

# *E-SPORTS* Y BRECHA DE GÉNERO: LA PERCEPCIÓN DE LAS PROFESIONALES ESPAÑOLAS

ROCÍO MOLDES FARELO

UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID

Recibido: 18-2-19; aceptado: 2-3-19

## RESUMEN

EL OBJETIVO DEL ARTÍCULO ES IDENTIFICAR LAS CAUSAS DE LA ESCASA PRESENCIA DE MUJERES EN LOS *E-SPORTS*. ATENDIENDO AL GÉNERO, EL INTERÉS POR LOS VIDEOJUEGOS EN EL NIVEL AMATEUR ES BASTANTE SIMILAR. SIN EMBARGO, EN SU VERTIENTE PROFESIONAL LA PARTICIPACIÓN FEMENINA ES MUY REDUCIDA. EL HECHO DE QUE EL ESFUERZO FÍSICO (REQUISITO EN LOS “DEPORTES TRADICIONALES” PARA DAR ESPECTÁCULO) CAREZCA DE RELEVANCIA PODRÍA CONSIDERARSE UNA VARIABLE QUE INCIDIESE EN UNA MAYOR IGUALDAD EN LAS CONDICIONES DE ACCESO Y PARTICIPACIÓN DE LAS MUJERES A LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS. CONTRA PRONÓSTICO, LOS DATOS SOBRE LA PRESENCIA FEMENINA SON ELOCUENTES: EL SECTOR CUENTA CON POCAS MUJERES, CON SALARIOS INFINITAMENTE MÁS BAJOS QUE LOS VARONES PARA REMUNERAR LA MISMA CAPACITACIÓN Y CON SITUACIONES DE “PRESIÓN ASFIXIANTE” DURANTE LAS COMPETICIONES, DENUNCIADAS POR PARTE DE LAS PROFESIONALES. LA METODOLOGÍA, DE CARÁCTER CUALITATIVO, SE HA CENTRADO EN LA TÉCNICA DEL ANÁLISIS DE CONTENIDO DESDE UNA PERSPECTIVA NETNOGRÁFICA, MEDIANTE EL ANÁLISIS DE LOS TESTIMONIOS PRESENTADOS EN LAS JORNADAS “MUJERES, *E-SPORTS* Y UNICORNIOS”, EN EL MARCO DE LA CAMPAÑA #MYNAMEMYGAME, ORGANIZADA POR EL CLUB MOVISTARS RIDERS. ADEMÁS DEL ANÁLISIS DE CONTENIDO, SE HAN REALIZADO TRES ENTREVISTAS EN PROFUNDIDAD.

## PALABRAS CLAVE

INDUSTRIA VIDEOJUEGOS, *E-SPORTS*, DEPORTE ESPECTÁCULO,  
DESIGUALDAD DE GÉNERO

### 1. *E-SPORTS* Y PRESENCIA FEMENINA: ¿POR QUÉ HAY TANTAS AFICIONADAS Y TAN POCAS PROFESIONALES?

Las competiciones de *e-sports* son la vertiente profesional de las competiciones amateur de vi-

deouegos. El debate sobre su reconocimiento o no como una modalidad de deporte ha monopolizado la discusión en el ámbito de los *e-sports*, dado que este hecho influye de forma definitiva en la regulación del sector. Las pretensiones de organización

institucional arrancan hace más de una década con la fundación en 2008 en Seúl de la Federación Internacional de *e-sports* (con 48 países socios actualmente). Más recientemente, en 2016, se anunció la creación de la World *e-sports* Association (WESA), el equivalente a una federación mundial –como la FIFA en el ámbito futbolístico– cuyo objetivo es aunar los intereses de los *stakeholders* del sector (jugadores, equipos, organizadores y medios) para su profesionalización, institucionalización y reglamentación, contribuyendo a dar estabilidad a esta compleja y dinámica práctica deportiva.

En España, a pesar de no estar reconocidos como una modalidad de deporte, existe relativo consenso en que los *e-sports* encajan en su definición institucional (Ley del Deporte 1990), y académica (García Ferrando, 1990) si bien quedan aspectos pendientes por definir tales como: cuál de entre los muy diversos videojuegos serán catalogados como *e-sports*, y cuáles, eventualmente, podrían acceder a la categoría de deportes olímpicos. A estos factores se suma el hecho de que los juegos tengan propietarios, esto es, el desarrollador, titular del copyright del juego, cuyas decisiones y transformaciones del código influyen de forma definitiva para el desarrollo de la práctica deportiva. Este rasgo es especialmente delicado, al tratarse del ámbito digital en la que los cambios son continuos, y, por lo tanto, pueden alterar las condiciones del juego. (Triviño, 2018).

