sexuales”

Por: Laura de Grado. 13/11/2023

Aunque la **periodista y comunicadora** especializada en videojuegos **Marina Amores**, más conocida como ‘**Blissy**’, no quiere activar la cámara porque sabe que si sale en video “el acoso se va a intensificar”, no se corta y se muestra contundente al afirmar que “la industria del videojuego está llena de depredadores sexuales”, algo que las trabajadoras saben desde hace años y que se constató en 2018 y 2020 con la publicación de los casos de acoso y abuso sexual en grandes estudios como **Riot Games, Ubisoft o Blizzard**.

Así lo explica Amores (Mallorca, 1991) durante una entrevista con Efeminista en la que se adentra en su libro “**Play like a girl**”, publicado por Cúpula, donde aborda todas las esferas en las que las mujeres pueden relacionarse con los videojuegos, como **desarrolladoras, comunicadoras y jugadoras**.

La organizadora principal de **Gaming Ladies** toca temas tan incómodos como el #Gamergate, la [desigualdad](#) de condiciones en los esports y el streaming, el acoso online o la invisibilización sistemática hacia las jugadoras.

Con un trabajo arduo de investigación, en el que ella misma ha descubierto - confiesa- a pioneras como Joyce Weisbecker, Amores desentraña las **estrategias patriarcales que han apartado a las mujeres del mundo de los videojuegos** y de la tecnología. Y da algunas claves para seguir peleando para igualar la industria.

Antes de lanzarse a la escritura de este libro, [Amores](#) creó la serie “**Nerfeadas**” y coescribió el ensayo y experimento social “**Un mes en Tinder siendo mujer gamer**” junto a Daniel Muriel, además de redactar para webs especializadas como Zehngames, Solo Indies, FSGamer o Eurogamer.es.

Marina Amores: “Los videojuegos son políticos”

Pregunta (P).- Tanto al inicio como al final de “Play like a Girl”, afirma que “los videojuegos son políticos”. ¿Qué quiere decir con esto?

Respuesta (R).- Los videojuegos como expresión cultural, entretenimiento y como expresión de nosotros, tienen que ser políticos. Al final los videojuegos, igual que cualquier obra, representan de manera más consciente o inconsciente la forma de ver del mundo de las personas que lo están haciendo. Además, el videojuego, como ya adelanto en el libro, tiene una manera muy potente de transmitir valores no solo porque nos puede transportar a experiencias y formas de empatizar, sino porque nos hacen protagonistas de esas formas de actividad. El hecho de que estemos todo el rato tomando decisiones es muy potente a la hora de transmitir valores y de repensar cosas.

Entonces sí creo que por muchos motivos los videojuegos son políticos y negarlo solo indica o desconocimiento o que alguien se siente incómodo con que las cosas estén cambiando poco a poco.

Apartadas de la programación

P.- Enumera una increíble cantidad de mujeres que estuvieron presentes en los inicios de la programación y a principios del siglo XX. Sin embargo, con el tiempo su presencia ha ido desapareciendo. ¿Por qué tanto empeño en que las mujeres se queden fuera?

R.- En general cuando una profesión está feminizada, está mal pagada y mal valorada socialmente; y en cuanto se masculiniza, coge relevancia y se ve mejor. Aquí creo que también hablamos de una época en la que las mujeres estaban accediendo a una educación universitaria y pudiéndose más o menos emancipar. Entonces se juntan muchas cosas, porque nos quieren en casa haciendo de madres y esposas, que es lo cómodo para ellos.

Entonces ya no solo creo que sea un tema de programación, sino que cuando ellas hacían la tarea que nadie quería, ya sea porque al principio estábamos en guerra o porque era algo feminizado, no había interés. Y una vez se empezó a ver el potencial de las máquinas y de los ordenadores hacen todo lo posible para ir apartándolas hasta los años 80.

Joyce Weisbecker, primera creadora de videojuegos

P.- ¿Cómo fue el proceso de descubrirlas? ¿Algún caso le sorprendió especialmente?

R.- A mí quizá el caso que me llama más la atención porque fue un nombre que no había escuchado antes y creo que los medios nunca lo recogen, que se ha quedado en los ‘papers’ y en los libros, es el de Joyce Weisbecker. Hasta 2017 o 2018 se pensaba que la primera mujer que había participado en la creación de un videojuego era Carol Shaw, y haciendo arqueología se dio con otro nombre. Si seguimos haciendo arqueología, seguramente salga otra mujer que hizo otro videojuego antes.