A partir de la revisión realizada, se puede concluir que las ventajas de reconocer los *e-sports* como modalidad deportiva pueden sintetizarse en tres: beneficios fiscales (exención del IVA para las federaciones deportivas), centralización de la competición (reglas centralizadas, reguladas por la federación y exclusividad sobre la modalidad deportiva) y acceso a ayudas públicas para la promoción de la actividad. Frente a estas ventajas, se señala un único, pero complejo, inconveniente: la enorme descentralización de los *e-sports* dificultaría los

trámites para constituirse en federación y no parece muy factible constituir una federación para cada modalidad (equipos, individual etc.) de *e-sports*. Así, la tendencia apunta a que los *e-sports* continuarán yendo de la mano de entidades privadas, debido a que el sector está demasiado desarrollado y existen numerosos y muy variados agentes (con intereses contrapuestos) a los que sería complicado dar cabida dentro del modelo federativo.

Por otro lado, el dinamismo económico a nivel mundial<sup>1</sup> de la industria de los *e-sports*, gestionada en España por entidades privadas ha generado un creciente interés desde ámbitos diversos (económico, legal, académico etc.) cuya manifestación más clara es la aparición de nuevos actores y perspectivas que progresivamente complejizan este espacio de actividad socioeconómica que puede definirse como una parte de la industria de los videojuegos, centrada en la competición, popularizada como “gaming competitivo” “organized play” “egaming” etc.

En el año 2016, el impacto total en la producción del sector del videojuego en España<sup>2</sup> fue de 3.577 millones de euros; en el valor añadido fue 1.452 millones de euros y en el empleo, fue de 22.828 empleos. La industria de los videojuegos representa el 14,3% del sector de edición, el 9,6% del sector de producción audiovisual (cine, video, televisión y música), el 3,8% del sector de la programación y tratamiento de datos y el 3,2% del sector de las telecomunicaciones. A partir de los datos obtenidos en el informe, la Asociación española de videojuegos ha propuesto a los responsables administrativos de la regulación del juego una serie de medidas, (en línea con las implementadas por otros países como Italia, Francia o Reino Unido y acordes a la situación de competencia internacional por el talento en un sector muy intensivo en capital humano de alta y específica cualificación), tales como incentivos fiscales para el sector (un crédito fiscal a los costes de producción); formas específicas de contratación

<sup>1</sup> Newzoo, la consultora de referencia en el sector, estima que, de continuar con el ritmo de crecimiento de los últimos dos años, el mercado mundial de los *e-sports* generará unas ganancias 1,8 billones de dólares en 2022.

<sup>2</sup> Datos procedentes del informe realizado por la AEVI y la consultora Llorente & Cuenca, (enero 2018) titulado: “El sector de los videojuegos en España: impacto económico y escenarios fiscales”.

laboral y creación de un fondo de apoyo al sector de los videojuegos. El objetivo es establecer un punto de partida en la consolidación de la industria como agente generador de empleo de calidad y la captación de talento asociada a ello.

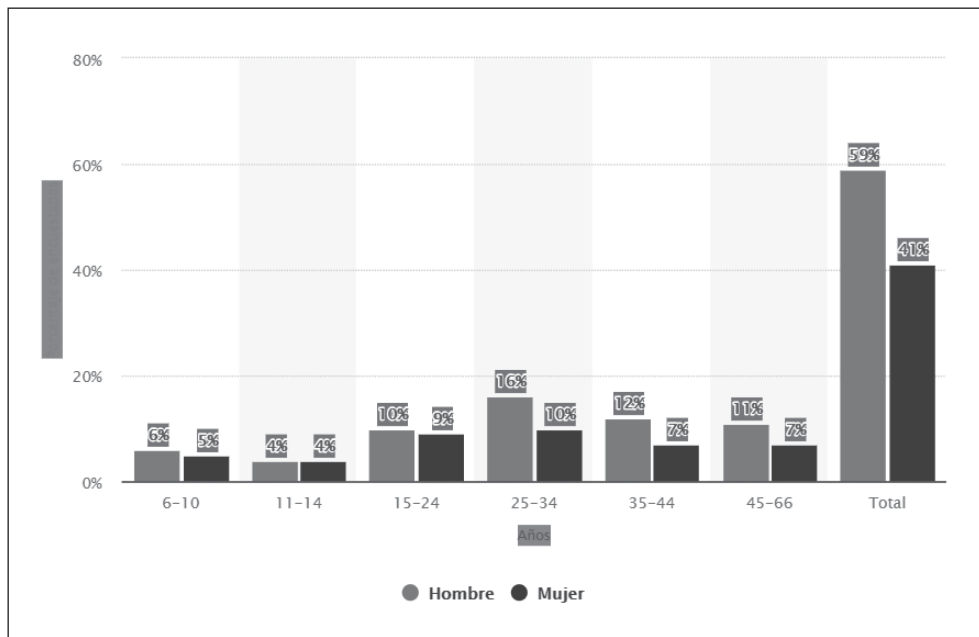
En este contexto de expansión económica y de creciente influencia social, el debate sobre el papel de la mujer en el sector, a pesar de su ausencia (o abrumadora minoría), ha sido, al menos hasta el momento, invisible en todos los niveles. Así, hemos podido constatarlo en documentos como el “Libro blanco de los *e-sports*” (AEVI, 2017) o la “Guía legal sobre los *e-sports*” (Ontier, 2016), en los que no exis-

te una sola referencia a la desigualdad de género. Las recomendaciones del “Libro blanco”, guiadas por un enfoque absolutamente economicista, se centran en aspectos como la mejora de las infraestructuras de internet, campañas de marketing para que el sector público reconozca la contribución de los videojuegos y los *e-sports* a la economía y, sorprendentemente, también a la cultura y la educación.

Frente a la ausencia de mujeres en el nivel profesional, las estadísticas demuestran que las diferencias en el nivel amateur entre videojugadoras y videojugadores son poco o nada significativas, según el intervalo de edad que se trate.

**Gráfico 1**

**Estadísticas sobre la distribución de los jugadores de videojuegos por edad y género en España, (tercer trimestre de 2018).**



Fuente: “El sector de los videojuegos en España: impacto económico y escenarios fiscales”, (AEVI, 2018)

En el gráfico, se muestra que los video-jugadores aficionados representan un 20% más que las video-jugadoras. Al analizar la participación por grupos de edad, comprobamos que en los intervalos que abarcan desde los 6 hasta los 24 años no existen diferencias atendiendo al sexo. Dichas diferencias

comienzan a aparecer en el intervalo de edad comprendido entre los 25 y los 34 años, cifrándose en un 6%. Es decir, el interés de la población femenina por los videojuegos es solo un 5,5% inferior al de la masculina, sin embargo, la presencia de mujeres en el nivel profesional es prácticamente nula. En

este mismo sentido, resultan muy elocuentes los resultados presentados en el estudio publicado por Kids Insight<sup>3</sup> en el Reino Unido durante 2018, en el que se constata que las chicas de entre 13 y 15 años han mostrado más interés y se implican más en los deportes electrónicos que los chicos en la misma franja de edad.

A pesar de que el interés de las mujeres puede utilizarse exclusivamente para generar repercusión en las redes menospreciando la preparación y los resultados deportivos<sup>4</sup>, es innegable que desde fechas recientes han surgido una serie de propuestas que podrían considerarse el inicio de un interés por retener talento y profesionalizar el sector de los deportes electrónicos. Una de las más relevantes es la llevada a cabo por la organización mundial Wonder Women Tech (WWT)<sup>5</sup> mediante el lanzamiento de la campaña “MyGameMyName” en el que varios jugadores varones se cambiaron el *nick* por apodos femeninos para experimentar el machismo de muchos rivales, con el objetivo principal de visibilizar la situación de discriminación y acoso al que están sometidas las jugadoras por parte de los jugadores masculinos. En España, esta campaña ha cobrado fuerza de la mano del club Movistar Riders, el único (de los quince que forman en la actualidad la Asociación de Clubes de los *e-sports*, ACE), que ha integrado, desde abril de 2018, un equipo femenino: Zombie Unicorns<sup>6</sup>. En el marco de la campaña MynameMygame, el club ha organizado la jornada “Mujeres, *e-sports* y unicornios”, en las que jugadoras profesionales y

aficionadas ofrecen su testimonio sobre la presión a la que se ven sometidas por el hecho de ser mujeres. La campaña tiene como principal objetivo poner fin a las agresiones verbales hacia las mujeres a través de las herramientas sociales, tanto en los videojuegos como en su vertiente profesional, los *e-sports*, así como transmitir los valores de igualdad del deporte y el uso responsable en la tecnología.