Es muy importante esta labor de investigación y arqueología, teniendo en cuenta que nunca vamos a rescatar todos los nombres ni todas las contribuciones de las mujeres porque, como bien sabemos, el patriarcado se las ha apañado para invisibilizar esos méritos y esas obras.

Las víctimas de acoso sexual laboral “no se sienten protegidas”

P.- Aunque ha crecido la sensibilidad feminista, el entorno laboral de los videojuegos parece que se las ingenia para crear nuevas formas sutiles de discriminación. ¿Cuáles son?

R.- Ahora ya ningún tío va a decir en un estudio en voz alta “no quiero trabajar con esta mujer” porque no es políticamente correcto. Lo que van a hacer los hombres es utilizar nuevas expresiones o nuevas maneras de seguir apartando a las mujeres para no trabajar con ellas y se inventarán motivos. El problema es que esto genera muchísima luz de gas porque ya no sabes si es porque eres mujer o porque no eres

competente o por qué. También cuando somos víctimas de algún tipo de violencia machista, sobre todo en entorno laboral, somos las primeras que nos preguntamos si está en nuestra cabeza, si es tan grave como pensamos o si lo habremos interpretado mal.

Además, en los temas de abuso de poder y de acoso sexual, las mujeres no confían en los departamentos de recursos humanos para denunciar. Y nosotras sabemos el motivo: porque no actúan como toca, la víctima nunca se siente protegida ni respaldada. Muchas veces acabamos pagando nosotros el pato, ya sea con despidos o se nos mueve a nosotras de departamento y no al agresor.

Los casos de acoso sexual en Riot, Ubisoft o Blizzard

P.- Respecto a este tema, habla de tres casos muy concretos de acoso sexual en Riot, Ubisoft y Activision Blizzard, una especie de #MeToo en el mundo del videojuego. ¿Cree que ha habido justicia en estos casos? ¿Si ocurriese hoy habría una respuesta contundente?

R.- Creo que está pasando en todos los estudios cada día, es obvio. Todas las desarrolladoras y todas las mujeres sabemos que la industria está llena de depredadores y abusadores sexuales y acosadores, solo que antes no podíamos dar nombres. Lo único que hacíamos era, cuando nos conocíamos entre nosotras, darnos nombres y alertarnos.

Entonces cuando pasa lo de Riot Games en 2018 fue un caso precedente, porque por primera vez lo que todas sabíamos se puso en un reportaje de investigación en un medio importante y gracias a ello Riot empezó a hacer cambios.

En 2020 cuando pasa lo de Ubisoft y lo de Activision Blizzard se confirma simplemente lo que también ya sabíamos: que esto estaba pasando en prácticamente todos los estudios grandes. El caso de Bobby Kotick (CEO de Activision Blizzard) es muy fuerte porque nos recuerda un poco lo que ha pasado con Jennifer Hermoso, o casi peor, porque este hombre es intocable. Tiene tanto poder, está tan arriba, que da igual de lo que se le acuse o todo lo que se descubra de él, a este señor todavía no lo han eliminado de su cargo.

Entonces lo que nos está diciendo es “no vais a quitar a un hombre con poder de ejercer su puesto incluso con todas las pruebas contra él”. Para mi es muy desesperanzador, pero a la vez sirve para demostrar que todavía queda mucho por pelear y que el patriarcado sigue existiendo.

“Cuando dices que eres una mujer gamer se producen unas situaciones bastante incómodas”

P.- A pesar de que las cifras de jugadoras (47 %) y jugadores (53 %) están casi a la par, en el imaginario de quien juega sigue apareciendo un hombre. ¿Por qué sigue ocurriendo esto aunque llevamos años con esas cifras paritarias?

R.- Creo que aquí la cultura popular de los 80 hablando de la figura del ‘geek’ hizo bastante daño enseñando solo a hombres heterosexuales, la mayoría blancos y muy jóvenes. El cine y el marketing le dijo a la sociedad que los que jugaban eran niños jóvenes, cuando realmente ahora la edad media cada día está creciendo más hasta los 35 años. Evidentemente la representación femenina mala y casi nula que hubo en los 80 y los 90 ayudó también a apartar a las mujeres, pero creo que fue lo de menos porque las mujeres llevamos toda la vida consumiendo entretenimiento, desde literatura, arte u obras ficción.