El análisis de los testimonios presentados<sup>7</sup> en las jornadas “Mujeres, *e-sports* y unicornios” constituyen el material empírico del que se sirve este trabajo para identificar las causas de la escasa presencia de las mujeres en los deportes electrónicos. El método utilizado se basa en la técnica del análisis de contenido desde una perspectiva netnográfica. Junto a estos testimonios se han realizado tres entrevistas en profundidad: dos jugadores aficionados (con experiencia profesional en competiciones puntuales) y una experta en análisis de contenido e imagen en los videojuegos. El perfil de todos los entrevistados se recoge en el anexo final de este artículo.

## 2. E-SPORTS EN ESPAÑA: LA PERCEPCIÓN DE LAS PROFESIONALES

Los testimonios sobre el ambiente sexista en los *e-sports*, y sobre cómo las normas culturales de la competición reproducen sistemáticamente estereotipos de género y machismo, son hechos constados por diferentes estudios<sup>8</sup> como una constante en el

<sup>3</sup> <https://www.kidsinsights.co.uk/>

<sup>4</sup> Este ha sido el caso del primer equipo femenino, Vaevictis *e-sports*, de la liga rusa, que encadenó tres derrotas consecutivas durante la primera semana de competición.

<sup>5</sup> Wonder Women Tech, cuya misión es resaltar, empoderar y educar a las personas con poca representación en las industrias STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas por sus siglas en inglés), entre ellas las mujeres, con el objetivo de obtener una mayor presencia de estos colectivos en estos ámbitos.

<sup>6</sup> El equipo está compuesto por 5 chicas de cuatro nacionalidades diferentes (una de ellas española) que ostentan en el juego de “League of Legends”, la categoría “diamante 3”, sola una posición por debajo de challengers, la más alta.

<sup>7</sup> Los vídeos están disponibles en Dialogando (<https://dialogando.com.es/>)

<sup>8</sup> El reportaje titulado “*Inside The Culture Of Sexism At Riot Games*” (Kotaku, agosto 2018) recoge los testimonios de 28 personas que trabajan o han trabajado en Riot Games (estudio desarrollador de League of Legends), en el que detallan conductas machistas contra las trabajadoras de la empresa. También la investigación realizada por el portal *TheConversation.com*, centrada en los chats de Twitch, la plataforma de retransmisión de *e-sports* más importante, que constata que sistemáticamente el lenguaje es machista y discriminatorio hacia las comentaristas.

sector. El contenido de los videojuegos, en general cargados de estereotipos<sup>9</sup> relativos a roles e imágenes sobre las mujeres, constituye una de las primeras claves de análisis para responder a la cuestión de la escasísima presencia de mujeres en esta industria.

Así se extrae del testimonio de una de las entrevistadas:

“La industria de los videojuegos es masculina y está hecha desde un punto de vista patriarcal, de ahí la representación de los personajes femeninos como adornos y dependientes (...) para desmontar esto, necesitamos una educación visual que no tenemos, ¿por qué?, porque lo vemos normalizado” (E1EX)

Para hacer frente a la interiorización de estos valores, constatada por todos los entrevistados, es imprescindible abordarlo en las primeras etapas de la socialización:

“Tenemos que educar en una visión crítica, porque de lo contrario normalizamos y cuando normalizamos, aceptamos y el silencio consolida esa imagen débil e hipersexualizada que los videojuegos ofrecen de las mujeres” (E1EX)

La ausencia de referentes, como sucede en el resto de ámbitos profesionales “masculinizados”, es una de las causas de la ínfima presencia de mujeres por temor al rechazo y la hostilidad con la que pueden encontrarse las pioneras. La creación, a finales de 2018, de la asociación MIA –Mujeres en la Industria de la Animación<sup>10</sup>–, pretende, entre otros aspectos, incidir en el aumento de mujeres matriculadas en los grados de diseño y desarrollo de videojuegos, espacio privilegiado para gestar el cambio estructural respecto a la igualdad de género en el sector:

“Este curso tengo cuatro chicas de veintisiete alumnos matriculados y así año tras año” (E1EX)

El contenido de los videojuegos es decisivo. Determina no solo el carácter del estereotipo femenino según la imagen asignada en el videojuego, sino también el trato de la “comunidad gamer” hacia las mujeres jugadoras. En este sentido los testimonios de las jugadoras profesionales son muy elocuentes:

“Dan por hecho que nosotras jugamos un perfil concreto de personaje, en este caso, de apoyo. Siempre de soporte”. (T4MJP)

“Aquí el bueno soy yo (el jugador hombre). Tu eres una “casual” que viene aquí a poner escuditos y poco más” (T6MJP)

“Ellos (jugadores masculinos) te están carrilando (dirigiendo) la partida porque, obviamente, tú no eres capaz de subir niveles solita” (T5MJP)

“Hay muchos (jugadores masculinos) que se piensan que juegas para llamar su atención. ¡No!” (T6MJP)

Parece claro que la mujer en los videojuegos tiene un papel relegado y claramente definido. Un “personaje” construido para que los hombres, que dominan el sector en todos los niveles (desde el desarrollo de videojuegos hasta la práctica profesional), no se sientan amenazados. El reparto de papeles (de estereotipos en el caso de las mujeres) podría considerarse como un código no escrito entre la comunidad masculina, tal como explica un entrevistado en el siguiente extracto:

“Pues mira, por ejemplo, en “League of Legends”, la presencia de mujeres, sean jugadoras o streamers, es bastante perseguida y estigmatizada, mientras que en “World of Warcraft”, la comunidad suele mostrar un gran apoyo a las *gamers*” (E3HJE)

La primera interpretación del testimonio debe centrarse en el reconocimiento explícito por parte de un jugador, de que las *gamers* son “perseguidas” y “estigmatizadas” en algunos juegos en línea. Si deciden jugar solo en aquellos juegos que los

<sup>9</sup> En esta línea, el caso más reciente es el de “*Rape Day*”, el videojuego cuyo objetivo era acosar, violar y matar a mujeres. Su distribución estaba prevista para abril de 2019, pero Steam, la plataforma virtual encargada de comercializarlo, ha decidido vetarlo debido a las protestas. El creador argumenta que está enfocado a ese 4% de la población que es sociópata y buscará otra plataforma de distribución.

<sup>10</sup> El objetivo de la asociación es “tener un papel activo, contribuir a que la mujer llegue a puestos de dirección y ser referentes para otras organizaciones y mujeres del sector”.

“expertos” consideran adecuados para ellas, su experiencia será mucho más satisfactoria gracias a la condescendencia de los dueños de las habilidades y estrategias. La explicación de los videojuegos mencionados tiene que ver con las habilidades que requiere cada uno. En *League of Legends*, el nivel de competitividad suele exigir una mayor agresividad y una gran estrategia. Por su parte *World of Warcraft*, tiene entre sus roles la figura de los “sanadores”, con un contenido más protector y de cuidado. A esto habría que añadir que LOL, es el juego estrella en las competiciones de *e-sports*:

“Dentro de los *e-sports* es lo mismo que en los deportes, fútbol, baloncesto etc., cada videojuego tiene su audiencia. El videojuego más seguido es *League of legends*” (E2HJPE)

La exclusión de las mujeres en los juegos más rentables, sin duda elimina competencia y por extensión, concentra beneficios<sup>11</sup> en manos de quienes lo monopolizan. El hecho es que, entre la comunidad *gamer* masculina, el papel de las jugadoras está absolutamente estereotipado. Así se extrae de los comentarios que las *gamers* reciben de sus compañeros masculinos en el desarrollo de las partidas:

“Madre mía, juegas súper agresivo para ser una chica” (T6MJP)

“Guau, eres mujer y eres súper buena. Pero, ¡por favor! que tiene que ver” (T8MJP)

Como veremos en el siguiente apartado, las profesionales intentan salirse del estereotipo, pero ello supone a veces un precio muy alto por jugar y especialmente por competir a nivel profesional.