Luego muchas mujeres cuando jugamos online tenemos diferentes estrategias para no hacer acto de presencia. No nos interesa hacer saber al resto del mundo que tenemos este hobby porque cuando cuando dices que eres una mujer que te gustan los videojuegos normalmente se producen unas [situaciones bastante incómodas](#), desde poner en duda que te puedan gustar de verdad a si mereces o no poder decirlo o que intenten ponerte a prueba.

P.- Es lo que comenta en el libro sobre las exigencias a las mujeres para conseguir el carnet de gamer, ¿no?

R.- Sí, sí, eso está cada día, no es algo aislado, no es algo puntual, es el pan de cada día de todas las mujeres.

El uso del tiempo libre para jugar videojuegos

P.- Ahí hay otro análisis feminista de quién ocupa qué espacios. Y habla de que los espacios de juego son diferentes, mientras las mujeres juegan -otra vez- en el espacio privado, en la intimidad, los hombres tienden a ocupar los cibernets o los espacios de juego colectivo y público.

R.- Esto ha ido cambiando, pero por ejemplo, sí que las mujeres siguen predominando en la plataforma móvil o en los portátiles. Que hay un tema de que el capitalismo también quiere ese trozo del pastel que es la mitad de la población y se las ingenia para sacar dinero y al final la mayoría de videojuegos que salen son en móviles.

Pero además el tiempo libre de las mujeres es menor en cuanto a cantidad interrumpible y fragmentable, no pueden o sienten que no pueden, estar dos horas delante de la play. Por eso juegan mayoritariamente en el móvil. Esto es algo súper interesante de lo que hablamos muy poco.

“Los videojuegos deberían estar aquí para igualar”

P.- En los casos que ellas hacen de ese juego su profesión, como son las streamers o las [jugadoras de esports](#) (deportes electrónicos). ¿Siguen sin tener las mismas condiciones laborales que sus compañeros?

R.- Obvio que no. Los encargados de las ligas y de los premios suelen usar la excusa de que no puede haber el mismo premio cuando la gente que lo ve es menor que las ligas -voy a decir- masculinas -porque abiertamente se supone que son mixtas pero ninguna lo son la práctica-. Es una excusa, porque luego si te vas a mirar las ligas femeninas ves que no lo ponen en los canales principales, les dan mucho menos recursos, los premios son mucho menores, ellas cobran menos, etc.

Funciona muy parecido al deporte tradicional y en este caso es una pena porque igual que el ajedrez, los videojuegos deberían estar aquí para igualar porque no necesitas fuerza física y deberíamos ver a hombres y mujeres compitiendo juntos.

“No interesa tener una mujer que abra la boca”

P.- Este año, por ejemplo, hemos visto streamers, como es el caso de Cristinini, en prime time o siendo cadavez más visibles. ¿Cómo valoras esto?

R.- Siempre voy a celebrar que las mujeres tengan trabajo, pero no hay que dejar de analizar qué tipo de mujeres acceden a esos trabajos. Seguramente Cristinini no hubiese tenido esas oportunidades si no fuera la mujer más heteronormativa y más canónica a nivel de belleza. No le estoy quitando mérito, pero seguro que una mujer con otro físico no tendría las mismas oportunidades. Creo que es una victoria a medias.

Muchas veces no haber hecho reivindicaciones feministas importantes también te asegura mantenerte en los puestos de trabajo, porque no interesa tener a una mujer que abra la boca, que se queje o que reivindique.

Hay que celebrar que en mujeres estén consiguiendo esta visibilidad, pero con mucho análisis.

P.- En este sentido en el libro narra un episodio conocido como #Gamergate, que ocurrió hace casi diez años, en 2014, y que fue una campaña de acoso online y un intento por frenar la entrada de feminismo y de diversidad en los videojuegos. ¿Qué impactos tuvo esto y qué consecuencias sigue teniendo a día de hoy?

R.- Creo que demostró a la ‘alt right’ (movimiento de ultraderecha y nacionalista blanco) que se puede organizar muy bien, que las plataformas privadas van a estar más de su parte que de la nuestra y que hay casi total libertad para decir y hacer lo que se quiera en Internet.

Y sirvió a los dirigentes de los partidos de ultra derecha para ver que Internet les puede servir muchísimo para organizarse online y de forma presencial. Creo que no podríamos explicar cómo llegó Trump a ser presidente de EEUU sin analizar el #Gamergate.

[LEER EL ARTÍCULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ](#)

Fotografía: Efeminista

Fecha de creación

2023/11/13