## 2.1. LA PRESIÓN DE LAS *GAMERS* PROFESIONALES: DE LA PETICIÓN DE REDUCIR LA TOXICIDAD A LA OPCIÓN DE NO RENDIRSE

Las profesionales reciben, desde los primeros años y desde su entorno más próximo el mensaje de que el mundo de los videojuegos es de hombres:

“Yo cuando era pequeña mis amigas se metían conmigo. Decían que era una marimacho” (T6MJP)

“Hasta que fui adolescente no empecé a ver que yo, siendo chica, como que era malo que jugara a videojuegos” (T7MJP)

La transmisión de valores que transforman las diferencias de sexo en desigualdad de género durante el proceso de socialización, así como la mencionada ausencia de referentes en los ámbitos profesionales tradicionalmente masculinos, hacen que las *gamers* asuman que se van a encontrar contextos hostiles con las consecuencias que ello implica. Todos los testimonios de las jugadoras profesionales coinciden en que el rasgo característico de las competiciones es el insulto sistemático por el hecho de ser mujeres. Existirían, según las experiencias narradas, dos modalidades básicas de insulto. El primero relacionado con el estereotipo de la mujer como ama de casa, entendiendo el trabajo doméstico como su único escenario de desarrollo e interés:

“Esto es cosa de chicos, no es cosa de chicas. Vete a la cocina.” (T1MJP)

Y una segunda modalidad centrada en el papel de las mujeres como objeto sexual:

“Putas es como lo básico (el insulto más suave) y de ahí vas subiendo para arriba” (T3MJP)

La mayoría de jugadores reaccionan con una conducta antideportiva con sólo ver el “nickname”

<sup>11</sup> Según datos de la web Sports Earnings (año 2017), la mujer mejor pagada en el mundo es la canadiense Sasha Hostyn con 144.000 dólares por su desempeño en el juego StarCraft II. El mejor jugador en la misma categoría, el coreano Jan Ming-Chul, factura en el mismo periodo 495.000 dólares. Es decir, por el mismo desempeño la mujer ha obtenido un 29% de las ganancias del hombre. Siguiendo esta lógica, la mejor jugadora ocupa el puesto 325 en la clasificación total de ganancias.

de una mujer. La dinámica de funcionamiento en la competición muestra, según explican las jugadoras, una enorme prepotencia por parte de los hombres. Después de insultarlas durante la partida, intentan establecer una relación:

“Intentan ligar contigo. Te agregan luego, después de haberte llamado de todo” (T4MJP)

Esta conducta estaría muy vinculada a la impunidad que algunas personas asocian a la identidad digital y a la diferente concepción sobre el comportamiento *online* que suelen tener “acosadas” y “acosadores”:

“La gente se engrandece detrás de la pantalla y eso lo llena todo de toxicidad” (T8MJP)

“No sabes quién soy, me voy a meter contigo y a soltar todo lo que tenga” (T5MJP)

A pesar de las evidencias sobre discriminación, acoso y machismo los comentarios (suponemos que de hombres) sobre los testimonios de las jugadoras<sup>12</sup>, inciden en señalar que estas conductas “tóxicas” no tienen nada que ver con la discriminación por género, sino con el código cultural de la red basado en el anonimato y la crítica sistemática. Sin embargo, este argumento resulta insostenible para las jugadoras:

“El problema está en cuanto me insultan utilizando que soy una mujer. Eso no debería ser, o sea no entiendo que tienen que ver mis genitales con mi forma de jugar” (T2MJP).

El ambiente hostil que caracteriza las competiciones, generado por los constantes insultos con el fin de acosar a las jugadoras, va consiguiendo, progresivamente, su objetivo. Los testimonios expresan desde los efectos en el ánimo (y sus consecuencias en la concentración y el desempeño), hasta la opción de abandonar la competición:

“Yo si he llegado a llorar de impotencia y decir ¿qué te contesto?, parece que estoy hablando con un niño de dos años” (T5MJP)

“Dan ganas de dejar de jugar, de dedicarse a coser. De verdad” (T2MJP)

“Me da como fobia, miedo o inseguridad jugar a juegos *online* si no es con amigos” (T7MJP)

“Incluso a veces me noto que estoy más enfadada de lo normal y en parte es por recibir toda esa negatividad” (T6MJP)

En ausencia de medidas de control y mecanismos institucionales para combatir la discriminación contra las jugadoras, ellas optan por desarrollar sus propias estrategias:

“Estaba cansada siempre de los comentarios masculinos y si llegue a hacer un personaje masculino con un nombre masculino y el cambio fue brutal” (T7MJP)

“Mi nick es muy neutro no te da a entrever que soy una chica, pero desde el momento que activas el chat de voz, ahí es cuando empieza la contienda” (T4MJP)

“El hecho es que tengo que esconderme detrás de un Nick y usar un modulador de voz” (T2MJP)

El resultado es que las jugadoras interiorizan un ambiente de presión y desigualdad sistemática en el acceso al nivel profesional, las condiciones de participación y las recompensas:

“Nos lo tenemos que currar muchísimo más y aun así yo no veo los mismos frutos que tiene un chico que juega a video juegos y eso frustra mucho” (T7MJP)

“Me siento presionada cada día porque tengo que demostrar el doble” (T1MJP)

“Prácticamente tienes que decirle al mundo cada día que juegas y que, además, juegas bien” (T4MJP)

La hostilidad del ambiente en las competiciones y la presión a la que están sometidas parecen ser las causas principales de la escasa presencia de mujeres en el nivel profesional. Del mismo modo que está demostrado que tienen las mismas capacidades para videojugar, es evidente que están afectadas por una

<sup>12</sup> Obtenidos de los comentarios en red sobre la jornada objeto de análisis “Mujeres, *e-sports* y unicornios”.

arraigada desigualdad de oportunidades a la hora de acceder al nivel profesional. A pesar de su experiencia, las jugadoras reconocen que desde fechas recientes va cristalizando, poco a poco, el esfuerzo por visibilizar la presión a la que están sometidas:

“Veo mucho apoyo por parte de mucha gente, pero hay todavía muchos comentarios despectivos preguntándose por qué estamos aquí” (T1MJP)

Cuando se aborda el tema de cómo mejorar las condiciones de la competición para las jugadoras, cómo reducir la presión a la que se ven sometidas, las propuestas por su parte, no pueden ser más pragmáticas y operativas:

“Deshazte de todos los comentarios negativos, pasa de los insultos: bloquea, mutea y sigue jugando” (T6MJP)

“Que no se cambien el nombre, que no tengan miedo y si tienen que demostrar más pues mira, alguien lo tiene que hacer y si este es el comienzo, luego a lo mejor en las futuras generaciones ya ese prejuicio lo hemos destruido” (T5MJP)

La puesta en marcha de acciones para visibilizar la presión a la que se enfrentan las jugadoras, las estrategias que ellas despliegan para combatirla y especialmente su voluntad de cambiar las reglas del juego en un futuro inmediato, hacen del sector de los *e-sports* un espacio privilegiado para estudiar las dinámicas de funcionamiento de la desigualdad de género en el ámbito laboral.

### 3. CONCLUSIONES

- La “desaparición” de las mujeres en el nivel profesional de los *e-sports* (siendo estadísticamente el interés por los video juegos a nivel aficionado, similar entre géneros), está causada por la presión a la que se ven sometidas debido a las conductas antideportivas y machistas de los jugadores masculinos, guiados por estereotipos sobre el papel de la mujer.
- Visibilizar las causas de la infra-representación de la mujer a nivel profesional en los

*e-sports*, es el primer paso para profesionalizar el sector e incorporar el talento femenino. Es necesario aumentar los referentes femeninos, incrementando la presencia de mujeres en los estudios relacionados con el desarrollo de videojuegos, creando equipos femeninos integrados en clubes para garantizar la igualdad de oportunidades con los equipos masculinos.

- El contenido de los videojuegos determina no solo el carácter del estereotipo femenino, sino también el trato de los jugadores masculinos hacia las jugadoras.
- Para superar la sensación de impunidad que para algunos usuarios lleva asociada la “identidad digital” es necesario controlar las conductas antideportivas en la competición *online*.
- Los análisis sobre los *e-sports* se han centrado en su dimensión legal y de negocio, desdénando un enfoque integral, cuyo punto de partida es la industria de los videojuegos y el contenido de estos, que incide directamente en la educación y en la cultura.

### BIBLIOGRAFÍA

- Asociación Española de Videojuegos (AEVI); Lorente & Cuenca (2018). “El sector de los videojuegos en España: impacto económico y escenarios fiscales”.
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI), (2017). Libro blanco de los *E-sports* en España.
- Boletín Oficial del Estado. Ley 10/1990, de 15 de octubre, del Deporte.
- García Ferrando, M. (1990). *Aspectos sociales del deporte: una reflexión sociológica*. Madrid: Alianza.
- González, E. y Talavera, J.C. (2016). “*E-sports* como modalidad de deporte”. Federación Española de Sociología. Acceso enero 2019 en: <https://www.fes-sociologia.com/files/congress/12/papers/3984.pdf>
- Ontier, Liga de Videojuegos Profesional (LVP) (2016). Guía legal sobre *E-sports*.



- Pérez Triviño, J. L. Retos jurídicos de los *e-sports* Acceso enero 2019 en: [http://files.laliga.es/pdf-hd/revista-juridica/n07/articulo\\_jose\\_luis\\_perez.pdf](http://files.laliga.es/pdf-hd/revista-juridica/n07/articulo_jose_luis_perez.pdf)
- Rodríguez Fuertes, M. (2017) El tratamiento informativo de los *e-sports* como especialización periodística deportiva en España. Acceso marzo 2019 en: [https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/78409/Manuel\\_Rodriguez\\_TFG\\_e-sports.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/78409/Manuel_Rodriguez_TFG_e-sports.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Shen, C., Ratan, R., Cai, Y. D., & Leavitt, A. (2016). Do men advance faster than women? Debunking the gender performance gap in two Massively Multiplayer Online Games. *Journal of Computer-Mediated Communication*. Monfort, J. (12/02/2015). *e-sports*: Nacimiento y evolución. Eurogamer.es. acceso diciembre 2018 en: <http://www.eurogamer.es/articulos/e-sports-nacimiento-evolucion-introduccion-articulo>
- Vázquez, A. (2018) ¿Deben los *E-sports* pasar a considerarse un deporte? Acceso marzo 2019 en: <https://cysae.com/deben-los-e-sports-pasar-a-considerarse-un-deporte/>

#### REFERENCIAS DE INTERNET

- <https://e-sports.marca.com/videojuegos/escandalo-riot-games-denuncias-machismo-sexismo.html>
- <https://e-sports.marca.com/mas-e-sports/my-gamemynome-proyecto-contra-machismo-e-sports.html>
- <https://www.e-sportsearnings.com/>
- <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-e-sports-market-report-2019-light-version/>
- <https://www.academiadecine.com/2018/10/05/nace-la-asociacion-mia-mujeres-en-la-industria-de-la-animacion/>
- <https://e-sports.marca.com/lol/movistar-riders-fomenta-integracion-mujer-e-sports.html>
- <https://www.kidsinsights.co.uk/>
- <https://www.asociacionclube-sports.org/>

#### ANEXO: ANÁLISIS DE CONTENIDO Y ENTREVISTAS EN PROFUNDIDAD

ANÁLISIS CONTENIDO/ NETNOGRAFÍA: <a href="https://dialogando.com.es/los-problemas-de-las-mujeres-en-gamingmygamemynome/">https://dialogando.com.es/los-problemas-de-las-mujeres-en-gamingmygamemynome/</a>			
TESTIMONIO	ACTIVIDAD	SEXO	EDAD
T1MJP	Jugadora Profesional (Aryenizz)	Mujer	24
T2MJP	Jugadora Profesional (Mery Soldier)	Mujer	25
T3MJP	Jugadora Profesional (Aidy)	Mujer	23
T4MJP	Jugadora Profesional (Bkits)	Mujer	27
T5MJP	Jugadora Profesional (Kaquka)	Mujer	26
T6MJP	Jugadora Profesional (Noa)	Mujer	24
T7MJP	Jugadora Profesional (Luna Dangelis)	Mujer	28
T8MJP	Jugadora Profesional (Levia-than)	Mujer	26

ENTREVISTAS EN PROFUNDIDAD			
ENTREVISTA	ACTIVIDAD	SEXO	EDAD
E1EX	Profesora universidad. Asignatura: “Animación 3D, juego y entorno interactivo”	Mujer	43
E2HJPE	Jugador Profesional Esporádico	Hombre	24
E3HJPE	Jugador Profesional Esporádico	Hombre	21